

слухача та його сумлінну працю. Ці форми навчання забезпечують інформаційну насиченість освітнього процесу й активність учасників в режимі реального часу.

### Список використаних джерел

1. Вахоцька І. О. Тренінгові технології в освітньому процесі. Збірник наукових праць за матеріалами Всеукраїнської науково-практичної конференції «Сучасні тренінгові технології для розвитку особистості: еко-тренінги» (14.05.2020). URL: [https://nubip.edu.ua/sites/default/files/u279/zbirnik\\_14.05.2020.pdf](https://nubip.edu.ua/sites/default/files/u279/zbirnik_14.05.2020.pdf) (дата звернення: 25.04.2022).

2. Капустянська О. Вебіари як нова освітня інформаційно-комунікаційна технологія. Урок. ОСВІТА. UA. 16 березня 2015 року. URL: <https://urok.osvita.ua/materials/education/46395/> (дата звернення: 21.04.2022).

3. Малежик П., Ткачук Г. Вебінар як форма організації практико-технічної підготовки майбутніх ІТ-фахівців. Науковий вісник імені В. О. Сухомлинського. Педагогічні науки. № 4 (67), грудень 2019. URL: <http://mdu.edu.ua/wp-content/uploads/ped-visnik-67-2019-51.pdf> (дата звернення: 22.04.2022).

4. Таран М. Вебінар – сучасна форма навчання та спілкування: методичні рекомендації. Запоріжжя, 2018. 34 с.

## ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАСОБУ MOZAVOOK НА УРОКАХ ЯДС ЗА ЗМІСТОМ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ «ГРОМАДЯНСЬКА ТА ІСТОРИЧНА»

**Ткаченко Юлія Михайлівна**

студентка спеціальності Початкова освіта,  
Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова,  
20fpp.yu.tkachenko@std.npu.edu.ua

**Науковий керівник:** професор Т.М. Васютіна,  
кандидат педагогічних наук, доцент

Активний розвиток новітніх технологій у світі дедалі швидше змінює орієнтації сучасного суспільства та сприяє реформуванню системи освіти різних рівнів. У зв'язку з цим особливого значення набуває переорієнтація мислення сучасного вчителя на усвідомлення принципово нових вимог до його педагогічної діяльності, готовність використовувати цифрові ресурси для досягнення ідей НУШ, формування у здобувачів освіти складників ключових компетентностей.

Початкова освіта — це перший рівень освіти, що закладає основу загальної освіти школярів. Тому першочерговим завданням початкової освіти на цьому етапі є не лише сформувати в учнів певні знання, всебічні уміння та навички, а й забезпечити подальший розвиток особистості та психологічних здібностей дитини. А головне – навчити дітей самостійно і творчо мислити, не тільки стандартним для нас способом, а й за допомогою програмних забезпечень. Одним з яких є MozaBook. Він характеризується (як і інші цифрові ресурси) наданням практично безмежних можливостей для самостійної та спільної творчої діяльності вчителів і учнів [1]. За допомогою його інструментів створюється сприятливе середовище для розвитку інтелектуальних і наскрізних навичок кожної дитини.

MozaBook — це ефективне програмне забезпечення для презентацій у класі, яке складається з цифрових підручників, анімованих презентацій та онлайн-завдань, а також тисяч інтерактивних блоків контенту (3D-сцени, навчальні

посібники, відео, вправи), які учителі та учні можуть використовувати для викладання та навчання вдома. Програмне забезпечення призначене для використання на інтерактивних дошках і використовується в тисячах класних кімнат по всьому світу. Цифрові книги, зошити, інтерактивні аркуші, різноманітні ілюстрації, анімації та численні презентаційні ефекти, які можна знайти в програмному забезпеченні, розширюють інструменти вчителя. Ефектні інтерактивні елементи разом із вбудованими ілюстраціями, експериментами та процедурами, які розвивають та мотивують учнів, допомагають полегшити вивчення матеріалу [2].

Щоб висвітлити спектр дій, які можливі при роботі з MozaBook під час реалізації змісту громадянської освіти, продемонструємо його дидактичні можливості на прикладі теми «Ми—європейці» для учнів 1-го класу. Перше, що варто зробити під час її опрацювання, це показати Європу на карті. За допомогою інструмента «Інтерактивні карти» ми можемо з легкістю охопити не тільки всю територію континенту, а і безпосередньо кожну країну в ньому (рис.1)

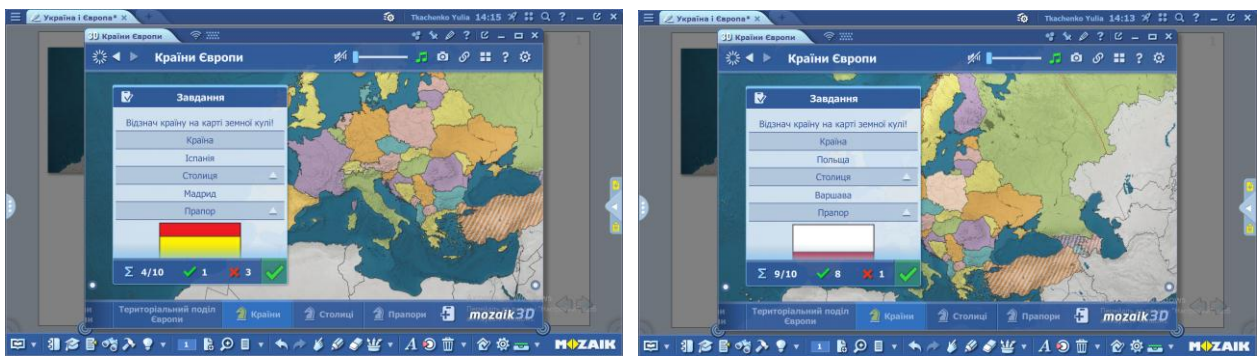


Рис. 1. Приклад характеристики країни за інтерактивною картою MozaBook.

Слід зазначити, що окрім яскравої і деталізованої карти, ми можемо отримати спектр завдань на вивчення столиць країн Європи та прапорів (рис. 2)

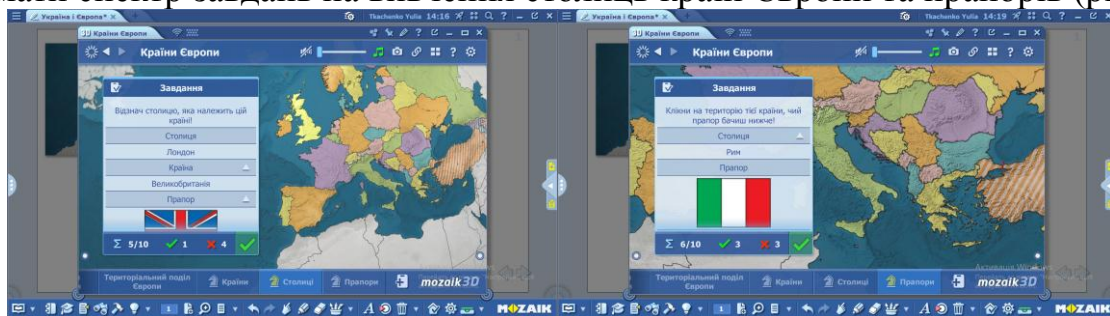


Рис.2 Приклад вивчення столиць країн Європи в MozaBook.

За допомогою MozaBook також можна здійснювати такий вид роботи як «Віртуальні екскурсії Європою». 3D-сцени з легкістю переносять в будь-які куточки Європи і детально інформують здобувачів освіти про те чи інше визначне місце: наприклад, Ейфелеву вежу чи Колізей (рис.3).

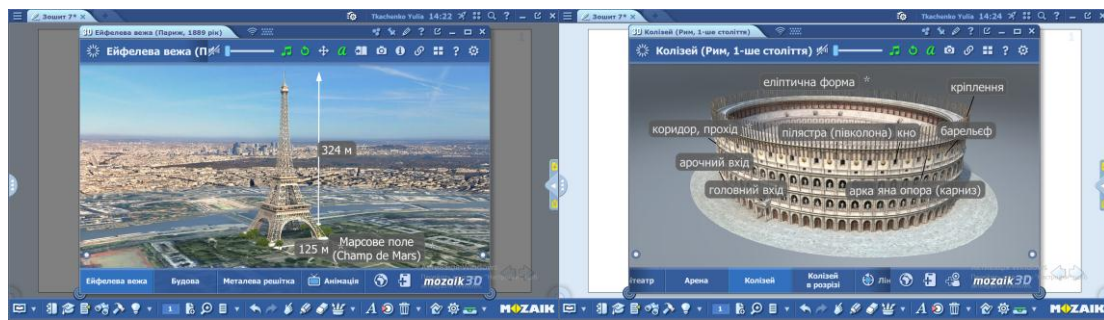


Рис.3 Приклад проведення віртуальних екскурсій в MozaBook.

Учні з легкістю можуть вивчити всі особливості місця, а вчитель, в свою чергу, з такою ж легкістю може перевірити наскільки ефективно засвоїли учні матеріал за допомогою тестів, які вже є однією з складових цієї 3D-сцени. Таким чином, можна охопити не один вид роботи, а як мінімум 4, що дуже заощаджує дорогий час на уроці.

Якщо вчитель має на меті ще створити учням якісь завдання, це можна зробити за допомогою інструмента «Тести», які дуже зручно і надзвичайно швидко утворюються. (рис.4).



Рис.4. Приклади завдань, створених в інструменті «Тести».

Також обов'язковим при вивченні теми «Ми–європейці», є завдання сформулювати у дітей поняття «національність», а також звичаї і традиції цих народів (рис.5).

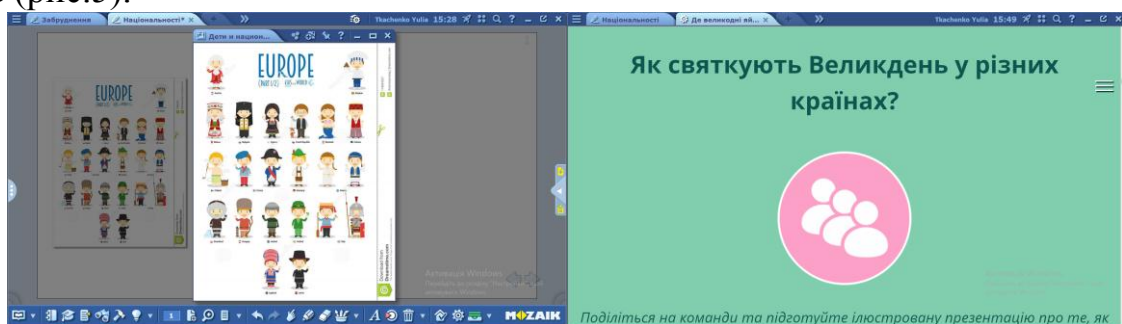


Рис.5 Приклад вивчення культури країн Європи в MozaBook.

Також, хотілось би акцентувати увагу на можливостях MozaBook для проведення термінологічної роботи на уроці. Як відомо, ця робота є обов'язковою, але замість нудного і звичного нам переписування термінів на дошці, MozaBook пропонує цікаві і яскраві ігри, які вчитель може створити лише при наявності

СЕКЦІЯ: Електронне навчання: технології, методики, ризики, стратегії розвитку середовища цифрового навчання бажання і фантазії, а все інше вже придумали розробники цієї програми. Різновид ігор і тестів неймовірний (рис.6).

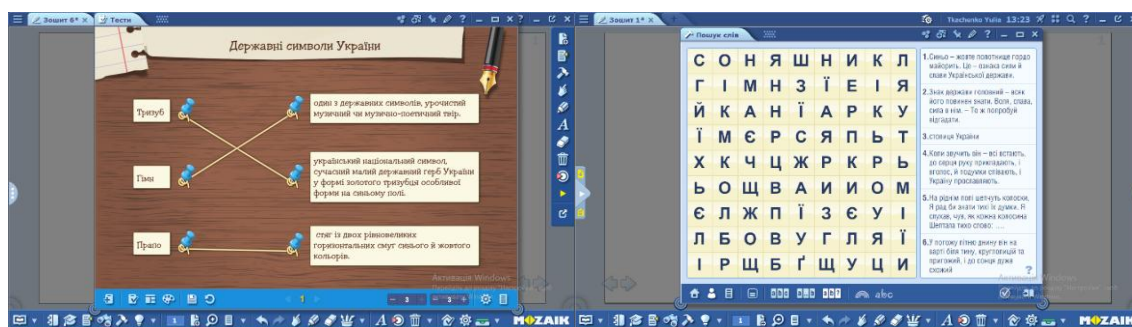


Рис.6 Приклад проведення термінологічної роботи в MozaBook

Використовуючи роботу з впровадження MozaBook, ми можемо проілюструвати простоту її використання в поєднанні з класичними та інтерактивними методами навчання, що дозволяють створити середовище навчання, де одночасно вивчаються теорія і практика, що дозволяє учням формувати: критичне мислення, виявлення та реалізація особистих можливостей. При цьому навчальний процес організовано таким чином, що учні шукають зв'язки між новими та вже набутими знаннями та приймають альтернативні рішення, маючи можливість робити «відкриття» та формувати власні думки та думки.

### Список використаних джерел

- 1.Mozaik Education. URL:<https://www.mozaweb.com/uk/> (дата звернення: 25.04.2022)
- 2.Mozaik Education. URL:[https://www.mozaweb.com/uk/shop.php?cmd=software\\_details&type=mozabook](https://www.mozaweb.com/uk/shop.php?cmd=software_details&type=mozabook) (дата звернення: 25.04.2022)

## ЗАСТОСУВАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

**Хохлова Лариса Григорівна**

кандидат фізико-математичних наук, доцент кафедри математики та методики її навчання,  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,  
[larysa\\_khokhlova@ukr.net](mailto:larysa_khokhlova@ukr.net)

**Хома Надія Григорівна**

кандидат фізико-математичних наук, доцент кафедри економічної кібернетики та інформатики,  
Західноукраїнський національний університет,  
[nadiiakhoma@gmail.com](mailto:nadiiakhoma@gmail.com)

Значення застосування ігрових технологій в освіті дуже велике, оскільки «навчальна діяльність є складною дією, і вимагає зусиль з боку учнів та часто викликає в них втому і нудьгу», а «застосування ігрових технік може значно впливати на поведінку учнів та на ефективність результатів навчання, запуск суб'єктної активності учнів» [1]. Сьогодні досить поширеним є термін «гейміфікація». Гейміфікація має велику відмінність від відомих нам освітніх ігрових форм. Зокрема, це стосується того, що реальність так і залишається