

ІПТЦШ 2024

**ІННОВАЦІЙНІ
ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ
В ЦИФРОВІЙ ШКОЛІ**

**Збірник тез доповідей
учасників VI Міжнародної
науково-практичної конференції
молодих учених**

15-16 травня 2024 року

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Державна наукова установа «Інститут модернізації змісту освіти»
Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди
Інститут педагогіки НАПН України
Львівський національний університет імені Івана Франка
Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини
Університет Комісії Народної Освіти, Краків
Університет імені Адама Міцкевича, Познань
Університет Вітовта Великого, Каунас



до 220-ї річниці з дня заснування університету

ІННОВАЦІЙНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ЦИФРОВІЙ ШКОЛІ

**Збірник тез доповідей
учасників VI Міжнародної науково-практичної конференції
молодих учених**

15-16 ТРАВНЯ 2024 року

*Хто думає про науку, той любить її, а хто її
любить, той ніколи не перестав вчитися, хоча б
зовні він і здавався бездіяльним*



м. Харків

УДК 37.091.33:004

РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ:

Бережна Світлана	доктор філософських наук, професор, проректор з наукової, інноваційної і міжнародної діяльності ХНПУ імені Г. С. Сковороди (Голова оргкомітету).
Пономарьова Наталія	доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри інформатики, декан фізико-математичного факультету ХНПУ імені Г. С. Сковороди (заступник Голови оргкомітету).
Андрієвська Віра	доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри інформатики ХНПУ імені Г. С. Сковороди (секретар оргкомітету).
Боярська-Хоменко Анна	доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри освітології та інноваційної педагогіки ХНПУ імені Г. С. Сковороди.
Васильєва Дарина	кандидат педагогічних наук, завідувач відділу математичної та інформатичної освіти Інституту педагогіки НАПН України.
Глейзер Наталія	кандидат фізико-математичних наук, доцент, доцент кафедри фізики і хімії, координатор з наукової роботи фізико-математичного факультету ХНПУ імені Г. С. Сковороди.
Жерновникова Оксана	доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри математики ХНПУ імені Г. С. Сковороди.
Золотухіна Світлана	доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри освітології та інноваційної педагогіки ХНПУ імені Г. С. Сковороди.
Масич Віталій	доктор педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри фізики і хімії ХНПУ імені Г. С. Сковороди.
Мачинська Наталія	доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри початкової та дошкільної освіти ЛНУ імені Івана Франка.
Олефіренко Надія	доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри інформатики ХНПУ імені Г. С. Сковороди.

*Затверджено редакційно-видавничою радою
Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди
(Протокол № 5 від 15 травня 2024 року)*

Інноваційні педагогічні технології в цифровій школі : матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції молодих учених (м. Харків, 15-16 травня 2024 року) / [упор.: Н. Пономарьова, Н. Олефіренко, В. Андрієвська]. Харків, 2024. 516 С.

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13625099>

Збірник містить матеріали доповідей учасників VI Міжнародної науково-практичної конференції молодих учених з проблем упровадження інноваційних педагогічних технологій в цифровій школі, зокрема такої тематики: перспективи розвитку освіти в цифровому суспільстві; інновації в освіті; цифрові технології в сучасній освіті; новітні тенденції у природничо-математичній освіті; STEM освіта; актуальні проблеми підготовки та професійного розвитку сучасного педагога; академічна доброчесність в цифровому освітньому просторі.

Збірник розрахований на наукових і науково-педагогічних працівників у галузі освіти, докторантів, аспірантів, магістрів і здобувачів вищої освіти.

© Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди, 2024

13. **Кльоз Катерина, Остапенко Людмила.** *Сучасні підходи до розвитку цифрової компетентності учнів* 106
14. **Ковальов Сергій, Пономарьова Наталія.** *Мотивації навчання школярів як педагогічна проблема* 108
15. **Курило Анастасія, Олефіренко Надія.** *Методичні аспекти ознайомлення учнів з генеративним мистецтвом* 110
16. **Левенець Дмитро, Колгатіна Лариса.** *Використання вебресурсів на уроках інформатики на етапі актуалізації опорних знань* 113
17. **Ліпчевська Інна.** *Створення цифрового освітнього середовища як необхідна умова успішності профільної середньої освіти* 115
18. **Литвинець Олег, Пономарьова Наталія.** *Формування наскрізних умінь учнів у навчанні інформатики* 118
19. **Малахов Артем, Остапенко Людмила.** *Алгоритмічне мислення та шляхи його формування в учнів* 121
20. **Мисан Сергій, Макруха Тетяна.** *Використання сучасних освітніх технологій при здобуванні освіти за в галузі знань “Механічна інженерія”* 123
21. **Олін Олександр, Колгатіна Лариса.** *Особливості навчання школярів основ робототехніки* 126
22. **Пугачов Сергій, Колгатіна Лариса.** *Особливості навчання основ педагогічної кваліметрії майбутніх учителів інформатики* 128
23. **Рижак Ігор.** *Засоби формування умінь конструювати у дітей старшого дошкільного віку* 130
24. **Руденський Ростислав.** *Розвиток пізнавальної активності старших дошкільників засобами сенсорно орієнтованих настільних ігор* 132
25. **Рудаков Ігор, Колгатіна Лариса.** *Чат-бот як засіб підтримки освітнього процесу* 135
26. **Скачко Надія, Остапенко Людмила.** *Поняття мотивації та її роль у навчанні інформатики* 137
27. **Sovhar Hanna.** *Social networks as a means of increasing the motivation of students to learn a foreign language* 139
28. **Sovhar Oksana.** *Strenghts and challenges of implementing distance learning in higher education institutions* 141
29. **Ткачук Галина, Кононенко Наталія.** *Організація самостійної роботи учнів на уроках інформатики в умовах дистанційного навчання* 144

попередні не розвалити цілу конструкцію. Такі ігри вимагають точності, вправності, злагодженості рухів, розвиненості зорово-моторної координації, акуратності, дрібної моторики пальців. Дітям, граючи ігри-балансири, важливо навчитися візуально «накладати» фігуру на конструкцію, «візуально приміряти», розраховувати стійкість, міцність конструкції, збалансованість розташування деталей тощо. Найчастіше деталі в конструктивно орієнтованих настільних іграх виготовляються з картону, дерева, пластику, металу.

Література

1. Базовий компонент дошкільної освіти. 2021.
 2. STREAM-освіта, або Стежинки у Всесвіт: альтернативна програма формування культури інтежентного мислення в дітей передшкільного віку / авт. кол.: наук. кер. К. Л. Крутій
Запоріжжя: ТОВ «ЛПС» ЛТД, 2020. 148 с.
-

РОЗВИТОК ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБАМИ СЕНСОРНО ОРІЄНТОВАНИХ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

Руденський Р.

здобувач третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти
асистент кафедри педагогіки і методики початкової та дошкільної освіти
Тернопільський національний педагогічний університет ім. В. Гнатюка

Одним із напрямів інноваційного розвитку дошкільної освіти можна вважати настільні ігри, освітній потенціал яких все ще у вітчизняній науці малодосліджений. Вивчення освітнього потенціалу настільних ігор для дітей розв'язало б такі важливі завдання: збагачення змісту ігрової діяльності дошкільників, розвиток ігрової компетентності, забезпечення органічного переходу від наочно-образного до словесно-логічного (абстрактного) мислення та ін. [1]. У вітчизняній методиці організації ігрової діяльності дітей дошкільного віку настільні ігри здебільшого характеризують в контексті дидактичних настільно-друкованих, що є помилковим. Зазначимо, що настільні ігри історично виникли раніше, ніж дидактичні, мають іншу структуру, мету їх створення та

характер ігрового процесу [2]. Окремі аспекти, методичні вказівки до організації і проведення, приклади ігор схарактеризовано у працях Л. Артемової, К. Крутій, В. Крушинської, Л. Мацюк, М. Пастернакової, О. Янківської та ін. Важливо розуміти, що зазначені дослідники розглядають здебільшого настільні ігри в контексті площинних ігор, навчальних ігор, дидактичних настільно-друкованих. Їх методичні акценти необхідно узагальнити й переосмислити відповідно до сучасних умов дошкільної освіти.

У процесі визначення освітнього потенціалу того чи іншого предмета, що розглядається як інноваційний, такий, що може бути успішно впроваджений в ЗДО важливо брати до уваги той факт, що цей предмет має суттєво підвищити якість освітнього процесу, оптимізувати його, вивести на новий рівень розвитку галузі тощо. Так, наприклад, настільні ігри можуть реалізувати одночасно кілька освітніх напрямів БКДО чи то через сюжет, чи то правила, чи художнє оформлення й комплектацію. Окрім цього, освітній потенціал настільних ігор старших дошкільників виражається й у спрямованості видів розвитку дитини: фізичному, мовленнєвому, пізнавальному, сенсорному, моральному, творчому. Це посилює і пояснює взаємозв'язок між змістом дошкільної освіти та засобами його реалізації. Схарактеризуємо детальніше розвиток пізнавальної активності старших дошкільників на прикладі сенсорно орієнтованої настільної гри.

Успішним прикладом інтеграції освітніх напрямів «Особистість дитини», «Дитина в природному довіллі», «Гра дитини», «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі» є настільна гра Марін Фарагуни «Міконки» від компанії «Gigamic». Гра рекомендована для дітей віком від 3-х до 6-ти років. Для гри потрібно від 2 або 4 гравців. Комплект складається з 50 двосторонніх карт. Приклади зворотів карток показано на рисунку 1. Ліворуч на рисунку представлено картки із зеленою рамкою, які вказують на ознаку. Праворуч – приклади карток із зображеннями об'єктів. Механіка гри побудована так: одна картка із зображенням об'єкта може підходити до кількох карток із зображенням

ознак. Наприклад, картка об'єкта із зображенням пожежної машини може бути зіграною за двома ознаками: червоним кольором або прямокутником (рис. 1).

Сенсорна спрямованість зазначеної гри полягає в тому, що на картах кодуються зображеннями ті ознаки, які є сенсорними еталонами відповідно до БКДО (2021): колір, форма (коло, трикутник, квадрат/прямокутник), смак (солодкий, солоний), температура (гарячий, холодний), запах (приємний, неприємний), звук (шумний, гучний), гострота. Для того, щоб у грі діти відпрацювали навички кодування-декодування інформації необхідно проводити попередню роботу. Доречно розглядати з дітьми зображення та аналізувати їх на предмет визначення відповідності конкретній ознаці.

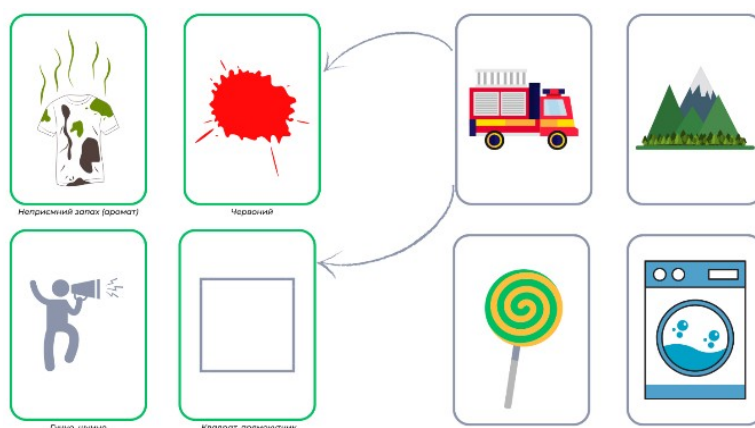


Рис. 1. Приклади зворотів карток (за ідеєю М. Фарагуни, Е. Леско)

Зміст попередньої роботи полягає у тому, що дітей необхідно навчити позначувати ознаки конкретним символом, піктограмою, зображенням. Для цього необхідно виготовити набір карток. Перша ознака – сенсорна величина, яку діти засвоюють найшвидше – колір. Спершу доречно підготувати картки для трьох-чотирьох кольорів (червоний, синій, жовтий, зелений) та навчити добирати картки із відповідними цим кольорам зображеннями. Наприклад, діти викладають картку-умову зеленого кольору та із переліку зображень вибирають зображення з ялинками, травами.

Таким чином, важливо, щоб діти засвоїли взаємозв'язок між знаком та об'єктом, що позначається – реальним предметом. Знаком є узагальнене зображення, без деталей, яким позначається найбільш істотна, суттєва ознака, а другорядні, неістотні до уваги не беруться. При цьому знак має бути таким, щоб розкривати сутність об'єкта, який він в узагальненій формі позначає: вчинок, явище, подію, предмет, рух та ін. Якщо одну з цих умов порушити, зображення знаком не є.

Література

1. Базовий компонент дошкільної освіти. Міністерство освіти і науки України. 2021. https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf
2. Руденський Р., Писарчук О. Європейський контекст еволюції структури настільних ігор для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. *Науковий вісник Вінницької академії безперервної освіти. Серія «Педагогіка. Психологія»*. 2023. № 4. С. 109-118.
3. Фарагуна М. Міконки: настільна гра. Ілюстр. Е. Леско. Gigami, 2023.

ЧАТ-БОТ ЯК ЗАСІБ ПІДТРИМКИ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

Рудаков І.

здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти
спеціальності 014 Середня освіта (Інформатика)

Колгатіна Л.

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інформатики
Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди

Останнім часом все більше уваги приділяється переосмисленню підходів до освітнього процесу. І не останню роль у цьому відіграють цифрові технології. Використання чат-ботів у системі освіти представляють собою інноваційну галузь, що постійно розвивається та привертає увагу не лише вчителів, але й школярів і їх батьків.

Аналіз літературних джерел дозволяють виділити такі можливості чат-ботів у сфері освітніх послуг: