

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХМЕЛЬНИЦЬКА ГУМАНІТАРНО-ПЕДАГОГІЧНА АКАДЕМІЯ
ФАКУЛЬТЕТ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ ТА ФІЛОЛОГІЇ
ФОРМА НАВЧАННЯ: ЗАОЧНА
Кафедра української мови і літератури

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти
на тему

**ІНТЕРАКТИВНІ ПЛАТФОРМИ ТА ЇХ ЗАСТОСУВАННЯ НА УРОКАХ
УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ В СТАРШИХ КЛАСАХ**

Виконала: магістрантка 2 курсу спеціальності
014 Середня освіта (українська мова і література)

Людмила РУЧИНСЬКА

(ім'я, прізвище)

(підпис)

Науковий керівник: к. філ. н.

Наталія ГРИГОРУК

(ім'я, прізвище)

(підпис)

Рецензент:

к. філ. н., доцент

Інна НІКІТОВА

(ім'я, прізвище)

(підпис)

Хмельницький – 2024 рік

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТРЕАКТИВНИХ ПЛАТФОРМ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ.....	7
1.1. Поняття інтерактивних платформ у контексті освіти	7
1.2. Огляд сучасних інтерактивних платформ для навчання.....	11
1.3. Психолого-педагогічні аспекти використання інтерактивних платформ у старшій школі.....	16
Висновки до розділу 1.....	20
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ПЛАТФОРМ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ.....	22
2.1. Використання освітніх платформ на уроках української мови в старших класах.....	22
2.2. Використання освітніх платформ на уроках української літератури в старших класах	42
2.3. Інтерактивні платформи як засіб самоосвіти та дистанційного навчання.....	52
Висновки до розділу 2.....	58
ВИСНОВКИ.....	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	63
ДОДАТКИ.....	69

ВСТУП

Сучасне суспільство вступає в нову фазу розвитку, що вимагає від особистостей активності, креативності та здатності до самостійного мислення. Освітня система повинна адаптуватися до цих змін, забезпечуючи учнів необхідними знаннями та навичками для ефективної комунікації та самореалізації в умовах глобалізації та інформатизації. Зокрема, вивчення української мови та літератури в старших класах стає важливим інструментом розвитку комунікативних здібностей та культурної адаптації учнів до нових реалій.

В умовах швидкого розвитку технологій важливим є впровадження нових підходів до навчання, зокрема через використання інтерактивних платформ. Це дозволяє значно покращити процес засвоєння матеріалу, підвищити залученість учнів у освітній процес та сприяти розвитку їхніх творчих здібностей. Інтерактивні платформи дають можливість створювати цікаві та динамічні уроки, що стимулюють активну участь учнів, дозволяючи їм не тільки отримувати знання, а й практично застосовувати їх у реальних ситуаціях.

Інтерактивні платформи, на відміну від традиційних методів навчання, які часто обмежені можливостями індивідуалізації, відкривають нові горизонти для ефективного навчання та розвитку особистості учнів. Вони пропонують кілька ключових переваг: можливість навчатися у власному темпі, відповідно до інтересів учнів, що дозволяє поєднувати навчання з іншими видами діяльності та сприяє розвитку самостійності; швидка адаптація до змін в освітніх вимогах, що дає змогу пропонувати актуальні завдання та матеріали, орієнтовані на формування важливих навичок для сучасного суспільства; наявність систем відстеження прогресу, які дають змогу учням оцінювати власні досягнення, виправляти слабкі місця в навчанні і створюють умови для постійного вдосконалення [5].

Використання платформ дозволяє ефективно поєднувати традиційні та інноваційні методи навчання, розвиваючи у старшокласників не лише знання, але й важливі навички 21-го століття, такі як критичне мислення, співпраця та цифрова грамотність.

У контексті викладання української мови та літератури в старших класах, інтерактивні платформи дозволяють розвивати критичне мислення учнів, сприяють їх творчому самовираженню та допомагають зануритись у вивчення матеріалу через практичні завдання, що відповідають сучасним вимогам освітнього процесу. Це також відкриває нові можливості для інтеграції з іншими дисциплінами та розвитку навичок, які будуть корисні учням в майбутній професійній діяльності.

Актуальність дослідження полягає у необхідності вдосконалення освітнього процесу шляхом інтеграції новітніх технологій, зокрема інтерактивних платформ, у викладання української мови та літератури в старших класах. Використання таких платформ сприяє підвищенню мотивації учнів, допомагає розвивати навички критичного мислення, аналітичного підходу та творчої самореалізації, що є важливими складовими сучасної освіти.

Мета дослідження – визначити теоретичні аспекти використання інтерактивних платформ на уроках української мови та літератури в старших класах.

Для досягнення мети дослідження було поставлено такі **завдання**:

1. Визначити сутність інтерактивних платформ та їх роль у сучасній освіті.
2. Оглянути сучасні інтерактивні платформи, які використовуються в освітньому процесі.
3. Проаналізувати психолого-педагогічні аспекти використання інтерактивних платформ у навчанні старшокласників.

4. Дослідити можливості інтерактивних платформ для проведення уроків української мови та літератури в старших класах.
5. Дослідити інтерактивні платформи як засіб самоосвіти та дистанційного навчання.
6. Розробити плани-конспекти уроків з використанням інтерактивних платформ на уроках української мови та літератури

Об'єктом дослідження інтерактивні платформи в освітньому процесі.

Предметом дослідження особливості використання інтерактивних платформ на уроках української мови та літератури.

Методи дослідження:

– теоретичні: аналіз наукової, психолого-педагогічної, методичної літератури з обраної теми (для вивчення теоретичних аспектів використання інтерактивних платформ в освіті);

– емпіричні: споспиреження, узагальнення передового педагогічного досвіду (для оцінки ефективності використання інтерактивних платформ на уроках української мови та літератури).

Практична значущість дослідження полягає в тому, що його результати можуть бути використані вчителями української мови та літератури для впровадження інтерактивних платформ у навчальний процес.

Наукова новизна дослідження полягає в аналізі інтерактивних платформ, які використовуються для навчання української мови та літератури в старших класах. У дослідженні також розглядаються психолого-педагогічні аспекти використання цих платформ, що дозволяє визначити їх вплив на мотивацію учнів, розвиток їхніх когнітивних та творчих здібностей. Крім того, дослідження пропонує нові підходи до інтеграції інтерактивних платформ у навчальний процес для покращення результатів освіти.

Структура роботи. Магістерська робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних

джерел та додатків. Загальний обсяг роботи 79 сторінок. Основний текст – 62 сторінки.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТРЕАКТИВНИХ ПЛАТФОРМ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

1.1. Поняття інтерактивних платформ у контексті освіти

У сучасному світі інтеграція цифрових технологій в освітній процес стала невід’ємною частиною навчання, що відкриває нові можливості для ефективної взаємодії між учасниками освітнього процесу. Одним із ключових інструментів такої інтеграції є інтерактивні платформи. У контексті освіти інтерактивні платформи визначаються як спеціалізовані цифрові середовища, які забезпечують двосторонню комунікацію, інтерактивну взаємодію та доступ до освітніх матеріалів, спрямованих на покращення навчальних результатів.

Інтерактивна платформа – це інформаційно-технологічний засіб, який дозволяє користувачам взаємодіяти між собою або з комп’ютерною системою. У контексті освіти інтерактивні платформи виконують функції передачі знань, комунікації, організації навчального процесу, а також створення індивідуальних освітніх траєкторій для кожного користувача [8].

Такі платформи надають можливість обміну інформацією, виконання завдань у реальному часі, взаємодії з додатками чи сервісами. Наприклад, Google Classroom, Moodle або Zoom забезпечують онлайн-доступ до навчальних матеріалів і полегшують комунікацію між викладачем та учнями [33].

Інтерактивні платформи можуть мати різні форми та призначення:

1. Освітні платформи. Призначені для проведення занять, організації освітнього процесу та оцінювання знань. Приклади: Google Classroom, Edmodo.

2. Платформи для тестування. Використовуються для оцінювання знань та навичок. Приклад: Kahoot, Socrative.

3. Комунікаційні платформи. Використовуються для онлайн-зустрічей та відеоконференцій. Приклад: Zoom, Microsoft Teams.

4. Мультимедійні платформи. Призначені для створення інтерактивного контенту, презентацій або візуальних матеріалів. Приклад: Canva, Prezi.

Завдяки інтерактивним платформам освітній процес стає більш доступним і гнучким, що особливо важливо в умовах дистанційного навчання. Вони сприяють формуванню активної взаємодії між учнями та викладачами, дозволяючи інтегрувати найновіші технології у навчальні програми [3]. Інтерактивні платформи дозволяють учням отримувати миттєві результати своєї роботи, наприклад, автоматично оцінені тести чи коментарі від викладачів. Платформи можуть адаптуватися до рівня знань, інтересів та темпів навчання кожного учня, пропонуючи індивідуальний підхід.

Інтеграція різних видів контенту (відео, аудіо, графіки, інтерактивних моделей) сприяє кращому розумінню матеріалу та зацікавленню учнів. Завдяки хмарним технологіям доступ до таких платформ можливий у будь-який час і з будь-якого місця, що робить навчання гнучким.

Інтерактивні платформи виконують низку функцій, що підвищують якість освітнього процесу. По-перше, вони виступають посередником між вчителем і учнями, забезпечуючи легкий доступ до навчальних матеріалів, завдань і оцінювання. По-друге, вони створюють сприятливі умови для командної роботи, сприяючи формуванню соціальних навичок, таких як комунікація, співпраця та критичне мислення.

Крім того, інтерактивні платформи стимулюють інтерес до навчання через використання гейміфікації (ігрових елементів), наприклад, змагань, нагород за досягнення, лідербордів тощо. Це особливо важливо в старшій школі, де учні часто втрачають мотивацію до навчання через одноманітність традиційного підходу.

В освітній теорії інтерактивні платформи розглядаються як частина електронного навчання (e-learning), що зосереджується на взаємодії учасників процесу. Вони включають системи управління навчанням (Learning Management Systems, LMS) – такі як Moodle, Google Classroom, Canvas – а також більш вузькоспеціалізовані ресурси, як-от інтерактивні платформи для викладання точних наук (Khan Academy) чи мовних дисциплін (Duolingo) [28].

Інтерактивні платформи відіграють ключову роль у реформуванні освітнього процесу, переносючи акцент із традиційного «вчитель-центричного» підходу до навчання, орієнтованого на учня. У цьому контексті вони не лише слугують засобом передачі знань, а й формують нові підходи до організації навчання, які відповідають вимогам сучасного інформаційного суспільства.

Використання інтерактивних платформ у освітньому процесі забезпечує якісно новий рівень розвитку освіти, сприяючи доступу до знань, підвищенню ефективності навчання та формуванню ключових компетентностей. Впровадження інтерактивних платформ у навчальний процес сприяє:

- забезпеченню індивідуального підходу до учнів через адаптацію контенту до їхніх інтересів і здібностей;
- використанню сучасних засобів підтримки групових та індивідуальних форм навчання;
- створенню експериментально-дослідницького підґрунтя для вивчення дисциплін;
- зменшенню розриву між змістом навчання і реальними досягненнями науки й технологій.

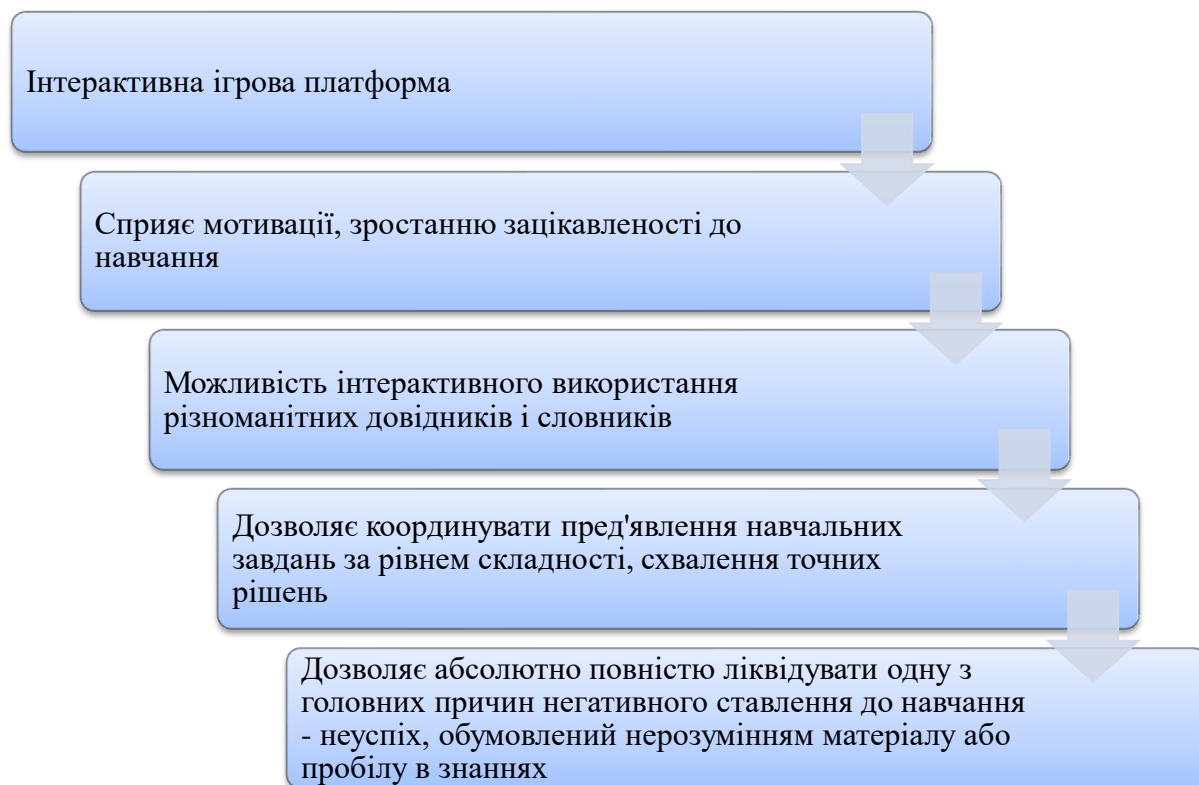


Рис.1.1. Основні аспекти використання інтерактивних платформ на уроках

Особливістю інтерактивних платформ є інтеграція технологій Web 2.0, які забезпечують співпрацю, інтерактивність та мультимедійність. Використання таких платформ, як Google Classroom, Moodle, Kahoot або Duolingo, сприяє формуванню критичного мислення, розширенню світогляду учнів та інтеграції їх у глобальну освітню спільноту.

Стратегії розвитку освіти на сучасному етапі підкреслюють необхідність активного впровадження інтерактивних платформ для створення безпечного та стимулюючого освітнього середовища. Це сприяє не лише засвоєнню навчального матеріалу, а й формуванню ключових навичок, таких як комунікація, співпраця, інформаційна грамотність та здатність до самоорганізації.

У сучасному інформаційному суспільстві інтерактивні платформи стають інструментом, який дозволяє не лише передавати знання, а й створювати середовище для їх активного засвоєння та застосування. Вони стають важливим компонентом освіти, який відповідає вимогам часу та сприяє формуванню конкурентоспроможного покоління. Така трансформація освітнього процесу є запорукою того, що освіта в Україні залишатиметься актуальною та інтегрованою у світову систему знань.

Таким чином, інтерактивні платформи в освіті є важливим інструментом для модернізації освітнього процесу, створення сприятливих умов для всебічного розвитку учнів, їхньої адаптації до викликів сучасності та інтеграції в глобальний інформаційний простір.

1.2. Огляд сучасних інтерактивних платформ для навчання

Сучасні інтерактивні платформи для навчання забезпечують інноваційні підходи до освітнього процесу, дозволяючи залучати учнів, підвищувати їхню мотивацію та ефективно організовувати навчання. Нижче наведено опис популярних платформ, що активно використовуються в освітньому середовищі.

1. Google Meet та Google Classroom

Google Meet (<https://meet.google.com>) – це безкоштовна платформа для відеоконференцій із потужним функціоналом. Вона дозволяє організовувати онлайн-заняття, групові обговорення та індивідуальні консультації. Легка інтеграція з Google Classroom дозволяє викладачам створювати завдання, перевіряти роботи учнів, моніторити прогрес, забезпечувати конфіденційність оцінювання та зберігати навчальні матеріали в хмарному сховищі Google Диск.

2. Padlet

Padlet (<https://padlet.com>) – віртуальна стіна для спільної роботи, де учасники можуть додавати документи, відео, зображення, тексти та інші

матеріали. Платформа чудово підходить для організації групових проєктів, мозкових штурмів і створення інтерактивних карт ідей.

Цей сервіс ідеально підходить для дистанційної організації спільної роботи над матеріалами.

3. Kahoot!

Kahoot! (<https://kahoot.com>) – це популярний інструмент для створення вікторин, інтерактивних ігор і тестів, які можна використовувати для закріплення знань в ігровій формі. Платформа підтримує гейміфікацію, що робить процес навчання більш захоплюючим для учнів.

4. Canva

Canva (<https://www.canva.com>) – це інструмент для графічного дизайну, адаптований для створення інтерактивних навчальних матеріалів, презентацій, постерів, афіш тощо. Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс та наявність української мови роблять його зручним для використання вчителями та учнями.

5. LearningApps.org

LearningApps (<https://learningapps.org>) – платформа для створення інтерактивних завдань із використанням мультимедійних елементів. Вона пропонує шаблони для створення вправ, що можуть бути адаптовані під будь-який навчальний предмет.

6. WordArt

WordArt (<https://wordart.com>) – сервіс для створення хмар слів, що використовується для візуалізації ключових понять або ідей. Це інструмент, який допомагає учням краще засвоювати нові терміни через асоціативне мислення.

7. Rebus1.com

Rebus1 (<http://rebus1.com/ua/index.php>) – генератор ребусів, кросвордів та анаграм. Він допомагає автоматизувати створення завдань для навчання та

творчого розвитку учнів, особливо в рамках літератури чи інших гуманітарних дисциплін.

8. AutoDraw

AutoDraw (<https://www.autodraw.com>) – це графічний редактор на основі штучного інтелекту, який автоматично розпізнає малюнки користувачів і пропонує професійно створені ілюстрації. Це чудовий інструмент для створення наочних матеріалів та творчих завдань.

9. Wordwall

Wordwall (<https://wordwall.net>) – платформа для створення інтерактивних вправ і роздаткових матеріалів. Вона дозволяє створювати завдання, які можуть виконуватися як онлайн, так і в друкованому вигляді.

10. Освітній проєкт «На Урок»

«На Урок» (<https://naurok.com.ua>) – це українська платформа для створення онлайн-завдань, тестів, діагностичних робіт і веб-квестів. Вона дозволяє інтегрувати елементи інтерактивності в традиційний навчальний процес.

11. Всеосвіта

Всеосвіта (<https://vseosvita.ua>) – ресурс для створення цифрових навчальних матеріалів, веб-квестів і обміну досвідом між педагогами. Вона є платформою для організації інтегрованих уроків та міжпредметних проєктів.

12. HUMAN

HUMAN – це безкоштовний цифровий помічник для автоматизації освітнього процесу. Він дозволяє вчителям оцінювати роботи учнів, відстежувати успішність у реальному часі та отримувати зворотний зв'язок щодо складності навчального матеріалу.

13. Всеукраїнська школа онлайн

Всеукраїнська школа онлайн (<https://lms.e-school.net.ua>) – платформа з відеоуроками, тестами й іншими матеріалами для підтримки дистанційного навчання. Вона розрахована на учнів середніх і старших класів.

14. Prometheus

Prometheus (<https://prometheus.org.ua>) – найбільша українська платформа масових відкритих онлайн-курсів, що пропонує курси з різних дисциплін. Її ресурси використовуються для підготовки до ЗНО, розширення професійних знань і самоосвіти.

Іншими популярними інструментами, такими як Google Drive, Slack, Microsoft Teams та іншими [28].

15. **ClickUp** дозволяє ефективно організувати як навчальний процес, так і командну діяльність. Студенти можуть планувати свої завдання, вчителі – відслідковувати успішність учнів, а також створювати спільні робочі простори для групових проєктів і досліджень. Завдяки своєму інтуїтивно зрозумілому інтерфейсу та безлічі налаштувань, ця платформа стає зручним інструментом як для самостійного, так і для командного навчання.

16. **Notion.** Це багатоцільова платформа, яка дозволяє створювати та організувати різні типи контенту, такі як нотатки, бази даних, завдання, списки та багато іншого.

Основні функції:

- нотатки та документи: можливість створювати структуровані сторінки, які можуть містити текст, зображення, відео та інші мультимедійні елементи.
- бази даних: Notion дає змогу створювати бази даних для відстеження завдань, проєктів та інших аспектів навчання.
- календарі та завдання: інтеграція з календарем і завданнями дозволяє планувати навчальний процес та відстежувати прогрес.
- спільна робота: можливість працювати разом над одним документом, що особливо корисно для командних проєктів.

Notion є універсальним інструментом для організації навчальних матеріалів, планування занять і спільної роботи між учнями та викладачами. Ця платформа дозволяє не лише зберігати інформацію, але й організувати

її таким чином, щоб усі учасники навчального процесу могли швидко і зручно отримувати доступ до необхідних даних.

17. Google Jamboard. Це інтерактивна дошка, яка дозволяє створювати спільні візуальні проєкти в реальному часі.

Основні функції:

- малювання та нотатки: користувачі можуть малювати, писати текст та додавати зображення на дошку.
- спільна робота: кілька учасників можуть одночасно працювати над одним проєктом або завданням.
- інтеграція з Google Workspace: можливість інтеграції з іншими інструментами Google, такими як Google Docs, Sheets, Slides.

Jamboard дає можливість учням і викладачам створювати візуальні презентації, працювати над мапами і схемами, організовувати мозкові штурми і навіть проводити заняття в реальному часі з активною участю всіх учасників. Це ідеальний інструмент для колективної роботи та креативного підходу до навчання.

18. Lucidchart. Це платформа для створення діаграм, ментальних карт та схем, що дає змогу візуалізувати інформацію та організувати її у вигляді структурованих блоків.

Основні функції:

- створення діаграм: просте створення діаграм, мап процесів, організаційних схем і багатьох інших типів візуальних матеріалів.
- інтеграція: Lucidchart інтегрується з іншими інструментами, такими як Google Workspace, Microsoft Office, Slack, що дозволяє обмінюватися документами та співпрацювати в реальному часі.
- спільна робота: багато користувачів можуть одночасно працювати над однією діаграмою, обговорюючи і вносячи зміни в реальному часі.

Lucidchart дозволяє студентам і викладачам візуалізувати складні ідеї, структурувати інформацію та організовувати проєкти. Це корисний інструмент як для пояснення навчальних матеріалів, так і для групових досліджень, проєктної роботи та створення інтерактивних схем.

Ці платформи є важливими інструментами в сучасному освітньому процесі, допомагаючи створювати інтерактивне середовище, де учні активно взаємодіють з матеріалом і один з одним. Вони забезпечують нові можливості для організації та планування навчання, що сприяє розвитку комунікаційних та когнітивних навичок учнів. Відкривають нові горизонти в освіті, допомагаючи створювати інтерактивний і сучасний навчальний простір.

1.3. Психолого-педагогічні аспекти використання інтерактивних платформ у старшій школі

Інформаційне суспільство характеризується трансформацією інформації на основну виробничу силу, що відображається в усіх сферах життя, зокрема у навчанні (D. Bell, M. Castells, M. Piore, Ch. F. Sabel, J. Bodrillard). Так, D. Bell зазначає, що професія технічного спеціаліста стає однією з основних, а впровадження нововведень залежить від наукових знань. M. Castells акцентує на тому, що генерація, обробка та передача інформації стали основними факторами виробництва. Ці зміни суттєво впливають на освіту, зокрема на психолого-педагогічні умови навчання.

В умовах інформаційного суспільства відбувається трансформація традиційних педагогічних принципів. Впровадження інтерактивних платформ у старшій школі дозволяє не тільки покращити взаємодію учнів із навчальним матеріалом, але й розвивати такі важливі навички, як самостійне мислення, співпраця, комунікація та вміння працювати з різними інформаційними ресурсами.

Інтерактивні платформи, зокрема ті, що підтримують групову роботу, активізують пізнавальний процес, організують тренінги, семінари та інші форми навчання, що дозволяє врахувати індивідуальні здібності учнів. Такі платформи сприяють розвитку критичного мислення, вміння працювати у команді, а також підвищують мотивацію учнів до навчання, адже вони можуть самостійно здобувати знання, використовуючи сучасні засоби навчання.

Використання інтерактивних платформ у старшій школі змінює не тільки методи подачі навчального матеріалу, але й саму структуру освітнього процесу. Важливими аспектами є підвищення науковості, активність учнів, а також інтеграція нових підходів у навчання, які враховують особистісно орієнтовані методи та новітні технології.

Інтерактивні платформи в освіті є потужним інструментом для покращення процесу навчання та виховання учнів. Вони сприяють підвищенню продуктивності освітнього процесу, оскільки дозволяють активно залучати учнів до освітнього процесу через інтерактивні завдання, спільні проєкти та обговорення. Однак, їх ефективність залежить від того, наскільки викладач розуміє психолого-педагогічні аспекти їх використання.

Інтерактивні платформи підтримують використання дослідницьких та проблемних методів навчання, що сприяє розвитку не лише самостійного мислення, а й культури спілкування та умінь виконувати різні соціальні ролі у спільній діяльності. Також, інтерактивні платформи дозволяють вирішувати проблеми особистісно орієнтованого навчання, що допомагає кожному учню працювати відповідно до своїх індивідуальних здібностей та досягати результатів у різних галузях знань.

Інтерактивні платформи, такі як Notion, Google Classroom, ClickUp, Kahoot! та інші, дають можливість учням виконувати завдання, брати участь у вікторинах, організувати роботу в групах і отримувати миттєвий зворотний зв'язок від викладачів. Вони також дозволяють створювати

віртуальні простори для спільної роботи та навчання, що підвищує рівень мотивації і залученості учнів до навчання. Усі ці аспекти допомагають створити середовище для гнучкого та ефективного навчання в сучасних умовах.

Інтерактивні платформи, що використовуються у старшій школі, мають значний вплив на процес навчання та розвитку учнів. Вони не лише полегшують організацію навчального процесу, але й створюють нові можливості для розвитку когнітивних, комунікативних та емоційних аспектів особистості учнів. Ось деякі психолого-педагогічні аспекти використання інтерактивних платформ:

1. Мотивація до навчання.

Інтерактивні платформи стимулюють учнів до більш активної участі в навчанні. Гейміфікація, яка є частиною багатьох платформ (наприклад, Kahoot! або Wordwall), може значно підвищити мотивацію учнів завдяки ігровим елементам, змаганням та досягненням. Це сприяє не тільки підвищенню інтересу до навчального матеріалу, але й розвитку конкуренції та бажання досягти кращих результатів.

2. Розвиток критичного мислення та самостійності.

Використання інтерактивних платформ допомагає учням розвивати критичне мислення та самостійність. Наприклад, платформи, такі як Notion та LearningApps, дозволяють учням створювати власні завдання, організовувати інформацію, що сприяє розвитку когнітивних здібностей. Самостійне освоєння нових інструментів, дослідження матеріалів через інтерактивні вправи допомагає формувати навички самостійної роботи та прийняття рішень.

3. Індивідуалізація навчання.

Інтерактивні платформи дозволяють адаптувати навчання під індивідуальні потреби учнів. Платформи, як-от Google Classroom або Всеосвіта, можуть надавати доступ до різних рівнів завдань, що відповідають

різним рівням знань і здібностей. Це забезпечує можливість для кожного учня працювати в індивідуальному темпі, що позитивно впливає на розвиток їхніх здібностей та зниження стресу.

4. Підтримка комунікації та співпраці.

Використання платформ для колективної роботи, таких як Padlet та Google Jamboard, сприяє розвитку комунікативних навичок, вміння працювати в команді. Учні навчаються взаємодіяти, обмінюватися думками, а також вирішувати проблеми в групах. Це важливо не тільки для академічного процесу, але й для розвитку соціальних навичок та емоційного інтелекту.

5. Розвиток емоційної інтелігентності.

Інтерактивні платформи створюють умови для взаємодії в комфортному середовищі, що сприяє розвитку емоційної інтелігентності учнів. Завдяки різним форматам навчання (відеоуроки, завдання, вікторини) учні мають можливість виражати свої емоції через творчість (наприклад, через створення проектів в Canva або Lucidchart), що дозволяє знижувати стрес і тривожність у процесі навчання.

6. Використання зворотного зв'язку та оцінювання.

Інтерактивні платформи дають можливість здійснювати оперативне оцінювання результатів учнів і надавати зворотний зв'язок, що позитивно впливає на мотивацію та самооцінку учнів. Інструменти, як-от Google Classroom і HUMAN, дозволяють вчителям швидко оцінювати завдання, надавати коментарі та рекомендації, що допомагає учням вдосконалювати свої знання та розвивати навички самоконтролю.

7. Зменшення стресу та страху помилок.

Інтерактивні платформи створюють безпечне середовище для вивчення нових матеріалів, де учні можуть робити помилки без страху покарання чи осуду. Це допомагає знизити рівень стресу і підвищити впевненість учнів у своїх силах, що сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу.

Інтерактивні платформи, що активно використовуються у старшій школі, мають великий потенціал у розвитку когнітивних, комунікативних та емоційних аспектів учнів. Вони сприяють індивідуалізації навчання, мотивують до навчання через гейміфікацію, підтримують розвиток критичного мислення та соціальних навичок. Правильне застосування таких платформ може значно покращити якість навчання та сприяти гармонійному розвитку учнів.

Висновки до розділу 1

У першому розділі розглянуто теоретичні основи використання інтерактивних платформ в освітньому процесі, що включає визначення поняття інтерактивних платформ, огляд сучасних інструментів для навчання та аналіз психолого-педагогічних аспектів їх застосування.

Визначено, що інтерактивні платформи є інструментами, які забезпечують ефективну взаємодію між учасниками освітнього процесу, сприяють розвитку навичок самостійного навчання, комунікації та критичного мислення. Ці платформи дозволяють персоналізувати навчальний процес, адаптуючи його до індивідуальних потреб і можливостей учнів.

Огляд сучасних платформ, таких як Google Classroom, Moodle, Zoom та ін., показав їхнє різноманіття та функціональність. Кожна платформа має свої переваги та недоліки, що дозволяє освітянам обирати найбільш відповідний інструмент залежно від цілей навчання, технічних можливостей та специфіки навчального закладу.

З'ясовано, що ефективне використання інтерактивних платформ у старшій школі залежить від врахування психолого-педагогічних аспектів, таких як вікові особливості учнів, мотивація до навчання, розвиток самостійності та відповідальності. Інтерактивні платформи сприяють формуванню когнітивних і соціальних компетенцій, проте вимагають

ретельного планування та впровадження, щоб уникнути перевантаження учнів і зниження ефективності освітнього процесу.

Таким чином, інтерактивні платформи є потужним інструментом модернізації освіти, що сприяє індивідуалізації та інтерактивності навчання, за умови їх раціонального використання з урахуванням психолого-педагогічних принципів.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ПЛАТФОРМ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

2.1. Використання освітніх платформ на уроках української мови в старших класах

Освітній процес з використанням інтерактивних освітніх платформ можна організувати наступним чином: вчитель пропонує завдання, а клас розподіляється на невеликі групи (3–5 учасників). Кожен учасник виконує свою частину завдання, а результати роботи представляє на платформі, наприклад, у Google Classroom або на інтерактивній дошці Jamboard. Інші учасники групи, а також учитель мають змогу переглянути ці результати та залишити свої коментарі. Наприкінці роботи групи об'єднують свої матеріали та презентують кінцевий результат усім учням класу через функції платформ, як-от спільний документ у Google Docs або інтерактивна презентація в Canva.

Окрім групової роботи, можна запропонувати учням виконати індивідуальні завдання з розміщенням результатів своєї діяльності на платформі, наприклад, у Padlet або Classkick. Завдання можуть бути різноманітного характеру – написання есе, створення інфографіки з граматичної теми або запис відео з поясненням правил української мови. Усі завдання мають відповідати віковим особливостям, рівню підготовки та інтересам учнів, що сприяє їхній активній участі.

Платформи також дозволяють організувати опитування, голосування, обговорення. Наприклад, використовуючи Mentimeter або Kahoot, можна проводити інтерактивні вікторини або оцінювати рівень засвоєння матеріалу. Завдяки цьому учні мають можливість отримати миттєвий зворотний зв'язок та порівняти свої результати із результатами однокласників.

За власним досвідом педагогічної діяльності, можемо зазначити, що більшість учнів активно користуються освітніми платформами для виконання завдань. Вони вже звикли до цифрових інструментів, і інтеграція платформ, таких як Google Workspace або Moodle, допомагає не лише налагодити педагогічний контакт, але й залучити учнів до активного навчання у зручному для них форматі.

Сучасні інтерактивні платформи стають важливим інструментом у навчальному процесі, особливо під час викладання української мови. Надалі розглянемо можливості використання інтерактивних платформ на уроці української мови в старших класах:

1. Google Classroom

Google Classroom є універсальним інструментом для управління навчальним процесом. На уроках української мови ця платформа може використовуватися для:

– створення тестів і завдань. Наприклад, учитель може створити тест із граматики, використовуючи Google Forms.

Завдання може включати розпізнавання складних речень, аналіз морфологічних особливостей слів чи розбір синтаксичних конструкцій.

Приклад завдання: *визначте тип складного речення та розставте розділові знаки.*

Форма: заповнення тесту з автоматичною перевіркою.

– публікація навчальних матеріалів. Учитель може розміщувати відеоуроки, інструкції, презентації та тексти для аналізу. Наприклад: використання відео на тему «Кома в складному реченні» (<https://www.youtube.com/watch?v=fbH7JDVgbcY>). Учні переглядають матеріал та виконують інтерактивне завдання.

– індивідуальна робота з текстом. Учні можуть виконувати творчі завдання, як-от написання есе чи аналіз уривків літературних текстів.

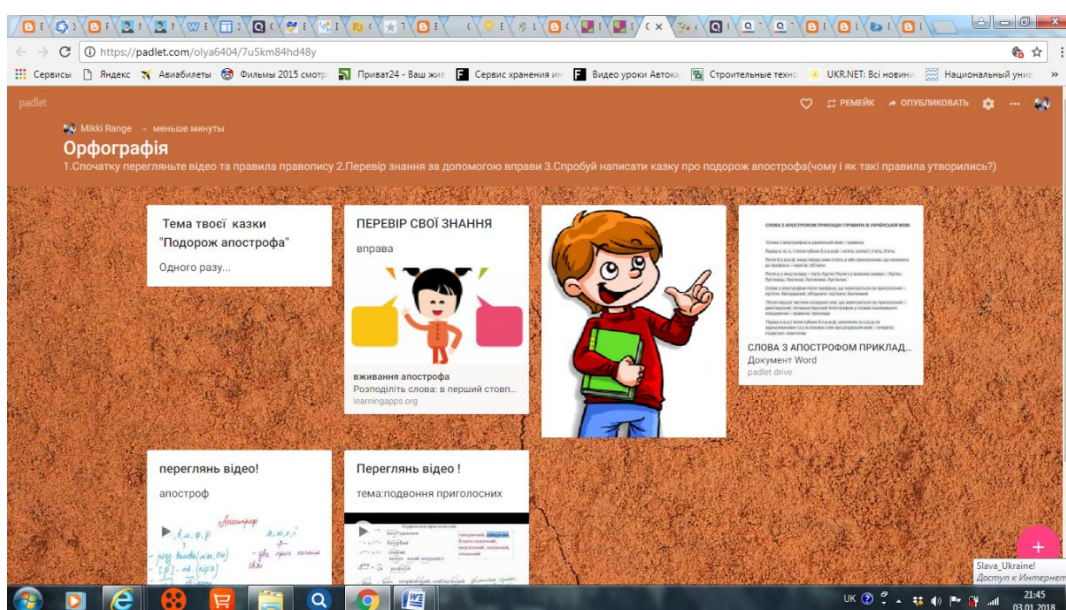
Платформа дозволяє кожному отримати індивідуальний зворотний зв'язок від учителя.

Функція Google Classroom	Приклад використання
Організація тестів	Тест на визначення відмінків у реченнях.
Публікація матеріалів	Завантаження відеоуроку про словотвір.
Зворотний зв'язок	Коментар до написаного учнем твору.

2. Використання Padlet

Padlet дозволяє організувати колективну роботу над проєктами.

– групова робота з текстом. Учні працюють над створенням таблиць, схем чи інтерактивних постів. Нариклад: урок про апостроф в українській мові (орфографія).



Учитель пропонує створити віртуальну дошку, де кожна група учнів знаходить відео, розповідь, вправу та публікує результати на спільній стіні.

Завдання	Дія учнів	Результат
Створити віртуальну дошку для дослідження теми апострофа в українській мові.	Кожна група учнів знаходить відео, приклади текстів, вправи або публікації, що стосуються вивчення апострофа.	Учні публікують результати на спільній стіні, зібравши різні матеріали: відеоуроки, тексти з вправами та поясненнями, що демонструють правильне використання апострофа.

Таким чином, Padlet дозволяє інтерактивно взаємодіяти з матеріалом та розвивати в учнів навички командної роботи та самостійного пошуку інформації.

3. Використання Quizlet

Quizlet є чудовою платформою для запам'ятовування лексичних та граматичних правил за допомогою флеш-карток та тестів.

Учитель створює набір флеш-карток з правилами правопису та тестами для їхньої перевірки.

Наприклад завдання: учням пропонується завдання на повторення орфографії: «Знайдіть правильне закінчення слів у множині».

Посилання на набір флеш-карток: Quizlet - Орфографічні правила (<https://quizlet.com/ru>) (посилання на реальний набір флеш-карток створюється в залежності від вчительського профілю).

Завдання	Дія учнів	Результат
Учитель створює набір флеш-карток, що містить орфографічні правила, а також тести для перевірки знань учнів.	Учні використовують флеш-картки для вивчення правильних варіантів закінчень слів у множині. Після цього вони проходять тест, де вибирають правильний варіант закінчення для кожного слова.	Учні можуть перевірити свої знання, отримавши результат тесту, і за потреби повторити матеріал для покращення результатів.

Фрагмент уроку: На початку уроку учитель пояснює важливість знання правил правопису і пропонує учням пройти практичні вправи за допомогою Quizlet. Після вивчення теоретичної частини уроку (наприклад, правил використання апострофа або орфографічних норм), учні працюють із флеш-картками, застосовуючи отримані знання на практиці.

4. Використання Mentimeter для інтерактивних опитувань

На уроках української мови інтерактивні опитування допомагають оцінити розуміння теми та залучити всіх учнів до роботи.

Наприклад: тема «Складносурядні речення». Учитель створює інтерактивний тест із варіантами відповідей. Учні відповідають у реальному часі, а результати демонструються у вигляді графіків.

Функція Mentimeter	Приклад використання
Інтерактивний тест	Визначення типу речення.
Голосування	Обговорення складного випадку в пунктуації.

Техніки формувального оцінювання: Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>).

Після вивчення нової теми роздайте учням невеликі щільні картки. Попросіть їх з одного боку написати, що вони зрозуміли (основну думку, 2-3 пропозиції), з іншого – що залишилося незрозумілим. Зберіть картки і проаналізуйте відповіді. За певних умов картки можна не підписувати.

Другий спосіб провести техніку формувального оцінювання за допомогою сервісу Mentimeter. Створюємо 2 слайди презентації або 2 презентації окремо. На першому слайді пишемо «Що було зрозумілим на уроці?». На другому слайді «Що залишилось незрозумілим?»

Переваги проведення формувального оцінювання за допомогою Mentimeter.

- усе зберігається в одному місці;
- результати можна роздрукувати і створити дошку рефлексії;
- виглядає більш сучасно.
- не потрібно заготовлювати окремі картки для кожного учня.

Сервіс онлайн-опитувань Mentimeter: як створити питання, запустити опитування, переглянути результати (<https://youtu.be/H3kJ-ZsvFBQ>).

5. Використання Grammarly.

Grammarly є потужним інструментом для вдосконалення навичок письма. Платформа дозволяє перевіряти тексти на наявність орфографічних, граматичних і стилістичних помилок, а також дає поради щодо покращення мовлення та точності викладу.

Можливості Grammarly

- автоматична перевірка текстів: платформа аналізує текст на наявність помилок у реальному часі.
- покращення стилістики: пропонує рекомендації щодо стилю, словникового запасу та уникнення тавтологій.
- розширений словник: пропонує альтернативи для заміни складних або повторюваних слів.
- перевірка текстів українською та англійською мовами: підходить для уроків української та іноземних мов.

Приклад використання Grammarly (<https://www.grammarly.com/>):

Наприклад, під час підготовки до уроку учням дається завдання написати есе на тему: «Роль української мови у сучасному світі»

Учні створюють текст, завантажують його до Grammarly, отримують автоматичний звіт про помилки та виправляють їх. Завершену, вдосконалену версію есе подають учителю на перевірку.

Фрагмент уроку:

Тема уроку: Практика вдосконалення письмових текстів.

Ціль: Навчити учнів аналізувати та покращувати власні тексти.

Завдання:

- напишіть невеликий текст на задану тему.
- використайте Grammarly для перевірки тексту.
- збережіть звіт про виявлені помилки.
- проаналізуйте виправлення з учителем у класі.

Рефлексія: учні обговорюють, які помилки повторюються найчастіше і як уникати їх у майбутньому.

Grammarly – це унікальний інструмент, який стає справжнім помічником для учнів у вдосконаленні їхніх письмових навичок. Його використання в освітньому процесі має низку переваг, які допомагають зробити навчання ефективнішим і більш самостійним.

Перш за все, Grammarly сприяє розвитку самостійності учнів. Завдяки платформі вони вчаться самостійно знаходити й виправляти свої помилки, не чекаючи допомоги від учителя чи однокласників. Це не лише підвищує впевненість у власних силах, а й формує відповідальне ставлення до навчання.

Ще одна значна перевага – миттєвий зворотний зв'язок. Учні отримують аналіз своїх помилок одразу після завантаження тексту, що дозволяє зрозуміти, у чому полягає проблема, і швидко її виправити. Крім того, платформа надає пояснення до кожної помилки, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу.

Grammarly також допомагає покращити навички письма. Це стосується не лише граматики, а й стилістики, використання пунктуації та формування логічної структури тексту. Учні поступово розвивають свою мовну грамотність, що позитивно впливає на загальний рівень їхніх письмових робіт.

Ще одним вагомим плюсом є доступність інструменту. Безкоштовна версія Grammarly охоплює базові функції, які цілком достатні для освітніх цілей. Це означає, що кожен учень чи вчитель може скористатися можливостями платформи без додаткових витрат. Інструмент не лише спрощує процес перевірки, а й стимулює до постійного вдосконалення.

6. Інтерактивна платформа Wordwall (<https://wordwall.net/uk>). Платформа пропонує багатий вибір шаблонів і тем для створення завдань, які можна використовувати в чотирьох форматах.

Приклади інтерактивних вправ:


Тема уроку: основні фонетичні зміни голосних і приголосних звуків (асиміляція)

<https://wordwall.net/uk/resource/36572191/%d1%84%d0%be%d0%bd%d0%b5%d1%82%d0%b8%d0%ba%d0%b0-%d0%b0%d1%81%d0%b8%d0%bc%d1%96%d0%bb%d1%8f%d1%86%d1%96%d1%8f>

Фонетика. Асиміляція

Дата: _____

Ім'я: _____

 Запис у номерах елементів у списку полів для кожної групи

 Асиміляція
 за
 дзвінкістю

 Асиміляція
 за
 глухістю

 Асиміляція
 за
 м'якістю

 Асиміляція
 за місцем і
 способом
 творення

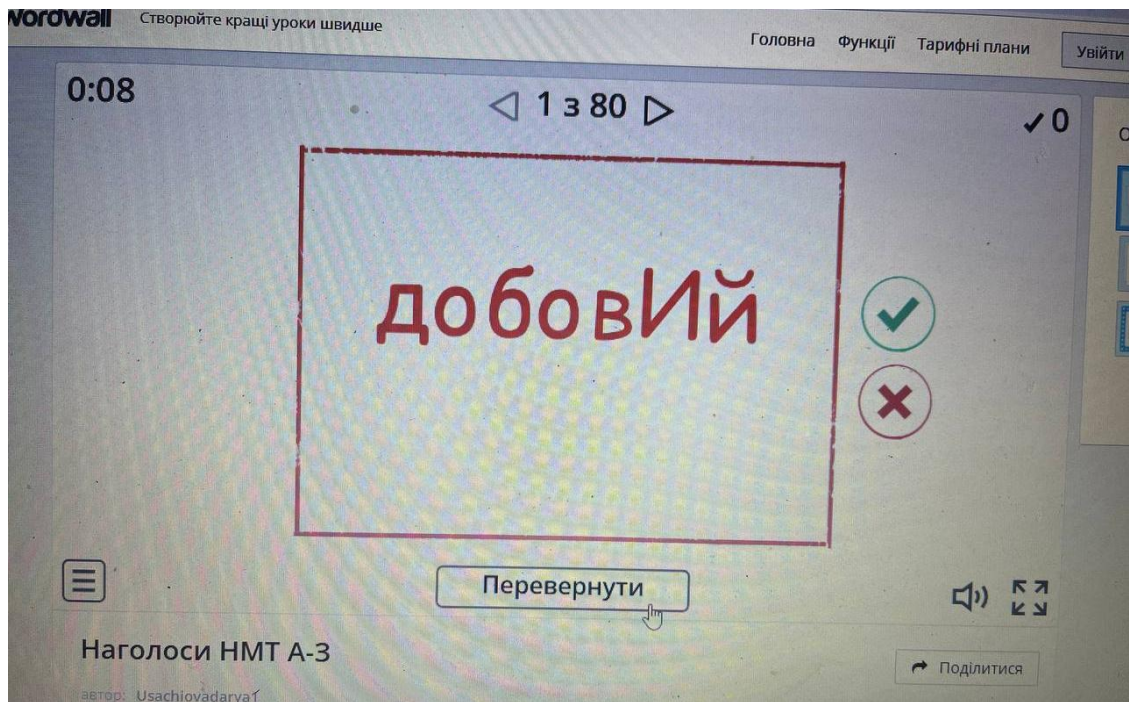
 Асиміляція
 голосних

1	2	3	4	5
мені	боротьба	копитце	полегшити	мінливість
6	7	8	9	10
хоч би	виніши	стільки	нігтьовий	світ
11	12	13	14	15
аякже	кігті	анекдот	у кружці	уподібнення
16	17	18	19	20
Запоріжжя	вогкий	дігтяр	рюкзак	цвітіння
21	22	23	24	25
спритність	матчевий	голубка	розжуй	кожух

 Wordwall

wordwall.net/r/36572191

Тема уроку: Наголос. Основні правила наголошування слів
<https://wordwall.net/uk/resource/33633213/%d0%bd%d0%b0%d0%b3%d0%be%d0%bb%d0%be%d1%81%d0%b8-%d0%bd%d0%bc%d1%82-%d0%b0-%d0%b7>)



Ці вправи спрямовані на закріплення теоретичних знань і формування практичних умінь, що відповідають сучасним вимогам до навчального процесу.

Тема: Вживання апострофа.

(<https://wordwall.net/uk/resource/37404968/%d0%b0%d0%bf%d0%be%d1%81%d1%82%d1%80%d0%be%d1%84>)

Готово wordwall.net

0:00

роз..ораний	вітр..як	різдв..яний	міжгір..я	перед..асінній
запам..ятати	Дерев..янок	бур..ячиння	Валер..ян	довір..я
Солов..йов	зв..ялити	присв..ята	сер..йозний	безвітр..яний
дріб..язковий	Св..ято слав	різьб..ярство	львів..янин	В..ячеслав
рутв..яний	кав..ярня	забур..янений	трьох..етапний	зат..ямити
Лук..яненко	торф..яний	між..ярусний	повітр..я	потьм..яніти
сім..янин	зів..ялений	Дар..я	черв..як	валер..янка
полум..яніти	пор..ядок	звір..ячий	мавп..ячий	медв..яний

З апострофом

Без апострофа

Здати відповіді

Апостроф

Дата: _____

Ім'я: _____

- | | |
|--|--|
| 1. міжгір..я
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа | 12. бур..ячиння
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа |
| 2. торф..яний
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа | 13. валер..янка
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа |
| 3. медв..яний
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа | 14. черв..як
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа |
| 4. рутв..яний
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа | 15. трьох..етапний
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа |
| 5. різьб..ярство
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа | 16. дріб..язковий
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа |
| 6. зат..ямити
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа | 17. Солов..йов
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа |
| 7. зів..ялений
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа | 18. мавп..ячий
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа |
| 8. забур..янений
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа | 19. В..ячеслав
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа |
| 9. потьм..яніти
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа | 20. довір..я
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа |
| 10. львів..янин
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа | 21. різдв..яний
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа |
| 11. Валер..ян
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа | 22. полум..яніти
А <input type="checkbox"/> З апострофом Б <input type="checkbox"/> Без апострофа |

Розподілити слова за двома категоріями: з апострофом і без.
Прокоментувати вибір.

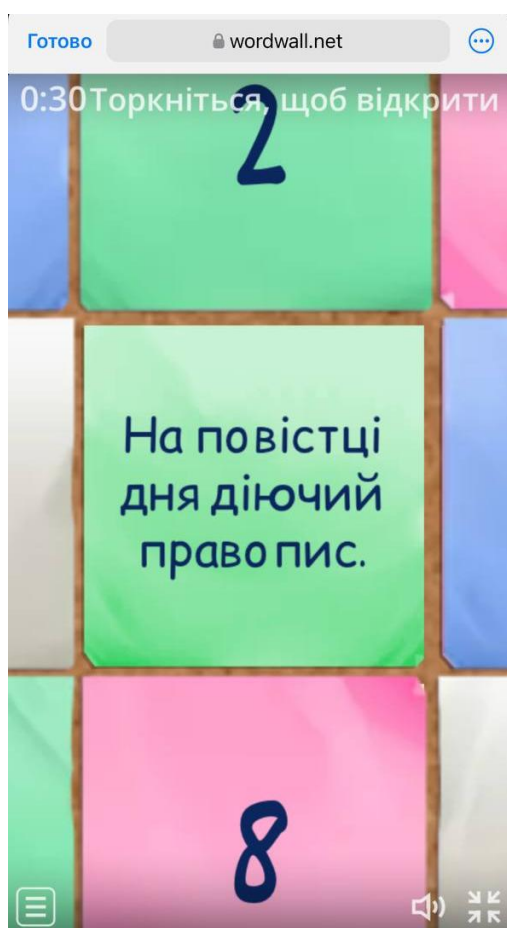
Додаткові можливості:

Шаблон «Удар крота» – перетворює завдання на гру.

Шаблон «Коркова дошка» – дозволяє залучити більше учнів одночасно.

Тема: Лексичне значення слова. Лексична помилка. Слово й контекст.

Прочитайте запропоновані речення, знайдіть лексичні помилки (порушення лексичної норми), виправте їх, а потім поясніть свій вибір (<https://wordwall.net/uk/resource/61760341/%d0%bb%d0%b5%d0%ba%d1%81%d0%b8%d1%87%d0%bd%d1%96-%d0%bf%d0%be%d0%bc%d0%b8%d0%bb%d0%ba%d0%b8-%d0%b2%d0%b5%d1%80%d0%b5%d1%81%d0%b5%d0%bd%d1%8c>)



Лексичні помилки. Вересень

Дата: _____

Ім'я: _____

1. Я вибачаюсь, можна зайти?

2. Я не можу прийняти рішення: мені подивитись серіал чи вивчити наголоси?

3. Вірний спосіб провести час - учити українську мову.

4. Я не хочу приймати участі в підведенні підсумків за рік.

5. На повістці дня діючий правопис.

6. На протязі тижня намагаюсь підняти питання відносно канікул.

7. Сьогодні вступає в силу угода, яку ми заключили в грудні місяці.

8. Треба прийняти міри щодо дипломатичних стосунків Польщі й України.

9. Я не можу відмінити заняття, бо українська мова - то святе.

10. Самі гарні новини про Україну достойні вашої уваги.

Після виконання вправи:

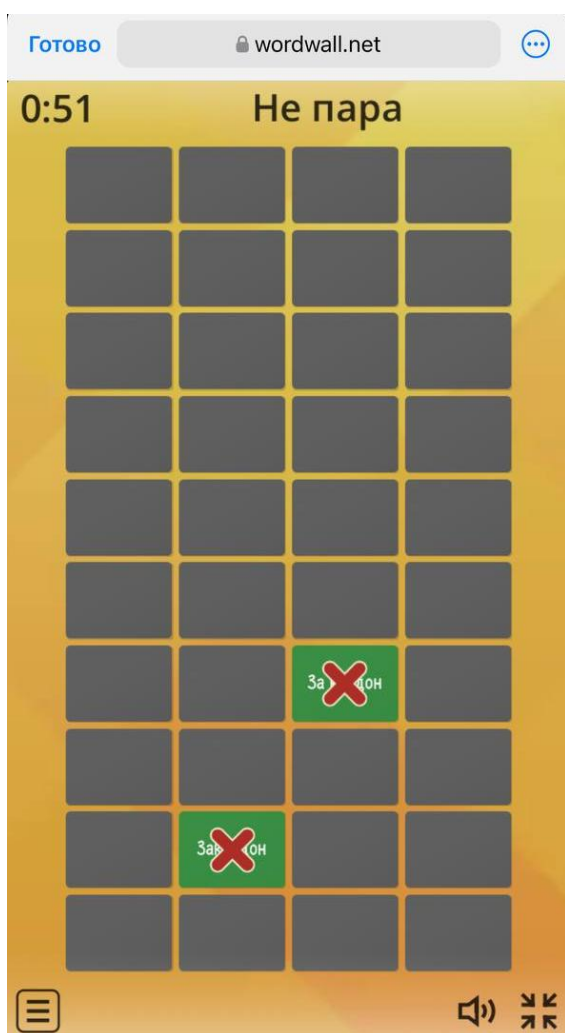
- учні орієнтуватимуться в лексичних нормах української мови;
- умітимуть ідентифікувати й виправляти помилкове вживання слів;
- розвиватимуть уміння редагування тексту.

Додаткові ідеї для уроку:

Для роботи онлайн учні можуть редагувати речення за допомогою функції коментування або колективного написання в документах. Для мотивації можна використовувати уривки з текстів сучасних письменників, блогів або новин. Це дозволяє поєднати актуальність матеріалу із практичною користю.

Тема: Пароніми. Запобігання помилкам у вживанні паронімів (Уживання слів-паронімів).

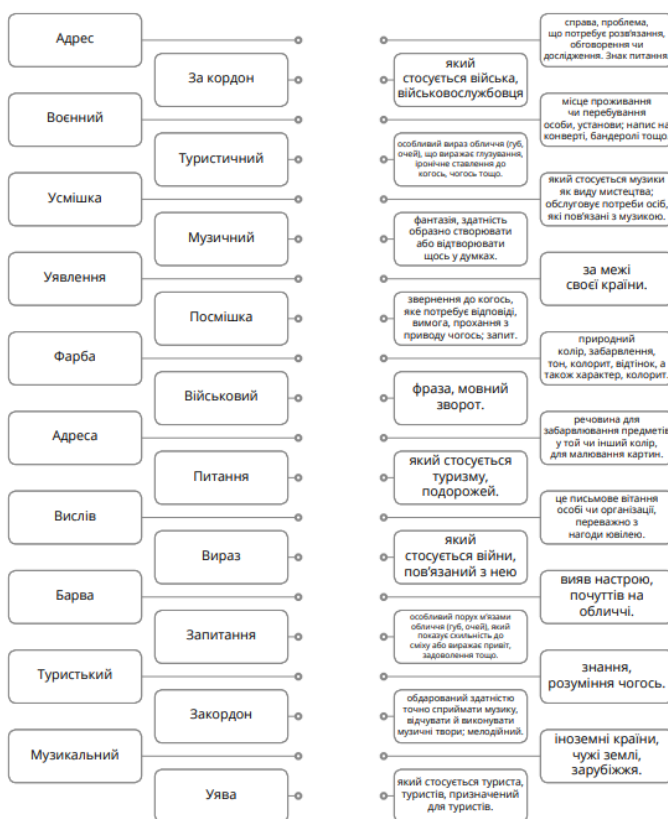
Завдання: встановіть відповідність між паронімами та їхніми визначеннями. Поясніть кожний вибір, наводячи приклади з контексту (<https://wordwall.net/uk/resource/62097599/%d1%83%d0%b6%d0%b8%d0%b2%d0%b0%d0%bd%d0%bd%d1%8f-%d1%81%d0%bb%d1%96%d0%b2-%d0%bf%d0%b0%d1%80%d0%be%d0%bd%d1%96%d0%bc%d1%96%d0%b2>)



Уживання слів паронімів.

Дата: _____

Ім'я: _____



Після виконання вправи:

- учні навчаться розрізняти значення паронімів;
- уникатимуть помилок, викликаних схожістю звучання слів;
- використовуватимуть ці слова в повсякденному мовленні відповідно до норм української мови.

Додаткові ідеї для уроку. Завдання можна адаптувати для гри у форматі «Що? Де? Коли?», де команди по черзі обирають слова-пароніми та пояснюють їх значення. У текстах сучасних інтернет-видань або блогів знайти речення з неправильно вживаними паронімами та запропонувати учням їх виправити.

7. Інтерактивна платформа LearningApps (<https://learningapps.org/>)

Інтерактивна платформа LearningApps є ефективним інструментом для організації навчання на уроках української мови, зокрема під час вивчення теми «Архаїзми». Вона дозволяє створювати

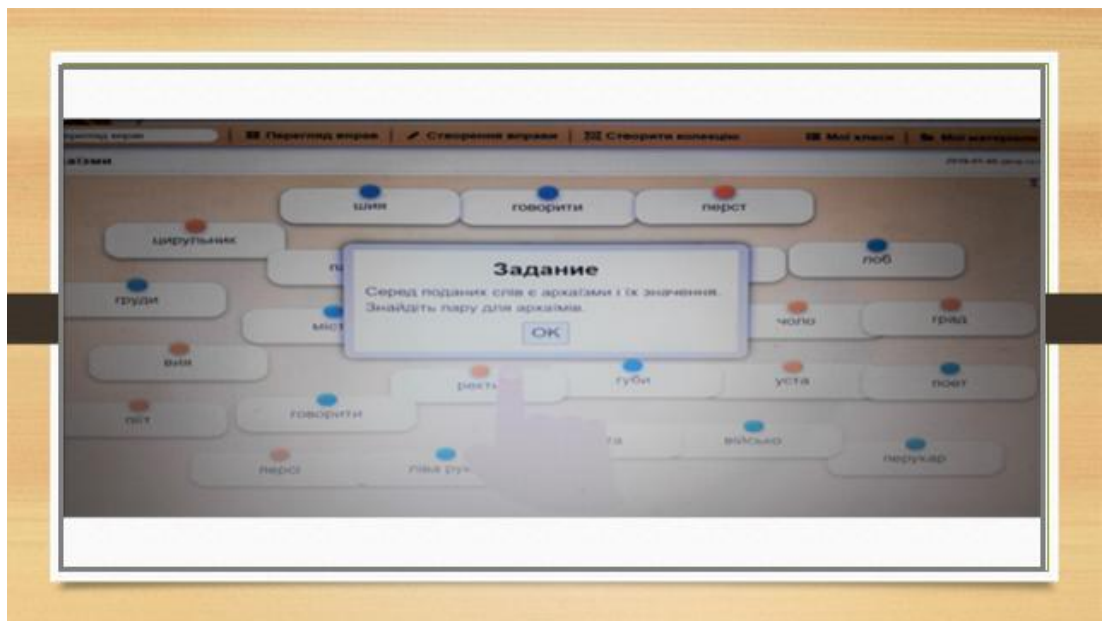
інтерактивні завдання, які сприяють поглибленню знань учнів, розвитку мовленнєвих умінь і формуванню інтересу до мови.

Приклад використання:

1. Завдання типу «Встанови відповідність»:

2. Учні повинні поєднати архаїзм із реченням, де його можна використати. Це допомагає краще зрозуміти функціональність таких слів у художньому чи історичному тексті.

Використання таких інтерактивних інструментів не лише підвищує рівень зацікавленості учнів, а й забезпечує ґрунтовне засвоєння навчального матеріалу.



8. WordArt (<https://wordart.com>) – сервіс для створення хмар слів. Зручний інструмент для занять з української мови та літератури: хмари слів і мапи думок.

Хмари слів – це інтерактивний інструмент, який використовується для візуалізації списків слів, категорій чи міток на спільному зображенні. Цей формат роботи сприяє швидкому запам'ятовуванню інформації, робить уроки цікавішими та стимулює

творче мислення. Хмари слів можна використовувати як на початку уроку для мотивації, так і як частину інтерактивного завдання чи квесту.

Варіанти роботи з хмарами слів: зашифрований вірш.

У хмарі можна приховати текст вірша. Завдання учнів – відгадати його та назвати автора.

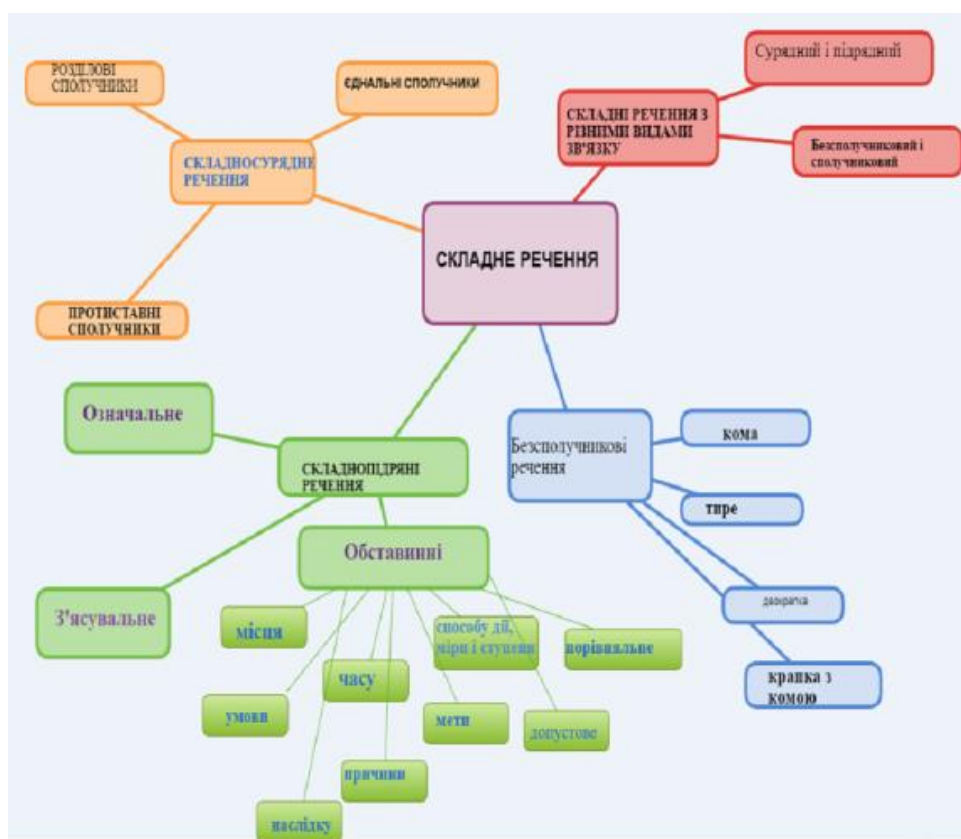
Морфологічний розбір. Вірш із хмари можна використати для граматичного аналізу, наприклад, зробити морфологічний розбір найчастіше вживаних слів.

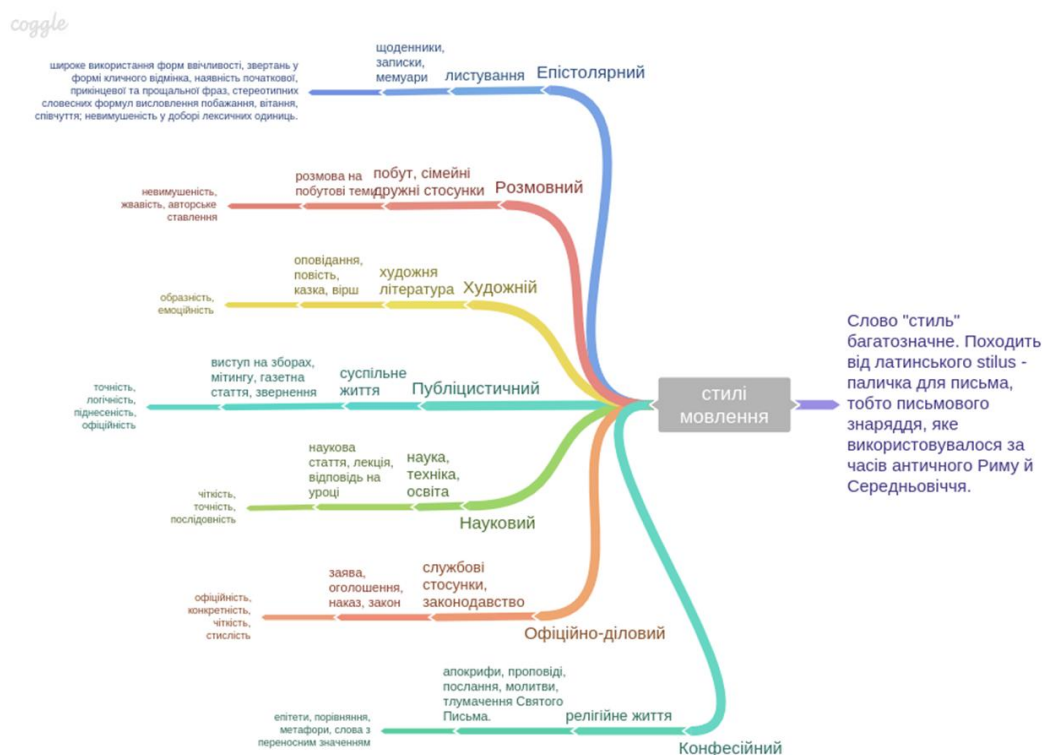
Новий правопис. Хмара слів із лексемами нового правопису (невідмінювані іменники, винятки з правил тощо) допоможе учням звернути увагу на ключові зміни.





10. **Lucidchart.** Мапи думок – це ще один інструмент, який можна використовувати на уроках української мови та літератури.





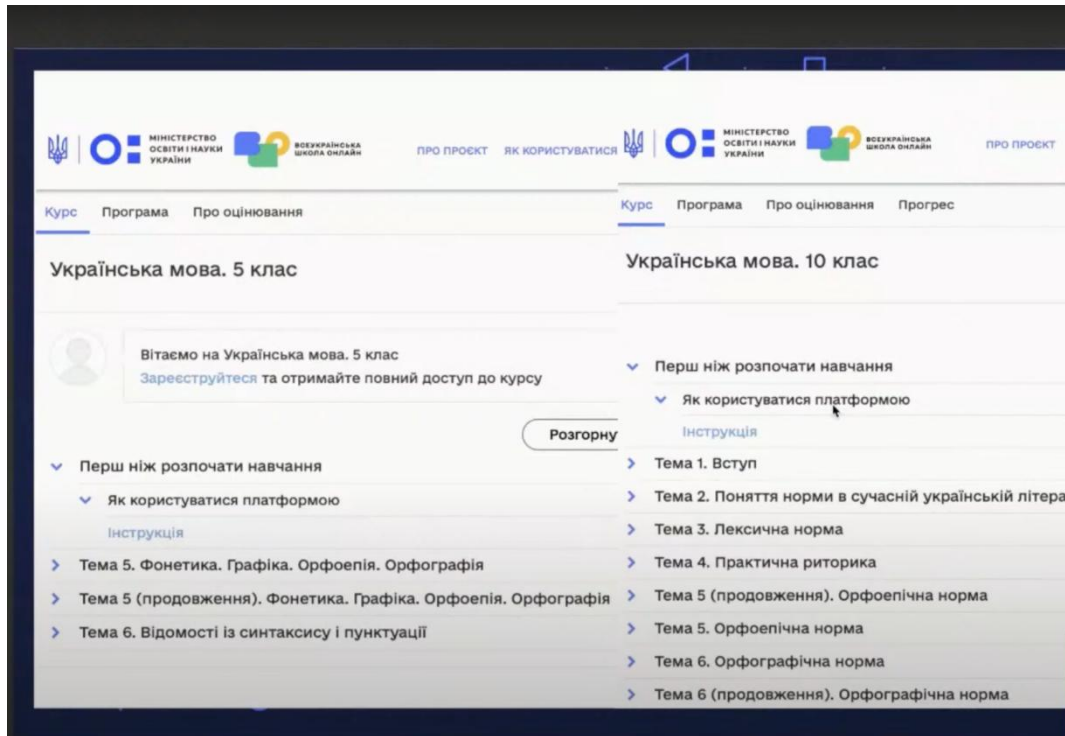
Ця технологія активізує роботу обох півкуль мозку, допомагає систематизувати матеріал і краще його запам'ятати. За допомогою мап думок можна:

- аналізувати літературні твори;
- структурувати вивчення нових тем;
- підготувати презентації для уроків.

Інтерактивні платформи та сучасні підходи до організації інформації створюють сприятливі умови для підвищення мотивації учнів до навчання та розвитку творчих здібностей!

11. Всеукраїнська школа онлайн. Тематика, яка вивчається на уроках української мови, часто повторюється: одна й та сама тема може бути присутня як у 5-му, так і в 10-му класах. Використовуючи платформу ВШО, можна переглянути уроки для різних класів, порівняти підходи вчителів, які створювали контент, дослідити різні конспекти та отримати два набори

завдань. Такий підхід дає можливість гнучко підходити до вибору матеріалів і адаптувати їх до потреб учнів.



Наприклад, можна запропонувати учням: «А чи готові ви зануритися в тему «Пароніми», переглянувши відео для десятикласників?» Це підвищує цікавість до теми та активізує увагу тих учнів, які люблять складні завдання, а також збільшує загальну залученість школярів до уроку. Цей підхід можна застосовувати на будь-яких уроках, незалежно від формату навчання – традиційного чи дистанційного.

Також важливо створити простір для змішаного, дистанційного та адаптивного навчання, в якому будуть зібрані різноманітні матеріали. Платформа ВШО пропонує контент у різних формах: відеоуроки, PDF-конспекти та завдання для учнів, що дозволяє створити таке середовище, яке буде доступне не лише вчителям, але й учням та їхнім батькам. Такий простір забезпечить гнучкість у навчанні та підвищить ефективність освітнього процесу, особливо для старших класів, де важливими є як глибоке розуміння матеріалу, так і можливість самостійно працювати з різними джерелами.

Таким чином, використання інтерактивних освітніх платформ дає змогу реалізувати різні форми навчання: індивідуальні, групові, колективні, проєктні. Усі ці форми сприяють формуванню компетенцій самостійної роботи, співпраці у команді та критичного мислення.

Для ефективного використання інтерактивних платформ на уроках української мови в старших класах, можна залучити різноманітні інструменти, які сприяють активізації навчального процесу та забезпечують індивідуалізацію навчання.

Інтеграція таких платформ на уроках української мови дозволяє створити динамічне середовище для навчання, яке сприяє розвитку комунікативних, лексичних, граматичних навичок, а також підвищує рівень мотивації учнів. Крім того, ці платформи дають змогу проводити оцінювання та моніторинг прогресу учнів, а також створюють умови для індивідуалізації навчання та розвитку критичного мислення.

2.2. Використання освітніх платформ на уроках української літератури в старших класах

Застосування освітніх платформ дозволяє інтегрувати теоретичні знання з практичними завданнями, стимулює креативність учнів і сприяє розвитку їхніх когнітивних здібностей. Інтерактивні інструменти забезпечують глибше розуміння програмового матеріалу, покращують мотивацію до навчання та створюють умови для індивідуалізації навчального процесу. Розглянемо конкретні приклади використання таких платформ на уроках літератури для активізації пізнавальної діяльності учнів та забезпечення інтерактивної взаємодії.

Завдяки таким платформам, як LearningApps, Padlet, Mentimeter, Edpuzzle та інші, учні отримують можливість брати активну участь у процесі навчання, розвивати критичне мислення, комунікативні та творчі навички.

1. **Rebus1.com** – генератор ребусів, анаграм і кросвордів, який дозволяє автоматизувати створення таких завдань для навчання [31].

Наприклад: http://rebus1.com/ua/index.php?item=rebus_generator:

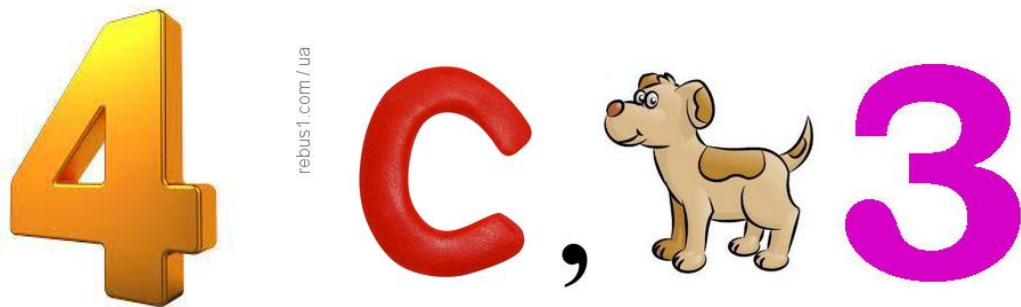
Завдання, де учні відгадують героя казки, назву автора, країну, асоціацію, згадують епізод:



Відповідь. Фарбований лис. Іван Франко. Україна. Брехун, ошуканець. Упав у фарбу, видає себе за царя, справедливе покарання.



Відповідь. Лелія. Леся Українка. Україна. Павлусь, ельфи, сон-подорож... Хвороба хлопчика, відвідини панського саду, міста, садка



Відповідь. Чотири сестри. Валерій Шевчук. Україна. Пори року, Чорний Птах, добро і зло.... Тріщить морз, квітнуть квіти, літають павутинки, сварки сестер...

2. «На урок» та «Всеосвіта» є платформами для створення інтерактивних завдань і веб-квестів, які вчителі можуть використовувати для реалізації міжпредметних проєктів. Наприклад, у рамках інтегрованого уроку української мови та літератури можна організувати веб-квест із завданнями, що потребують пошуку історичних фактів, створення відеопрезентацій або написання есе.

3. Інтерактивна платформа LearningApps (<https://learningapps.org/>)
(<https://learningapps.org/display?v=pt2nn2v0j18>)

На уроках літератури, присвячених вивченню твору Івана Нечуя-Левицького «Кайдашева сім'я»*, інтерактивна платформа LearningApps є ефективним інструментом для підвищення зацікавленості учнів, активізації їхньої роботи та поглиблення розуміння твору.

1. Завдання на відповідність
(<https://learningapps.org/display?v=pt2nn2v0j18>)

Учням пропонується співвіднести характеристики героїв із їхніми іменами. Це завдання допомагає закріпити знання про персонажів, їхні риси характеру та ролі у творі.

Наприклад:

Характеристика: «Головна героїня, відома своїм сварливим характером». Відповідь: Мотря.

Характеристика: «Старший син, на якого покладали великі надії». Відповідь: Карпо.

На початку уроку вчитель знайомить учнів із платформою LearningApps і пропонує їм виконати завдання на відповідність для повторення знань про персонажів. Це дозволяє налаштувати учнів на роботу та активізувати їхню увагу. Під час обговорення сюжету учні виконують

завдання кросворду, у якому згадують основні події, місця дії, символи та конфлікти. Використання цього інструменту дозволяє інтерактивно закріпити зміст твору. Учні діляться враженнями про завдання, обговорюють, як інтерактивні вправи допомогли краще зрозуміти твір і його проблематику.

Платформа LearningApps додає уроку динаміки, допомагає учням у легкій ігровій формі опанувати складний літературний матеріал, формує стійкі асоціації з текстом і стимулює до обговорення твору. Інтерактивні завдання також сприяють розвитку навичок самостійної роботи, логічного мислення та комунікації в класі.

Таким чином, інтеграція LearningApps у навчальний процес урізноманітнює форми роботи з учнями і робить уроки літератури більш ефективними та цікавими.

І. Нечуй-Левицький "Кайдашева сім'я"

Питання 3 (горизонтально):

Яким ремеслом займався старий Кайдаш?

СТЕЛЬМАХ

Відповідь:

СТЕЛЬМАХ ОК

(<https://learningapps.org/display?v=pfbg6jh3517>)

Леся Українка "Лісова пісня" 2017-06

Твір написано у стилі...

Фольклор якого регіону України використала письменниця у творі?

Суперницею Мавки у творі виступає...

Бездуховність і обивательську обмеженість утілено в образах...

Слова « Я маю в серці те, що не вмирає!» належать...

Мавка

Жанр феєрія означає...

В які пори року відбуваються події у творі?

Кому належать слова: « Ой лишенько! Іще не...»

Кого описується в рядках: « ...молодий, дуже білявий, синьоокий, з буйними і разом плавкими рухами; одяг на йому міниться барвами, від каламутно – жовтої до ясно – блакитної і поблискує гострими золотистими

Хто з героїв ріже свого пальця, щоб урятувати красу Русалки Польової?

(<https://learningapps.org/display?v=pkai3ofq517>)

Іван Карпенко-Карий "Мартин Боруля" 2017-06-07

1 Video J

2 Video C

3 Video G

6 Video L

4 Video A

5 Video E

10 Video K

12 Video F

7 Video I

8 Video D

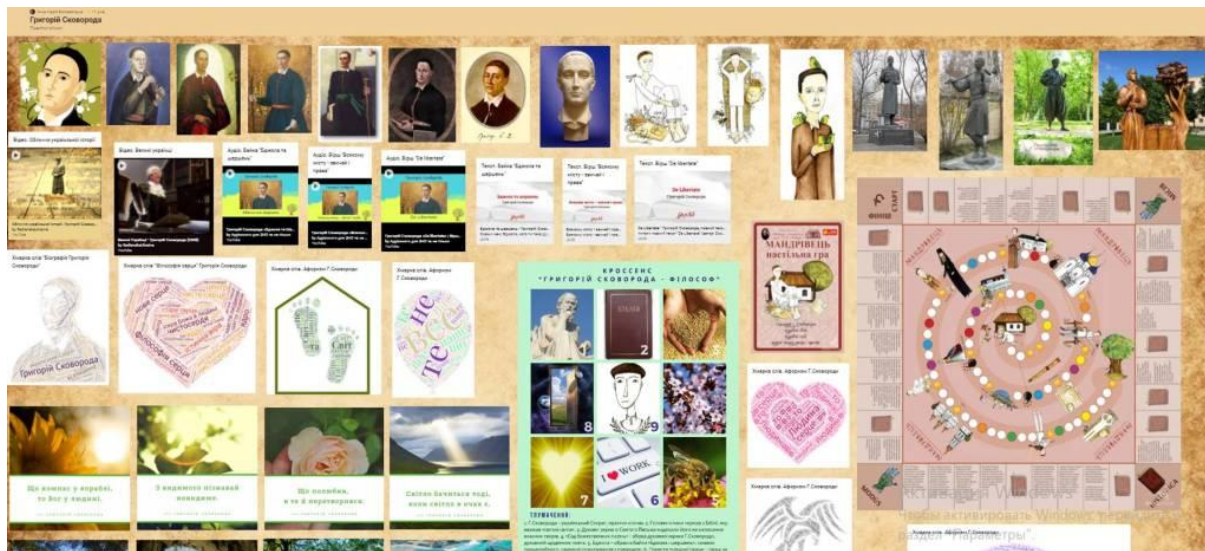
9 Video B

11 Video H

4. Padlet. Це найбільш популярний вид роботи з онлайн-дошкою. Збір інформації на певну тему Дуже зручно, коли збираєш в одному місці

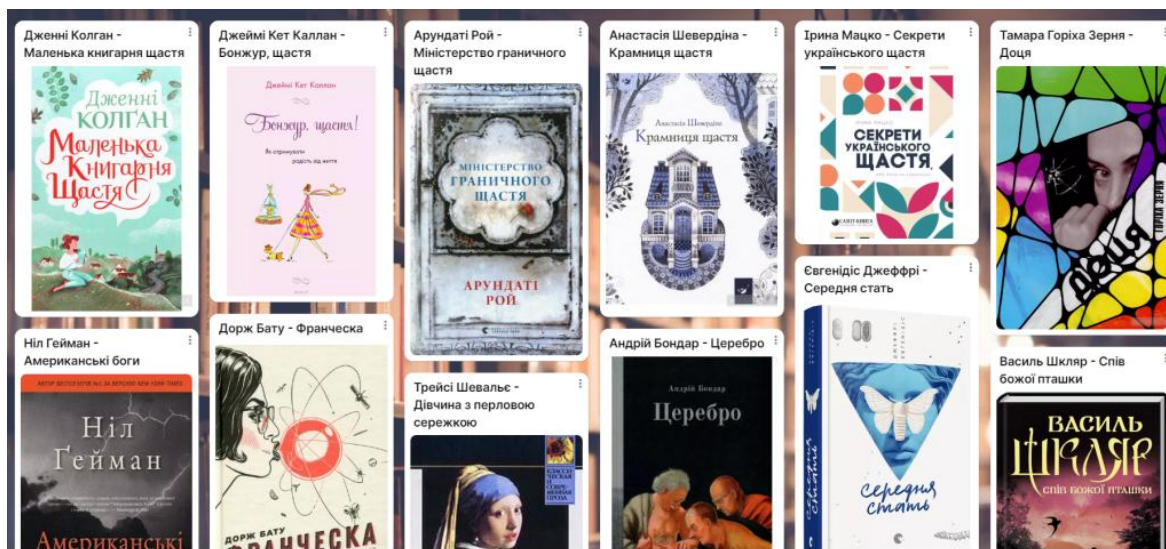
матеріал до теми уроку: портрети і фотографії скульптур письменника, відео про його життєвий і творчий шлях, тексти програмових творів, хмарки слів до творчості, кросенси, афоризми.

Для прикладу – дошка «Григорій Сковорода»:



Складання списків є важливим інструментом організації інформації, що дозволяє впорядковувати різноманітні дані та легко отримувати до них доступ. Однією з найбільш зручних платформ для цього є також Padlet.

Для планування літературних уподобань учнів можна використати онлайн-формат списку на рік, що дозволяє чітко організувати заплановані для прочитання книги. Цей список виглядає не лише функціонально, але й естетично привабливо.



5. Mentimeter.

Приклад використання Mentimeter на уроці української літератури.

Тема: Аналіз творчості Тараса Шевченка.

Мета: виявити розуміння учнями основних тем, мотивів і символів у творчості поета.

1. Підготовка вчителя:

На платформі Mentimeter створюється набір завдань:

Опитування: «Який твір Тараса Шевченка справив на вас найбільше враження?»»

Хмара слів: «Які асоціації у вас викликає слово «Кобзар»?»

Тест на відповідність: «Знайдіть відповідність між твором і його тематикою (наприклад, «Катерина» – доля жінки, «Заповіт» – патріотизм)».

2. Хід уроку

Учні заходять у Mentimeter за допомогою смартфонів або комп'ютерів.

Відповідають на запитання в реальному часі, а результати одразу відображаються на екрані.

Аналізують отримані графіки, хмари слів або відповіді.

3. Підсумок: учні діляться враженнями від інтерактивного опитування, вчитель узагальнює матеріал і робить висновки.

Особливості сервісу Mentimeter

- «Вільний», «Основний», «Професіонал»
- необмежена кількість презентацій
- експорт у PDF
- зручний у користуванні
- необмежена кількість відповідей
- робота з отриманими результатами
- два слайди інтерактивні, 7 – для вістоци

Практична частина

Алгоритм дій для ресерації

Опайомлення з можливостями сервісу

Створення презентації

https://www.google.com/search?q=%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%96%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%B5%D1%80&rlz=C1170_r1U1A9617A9680q=8aas=chrome.0.331

Перейдіть на www.menti.com використайте код 4792 0227

Яка з поданої інформації є правдивою, а яка - ні?

Перейдіть на www.menti.com використайте код 1372 3026

Запишіть слова, пов'язані з життя Шевченка

Перейдіть на www.menti.com використайте код 3218 9864

Мій улюблений вид лірики

Перейдіть на www.menti.com використайте код 3218 9864

Поезія Ліни Костенко, яка мені сподобалася

1st "Життя це і все без коректур..."

2nd "Розкажу тобі думку такмену..."

3rd "Вечірні сонця, думую за день!"

6. Використання Edpuzzle.

Edpuzzle дозволяє додавати запитання до відеоуроків.

Наприклад: тема «Словотвір у поезії Тараса Шевченка». Учитель завантажує відеоаналіз твору та вставляє запитання про словотвірні особливості.

Використання інтерактивних платформ у навчанні української мови сприяє урізноманітненню методів викладання, підвищенню мотивації учнів, розвитку їхніх когнітивних та комунікативних навичок. Завдяки інтерактивним платформам, як-от Google Classroom, Padlet, Quizlet та іншим, учні стають активними учасниками освітнього процесу, що сприяє глибшому розумінню та засвоєнню матеріалу.

7. Сервіси Zoom або Google Meet. Однією з форм онлайн-комунікації є відеоконференція, яку можна проводити через сервіси Zoom або Google Meet. Вчителі можуть організовувати різні типи уроків: формування, розвиток, корекція компетентностей, а також комбіновані заняття. Учні

можуть висловлювати думки, задавати питання, презентувати свої роботи (усний твір, переказ, діалог) і захищати проекти через інтернет-застосунки (Padlet, XMind, WordArt). Віртуальні дошки, такі як Zoom або Jamboard, допомагають візуалізувати матеріал через схеми та графічні елементи, а текстовий чат дозволяє інтерактивно працювати з навчальним контентом.

Наприклад, на уроці з української літератури для 10 класу, можна використати такі інтерактивні платформи:

Тема уроку. Образи персонажів у творі Тараса Шевченка «Катерина».

Мета: розпізнавати та класифікувати образи персонажів через інтерактивні вправи.

Завдання:

1. За допомогою платформи LearningApps(<https://learningapps.org/>), учні виконують завдання на класифікацію образів, встановлюючи відповідність між описом персонажа та його характеристикою.

2. Вчитель використовує Padlet для організації дискусії та публікації текстових і відео-відповідей учнів на питання: «Як змінюється образ Катерини протягом твору?»

3. Використання Zoom для відеоуроку, на якому учні презентують свої роботи та взаємооцінюють твори однокласників через чат.

Також можна використовувати віртуальну дошку Padlet, яка дозволяє учням публікувати текстову, аудіо- та відеоінформацію. Вчителі можуть організувати завдання на перевірку усного твору або переказу, а також провести взаємооцінювання завдяки можливості коментування. Учні створюють інтерактивні плакати, асоціативні грона та інші матеріали, що допомагають глибше осмислити тему.

З кожним наступним уроком використання інтерактивних платформ для навчання української мови та літератури додавало емоційності та динаміки в освітній процес, що сприяло покращенню взаємин серед учнів, розвитку їхніх комунікативних навичок і створенню атмосфери співпраці.

Використання інтерактивних платформ допомогло учням розвинути відповідальність за свою роботу, а також навички самоконтролю та взаємодії з однокласниками.

Таким чином, інтерактивні вправи та розробки конспектів уроків із використанням онлайн платформ є важливим і ефективним інструментом для формування навичок письма та говоріння у середній школі. Вони сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів, розвитку комунікативних навичок і грамотності, що є необхідним у сучасному освітньому процесі.

Розроблений комплекс вправ, зокрема для 10 класу, орієнтований на залучення учнів до активної участі через використання таких платформ, як Wordwall, LearningApps, Padlet, та Zoom, що дає можливість інтерактивно взаємодіяти з матеріалом, виконувати завдання на класифікацію, аналіз, та практичне застосування знань. Кожен урок забезпечує можливість розвитку граматичних, лексичних та комунікативних навичок, а також стимулює учнів до креативної роботи та підвищення мотивації до навчання.

Такі методи сприяють формуванню необхідних компетентностей, адже вчитель виступає не лише як інструктор, а й як організатор інтерактивного процесу, що дозволяє учням розвивати свої навички в умовах реального часу та вивчати матеріал через практичне застосування. Інтеграція нових технологій в навчальний процес не лише забезпечує новий рівень якості освіти, але й дозволяє адаптувати заняття до індивідуальних потреб кожного учня, що є основою для успішного засвоєння знань та навичок.

Отже, використання інтерактивних платформ є важливим інструментом для досягнення високих результатів у навчанні та розвитку учнів, що відповідає вимогам сучасного освітнього процесу.

2.3. Інтерактивні платформи як засіб самоосвіти та дистанційного навчання

Протягом останніх декількох років учасники освітнього процесу стикаються з новими викликами, які спричиняють трансформацію та потребу адаптуватися до змінених умов. З метою забезпечення рівного доступу до освіти освітній процес був переведений з очного формату на змішаний або дистанційний, що вимагало від вчителів та учнів освоєння різноманітних інструментів.

В Україні через вторгнення РФ на нашу територію продовжується воєнний стан, що ставить перед сучасною освітою важливе завдання: навчити здобувачів освіти навчатись самостійно та формувати здатність набувати професійні навички, розвивати комунікативні вміння, знаходити та обробляти інформацію, реалізувати свій творчий потенціал і знаходити шляхи для самореалізації як у професії, так і в житті.

Платформи та сервіси дистанційного навчання являють собою сучасне віртуальне навчальне середовище, яке надає викладачам та учням широкі можливості для інтеграції інноваційних технологій у навчальний процес. Їх використання дозволяє організовувати якісний освітній процес навіть у віддаленому форматі. У практичній діяльності педагогів такі платформи не лише забезпечують організацію освітнього процесу, а й сприяють професійному розвитку.

Платформа дистанційного навчання – це програмне забезпечення для підтримки дистанційного навчання, метою якого є створення та управління педагогічним змістом, індивідуалізоване навчання та телетьюторат, воно включає засоби, необхідні для трьох основних користувачів – викладача, студента, адміністратора [41].

Тобто платформа дистанційного навчання – це центральний елемент, навколо якого збираються учасники дистанційної освіти. У цій системі, вчитель створює загальний курс навчання, використовуючи мультимедійні педагогічні ресурси, індивідуалізує його до потреб та здібностей кожного учня, та здійснює підтримку діяльності студентів. Здобувач вивчає в мережі або завантажує педагогічний зміст, що йому рекомендований, організовує свою роботу, виконує справи, він може бачити еволюцію своєї діяльності на інтерфейсі комп'ютера, виконувати завдання для самооцінки та передавати виконані завдання на перевірку викладачеві. Вчителі та здобувачі спілкуються індивідуально або в групі, пропонують теми для обговорення й співробітничать при вивченні або створенні загальних документів.

Адміністратор забезпечує й підтримує обслуговування системи, управляє доступом та правами викладачів і здобувачів, створює зв'язки із зовнішніми інформаційними системами (адміністративними документами, каталогами, педагогічними ресурсами тощо). Тобто адміністратор платформи має специфічну роль, яка відрізняється від ролі адміністратора установи [41]. В наш час існує немало платформ для дистанційного навчання і їх кількість не перестає зростати з кожним роком.

Платформи можуть бути безкоштовними, платними або орендованими, а також пристосованими чи ні до специфічних потреб організації або установи. Вибір платформи для дистанційного навчання повинен бути виваженим, потрібно врахувати різні особливості: педагогічні, технічні, економічні, організаційні. До того ж треба продумати, що очікується від платформи з адміністративної точки зору (управління групами, індивідами, діяльністю) і з погляду створення змісту (чи передбачено створення специфічного змісту або включені вже продукти, які існують). Також, треба відрізнити платформи академічного типу (які мають на меті насамперед управління колективним навчанням, а кінцевою ціллю навчання для

студентів є отримання дипломів) і платформи, які сприяють придбанню компетенції для освоєння певної професії [41].

Платформи можуть поєднувати різні засоби. Існує 3 типи платформ: прості платформи, синхронні віртуальні класи, складні платформи. Прості платформи мають на меті надання онлайн курсу, вони включають мінімальні асинхронні засоби зв'язку, студенти можуть записуватися на один або кілька модулів / курсів. Синхронні віртуальні класи – це поєднання синхронних засобів, які імітують клас, але з використанням онлайн-технологій.

Вчитель веде заняття на відстані й дозволяється більше або менше втручання аудиторії. Складні платформи, крім простих видів діяльності, можуть включати можливість педагогічного проектування та поширення. Деякі з них включають тільки Інтернет засоби, інші використовуються, щоб управляти стаціонарним навчанням та навчанням з використанням онлайн-технологій [33].

Дистанційне навчання є повноцінною альтернативою до традиційного навчання і при якісній підготовці та наявності відповідних ресурсів може відбуватися не тільки на тому ж, а навіть на більш високому рівні. Таким чином, світ отримав значний поштовх до розвитку різноманітних ресурсів та джерел для дистанційного навчання з усіх предметів, у тому числі і з іноземної мови.

У сучасному світі, де технології стрімко розвиваються, інтерактивні платформи стали важливими інструментами для самоосвіти та дистанційного навчання. Вони дозволяють створювати гнучкі умови для здобуття нових знань, незалежно від фізичної присутності учня або студента на навчальному занятті. Враховуючи потреби сучасного суспільства, коли доступ до інформації стає пріоритетом, інтерактивні платформи стали надійним засобом навчання та самоосвіти, що надають не лише знання, а й можливість взаємодії, творчого підходу до вирішення завдань та розвитку навичок самостійної роботи.



Переваги інтерактивних платформ для самоосвіти та дистанційного навчання:

1. Гнучкість навчального процесу. Інтерактивні платформи дають можливість навчатися в будь-якому місці та в будь-який час, що робить процес навчання доступним для всіх. Цей аспект є особливо важливим у контексті дистанційного навчання, оскільки дозволяє студентам і учням планувати свій час, відповідно до власного графіку та обставин.
2. Індивідуальний підхід до навчання. Використання інтерактивних платформ дає можливість створювати персоналізовані навчальні програми, які відповідають потребам конкретного учня чи студента. Платформи дозволяють адаптувати навчальний процес до рівня знань учня, надаючи матеріали та завдання, що відповідають його здібностям.
3. Різноманітність навчальних матеріалів. Інтерактивні платформи забезпечують доступ до величезної кількості навчальних матеріалів: текстових, відео, графічних, тестів, вправ, що допомагає учням засвоювати матеріал з різних кутів. Це забезпечує багатоканальне сприйняття інформації та більш ефективне її засвоєння.
4. Можливість самоконтролю та зворотного зв'язку. Однією з основних переваг інтерактивних платформ є можливість для студентів самостійно контролювати свій прогрес. Багато платформ пропонують автоматичну перевірку завдань, тестів, а також систему зворотного

зв'язку від викладачів або одногрупників. Це дозволяє учням зрозуміти, в яких аспектах вони потребують додаткової уваги.

5. Мотивація до навчання через гейміфікацію. Платформи, такі як Kahoot! або Quizizz, інтегрують елементи гейміфікації, що робить процес навчання цікавішим і захопливішим. Це сприяє підвищенню мотивації учнів, адже завдання перетворюються на цікаву гру, що не лише допомагає засвоювати матеріал, але й стимулює бажання досягати кращих результатів.
6. Співпраця та комунікація. Інтерактивні платформи, такі як Google Classroom або Padlet, сприяють ефективній комунікації між учнями та викладачами. Вони дозволяють створювати обговорення, задавати питання, ділитися матеріалами та результатами роботи в реальному часі, що робить навчання колективним процесом навіть в умовах дистанційного навчання.
7. Інтеграція з іншими інструментами та платформами. Багато інтерактивних платформ мають можливість інтеграції з іншими інструментами, такими як Google Drive, Dropbox, OneDrive тощо. Це дає змогу зберігати, обробляти і обмінюватися навчальними матеріалами без зайвих зусиль.

Приклади інтерактивних платформ для самоосвіти та дистанційного навчання:

- Coursera та edX: Платформи масових онлайн-курсів (МООС), що пропонують курси від провідних університетів і компаній. Вони дозволяють вчитися в будь-якому місці, отримувати сертифікати та покращувати професійні навички.
- Khan Academy: Платформа, яка надає доступ до безкоштовних уроків з різних дисциплін, таких як математика, історія, наука та багато інших. Ідеально підходить для самоосвіти та додаткового навчання.

- Google Classroom: Платформа для організації та управління класами, що дозволяє вчителям надавати завдання, проводити оцінювання та забезпечувати зворотний зв'язок з учнями.
- Notion: Платформа, яка допомагає організувати та зберігати навчальні матеріали, створювати нотатки, списки завдань і планувати навчальний процес.
- Duolingo: Інтерактивний інструмент для вивчення іноземних мов. Платформа має гейміфікаційні елементи, що робить вивчення мов веселим і захопливим.

Інтерактивні платформи стали важливим елементом у розвитку освіти, особливо в умовах дистанційного навчання. Вони забезпечують доступ до знань, сприяють розвитку самостійності у навчанні, мотивують студентів і створюють умови для постійного вдосконалення. Використання таких платформ у освітньому процесі допомагає не лише вчити, але й розвивати навички самоконтролю, критичного мислення та творчості. Відкриваючи нові можливості для розвитку, вони стають важливим інструментом для кожного, хто прагне до безперервної освіти в будь-якому віці.

Інтерактивні платформи сприяють активізації освітнього процесу, розвитку творчих здібностей і підвищенню мотивації учнів. Їх використання дозволяє забезпечити доступність якісної освіти, а також сприяє професійному зростанню вчителів, адаптуючи освітній процес до сучасних викликів.

Інтерактивні платформи забезпечують розвиток цифрової грамотності, підвищують ефективність навчання та сприяють формуванню нових компетентностей як учнів, так і педагогів. Використання цих ресурсів є важливим елементом сучасної освіти та професійного розвитку.

Підсумовуючи, потрібно сказати, що платформ для впровадження ефективного, цікавого та продуктивного навчання у дистанційному режимі багато. Більшість з них потребує ретельної та якісної підготовки від вчителя,

що може займати багато часу та зусиль. Наразі не існує однієї платформи, яка б включала в себе усі основні елементи уроку, але при грамотному поєднанні декількох ресурсів дистанційне навчання може стати не менш ефективним за традиційне.

Висновки до розділу 2

Розділ 2 досліджує особливості використання інтерактивних платформ в освітньому процесі, зокрема в контексті вивчення української мови та літератури у старших класах. Проведений аналіз дозволяє зробити такі ключові висновки:

1. Інтерактивні платформи відіграють важливу роль у модернізації освітнього процесу, сприяючи формуванню як предметних, так і загальних компетентностей учнів. Використання платформ, таких як LearningApps, Google Classroom, Kahoot тощо, забезпечує високий рівень залученості учнів, індивідуалізацію та персоналізацію навчання.

2. Уроки української мови із застосуванням інтерактивних інструментів демонструють підвищення рівня засвоєння граматики, орфографії та пунктуації. Освітні платформи дозволяють розробляти тестові завдання, інтерактивні диктанти, вправи на відповідність та мовленнєві завдання, які сприяють розвитку мовленнєвих і граматичних навичок.

3. Використання інтерактивних платформ на уроках літератури сприяє більш глибокому засвоєнню змісту творів, розумінню їхньої проблематики, аналізу художніх образів та тем. Вправи у формі вікторин, кросвордів, інтерактивних карт і тестів заохочують учнів до активного вивчення літературних творів, поглиблюють їхні знання і стимулюють творчий підхід до навчання.

4. Платформи дистанційного навчання, такі як Moodle, Zoom та інші, сприяють розвитку самостійності учнів. Вони забезпечують доступ до

якісних освітніх матеріалів у будь-який час і з будь-якого місця, дозволяючи учням організувати власний навчальний процес.

Таким чином, інтерактивні платформи є невід'ємною складовою сучасного освітнього процесу, яка забезпечує інтерактивність, доступність і якість навчання, сприяючи формуванню ключових компетентностей учнів та підготовці їх до викликів XXI століття.

ВИСНОВКИ

Для досягнення мети дослідження було поставлено ряд завдань, які передбачали глибоке вивчення інтерактивних платформ та їхнього застосування в освітньому процесі, а також оцінку психолого-педагогічних аспектів їх використання. У ході виконання цих завдань були досягнуті такі результати:

1. У першому розділі ми визначили сутність інтерактивних платформ як важливого інструменту сучасного навчання, що дозволяє активно залучати учнів до процесу, стимулюючи їхню пізнавальну діяльність через різноманітні інтерактивні вправи, завдання та зворотний зв'язок. Інтерактивні платформи стали незамінними інструментами в освітньому процесі, забезпечуючи доступ до навчальних матеріалів, можливість персоналізації навчання, а також ефективне управління та моніторинг результатів. Вони також сприяють розвитку навичок 21-го століття, таких як критичне мислення, самостійність, комунікація та співпраця.

2. У результаті дослідження було оглянуто та проаналізовано основні інтерактивні платформи, що використовуються в навчанні, такі як LearningApps, Moodle, Google Classroom, Kahoot, Quizlet тощо. Ці платформи надають широкі можливості для створення тестів, вікторин, завдань на відповідність, виконання колективних проєктів, а також для ведення учнівських записів і моніторингу прогресу учнів. Використання таких платформ дозволяє значно покращити процес навчання та зробити його більш цікавим і доступним.

3. Аналіз психолого-педагогічних аспектів використання інтерактивних платформ показав, що такі платформи сприяють розвитку самостійності учнів, їхньої ініціативності та творчих здібностей. Інтерактивність таких платформ дозволяє створювати умови для активної взаємодії учнів з матеріалом та педагогом, що позитивно впливає на мотивацію до навчання, а також допомагає формувати критичне мислення та навички самоконтролю.

4. Дослідження показало, що інтерактивні платформи значно покращують процес навчання на уроках української мови та літератури. Вони дозволяють не лише ефективно засвоювати теоретичний матеріал, але й активно працювати з текстами, проводити онлайн-дискусії, здійснювати аналіз літературних творів. Платформи також дають змогу організовувати вікторини, тести та колективні проєкти, що робить уроки більш цікавими та різноманітними.

5. У ході дослідження було виявлено, що інтерактивні платформи є потужним інструментом для самоосвіти та дистанційного навчання. Вони надають можливість учням самостійно вивчати матеріал, виконувати завдання та отримувати зворотний зв'язок. Завдяки такому формату навчання, учні можуть навчатися у зручний для себе час та з будь-якої точки світу. Платформи забезпечують гнучкість і доступність навчання, що є важливим у сучасних умовах.

В рамках дослідження були розроблені плани-конспекти уроків з використанням інтерактивних платформ, що забезпечують ефективну організацію навчального процесу. Уроки з використанням таких платформ дозволяють активно залучати учнів до роботи, забезпечують можливість для індивідуального та колективного навчання, а також дозволяють здійснювати зворотний зв'язок у реальному часі.

Використання інтерактивних платформ у сучасному навчальному процесі є важливим етапом розвитку освіти. Вони дозволяють зробити процес навчання більш ефективним, цікавим і доступним для учнів старших класів, допомагають учням розвивати ключові навички, зокрема самостійність, критичне мислення, комунікацію та співпрацю.

У поєднанні з класичними методами навчання інтерактивні платформи створюють умови для інтерактивного навчання, що стимулює активну участь учнів у навчальному процесі та сприяє кращому засвоєнню матеріалу. Завдяки їхньому застосуванню, навчання стає більш персоналізованим і

гнучким, що особливо важливо в умовах сучасних викликів, таких як дистанційне навчання та потреба в самоосвіті.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ганашок А.І. Інтерактивна дошка як засіб підвищення пізнавальної активності й ефективності навчання на уроках інформатики Інформаційні технології і засоби навчання. 2016. Том 51. № 1. С. 21–35.
2. Гевко, І. В. Використання сучасних інформаційних технологій – основа професійного зростання педагога. Педагогічні науки. 2018. Вип. 139. С. 53–60. URL: <http://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/123456789/24374/1/Hevko.pdf>
3. Генсерук Г., Бойко М., Мартинюк С. Цифрові інструменти комунікації в освітньому процесі закладу вищої освіти. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: педагогіка. 1(1), 2022. С. 31–39. <https://doi.org/10.25128/2415-3605.22.1.4>
4. Гладун М.А., Сабліна М.А. Сучасні онлайн інструменти інтерактивного навчання як технологія співробітництва. Електронне наукове фахове видання «Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету», 2018. № 4. С. 33–43. DOI: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2018.4.3343>.
5. Головка Д. Ю. Роль віртуальних симуляторів у формуванні навичок безпеки та підготовки до ринку праці. Виклики та проблеми охорони праці в закладі професійної (професійно-технічної) освіти : зб. матеріалів Всеукр. науково-практ. інтернет-конф., м. Біла Церква, 26 жовт. 2023 р. 2023. С. 67–70. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/738109>.
6. Головка Д. Ю. Цифрова трансформація у сфері освіти: виклики та можливості для підготовки кваліфікованих кадрів. Актуальні питання у сучасній науці (Серія «Педагогіка»). 2023. № 11(17). С. 831–842. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/737766>

7. Головка Д.Ю. Цифрові технології у формуванні практичних та дослідницьких навичок здобувачів освіти закладів професійної- (професійно-технічної) освіти. Розвиток науково-методичної компетентності педагогічних працівників на засадах цифрової дидактики: зб. матеріалів міжрегіонального науково-практ. семінару, м. Біла Церква, 23.бер.2023 р. С.49–53 URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/738246>
8. Деякі питання організації дистанційного навчання. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0941-20>
9. Дистанційна освіта в Україні: інноваційні, нормативно-правові, педагогічні аспекти: зб. наук. праць матеріалів I Всеукраїнської науково-практичної конференції, 16 червня 2020 р., м. Київ, Національний авіаційний університет / наук. ред. Н.П. Муранова. Київ : НАУ, 2020. с. 154.
10. Дистанційне навчання. Енциклопедичне видання: Навч.- метод. посіб. К.: ТОВ Редакція «Комп'ютер», 2007. 128 с.: іл.
11. Дистанційне навчання як сучасна освітня технологія : матеріали міжвузівського вебінару (31 березня 2017 р., м. Вінниця). Вінниця : ВТЕІКНТЕУ, 2017. 102 с.
12. Жуковський В. Особливості сучасного дистанційного навчання: потенціал та нові можливості використання. Людинознавчі студії. Педагогіка. 2018. Випуск 6. С. 154–165.
13. Журавська Н. С. Дистанційне навчання в країнах Європейського Союзу та Україні : реалії та перспективи. 2016. Випуск 233. С. 101–106.
14. Заболоцький А. Ю. Проблема якості дистанційного навчання. Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. 2016. № 1. С. 221–224.
15. Ісичко Л., Лобач Н., Саєнко М. Методичні аспекти використання віртуальних інтерактивних платформ в організації навчального процесу

- у вищій школі. Актуальні питання гуманітарних наук. Вип. 69, том 2, 2023. С. 227-233
16. Концепція розвитку цифрових компетентностей. 2021. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/167-2021-%D1%80#n93>
17. Курепін В. М., Синякова В. С., Ус С. В. Організація освітнього процесу в закладах професійної (професійно-технічної) освіти на період карантину. Актуальні проблеми життєдіяльності людини в сучасному суспільстві: тези доповідей здобувачів вищої освіти інженерно-енергетичного факультету та інших учасників освітнього процесу за результатами тематичного «круглого столу» на інженерно-енергетичному факультеті, м. Миколаїв, 18-20 листопада 2020 р. Миколаїв: Миколаївський національний аграрний університет, 2020. С. 132–135.
18. Лимар Л. Основні переваги та недоліки дистанційного навчання іноземних мов у немовному закладі вищої освіти. Український Педагогічний журнал. 2022. № (1). С. 24–29.
19. Мазаракі А. А. Сучасні освітні технології у вищій школі. Матеріали міжнар. наук.-метод. конф. Ч. 2. К.: Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2017. 259 с.
20. Масовий відкритий онлайн курс Prometheus. Електронний ресурс: <https://prometheus.org.ua/>
21. Матеріали XXVIII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Проблеми та перспективи розвитку сучасної науки в країнах Європи та Азії» // Збірник наукових праць. Переяслав, 2020 р. 112 с.
22. Медіаосвіта та медіаграмотність: короткий огляд / Іванов В., Волошенюк О., Кульчинська Л. К.: АУП, ЦВП, 2011. 58 с

23. Морозов В. В. Модель інформаційної взаємодії в проектах створення дистанційного навчання на основі віртуальної реальності. Управління розвитком складних систем. 2019. Випуск 37. С. 144–152.
24. Морзе Н., Вембер В., Бойко М. Використання цифрових технологій для формування оцінювання. Електронне наукове фахове видання. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету, 2019. С. 202–214.
25. Мостіпака Т.П. Інтерактивні технології у викладанні природничих дисциплін. Модернізація вищої освіти в Україні та за кордоном : збірник наукових праць / за заг. ред. д.п.н., проф. С. С. Вітвицької, к.п.н., доц. Н. М. Мирончук. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2014. С. 143–148.
26. Мультимедійні технології навчання. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://sites.google.com/site/ikttatzn9050678/home/multimedijni-tehnologiie-navcanna>
27. Мясковська М. О. Світові тенденції розвитку дистанційної освіти та перспективи для України. Збірник наукових праць Кам'янець–Подільського національного університету ім. Івана Огієнка. 2015. Випуск 21. С. 256–258.
28. Огляд найпопулярніших інтерактивних платформ. URL: <https://training.gatestlab.com/blog/technical-articles/overview-of-popular-interactive-platforms/>
29. Освітній проєкт на урок. Електронне посилання // <https://naurok.com.ua>
30. Остапчук О. Від оптимізації до інноваційного розвитку: реформуємо методсистему. Директор школи. Київ, 2018. № 6. С. 35-40.
31. Підручник «Література (українська та зарубіжна) Яценко Т. О., Пахаренко В. І., Тригуб І. А., Слижук О. https://pidruchnyk.com.ua/1694-5_ukrlit_zar_yacenko.html

32. Про старт проєкту «Всеукраїнська школа онлайн». [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.president.gov.ua/videos/start-proektu-vseukrayinska-shkola-onlajn-1729>
33. Про схвалення Стратегії розвитку інформаційного суспільства в Україні. URL: <https://ips.ligazakon.net/document/KR130386?an=1>
34. STEM-освіта. Інститут модернізації змісту освіти. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://imzo.gov.ua/stem-osvita/>
35. СТУДІЯ ОНЛАЙН-ОСВІТИ// <https://www.ed-era.com/>
36. Слівінська У. Новітні платформи викладання іноземної мови у ЗВО. Доступність і неперервність освіти впродовж життя: зарубіжний досвід та національна практика: збірник тез доповідей науково-практичної інтернетконференції з міжнародною участю (Івано-Франківськ, 17 травня 2022 р.). Івано-Франківськ, 2022. С. 185–189.
37. Уроки української мови у Wordwall: 10 простих вправ для онлайн-навчання. URL: <https://nus.org.ua/articles/uroky-ukrayinskoyi-movy-u-wordwall-10-prostyh-vprav-dlya-onlajn-navchannya/> (дата звернення 12.11.2024)
38. Хміль Н., Дяченко С. Соціальний сервіс Padlet як елемент педагогічної діяльності. Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах. 2014. № 2. С. 24–30.
39. Хміль Н., Кисельова О. Формування у майбутніх учителів навичок використання інтерактивних дошок в освітньому процесі. Наукові записки. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти. 2015. Вип. 7. С. 95–100.
40. Яценко Т. О., Пахаренко В. І., Тригуб І. А., Слижук О. https://pidruchnyk.com.ua/1694-5_ukrlit_zar_yacenko.html
41. Brown H.D. Principles of Language Learning and Teaching./H. D. Brown – New Jersey: Prentice Hall, 2015. – 285 p.

42. Kamal M. I., Zubanova S., Isaeva A. et al. Retracted article: Distance learning impact on the English language teaching during COVID-19. *Educ Inf Technol*. 2021. № 26. Pp. 7307–7319.
43. Levy K. How to Learn a New Language at Home, According to Language Experts. *The Strategist*. 2020. URL: <https://nymag.com/strategist/article/how-tolearn-languages-at-home.html>
44. Povoroznyuk R., Tonkonoh N., Berezneva I., Sobkov Y., Trebyk O., Gembaruk A. The Organization of a Foreign Language Distance Learning in Quarantine During the Postmodern Era. *Postmodern Openings*. 2022. № 13. Pp. 494–508.
45. Shevtsova P., Kozubai I. Distance foreign language learning during the pandemic as a challenge for the education system. *Матеріали конференцій Молодіжної наукової ліги*. 2020. С. 57–59.
46. Sharakraeva G. D., Manankova O. A. Distance education in the context of globalization: problems, search for a solution. *Social Sciences: Achievements and Prospects Journal*. 2019. № 4(12). Pp. 29–33.
47. R. S. Dewi, U. Kultsum and A. Armadi. Using Communicative Games in Improving Students' Speaking Skills. *English Language Teaching*, vol. 10, no. 1, 2017. pp. 63-71.
48. S. Pradono, et al. A Method for Interactive Learning. *CommIT*, vol. 7, no. 2, 2013. pp. 46-48.
49. Scrivener J. (2018) *Learning Teaching: The Essential Guide to English language Teaching*. 6th Edition. MacMillan, 2018, 418 p.
50. T. Türkben. The Effects of Interactive Teaching Strategies on Speaking Skills of Students Learning Turkish as a Second Language. *Journal of Language and Linguistic Studies*, vol. 15, no. 3, 2019. pp. 1011-1031

ДОДАТКИ

Додаток А

Конспект уроку української мови з використанням хмарних технологій

5 клас

Тема: Другорядні члени речення: додаток, означення, обставина

Мета: закріпити знання, уміння, навички учнів про другорядні члени речення, навчити учнів розрізняти і визначати другорядні члени речення, розвивати навички використання другорядних членів речення у реченнях, орфографічну пам'ять, мовленнєві навички, виховувати любов до мови, за допомогою мовленнєво-комунікативного матеріалу виховувати почуття любові до рідного краю.

Тип уроку: узагальнення і систематизація вивченого матеріалу

Обладнання: інтерактивна дошка, проектор, дидактичний матеріал, тести у форматі Google-форма.

Хід уроку

Верба похила над водою

Зелені коси розплела.

Я знову тихою ходою

Бреду до рідного села.

Місток. Човни і перші хати,

Стежина, граючись, веде.

Мені не треба поспішати,

Давно мене ніхто не жде.

Отут стояла наша хата,

Де верби стали молоді.

Мої маленькі ноженята

Тут часто бігали тоді...

Я тут родивсь. Оці тополі
 Мене любили тут малим.
 Я тут зростав на вільнім полі,
 Зігрітий сонцем золотим.

Частенько тут блукав у житі,
 Пташині слухав голоси.
 Моєю мрією повиті,
 Синіли там мої ліси.

Тут все моє. Мій гай замрійний,
 І ця ріка, і ці сади.
 І я, бурлака неспокійний,
 Іще не раз прийду сюди.

Тут все моє. І тут я вдома,
 Стежину кожну я впізнав,
 Зростає радість, гасне втома,
 Тут все моє. Я тут зростав.

Іван Коваленко

1. МОТИВАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ.

На початку уроку учні діляться на 3 групи: червоні, сині, зелені.

ПОВІДОМЛЕННЯ ТЕМИ, МЕТИ І ЗАВДАНЬ УРОКУ

(Склавши

пазл

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2897c4566440> учні дізнаються про тему уроку і записують її у зошити)

2. АКТУАЛІЗАЦІЯ ОПОРНИХ ЗНАНЬ, УМІНЬ І НАВИЧОК

2.1 Лінгвістичний експеримент

<https://www.youtube.com/watch?v=fTm-bc5E5zE>

Слово вчителя. Перегляньте, будь ласка, відеосюжет про наше село. Спробуйте розповісти про побачене непоширеними реченнями.

Село Новоолександрівка-справжня перлина таврійського краю. Не випадково саме тут на межі 19-20 століть родиною Фальц-Фейнів був побудований величний маєток. Його залишки знаходяться сьогодні на березі Каховського водосховища. Нинішній стан будівлі-повчальний урок для сучасного покоління: як треба ставитися до історичної спадщини.

- Який висновок можемо з вами зробити? (Отже, другорядні члени речення роблять мовлення більш виразним, образним, яскравим, емоційно забарвленим, влучним, конкретним.)

2.2. інтерактивна вправа «так» чи «ні»

2.2. інтерактивна вправа «так» чи «ні»

Інтерактивна вправа «Так чи ні»

- Непоширені речення мають у своєму складі головні та другорядні члени
-
- Другорядні члени речення - це додатки, означення, обставини.
- На питання де? куди? звідки? як? відповідають додатки.
-
- Хвилястою лінією підкреслюють обставини.
-
- У реченні *Тече річка невеличка* є другорядний член речення обставина.
-
- Прислівники в реченні найчастіше виступають у ролі обставин.

«ні члени речення», використовуючи інтерактивну таблицю

1. ЗАКРІПЛЕННЯ ВИВЧЕНОГО МАТЕРІАЛУ

1.1 Дослідження - конструювання

Замінити іменник-іменник на іменник-прикметник

Дослідження-конструювання

Замініть словосполучення іменник + іменник на словосполучення іменник + прикметник за зразком: алеї парку - паркові алеї.

Запах меду, листя дуба, каштани Києва, колір малини, книжка Оленки.

1.2 Кольорова вправа. (Робота в групах)

У 1922 на землях помістя Кам'яне виникло село Кузьмопавлівка. А пізніше його перейменували на Новоолександрівку. Наше село розташоване в мальовничому місці на узбережжі Каховського водосховища. Новоолександрівка – наша гордість! Бо живуть тут справжні працелюби – трактористи, водії, вчителі, медики, всі як один закохані у свою справу, а ще - у природу рідного краю. Бо наш степ, пшеничні поля, придніпровські кручі, затока, ставок, різноманітні вибалки з чудовою рослинністю, з чарівним тваринним світом, просто не можна не любити.

Людська доля щедро наділила жителів мудрістю і талантом бути господарями на своїй землі.

1.3 Плутанина (інтерактивні дошка)

Скласти із поданих слів прислів'я, обравши інструмент інтерактивної дошки ПЕРО, підкреслити усі члени речення

1. постояти — за мати, Батьківщина неї умій.
2. немає Без людини Батьківщини.
3. калини України немає Без.
4. Вітчизну, вона як око, завжди Бережи берегтиме і тебе.



Батьківщина-мати, умій за неї постояти.

Без людини немає Батьківщини.

Без калини немає України.

Бережи, як око Вітчизну, і вона завжди берегтиме тебе.

1.4 Інтерактивна гра (QR- код: зіскануйте цей код мобільним пристроєм і перейдіть до вправи на LearningApps або перейдіть за посиланням <https://learningapps.org/watch?v=piuf7qijj16>)



1.5 Лінгвістична гра «Склади схему» (Робота в групах)

- **Новоолександрівка-це краплина величної держави.**

- **Моє село дуже гарне навесні.**

- **Я пишаюся рідним селом.**


4. ПІДСУМОК УРОКУ

1. Які другорядні члени речення повторили на уроці?
2. На які питання вони відповідають?
3. Як підкреслюються у реченні?

5. ОЦІНЮВАННЯ

6. ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ

1. Написати коротку розповідь про своє рідне село (5-6 речень). Підкреслити у реченнях головні та другорядні члени речення.
2. Створити мотиватор "Люби свій край" або фотоколаж "Рідні стежини."

7. ЗАКЛЮЧНЕ СЛОВО ВЧИТЕЛЯ

Сьогодні ми з вами переконалися, якою багатою, милозвучною і барвистою є наша рідна українська мова. Усі ми живемо в Україні, пишаємося нею і сподіваємося на щасливе майбутнє. Де б ми не подорожували, але завжди повертаємося додому, у рідну Україну.

(перегляд відеокліпу «Новоолександрівка – перлина таврійського краю») <https://www.youtube.com/watch?v=hTpewV9OnMg&t=68s>

Додаток Б

Таблиця 1.1.

Перелік найпопулярніших інтерактивних платформ

№	Назва	Опис	Примітка	Посилання
1	ClickUp	Хмарна платформа для організації командної роботи, яка дозволяє створювати завдання, планувати терміни, відстежувати прогрес.	Інтеграція з іншими інструментами.	ClickUp
2	Notion	Універсальний інструмент для створення та організації нотаток, завдань, баз даних, планування та спільної роботи.	Підходить для індивідуальної та командної роботи.	Notion
3	Google Jamboard	Інтерактивна дошка для створення візуальних проєктів у реальному часі з можливістю малювання, написання тексту та додавання зображень.	Ідеальна для групових проєктів та дискусій.	Google Jamboard
4	Lucidchart	Платформа для створення	Використовується для візуального	Lucidchart

		діаграм, схем та організаційних карт, яка допомагає візуалізувати і структурувати інформацію.	навчання.	
5	Google Meet & Google Classroom	Платформи для організації онлайн-занять і моніторингу прогресу учнів. Google Meet забезпечує відеоконференції, Classroom — управління завданнями.	Ідеально для проведення онлайн-уроків.	Google Meet Google Classroom
6	Padlet	Віртуальна стіна для спільної роботи, де учасники можуть додавати документи, відео, зображення та інші матеріали для обговорення.	Підходить для колективної роботи та презентацій.	Padlet
7	Kahoot!	Платформа для створення інтерактивних вікторин і тестів у форматі гри, що дозволяє заохочувати учнів до навчання через гейміфікацію.	Залучає учнів до навчання через гру.	Kahoot!

8	Canva	Інструмент для створення графічних матеріалів, презентацій, постерів, афіш і навчальних матеріалів.	Широко використовується для навчальних проєктів.	Canva
9	LearningApps.org	Платформа для створення інтерактивних завдань із мультимедійним і елементами для навчання.	Підходить для створення завдань з різних дисциплін.	LearningApps.org
10	WordArt	Інструмент для створення хмар слів, що допомагає візуалізувати ідеї та поняття.	Допомагає візуалізувати ключові концепти.	WordArt
11	Rebus1.com	Генератор ребусів, кросвордів та анаграм для автоматизації створення завдань з літератури та інших дисциплін.	Підходить для розвитку критичного мислення.	Rebus1.com
12	AutoDraw	Графічний редактор на основі штучного інтелекту, що пропонує професійно створені ілюстрації для	Проста у використанні для малювання.	AutoDraw

		малюнків.		
13	Wordwall	Платформа для створення інтерактивних вправ і роздаткових матеріалів, які можуть бути виконані як онлайн, так і в друкованому вигляді.	Гнучка платформа для створення навчальних матеріалів.	Wordwall
14	«На Урок»	Українська платформа для створення онлайн-завдань, тестів та веб-квестів, що підтримує інтерактивність у традиційному навчанні.	Ідеально підходить для українських вчителів.	На Урок
15	Всеосвіта	Ресурс для створення цифрових навчальних матеріалів і організації міжпредметних проєктів, обміну досвідом серед педагогів.	Платформа для професійного розвитку вчителів.	Всеосвіта
16	HUMAN	Цифровий помічник для автоматизації освітнього процесу, що дозволяє відстежувати	Підходить для моніторингу успішності учнів.	HUMAN

		успішність учнів і надавати зворотний зв'язок.		
17	Всеукраїнська школа онлайн	Платформа з відеоуроками, тестами та іншими матеріалами для дистанційного навчання середніх та старших класів.	Включає ресурси для різних класів.	Всеукраїнська школа онлайн
18	Prometheus	Платформа масових відкритих онлайн-курсів, яка надає курси з різних дисциплін, включаючи підготовку до ЗНО та самоосвіту.	Підходить для самоосвіти та підготовки до ЗНО.	Prometheus

Виконала магістрантка
2 курсу групи ЗМФіл-62у
16 грудня 2024 р.



Людмила РУЧИНСЬКА
(ім'я, прізвище)

Робота допущена до захисту:
завідувач кафедри
к. філ. н., доцент



Валентина КРИЩУК
(ім'я, прізвище)

Декан факультету



Ірина ДАРМАНСЬКА
(ім'я, прізвище)