



Розвиток креативних здібностей молодших школярів в процесі формування інформаційно-комунікаційної компетентності

Відділ освіти Решетилівської міської ради
Решетилівська філія I ступеня Опорного закладу
«Решетилівський ліцей імені І.Л.Олійника Решетилівської міської ради»

**Розвиток креативних здібностей
молодших школярів
в процесі формування
інформаційно-комунікаційної компетентності
(методичний посібник)**

Коровіна В.О.
вчитель початкових класів

Решетилівка

2021

Розвиток креативних здібностей молодших школярів в процесі формування інформаційно - комунікаційної компетентності. Методичний посібник/
Коровіна В.О. _ м.Решетилівка, 2021. - 32 с.

Рецензенти:

Ленчик Г.В., учитель початкових класів Решетилівської філії I ступеня Опорного закладу «Решетилівський ліцей імені І.Л.Олійника Решетилівської міської ради», «Учитель-методист»

Лисяк Л.А., учитель початкових класів Глибокобалківського ЗЗСО I-II ступенів з дошкільним підрозділом, «Учитель-методист»

Сучасних дітей вже мало цікавлять традиційні уроки - сьогодні вони надають перевагу інтерактивним та інформаційним технологіям. У посібнику зібрані вправи, завдання з використанням онлайн - ресурсів, які сприяють розвитку креативних здібностей молодших школярів. Використання яких значно полегшить і якісно поліпшить роботу викладача. Матеріали посібника будуть корисними для вчителів початкових класів при формуванні інформаційно-комунікаційної компетентності молодших школярів.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. НАСКРІЗНІ НАВИЧКИ: КРИТИЧНЕ МИСЛЕННЯ, РОБОТА В ГРУПАХ, ПРОЄКТНІ ТЕХНОЛОГІЇ, ЯКІ ПОТРІБНІ ДЛЯ ПОДАЛЬШОГО ЖИТТЯ - ПРАКТИЧНИЙ ДОСВІД.....	7
1.1 Вправи для підвищення пізнавальної активності.....	7
1.2 Вправи для формування особистого інтересу для отримання інформації.....	12
1.3 Вправи для осмислення та знайомства з новою інформацією.....	14
РОЗДІЛ 2. ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН - РЕСУРСІВ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ У ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ.....	17
ВИСНОВКИ.....	30
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	31
ПЕРЕЛІК ОНЛАЙН - РЕСУРСІВ ДЛЯ РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОСТІ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ.....	32

ВСТУП

Наш час – це час суттєвих змін у науці, техніці, інформаційному середовищі, освіті. Суспільству потрібні люди, які здатні приймати нестандартні рішення, вміють творчо мислити. Тому одним із пріоритетних напрямків політики нашої держави є турбота про обдаровану та талановиту молодь, її творчий, інтелектуальний, духовний та фізичний розвиток. Сьогодні дитині потрібні не тільки знання, але і достатній рівень життєвої компетентності, сформованість таких особистісних якостей, які допоможуть знайти своє місце у житті, визначитись з колом своїх інтересів та уподобань, стати активним членом суспільства і щасливою, упевненою у власних силах людиною.

У сучасному інформаційному суспільстві метою освіти є не передача досвіду, а підготовка людини, здатної самостійно віднаходити потрібну їй інформацію, здобувати знання з метою подальшого їх застосування у житті. Швидкий розвиток технічних і програмних можливостей персональних комп'ютерів, розповсюдження інформаційно-комунікаційних і креативних технологій створюють великі можливості для їх використання в початковій школі з метою розвитку креативних здібностей молодшого школяра.

Згідно з Державним стандартом за роки початкового навчання діти мають набути достатній особистий досвід культури спілкування і співпраці в різних видах діяльності, самовираження у творчих знань. До основних компетентностей належать інформаційно-комунікаційна та навчання протягом життя. Інформаційно-комунікаційна компетентність передбачає опанування основою цифрової грамотності для розвитку і спілкування, здатність безпечного та етичного використання засобів інформаційно-комунікаційної компетентності у навчанні та інших життєвих ситуаціях. Навчання протягом життя передбачає опанування уміннями і навичками, необхідними для подальшого навчання, організацію власного навчального середовища, отримання нової інформації з метою застосування її для оцінювання навчальних потреб, визначення власних навчальних цілей та способів їх досягнення, навчання працювати самостійно і в групі. І велика роль у цьому процесі відводиться саме вчителю, який виявляє, розвиває здібності дитини, формує вміння та бажання вчитися, створює умови для її самовираження в різних видах діяльності.

Актуальним є дослідження питання «Розвиток креативних здібностей молодших школярів в процесі формування інформаційно-комунікаційної компетентності». Оскільки розвиток і вдосконалення креативності, особливо в період серйозних соціальних змін у нашій країні, дозволить школяру виробити навички знаходити ефективні рішення для будь-яких проблем. Усвідомлене цілеспрямоване використання креативного мислення дасть можливість особистості досягти бажаного результату, самореалізуватися.

Основним напрямком є відмова від механічного перенесення знань, у проблемно-пошуковій діяльності учнів, які йдуть шляхом досліджень до

формування проблем, гіпотез, пошуку шляхів їх розв'язання, формування понять та їх пояснення. Учителю необхідно здійснювати супровід учнів, на кожному етапі давати певні рекомендації, спонукати їх до творчої діяльності, демонструвати певний спосіб дій. Креативне навчання передбачає індивідуально-орієнтовану роботу вчителя з учнями. Першочерговою задачею є розвиток у школярів здібностей до самостійного формування нових знань, умінь, способів дій. Головним фактором креативного навчання є ініціативність учнів. Креативне навчання – це процес постійної співпраці вчителя та учня. Навчальний процес варто організовувати як живий контакт партнерів, зацікавлених один у одному та в справі, якою вони займаються разом. Креативне навчання має характерну рису: навчальний процес зливається з життям, із рішенням реальних творчих задач. Чим більше надавати дітям можливості для конструктивної творчості, тим більш імовірним стає їх позитивне самовизначення в процесі формування особистісних якостей.

Під час формування даних навичок важливо ставити за мету :

- навчання дітей мислити в різних напрямках;
- вміння знаходити розв'язання в нестандартних ситуаціях;
- розвиток оригінальної мислительної діяльності;
- вміння аналізувати проблемну ситуацію, яка виникла, з різних сторін;
- розвиток властивості мислення, необхідні для подальшої плідної життєдіяльності та адаптації до швидкозмінного світу;
- формування самостійності дітей у здобутті знань та застосуванні їх на практиці.

В процесі підготовки до занять необхідно враховувати такі принципи:

- принцип відкритості завдань, який означає, що деякі вправи мають не один, а декілька варіантів розв'язань;
- збагачення пізнавального простору найрізноманітнішими предметами і стимулами;
- надання учням можливості активно давати запитання, пізнавальної активності в цілому;
- допомога дітям у вираженні їх ідей;
- доброзичливе ставлення до ідей учасників обговорення;
- створення безпечної психологічної атмосфери;
- недопущення незадовільної оцінки творчих ідей дитини, прояв співчуття до невдач;
- використання особистого прикладу, ведучого творчого підходу до розв'язання проблем;
- можливість самостійного пошуку розв'язків.

Під час занять в учнів розвиваються уміння:

- аналізувати проблемні ситуації;
- висувати альтернативні гіпотези розв'язання проблемних ситуацій;
- вирішувати протиріччя;

- створювати творчі завдання.

Формуючи креативність, в практиці роботи доцільно використовувати ігрові, проєктні, здоров'язберігаючі, інформаційно-комунікаційні технології.

1. НАСКРІЗНІ НАВИЧКИ: КРИТИЧНЕ МИСЛЕННЯ, РОБОТА В ГРУПАХ, ПРОЄКТНІ ТЕХНОЛОГІЇ, ЯКІ ПОТРІБНІ ДЛЯ ПОДАЛЬШОГО ЖИТТЯ - ПРАКТИЧНИЙ ДОСВІД

1.1 Вправи для підвищення пізнавальної активності

Вправа «Хвилинка міркування»

Як один з прийомів створення проблемної ситуації можна використати:

- «Хвилинка міркування», що сприяють розвитку креативного мислення. Свої міркування та відкриття діти фіксують у «Щоденниках вражень».
- «Календар свят та пам'ятних дат», обираючи події, які будуть цікаві дітям. Корисними будуть сайти [Ділова мова](#) та [Всеосвіта](#), які містять великий вибір цікавої та різноманітної інформації.

Даний вид роботи можна використати під час ранкових зустрічей.



[Ділова мова](#)



[Всеосвіта](#)

Приклади проведення вправ



26 жовтня відзначається Свято гарбуза, осіннього дару, багатого на вітаміни. Відповідно можна взяти інтерв'ю у дітей:

- *Чи любите ви куштувати гарбуз?*
- *Які страви готують вдома з гарбуза?*
- *Як можна використати гарбуз окрім як страви?*

Потім повідомити дітям цікаві факти про цей овоч, його походження, лікувальні властивості. Згадати літературні твори, у яких зустрічається гарбуз, та виготовити аплікацію [Гарбузик](#) чи намалювати його портрет.



Щорічно у **першу п'ятницю жовтня** відзначають Всесвітній день сонячної усмішки. Як цікаво провести це заняття з дітьми? Спочатку можна розповісти [передісторію свята](#). У 1963 році американський художник Х.Болл створив жовте усміхнене личко-смайлик як символ однієї із страхових компаній. Із того часу смайлик став дуже популярним. Потім обговорити девіз цього дня : «Зроби добру справу. Допоможи хоча б одній людині усміхнутися». Запропонувати створити емблему Сонячної усмішки.

Провести опитування:

- *Чи легко бути добрим?*
- *Як ви можете розвеселити іншу людину?*
- *Що примушує вас посміхнутися?*
- *Чи траплялися ситуації, коли посмішка допомогла вирішити проблемну ситуацію?*



4 жовтня у Всесвітній день тварин варто:

- створити «Куточок добрих справ», зафіксувавши власні добрі справи чи знайомих по дбайливому відношенню до тварин;
- запропонувати дітям уявити себе на місці безпритульної тварини та написати лист про її мрію;
- створити у групах плакат про допомогу «Не будь байдужим»;
- запропонувати дітям знайти інформацію про тварин, занесених до Червоної книги України та представити однокласникам.



6 вересня у День читання книг можна провести опитування дітей:

- Чи є у вас улюблені книги?
- Яка улюблена тема для читання?
- Чи маєте вдома власну бібліотеку?
- Чи пробували писати власні твори?

Також доцільно було б розпочати проєкт «Ми читаємо щодня». Під час якого діти:

- фіксуватимуть відгуки про прочитані книги;
- обмінюватимуться враженнями та рекомендаціями;
- зустрінуться з батьками однокласників для спільного обговорення, слухання чи читання творів;
- оцінять події, героїв та їх вчинки за допомогою **вправи «Добре-погано»**;
- зафіксують власні бачення до таблиці.

Добре Погано

Вправа сприяє розвитку вміння бачити у одному ж і тому предметі протилежні властивості, знаходити протиріччя, оцінювати явища з протилежних точок зору. Приклади захисту проєкту можна переглянути нижче.



[Ми любимо читати. А ви?](#)



[Ми читаємо щодня](#)



[Сторінками улюблених книг](#)



Результатом такої роботи можуть стати спроби створення дітьми художнього образу, формування своєї читацької точки зору, доведення за допомогою тексту розуміння позиції як автора та складання власних казкових історій «Пишу казочку про...»



[Цікаві історії від Діанки](#)

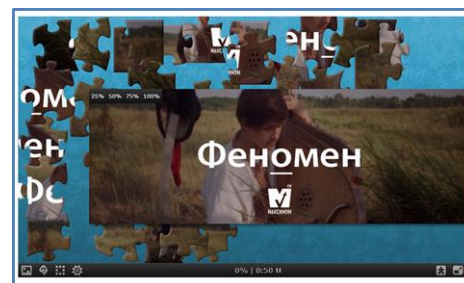
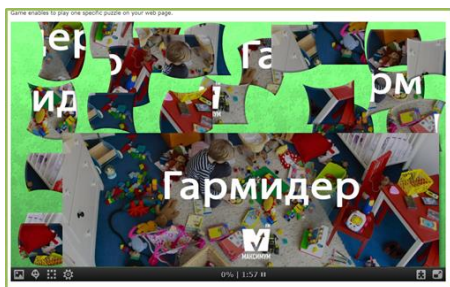
[Казка "Чарівна ручка"](#)

["Ведмедик-бешкетник"](#)

Вправа «Пазли для роботи зі словом»

Не секрет, що діти дуже люблять складати пазли. Вони розвивають мислення, логіку, увагу, пізнавальні здібності. Гру-головоломку можна з користю використати на уроках української мови. Можна організувати цю діяльність таким чином:

- 1) на сайті [Jigsaw Planet](#) створити завдання, обираючи цікаве, не зовсім відоме чи зрозуміле слово. Розмістити його на відповідній сторінці персонального блогу чи сайту;
- 2) діти вдома створюють пазл, утворюючи відповідне слово, дізнаються його значення;



- 3) на уроці спочатку потрібно опрацювати значення слова, добираючи синоніми, порівняння;
- 4) наступним етапом роботи може бути складання **сенкану** - короткого неримованого вірша з 5 рядків, винайденого американською поетесою Аделаїдою Крепс під впливом японської поезії. Техніка вірша ідеально підходить для розвитку образного мислення, концентрації знань, переосмислення отриманої інформації, вираження своєї позиції щодо теми;

1 рядок – тема (один іменник).
2 рядок – опис (два прикметники)
3 рядок – дія (три дієслова), пов'язана з темою.
4 рядок – ставлення до теми (фраза з чотирьох слів).
5 рядок – перефразування сутності (синоніми до теми).

- 5) запропонувати такий вид роботи для даного слова, як **метафора з 6-ти порівнянь**. Твір за метафорою складається з 6-характеристик, розташованих у певній послідовності:

КОЛІР СМАК ЗАПАХ ЗОВНІШНІСТЬ ЗВУК ЯКІСТЬ ПЕРЕЖИВАНЬ

Перше слово кожного рядка є назвою твору.

Книга

Книга - це яскраві відкриття.

Книга - це солодкі пізнання.

Книга - це аромат світу.

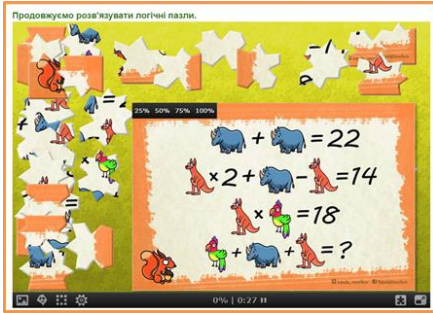
Книга схожа на життя.

Книга - це звуки душі.

Книга - це радість життя.

Вправа «Пазли для розвитку логіки»

Даний ресурс можна використати на уроках математики. Для створення завдання доцільно запропонувати різноманітні вправи для розвитку логіки. На відповідній сторінці блогу розмістити пазли, склавши, які діти розв'яжуть логічні ланцюжки. Приклади завдань для учнів:



[Логічні ланцюжки](#)

Для урізноманітнення можна використати **вправу «Навчаючи — вчуся»**. Така форма організації навчання дає змогу передати однокласникам свої знання, краще усвідомити та узагальнити матеріал.

1.2 Вправи для формування особистого інтересу для отримання інформації

На етапі формування особистого інтересу для отримання інформації важливо дати можливість дітям розповісти іншим про те, що вони знають з обраної теми для обговорення та як ці знання стають базою для засвоєння нових знань.

Вправа «Знаю - хочу дізнатися - дізнався»

Вчитель може задати дітям питання для самостійного осмислення за даною темою:

- *Що ви знаєте про об'єкт який вивчається?*
- *З яких джерел отримали інформацію?*
- *Які його особливості ?*
- *Що вам би хотілося ще дізнатися по цій темі?*

Відповіді записуються кожним учнем в колонки «Знаю» і «Хочу дізнатися» у таблицю:

Знаю	Хочу дізнатися	Дізнався

В останню колонку записи вносяться після етапу осмислення. Можна також організувати спілкування в групах чи парах. Потім йде спільне обговорення чи співпадають записи у 2 та 3 колонці. Колонка «Хочу дізнатися» дає поштовх для

пошуку нової інформації самостійно з різних джерел та для презентації роботи на наступному занятті.

Вправа «Чомучки»

Вправа сприяє розвитку дослідницької активності, вміння ставити нестандартні запитання, спрямовані на дослідження сюжету, об'єкта. Матеріалом до вправи обираються незвичайні картини, інколи казкового змісту, на яких зображені невідомі, не зовсім зрозумілі ситуації. Розглядаючи ілюстрації, діти придумують запитання, які допомагають зрозуміти їх зміст. Для цього виду роботи можна обрати картини української художниці Катерини Дудник



Вправа «Прогнозування за ілюстрацією»

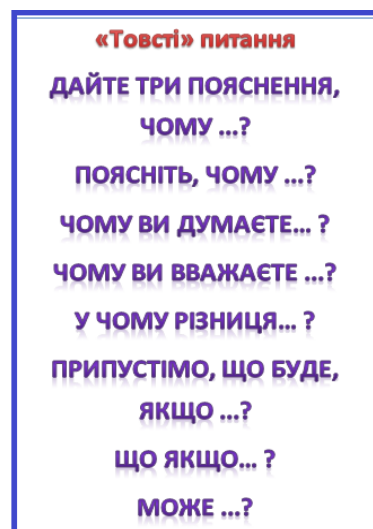
На уроці «Я досліджую світ» при вивченні теми «Ідеї - винаходи - відкриття» для обговорення запропонувати дітям переглянути ілюстрації та зробити припущення щодо теми, яка вивчатиметься. Приклади запитань для обговорення:

- Чи знайомі вам об'єкти зображені на малюнку?
- До якої галузі науки вони відносяться?
- Чи можна зустріти ці предмети у повсякденному житті?
- Як ви думаєте, якою буде тема нашого обговорення?



Вправа «Товсті/тонкі питання»

Одним із дієвих способів організації взаємоопитування учнів за темою є вправа «Товсті/тонкі питання». «Тонкі» питання передбачають однозначну відповідь лише «так чи ні». «Товсті» (проблемні) питання вимагають розгорнутої відповіді, раціонального міркування, пошуку додаткової інформації.



1.3 Вправи для осмислення та знайомства з новою інформацією

На даному етапі важливо допомогти дітям ознайомитися з новою інформацією. Головним завданням при цьому є надання дітям можливість знайти інформацію для подальшого обговорення та аналізу.

Вправа «Fishbone (Рибна кістка)»

За допомогою вправи можна встановити причинно-наслідкові зв'язки між об'єктом і факторами, які на нього впливають. Використання цього прийому дає змогу зрозуміти дітям важливість аргументації проблеми та можливість проаналізувати її, зробити висновки.



Після спільного обговорення проблеми потрібно зафіксувати її у полі «Проблема». Потім виділити її причини та знайти аргументи. Після такого глибокого аналізу можна сформулювати висновок, який записати в останній частині малюнку.

Вправа «Читання з позначками»

Вправа дає можливість дітям глибше осмислити запропонований для опрацювання текст. Спочатку опрацювати текст і поставити відповідні позначки біля окремих слів/фраз:

- + *Я це знаю*
- - *Я це не знав/ Я думав інакше*
- ? *Це мене здивувало*
- ! *Я хотів би дізнатися про це детальніше*

Приклад використання вправи на уроці «Я досліджую світ» під час вивчення теми «Шукаємо їжачка восени. Як їжак накопичує і зберігає енергію для зимівлі?»

Прочитай текст. Біля кожного факту постав відповідний знак.

- | | | | |
|-------------------------|---------------------------|-------------------------|---------------------------------|
| <input type="radio"/> + | Це я вже знаю. | <input type="radio"/> ! | Це цікаво і несподівано. |
| <input type="radio"/> - | Нова для мене інформація. | <input type="radio"/> ? | Я хочу дізнатися про це більше. |
- Народжуються їжачки голими. Тільки на другий-третій день після народження їхні тільця починають вкриватися голками.
 - Спілкуються їжачки між собою за допомогою свисту.
 - Їжачки розрізняють кольори, хоча похвалитися зором не можуть. Вони мають чудові слух і нюх.
 - Їжаків легко приручити, підгодовуючи їх.
 - У період сплячки температура тіла їжачка опускається до +2°C. У період активної життєдіяльності вона сягає +34°C.

Вправа «Кубування»

Вправа допомагає поглянути на проблему з різних сторін. Дітям пропонується дати відповідь на 6 запитань стосовно одного об'єкта для кращого пізнання його особливостей. Використання вправи допомагає збагатити словниковий запас, розвиває критичне мислення, мовлення, творчу уяву та сприяє мотивації дітей до навчання. Для роботи використовуються м'які різнокольорові кубики.



Для кожного типу завдання потрібно скласти відповідну інструкцію.

1.ОПИС

Який має вигляд? (маленький, сіренький, гостроносий, колючий)

2.ПОРІВНЯННЯ

На що схожий? (на клубочок, м'ячик, реп'яшок)

Чим відрізняється від інших тварин? (має голки)

3.АСОЦІАЦІЇ

Що з'являється в уяві, коли ви чуєте слово "їжак"?

4.МОЯ ПОЗИЦІЯ

Яким є ваше ставлення до їжачків? Чому?

5.ЗАСТОСУВАННЯ

Яку користь приносять їжачки?

6.ЕКОЛОГІЧНА СТЕЖИНКА

Цікавинки про їжачка

•	Про що йде мова у тексті?
••	Хто є головним персонажем?
•••	Де відбувається історія?
••••	Коли відбуваються події?
•••••	Що сталося на початку, в середині та в кінці історії?
••••••	Які запитання є у тебе щодо твору?

2. ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН – РЕСУРСІВ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

Інформаційні технології є важливою складовою нашого життя. Сучасні діти більшу частину свого часу проводять із різноманітними гаджетами. Вони живуть в світі Інтернету, соціальних мереж, сайтів, блогів, цифрового аудіо та відео контенту. Як же використати таку особливість з користю для самої дитини?

Дієвим інструментом є персональний блог вчителя.



<https://korovinavaleria.blogspot.com>

Учителю важливо пам'ятати про доступність структурних розділів блогу відповідно до потреб дітей. Прямо з блогу учні можуть легко за посиланням переходити на цікаві навчальні сайти з математики, логіки, мови. Знаходити онлайн-завдання, які потім можна опрацювати на уроках. Є можливість розміщувати додаткову інформацію та матеріали до уроків.

Які ж переваги такого спілкування?

- діти дізнаються нове у зручний для себе час;
- в комфортній обстановці, самостійно можуть обрати потрібну саме їм інформацію;
- можуть працювати у зручному для себе темпі;

Інтерактивні дошки

Віртуальна інтерактивна дошка - це мережевий соціальний ресурс, призначений для організації спільної роботи зі створення й редагування зображень і документів, спілкування в реальному часі. Це зручний інструмент для навчання, завдяки якому можливе поєднання тексту, зображення, відео- й аудіоматеріалу на одному майданчику.

Padlet



[Padlet](#) зручний, легкий у роботі сервіс, завдяки чому є можливість оформити дошку й наповнити її даними, організувати спільний доступ користувачів до неї, експортувати її в різні формати, розмістити в соціальних мережах. На віртуальну дошку можна додавати графічні, текстові та мультимедійні (відео або презентації) файли, посилання на веб-сторінки, нотатки, знімки з веб-камери. Це може бути індивідуальна дошка, модерована дошка з кількома учасниками, які будуть заповнювати її інформацією або доступний для читання й редагування будь-яким користувачем майданчик для обміну інформацією. Сервіс не обмежує користувача в кількості створюваних сторінок. Padlet працює на всіх пристроях: мобільних, планшетах, нетбуках. Можна налаштувати функцію редагування стіни іншим користувачам, дозволити повний доступ, поставити пароль або запросити користувачів по e-mail. Padlet - чудовий спосіб урізноманітнити презентації та домашні завдання. Завдяки формату дошки та безлічі шаблонів, вона стане в пригоді, щоб, наприклад, створити портфоліо чи звіт, організувати віртуальний мозковий штурм чи скласти календар. Створену дошку можна розмістити в соціальних мережах, зберігати у форматі PDF, вставити у блог.

Приклади використання дошки для обміну інформацією



[Веселі канікули](#)



[Фантастичні канікули](#)



[Спинилось літо на порозі](#)



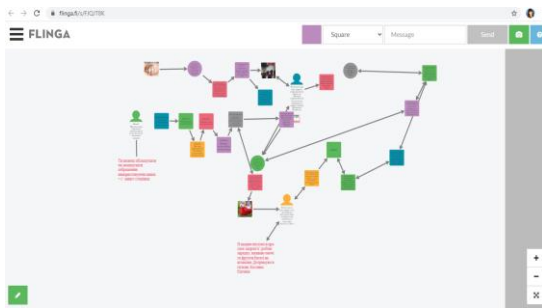
[Ми читаємо щодня](#)

Приклад спільного виконання дошки для виконання навчального проєкту з предмету «Я досліджую світ» у 2 класі на тему «Ідеї. Винаходи. Відкриття»



[Ідеї - винаходи - відкриття](#)

Flinga



[Flinga](#) досить цікавий і доступний у користуванні інструмент для колективної роботи. Це сервіс, який пропонує два варіанти дошки для спільного користування: біла дошка з різними елементами для мапи думок, та дошку з одноманітними елементами, де зручно робити опитування чи збирати ідеї для пізнішого обговорення. Flinga також надає можливість дистанційно провести структурований мозковий штурм. Веб-інструмент дозволяє легко створювати онлайн-середовища для спільної роботи. Завдяки визначеним структурним символам на дошці, інструмент також підходить для складних, спільних карт пам'яті.

Приклад використання дошки при підготовці до уроку «Я досліджую світ» у 2 класі для обміну думками



[Як я піклуюся про власне здоров'я](#)

Linoit



[Електронна дошка Linoit](#) універсальний онлайн-сервіс для роботи з нотатками-стікерами. На віртуальну дошку можна додавати зображення, відео, текстові файли. Створені стікери можна переміщувати, обертати, а також фіксувати їх положення. Є наявність інструментів для додавання дати, редагування й видалення постів. У кожного стікера є номер. Увесь матеріал розміщено на одній сторінці. Є можливість створювати групи, переглядати дошки інших користувачів. Учитель має можливість змінювати фони і кольори дошки, робити їх яскравими, щоб привернути увагу. На цю дошку педагог може завантажувати власні файли та зображення і виводити їх на екран. Дошка чудово працює для залучення дітей до дискусії. Вчитель пише на дошці запитання в режимі реального часу, а діти на віртуальних стікерах фіксують відповіді. Учні можуть одночасно відстежувати, хто що пише. А педагог розуміє, хто в цей момент активно залучений до уроку, хто друкує дуже повільно, а хто швидко висловлює думку. Також її можна застосовувати для створення ментальних карт, мозкового штурму тощо.

Приклади використання сервісу Linoit на уроках «Я досліджую світ» під час дистанційного навчання у 2 класі

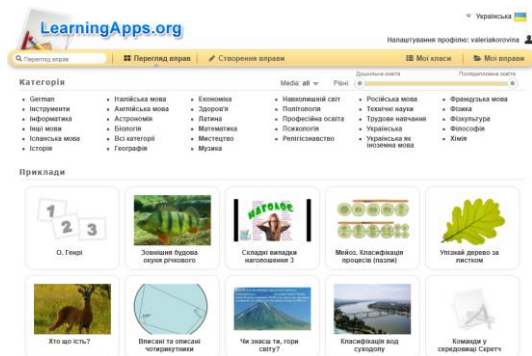


[Ситуація, яка змінила твій світ](#)

[Що може рухатися](#)

[Подорожуємо](#)

LearningApps



[LearningApps](#) - це сервіс Web 2.0 для підтримки процесів навчання з різних предметів за допомогою невеликих інтерактивних модулів, які можуть використовуватись безпосередньо як навчальні ресурси або для самостійної роботи; в роботі з інтерактивною дошкою, або як індивідуальні вправи для учнів. Основна ідея інтерактивних завдань полягає в тому, що учні можуть перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню пізнавального інтересу учнів. Сервіс LearningApps надає можливість отримання коду для того, щоб інтерактивні завдання були вбудовані на власний сайт чи блог. Важливо відзначити, що правильність виконання завдань перевіряється миттєво. Є також можливість

використовувати ілюстративні, відео- та аудіо-матеріали. Створені завдання образні, барвисті і легко запам'ятовуються. Інтерактивні завдання можна використовувати на уроках і в позакласній роботі, учні можуть здобути, перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі, що сприятиме формуванню пізнавального інтересу.

Приклади використання завдань для закріплення тем з математики та української мови

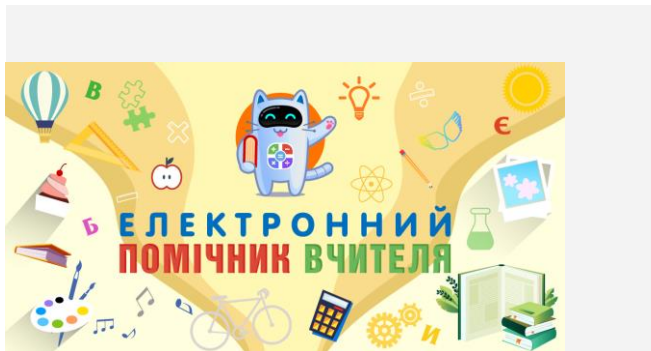


[Навчаємось граючись. Математика](#)

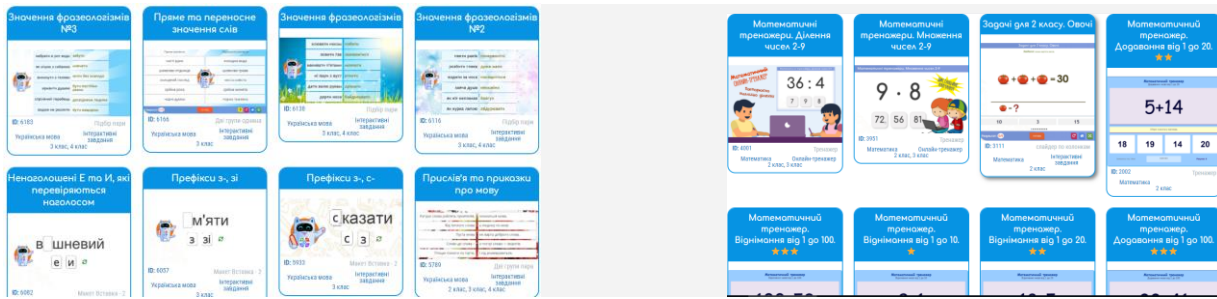


[Навчаємось граючись. Українська мова](#)

Електронний помічник вчителя

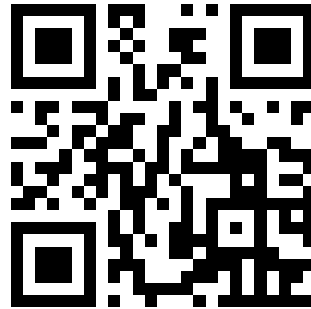
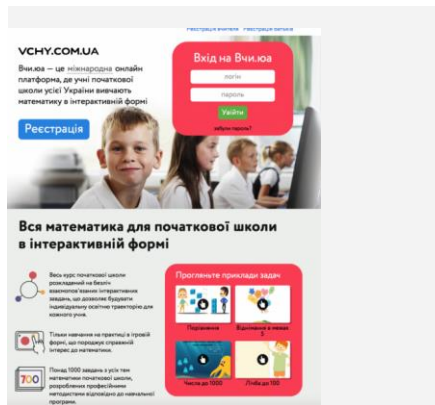


[Електронний помічник вчителя](#) досить цікавий сервіс у роботі з дітьми. Він містить різноманітні інтерактивні завдання і вправи як для дистанційного навчання, так і для роботи на уроці. Сервіс містить вправи з математики, української та англійської мови, інформатики, ЯДС. Вони досить різноманітні, цікаві та прості у використанні. Їх можна вбудувати у блог чи сайт.



У розділі “Цікаві канікули” розміщені різноманітні інтерактивні завдання, музичні розваги, програми для проведення досліджень. Одна з них це [PlantNet Plant](#) яка допомагає розпізнавати назву рослини через фото. Дану програму можна використовувати на уроках ЯДС під час проведення досліджень та спостережень.

Вчи.юа



[Вчи.юа](#) – це міжнародна онлайн платформа, де учні початкової школи усієї України вивчають математику в інтерактивній формі. Весь курс початкової школи розкладений на безліч взаємопов'язаних інтерактивних завдань, що дозволяє будувати індивідуальну освітню траєкторію для кожного учня. Понад 1000 завдань з усіх тем математики початкової школи, розроблених професійними методистами відповідно до навчальної програми. Вчи.юа будує діалог з учнем. Система реагує на дії учня і в разі правильного розв'язання хвалить його та пропонує нове завдання, а в разі помилки задає уточнюючі питання, які допоможуть учневі прийти до правильного розв'язку. Вчи.юа влаштований таким чином, щоб учень вивчав матеріал, переходячи від теми до теми до повного засвоєння курсу. Після проходження уроків учень з легкістю справляється з завданнями будь-якого типу шкільних підручників.

VCU.COM.UA

Сторінка Учні та наставники Програми

Вибір Оновлення

Вітання! Ви успішно завершили навчання! Завдання успішно розв'язано, результати і пояснення будуть надіслані на електронну пошту.

Завантажити сертифікат

Роздрукувати листки та наставник

УЧНІ

ЧИСЛА ТА ВЕЛИЧИНИ

ДОДАВАННЯ І ВІД

1	Мощенко В.	100%	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●
2	Червоний В.	100%	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●
3	Коваль В.	100%	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●
4	Хомченко М.	67%	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●
5	Радич А.	33%	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●
6	Шаповалов О.	27%	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●
7	Балаш М.	27%	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●
8	Богданюк А.	23%	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●
9	Морозюк З.	18%	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●
10	Лавренюк Д.	17%	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●
11	Підд С.	13%	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●
12	Рибун Д.	10%	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●
13	Богачук С.	10%	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●
14	Кривий Ж.	10%	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●	●●●●●●●●●●

Діти

Обери відповідь або відповідний приклад та дістанься до оазису

28 24
3 · 8 27
20 21

7 8 9
4 5 6
1 2 3
0

Класи

Підготовка до школи 1 клас 2 клас 3 клас 4 клас 5 клас 6 клас

Числа та величини

Додавання і віднімання

Множення та ділення

Рівняння

Числа та лічба до 1000

Числа до 100. Повторення

Тризначні числа до 200

Круглі числа

Розрядні доданки

Розряди тризначних чисел

Лічба вперед і назад. Рівень 1

Розстав вагони від меншого до більшого

514 93 142
0 26 57

7 8 9
4 5 6
1 2 3
0

LogicLike



LogicLike.com (ЛогікЛайк) - освітній сайт для дітей 5-12 років. Це повноцінний комплекс для занять логікою і математикою. Мета авторів проекту - розвинути у дитини логічне і математичне мислення, навчити міркувати і не боятися складних завдань. На сайті більше 3500 логічних задач в 17 тематичних розділах (логічні задачі, загадки, математичні ребуси, закономірності, ігри зі словами, перестановки, завдання з шахами і sudoku і ін.). Завдання барвисто оформлені і супроводжуються теорією, відповідями і поясненнями. Для тих, хто ще не вміє читати, є озвучка від Робота Клапана. Дитина покроково проходить навчання,

переходить від простих завдань до більш складних. При цьому отримує нагороди-зірочки за правильні відповіді та інші нагороди в системі за регулярні заняття. Успіхи дитини відображаються в особистому кабінеті. На LogicLike зручно займатися з будь-якого пристрою (мобільного телефону, планшета, ноутбука, персонального комп'ютера).

Міксіке



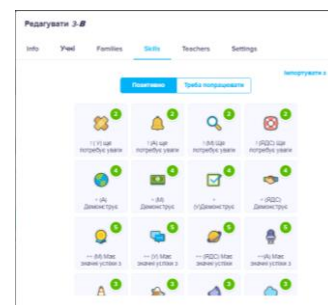
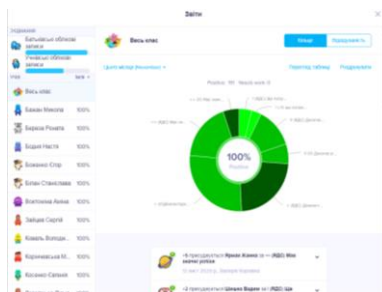
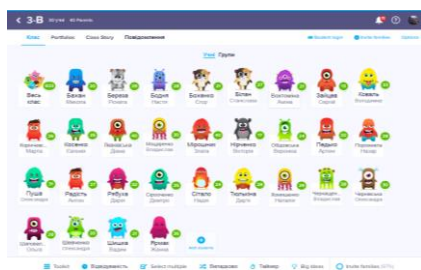
[Прангліміне Міксіке](#) — онлайнвий математичний тренажер, платформа для проведення тренувань і змагань з усного рахунку для всіх зареєстрованих користувачів незалежно від віку, інтелектуальна гра-змагання, яка є одним з видів діяльності, що проводяться освітнім середовищем Міксіке. На тренувальному майданчику учасники можуть вибрати завдання за своїми силами, наприклад, множення і ділення натуральних чисел, цілих чисел, заповнити пропуски або порівняти. Перед учасником з'являється поле з завданнями, йде час, відображається кількість балів. Завдання: виконати якомога більше завдань з мінімальними помилками. По закінченні виконання вправи користувач отримує на екрані звіт про кількість виконаних вправ та помилки, які він допустив. Жоден робочий зошит не вмістить в себе таку кількість завдань, яке поміщається на одному тренувальному майданчику. Вчителі можуть використовувати майданчик і на уроках, і як домашнє завдання. Для заповзятих прихильників швидкісного усного математичного рахунку створено мобільний додаток Міксіке, який допомагає тренуватись використовуючи мобільний телефон або планшет в off- та on-line режимах.

Class Dojo



[ClassDojo](#) - інструмент для оцінки роботи класу в режимі реального часу. Віртуальні технології та мобільні платформи дозволяють сучасному вчителю

подивитися на навчання з нової точки зору і в нових формах. В нагоді учителю стане Class Dojo. З допомогою даного сервісу учитель може швидко і просто оцінювати класну і домашню роботу, і навіть виставити відмітку про поведінку на уроці. Зручний, яскравий, українізований інтерфейс, симпатичні аватари, цікаві для сприймання дітьми, можливість роботи, як із стаціонарного комп'ютера так із планшета, чи смартфона. Class Dojo використовують як на уроках інформатики, так і під час гурткової роботи, тому що він дає можливість не просто оцінити діяльність дітей, а й побачити рейтинг кожного учасника в цікавій ігровій формі. Щоб долучитись до роботи в Class Dojo слід пройти реєстрацію на сайті, попередньо авторизувавшись та обравши роль учителя, учня, батьків, чи адміністрації. Якщо вашого навчального закладу в переліку немає, то його слід зареєструвати і для нього буде виділений простір. В даному застосунку на правах учителя можна створювати бейджі, розробляти завдання, відображати рейтинг кожного учня в процесі роботи усьому класу, в якості учня ви зможете отримати персональний код для доступу до свого профілю, де ви зможете змінити аватар та зробити власні налаштування, батькам надається доступ для перегляду успішності своїх дітей. Налаштування класу учителем проходить в чотири етапи: створення класної кімнати з назвою, додавання учнів, створення заохочувальних бейджів, відправка кодів учням. Аватари кожному учню присвоюються випадковим чином, потім кожен учень може вибрати собі аватар до вподоби. У вікно додавання учнів можна сміливо копіювати вже готовий список класу – система його сприйме автоматично. Можна створювати необмежену кількість класів. Отже, якщо Вам потрібний сервіс, який надасть швидкий відгук учням про їхню роботу в класі і мотивуватиме їх до ефективної навчальної діяльності вам слід звернутись до Class Dojo



mozaBook



[mozaBook](#) програма, яка урізноманітнює інструментарій шкільних уроків за рахунок численних ілюстраційних, анімаційних і творчих презентаційних можливостей. Видовищні інтерактивні елементи і вбудовані додатки, призначені для розвитку навичок, проведення дослідів та ілюстрування, пробуджують зацікавленість учнів і допомагають в більш легкому засвоєнні навчального матеріалу. Вчителі можуть створювати зошити або в кілька простих кроків створювати інтерактивні електронні підручники на основі використовуваних ними підручників. Зошити та книги можна доповнювати зображеннями, малюнками, інтерактивними 3D-сценами, освітніми відео, аудіоматеріалами й завданнями. Понад 100 тематичних додатків допоможуть у відпрацюванні та поглибленні навчального матеріалу. Програма підтримує функції сенсорного екрана, а її інтерфейс може адаптуватися до розміру екрана користувача. Таким чином програму можна успішно використовувати як на інтерактивних панелях чи дошках, так і ноутбуках. Для більш легкого засвоєння навчального матеріалу та ігрового поглиблення набутих знань в розпорядженні є понад 100 тематичних додатків, пов'язаних з навчальними предметами. Кількість функцій додатків, ігор та інструментів регулярно розширюється та доповнюється новими. Створені для молодших школярів інструменти та ігри призначені, насамперед, для розвитку необхідних навичок. В деякі інструменти вбудовані анімовані завдання, що сприяє ігровій формі навчання. Створені в інструментах завдання і дослідне обладнання можна зберігати. Ось приклади зошитів із вбудованими завданнями та інструментами, які можна використати на уроках.





Classtime

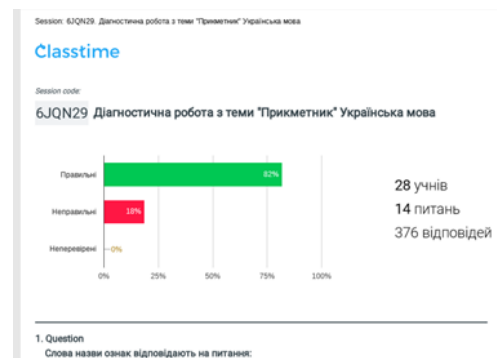


[Classtime](https://classtime.com) – це онлайн-помічник вчителя, що збагачує урок миттєвою візуалізацією рівня розуміння та прогресу усього класу в живому часі. Цей контент дуже зручний для проведення опитування, що дозволяє підійти творчо до написання завдань різної складності. Найпростіші – коли дитині потрібно обрати одну правильну відповідь з кількох запропонованих. Складні завдання – де учні зможуть писати творчі розлогі відповіді. Їх перевірятиме вчитель, а не комп'ютер. Для рефлексії можна спробувати відкриті питання в кінці тесту. Учні мають можливість написати, які почуття та запитання в них виникли під час виконання роботи. Це допоможе вчителю ефективніше провести аналіз учнівських помилок та продуктивніше побудувати подальшу роботу. Приклади виконаних завдань

Сесія: "Діагностична робота з теми "Прикметник" Українська мова"

Учні онлайн: 0 / 28

Прізвище імя	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Берега Рената	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Бодня Настя	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Бодня Настя	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Бончак Євген	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Білан Станіслава	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Бодня Шмига	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗



1. Question

Слова назви ознак відповідають на питання:

- ✓ який? яка? яке? які? 79%
- ✗ який? яка? що робить? 14%
- ✗ хто? що? 7%

2. Question

Слова, що називають ознаки предметів називаються:

- ✓ прикметники 82%
- ✗ іменники 18%
- ✗ дієслова 0%

9. Question

Зміні прикметник "тихий" та "маленький" за питаннями.

- (Яка?) ✓ тихий(96%) ✗ тиха(4%) ✗ тихо(4%) ✗ тиво(4%) (Яка?) тихий(0%) ✓ тиха(81%)
тихе(0%) тихо(0%) (Яка?) тихий(0%) тиха(0%) ✓ тихе(85%) тихо(0%) (Яка?) ✗ тихий(4%)
тиха(0%) тихе(0%) ✓ тиво(78%)
- (Який?) ✓ маленький(89%) ✗ маленька(4%) ✗ маленькі(4%) ✗ маленькі(4%) (Яка?)
✗ маленької(4%) ✓ маленька(78%) ✗ маленькі(4%) ✗ маленькі(4%) (Яка?)
✗ маленький(4%) ✗ маленька(4%) ✓ маленькі(78%) ✗ маленькі(4%) (Яка?)
маленький(0%) ✗ маленькі(4%) маленькі(0%) ✓ маленькі(78%)

ВИСНОВКИ

Сьогодні найбільш характерною особливістю сучасного світу є стрімкий ріст обсягу інформації та залучення інформаційних ідей, засобів та технологій майже до кожної галузі людської діяльності. Сучасне навчання в початковій школі – це поєднання традиційних технологій та нових інформаційних джерел, які передбачають використання мультимедійних, комп'ютерних технологій, онлайн - ресурсів тощо. Таке поєднання підвищує ефективність навчального процесу, дозволяє не тільки заощадити час під час проведення занять, але і збільшить яскравість сприйняття матеріалу, сприяє розкриттю та розвитку індивідуальних і творчих здібностей дітей, формуванню пізнавальних можливостей та прагнення до самовдосконалення. Креативність сучасного вчителя проявляється у прагненні й умінні перетворити навчальну працю на свято особистих досягнень і радісних відкриттів кожної дитини, у здатності йти в ногу з часом, відхилятися від традиційних схем викладання, не боятися застосовувати новітні технології. Адже навчанню в початковій школі належить особлива роль, оскільки в цей період відбувається формування основ світогляду, особистості, підготовка до життя в нестабільному світі, навчання сучасним формам спілкування, розвиток здатності до правильного сприйняття інформації та прийняття зважених рішень.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Барташнікова І.А., Барташніков О.О. Розвиток уяви та творчих здібностей у дітей 5-6 років – Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2007.- 64 с.
2. Гриневич Л., Елькін О., Калашнікова С., Нова українська школа : Концептуальні засади реформування середньої школи. [Електронний ресурс]. Доступно: <http://mon.gov.ua>.
3. Державний стандарт початкової загальної освіти [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/derzhavni-standarti>
4. Лаврентьєва Г.П., Здоров'язберезувальні вимоги до застосування електронних засобів навчального призначення, Інформаційні технології і засоби навчання, № 2 (22), 2011.[Електронний ресурс]. Доступно: <http://www.journal.iitta.gov.ua>.
5. Медіакультура особистості; соціально-психологічний підхід: навчально-методичний збірник / О.Т. Баришполець, Л.А. Найдьонова, Г.В. Мироненко, О.Є. Голубєва, В.В. Різун та ін.; За ред. Л.А. Найдьонової, О.Т. Баришпольця. – К.: Міленіум, 2009. – 440 с.
6. Мельник О.М., Проектування електронних освітніх ігрових ресурсів з математики для учнів початкової школи: методичні рекомендації, Київ : КОМПРИНТ, 2016
7. Центр медіаграмотності . Режим доступу: <https://www.facebook.com/zliva.media/>
8. Череповська Н.І. Медіаосвіта в сучасній школі. Соціальний педагог. – 2009. - № 6

ПЕРЕЛІК ОНЛАЙН-РЕСУРСІВ ДЛЯ РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОСТІ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

https://www.jigsawplanet.com	сервіс для створення онлайн - пазлів;
https://uk.padlet.com	віртуальна інтерактивна дошка;
https://flinga.fi	веб - інструмент для спільної роботи;
https://en.linoit.com	сервіс для роботи з нотатками - стікерами;
https://learningapps.org	сервіс для створення інтерактивних вправ
https://elpom.com.ua	сервіс із інтерактивними завданнями
https://vchy.com.ua	онлайн платформа для вивчення математики
https://logiclike.com/start#/start	сайт для занять логікою та математикою
https://miksike.net.ua/#pranglimine/training	онлайнний математичний тренажер
https://www.classdojo.com/uk-ua/?redirect=true	інструмент для оцінювання роботи
https://www.mozaweb.com/uk/3D	інтерактивна презентаційна програма
https://www.classtime.com/en/	платформа для створення тестів

