

ЦЕНТР ПРОГРЕСИВНОЇ ОСВІТИ «ГЕНЕЗУМ»



Збірник матеріалів Всеукраїнської
науково-практичної конференції

ОСВІТА ХХІ СТОЛІТТЯ: МІЖДИСЦИПЛІНАРНІ ПІДХОДИ ТА НАУКОВІ РОЗРОБКИ

27 листопада 2023 р.

Київ – 2023

УДК 373.1

ББК 74.2

Освіта XXI століття: міждисциплінарні підходи та наукові розробки: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (м. Київ, Україна, 27 листопада 2023 року). Київ: Центр прогресивної освіти «Генезум», 2023. – 186 с.

У збірнику містяться результати практичних та теоретичних досліджень освітян, що були подані на Всеукраїнську науково-практичну конференцію «Освіта XXI століття: міждисциплінарні підходи та наукові розробки». Даний збірник розрахований на вчителів, класних керівників, представників адміністрації та інших учасників освітнього процесу. Тематика публікацій свідчить про різноманітність інтересів педагогічної спільноти у напрямку перспектив впровадження інновацій у освітній процес. Опубліковані матеріали адресовані як фахівцям, так і тим, хто цікавиться сучасним станом інноваційної діяльності у роботі українських закладів освіти.

Організатори конференції приймали матеріали у авторській редакції, що позначилося на тому, що у збірнику тез доповідей із максимальною точністю відображається орфографія і пунктуація, яка була обрана авторами публікацій.

Усі матеріали подаються у оригінальній редакції авторів тез доповідей Всеукраїнської науково-практичної конференції «Освіта XXI століття: міждисциплінарні підходи та наукові розробки».

© Колектив авторів, 2023

© Центр прогресивної освіти «Генезум», 2023

Зміст

Секція 1. Міждисциплінарність в освітньому процесі: інтеграція наук і мистецтв

Доношенко І.П. Інтегрований урок астрономії, образотворчого мистецтва, музичного мистецтва та української літератури «Астрономія і мистецтво».....	6
Бован К.О. Використання LEGO-технології в освітньому просторі нової української школи.....	10
Проценко О.А. Інтелектуальний розвиток школярів засобами народної педагогіки.....	15
Фербей О.І. Використання проектної методики як засобу ефективного розвитку комунікативної компетенції здобувачів освіти.....	19
Григор'єва Н.П. Інклюзивна освіта як індивідуальна траєкторія взаємодопомоги в освітньому процесі у роботі з дитиною із синдромом Дауна.....	23
Денисевич І.І. Використання арт-технологій на уроках польської мови.....	26
Маус Д.М. Лінгвістична природа умінь креативного мислення на основі аналізу та синтезу.....	28
Маус Д.М. Доцільність використання аналізу та синтезу у формуванні різних видів мислення учнів.....	31
Філіпчук І.І. Інформаційно-комунікаційні технології навчання в умовах НУШ.....	33

Секція 2. Цифрові технології у освіті: від електронних дошок до віртуальної реальності

Сомик Л.П. CHATGPT – сучасний інструмент вчителя. Впровадження та використання в освітньому процесі.....	36
Мохтан І.Ю. Технологія розвитку критичного мислення у контексті інноваційних методик викладання української мови.....	39
Чебикіна І.В. Використання інтернет-ресурсів в освітньому процесі.....	44
Устименко А.М. Використання інтернет-ресурсів як засобу формування інформаційно-цифрової компетентності.....	49
Мельниченко І.Л., Кузьменко О.Ю. Роль он-лайн ігор в процесі навчання лексики учнів старших класів.....	54
Шляхова О.В. Використання інтернет-сервісу LearningApps в початковій школі.....	58
Мороз О.Ф. Використання інноваційних технологій на уроках фізичної культури в початковій школі.....	61

аудіо- матеріали, мультимедійні посібники, web-сторінки, презентації, буктрейлери, віртуальні екскурсії та ін.

Література

1. Богосвятська А. І. Методика компетентнісного викладання на уроках літератури. Зарубіжна література в школах України. – 2016. – № 7-8.
2. Водолазька С. Інноваційний вплив книжкових соціальних мереж на популяризацію читання в країнах східноєвропейського регіону / С. Водолазька // Український науковий журнал «Освіта регіону» — 2013. — Вип. 4. — Режим доступу: <http://social-science.com.ua/article>
3. Ісаєва О. Про основні парадигми шкільної літературної освіти // Всесвітня література в СНЗУ. – 2018. – № 1.
4. Кисіль К. Соціальні мережі для читачів — право на власну територію [\\http://osvita.mediasapiens.ua/web/social/sotsialni_merezhi_dlya_chitachiv_pravo_na_vlasnu_teritoriyu/](http://osvita.mediasapiens.ua/web/social/sotsialni_merezhi_dlya_chitachiv_pravo_na_vlasnu_teritoriyu/)

Мельниченко І.Л.,

магістрант

*Житомирський державний університет ім. І. Франка
м. Житомир, Житомирська область, Україна*

Кузьменко О.Ю.,

канд.філол.н., доцент кафедри

міжкультурної комунікації та іншомовної освіти

*Житомирський державний університет ім. І. Франка
м. Житомир, Житомирська область, Україна*

РОЛЬ ОНЛАЙН ІГОР В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ЛЕКСИКИ УЧНІВ СТАРШИХ КЛАСІВ

Постановка проблеми. У сучасному світі зростає важливість використання інноваційних методів у навчальному процесі, а онлайн ігри стають одним з ефективних інструментів для вивчення різних аспектів мови, зокрема лексики. В епоху цифрових технологій учні знають і цінують гру як засіб відпочинку та розваг, а використання онлайн ігор у навчанні може стати стимулом для активного залучення до вивчення лексичних одиниць.

Сучасна освітня система потребує постійних інновацій для вдосконалення якості навчання. У цьому контексті розгляд онлайн ігор як інструменту для вивчення лексики є актуальним та перспективним напрямком.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вивченням питань навчання лексиці займалися вітчизняні (Л.Г. Верба, Г.В. Лук'янова, І.М. Мостовий, А.Г. Ніколенко, Ю.С. Потятник, О.М. Раєвська, О.О. Селіванова) та зарубіжні вчені (Б. Аткинс, Л. Брінтон, Х. Джексон, Д. Вілкінс, А. Кіркпатрік, Д. Круз, М. Левіс). Питання про застосування онлайн ігор у навчальному процесі у своїх роботах підіймали А.І. Буровицька, Н. Дроздович, Т. Дрофа, Т. Ковальова, Г. Стенлі.

Існує багато досліджень щодо використання онлайн засобів на уроках англійської мови, однак питання ефективності навчання лексики засобами онлайн ігор є недостатньо розкритим, зокрема, з огляду на кількість таких ігор, що постійно зростає, та з огляду на доцільність застосування ігор на етапі старшої школи, що й становить актуальність нашої розвідки. Саме тому у нашій роботі представимо результати експериментального дослідження щодо ефективності використання онлайн ігор в опануванні лексикою старшокласниками.

Мета статті полягає у дослідженні ефективності застосування онлайн ігор з метою розвитку лексичних навичок на уроках англійської мови в старшій школі.

Виклад матеріалу дослідження та його основні результати. Дослідження ефективності застосування онлайн ігор на уроках англійської мови в старшій школі з метою навчання лексиці здійснювалось у декілька етапів:

Констатуючий етап передбачав опрацювання та аналіз науково-теоретичної літератури, окреслення мети й завдань дослідження, вибір експериментальної бази для його проведення та розробку програми експерименту.

Формуючий етап полягав у розробці та впровадженні комплексу онлайн ігор, що застосовувались на уроках англійської мови у старшій школі з метою навчання лексики.

Під час контрольного етапу проводилась обробка отриманих результатів, їх узагальнення, систематизація та аналіз. Також було сформовано висновки щодо ефективності застосування вказаних ігор у вивченні лексичних одиниць.

В ході першого етапу експерименту учням було запропоновано виконати 5 різнотипних вправ для доекспериментального зрізу лексичних навичок учнів із теми «Family relationship». Збір первинних даних здійснювався за допомогою розробленої системи вправ на платформі Wizer.me [4]. Приклад вправ проілюстровано на рис.1.

Match each word from the list on the left with its antonym from the list on the right.

1. Tactful	F. Tidy
2. Fussy	A. Immature
3. Mature	C. Polite
4. Rude	D. Lenient
5. Strict	B. Insensitive
	E. Easygoing

Fill in the gaps with the appropriate words from the box below

"In today's world, communication is key. We often find ourselves in a(n) _____, trying to reach an agreement with others. But this skill doesn't develop overnight. It starts during a(n) _____ when we learn to express ourselves and understand the needs and desires of our peers. As we grow, we form opinions and pass _____ of peace and cooperation. It's our responsibility to carry forward the values and wisdom we've gained through a(n) _____ to help foster understanding and achieve a(n) _____ of peace and cooperation. However, this journey isn't always smooth. Adolescence can be a time of _____ spirit and a desire _____ authority. It's important to find a balance between the need to express ourselves and the necessity _____ rules and societal norms. Developing effective communication skills also means recognizing when we are _____ for misunderstandings and conflicts and taking responsibility for our actions, which is essential for achieving the intention of peace and cooperation. Change and adaptation are _____ components of this lifelong process."

to obey negotiation to blame rebellious intention adolescence judgment generation to escape inevitable

Рис. 1. Приклад вправ доекспериментального зрізу лексичних навичок учнів

Відповідно до результатів (див. рис. 1), можемо побачити, що більшість учнів (43,33% експериментальної групи і 40,0% контрольної групи) демонструють середній рівень сформованості лексичних навичок, іншими словами, для них характерним є володіння англійською лексикою на репродуктивному рівні. Також є учні з низьким рівнем сформованості лексичних навичок (по 3 учні в кожній групі) та з високим (по 4 учні).

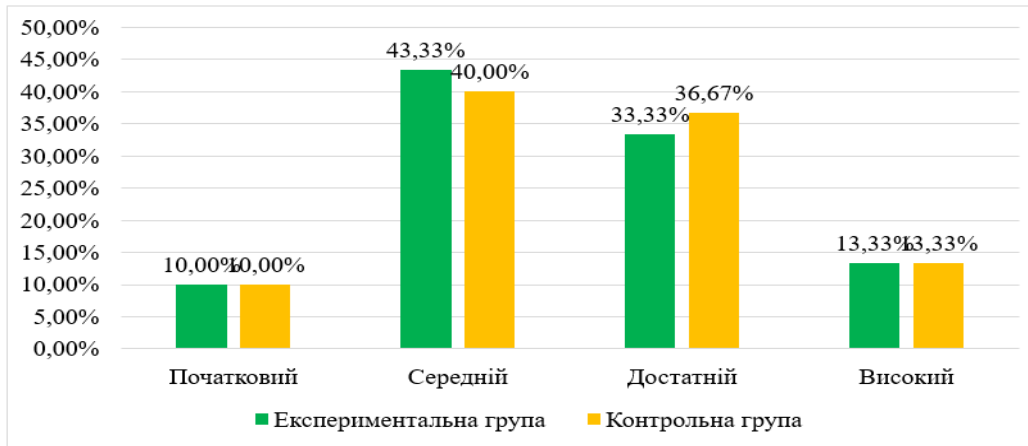


Рис. 2. Рівні сформованості лексичних навичок учнів 11-х класів в контрольній та експериментальній групах на констатувальному етапі експерименту

У ході формувального етапу експерименту було розроблено та впроваджено системи онлайн вправ, що були спрямовані на засвоєння лексики в інтерактивному форматі. Таким чином, було розроблено 6 план-конспектів з використанням онлайн ігор. Було застосовано такі ігри: шибениця, кросворди, квізи, перший мільйонер, скачки тощо на онлайн платформах Wordwall, Learning Apps, Kahoot, Quizlet, Nearpod, Liveworksheets тощо.

Приклади вправ, що застосовувались на формуючому етапі, представлені на рис. 3:



Рис. 3. Приклади вправ формуючого етапу експерименту

Задля перевірки ефективності комплексу розроблених та впроваджених вправ, було проведено контрольний етап експерименту.

У ході дослідження було встановлено, що в експериментальній групі жоден учень не має початкового рівня, зменшилась кількість учнів на середньому рівні. За результатами контрольного зрізу, більшість учнів продемонстрували достатній рівень (14 осіб чи 46,67%). Кількість школярів на високому рівні майже вдвічі збільшилась із 4 до 7 осіб. Результати можна побачити на рис. 4.

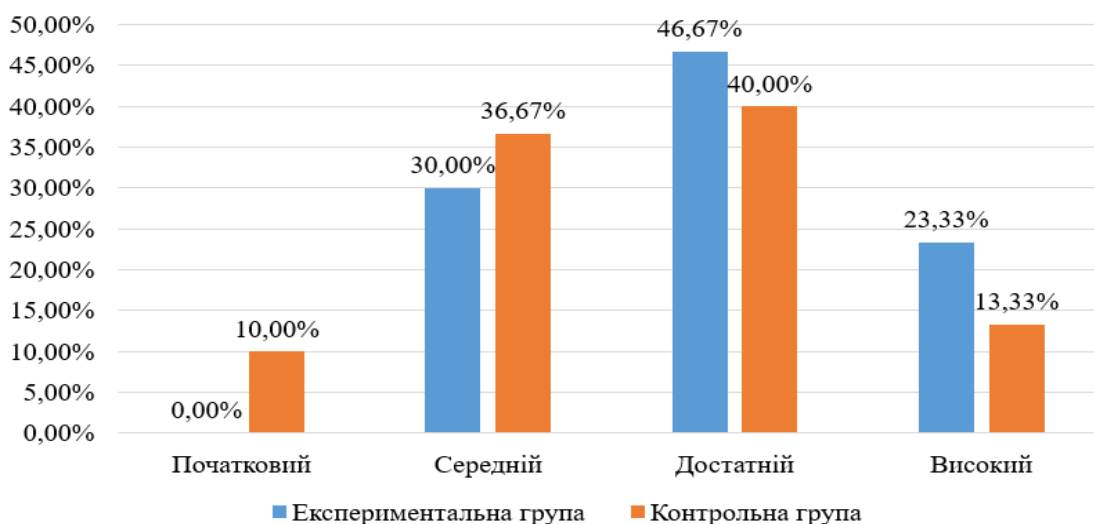


Рис. 4. Рівні сформованості лексичних навичок учнів 11-х класів в контрольній та експериментальній групах на контрольному етапі експерименту

Варто зазначити, що у контрольній групі, в якій навчання проводилось за традиційною методикою, на початковому рівні залишились 3 учні (10,00%). Також суттєвою є різниця у кількості учнів високого рівня. В експериментальній групі на завершення експерименту на високому рівні розвитку лексичних навичок перебуває 7 осіб, в той час як в контрольній групі – 4. В експериментальній групі жоден учень не має початкового рівня, а також знизилась кількість учнів на середньому рівні.

Висновки. Підводячи підсумки, можемо побачити, що після формульованого етапу експерименту показники експериментальної групи значно покращились. Тобто, можна вважати, що розроблений комплекс вправ із використанням онлайн ігор є ефективним у навчанні лексики. Проте, оскільки ще велика кількість учнів експериментальної групи перебуває на достатньому рівні, пов'язуємо це із коротким часом використання розробленої методики і вважаємо доцільним продовжувати впровадження даного комплексу вправ.

Отже, з огляду на проведене дослідження, можна сказати, що включення онлайн-ігор в уроки англійської мови у старших класах значно розширює можливості у вивченні лексики. Ранній юнацький вік характеризується зануренням в технології, тому інтерактивне навчання є значною перевагою. Застосування онлайн-ігор у ході навчання лексики на уроках англійської мови

не тільки відповідає навчальним уподобанням учнів, проте і мотивує їх застосовувати потенціал технологій для ефективного засвоєння мови.

Дані дослідження можуть бути використані вчителями старшої школи для створення ефективного комплексу вправ та ігор для використання на уроках іноземної мови.

Література

1. Використання дистанційних освітніх технологій у викладанні іноземних мов: збірник доповідей міжвузівського науково-методичного семінару. Київ: Держ. торг.-екон. ун-т, 2022. 98 с. URL: <https://knute.edu.ua/file/MjIxNw==/109664606dc6a9db927e7ec06f000e5a.pdf> (Дата останнього звернення 17.11.2023)

2. Єльнікова О.В. Інтерактивні методи навчання, їх місце у класифікації педагогічних інновацій. Імідж сучасного педагога. 2001. № 3–4 (14–15). С. 71 – 74.

3. Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. New York: Pfeiffer. 336 p. URL: <https://app.wizer.me/>

Шляхова О.В.,

вчитель початкових класів

*Майська гімназія-філія Кислянського ліцею
с. Майське, Дніпропетровська область, Україна*

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРНЕТ-СЕРВІСУ LEARNINGAPPS В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Сучасний учитель повинен широко використовувати новітні технології у своїй роботі для того, щоб освітній процес відбувався максимально ефективно, щоб підвищити зацікавленість молодших школярів і максимально наблизити навчальне середовище до реального життя.

Результат успішності учнів залежить від того, як учитель сформує у них навчально-пізнавальні, інформативні, комунікативні компетенції. Для сучасного педагога необхідним є постійне підвищення кваліфікації та вдосконалення професійної майстерності. Потрібно шукати нові підходи до створення навчальних занять, звертати увагу на удосконалення змісту і форм їх проведення.

Активний розвиток інформаційних технологій вимагає від вчителя вміння орієнтуватися в просторі, змінювати його, застосовувати для власних потреб. Головне завдання кожного вчителя – формувати всебічно розвинуту, гармонійну особистість, і цьому сприяють сучасні технології навчання.

Онлайновий сервіс LearningApps допомагає створити інтерактивні вправи на уроках і в позакласній роботі. Конструктор вправ LearningApps має призначення розробляти, зберігати та використовувати інтерактивні завдання. За допомогою них учні в ігровій формі перевіряють та закріплюють свої знання. Цей сервіс дозволяє створювати вправи, як для колективного

Збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції

Освіта XXI століття: міждисциплінарні підходи та наукові розробки

27 листопада 2023 р.

Видавник: Центр прогресивної освіти «Генезум»

Електронна пошта: mail@genezum.org

сайт: genezum.org

tel: +38 (096) 277 14 16

Підписано до друку 25.11.2023 р. Здано до друку 26.11. 2023 р.

Формат 60x84/16. Папір офсетний. Цифровий друк. Ум. друк. арк. 7,91.

Тираж 100 прим.