

ЖИТОМИРСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ІВАНА ФРАНКА
Навчально-науковий інститут педагогіки
Кафедра професійно-педагогічної, спеціальної освіти, андрагогіки
та управління

**Інструктивно-методичні матеріали
до практичних занять з освітньої компоненти
«Створення освітнього та дозвілльового контенту»**

для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

*Рекомендовано до друку Вченою радою
Житомирського державного університету імені Івана Франка
(протокол № 8 від 27 березня 2026 року)*

Рецензенти:

Ірина КОЛЕСНИКОВА, кандидат педагогічних наук, заступник директора з науково-методичної роботи КЗ «Житомирський ОППО» Житомирської обласної ради.

Ірина САХНЕВИЧ, кандидат педагогічних наук, доцент, методист Навчально-методичного кабінету професійно-технічної освіти у Житомирській області.

Наталія БІРУК, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри професійно-педагогічної, спеціальної освіти, андрагогіки та управління Житомирського державного університету імені Івана Франка.

I-72 Інструктивно-методичні матеріали до практичних занять з освітньої компоненти «Створення освітнього та дозвілльового контенту» для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти / укл.: Н. Мирончук, Т. Смаїлова. Житомир: Вид-во Житомирського державного університету імені Івана Франка, 2026. 32 с.

Видання підготовлене для організації роботи здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти з вивчення вибіркової освітньої компоненти «Створення освітнього та дозвілльового контенту». Інструктивно-методичні матеріали містять опис освітньої компоненти, теми і плани практичних занять, вправи та завдання, запитання для самоаналізу, методичні матеріали для підготовки до практичних занять, тестові завдання для самоконтролю, список рекомендованої літератури.

© Мирончук Н. М., Смаїлова Т. У., 2026

© Житомирський державний університет імені Івана Франка, 2026

ЗМІСТ

Передмова.....	4
Опис освітньої компоненти.....	5
Тематика і зміст практичних занять:	
Тема 1. Педагогічна сутність освітнього та дозвіллевого контенту...	6
Тема 2. Методичні передумови створення якісного навчального і дозвіллевого контенту	9
Тема 3. Культурно-дозвіллева діяльність як соціальний феномен....	11
Тема 4. Зміст, форми і методи позакласних і позашкільних занять з учнями школи.....	14
Тема 5. Завдання та зміст діяльності шкільних гуртків	17
Тема 6. Організаційно-методичні засади діяльності клубів	19
Тема 7. Цифрові технології в позаурочній діяльності.....	21
Тема 8-9. Інноваційні форми культурно-дозвіллевої діяльності молоді. Методика підготовки і проведення виставки.....	23
Тема 10-11. Проблема організації та регулювання вільного часу учнів.....	25
Критерії оцінювання відповіді студента на занятті.....	27
Тестові завдання для самоконтролю знань з освітньої компоненти..	28
Рекомендована література.....	

Передмова

У сучасних умовах розвитку освіти особливої ваги набуває здатність педагога створювати якісний освітній і дозвіллевий контент, який забезпечує різноманітні форми діяльності учнів у позаурочному та позашкільному середовищі. Розширення освітніх можливостей, зростання ролі неформальної освіти, поширення інтерактивних методів і збільшення попиту на творчі активності зумовлюють потребу в фахівцях, які компетентно володіють принципами, технологіями та інструментами розробки змісту й організації сучасної культурно-дозвіллевої діяльності.

Зміст освітньої компоненти спрямований на ознайомлення студентів з особливостями та напрямками розвитку дозвіллезнавства, розкриття ролі освітнього й дозвіллевого контенту в розвитку особистості та формуванні ключових компетентностей учнів. Навчальна дисципліна формує здатність майбутніх педагогів організовувати, координувати й здійснювати освітню і дозвіллеву діяльність, поєднуючи навчальний, виховний, творчий і соціальний аспекти роботи з дітьми та молоддю.

Вивчення дисципліни є важливим для формування у студентів системи теоретичних знань і практичних умінь щодо конструювання контенту, добору методів, створення творчих і діяльнісних завдань, а також використання нецифрових і цифрових ресурсів у позаурочній діяльності. Це забезпечує їхню готовність творчо й ефективно вирішувати педагогічні завдання, спрямовані на всебічний розвиток, виховання, соціалізацію та самореалізацію учнів.

Оволодіння технологіями створення освітнього та дозвіллевого контенту забезпечує майбутнім фахівцям здатність будувати змістовні, інклюзивні, креативні й діяльнісні форми позаурочної взаємодії, що відповідає потребам сучасної освіти.

Метою освітньої компоненти є ознайомлення студентів з особливостями та напрямками розвитку дозвіллезнавства, підготовка майбутніх фахівців до організації, керівництва та здійснення освітньої та дозвіллевої діяльності з суб'єктами освітнього процесу.

Основними завданнями вивчення освітньої компоненти є такі: надати майбутнім фахівцям комплекс теоретичних і практичних знань щодо освітнього та дозвіллевого контенту; формувати відповідне розуміння значущості освітньо-дозвіллевої діяльності учнів у позанавчальній та позашкільній діяльності; виробляти навички практичного застосування методів, інструментів, типів та засобів створення освітнього та дозвіллевого контенту; спрямовувати студентів на творчо-пошукову працю задля успішного вирішення завдання всебічного розвитку, виховання та навчання учнів у позаурочній діяльності.

Зміст, форма проведення практичних занять, методи роботи, система завдань спрямовані на розвиток у майбутніх фахівців, окрім фахових, низки соціальних компетентностей, зокрема, самопрезентаційних умінь, умінь ефективно взаємодіяти, працювати в команді, вміти генерувати ідеї, виявляти креативність та виявляти гнучкість у прийнятті рішень і розв'язанні позанавчальних ситуацій.

ОПИС ОСВІТНЬОЇ КОМПОНЕНТИ

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, ОПП / ОНП рівень вищої освіти	Характеристика освітньої компоненти	
		денна форма	заочна форма
Кількість кредитів – 4	відповідно до переліку (https://zu.edu.ua/offic/licence.pdf ...	Вибіркова	
	відповідно до переліку (https://zu.edu.ua/offic/licence.pdf ...		
Модулів – 1	відповідно до переліку https://zu.edu.ua/offic/pred-spec.pdf ...	Рік підготовки:	
Загальна кількість годин – 120		2	
Тижневих годин для денної форми: аудиторних – 2,5 год. самостійної роботи здобувача – 5,0 год.	відповідно до переліку (https://zu.edu.ua/offic/licence.pdf)	Лекції	
		18 год.	–
		Практичні / Семінарські	
		22 год.	–
		Лабораторні	
		-	–
		Самостійна робота	
		80 год.	–
Індивідуальна робота			
-	–		
Вид контролю: залік			

ТЕМАТИКА І ЗМІСТ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

Практичне заняття 1

Тема. Педагогічна сутність освітнього та дозвіллевого контенту

План

1. Поняття контенту, його типи, роль.
2. Сутність освітнього контенту, вимоги до нього.
3. Сутність дозвіллевого контенту, вимоги до нього.
4. Аналіз освітнього контенту підручників з технологій.

Рекомендована література

1. Боднар Л. В. Методичні рекомендації щодо створення Інтернет-сайту освітнього закладу. Одеса, 2019. 52 с.
2. Бочелюк В. Й., Бочелюк В. В. Дозвіллезнавство: навч. посібн. Київ: Центр навчальної літератури, 2006. 208 с.
3. Брижак Н.Ю. Методика гурткової та клубної роботи в загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах: навч. посібник. Київ: Логос, 2017. 126 с.
4. Організація культурно-дозвіллевої діяльності молоді: метод. рекоменд. Ужгород, 2020. 15 с.
5. Паскаль О. Система культурно-дозвіллевої роботи : навч. посіб. 2-ге вид., перероб. та доп. Одеса : Університет Ушинського, 2022. 146 с.
6. Флегонтова Н.М. Педагогічна організація культурного дозвілля школярів: навч.-метод. посібник. Київ: Освіта України, 2007. 144 с.

Запитання для самоаналізу:

- 1) Яку роль відіграє контент у процесі навчання та позаурочної діяльності?
- 2) Які основні типи контенту існують?
- 3) Чи можуть в освітньому процесі поєднуватися обидва види контенту?
- 4) Як освітній контент впливає на формування знань і компетентностей учнів?
- 5) Які вимоги визначають до дозвіллевого контенту?

Практичні завдання

1. Аналіз освітнього відео

Завдання:

1) перегляньте освітнє відео за посиланням:

<https://youtu.be/NvzBmvHBKs8?feature=shared> (8 клас. Технології. Вибір та обґрунтування проєкту. Планування роботи з виконання проєкту).

Заповніть аналітичну таблицю на основі перегляду.

Критерії аналізу:

Критерій	Пояснення / Оцінка
Цільова аудиторія	Вік, рівень знань
Структура подачі	Логіка, послідовність

Візуальні елементи	<i>Графіка, текст, кольори</i>
Аудіо супровід	<i>Озвучення, музика</i>
Залучення уваги	<i>Темп, інтерактивність</i>
Ефективність пояснення	<i>Чіткість, приклади</i>

2. Завдання: оберіть книгу для вивчення технологій і проаналізуйте її відповідно до вимог до освітнього контенту.

Ресурс: https://pidruchnyk.com.ua/7klas/trudove7/#google_vignette

МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ

Контент (від англ. «content») – суть, зміст, вміст.

Виокремлюють такі *типи контенту*:

1) Інформаційний – статті, новини, огляди, аналітика. Метою інформаційного контенту є надання корисної й актуальної інформації, викладення сутності/змісту окремих тем.

2) Освітній контент – належать навчальні матеріали, інструкції, гайди, курси для викладання і навчання. Його мета – навчити користувачів новим навичкам або надати знання.

3) Розважальний/дозвіллевий контент – містить відео, меми, комікси, ігри. Призначений для розважання аудиторії та залучення учасників до взаємодії.

4) Комерційний контент – опис товарів і послуг, рекламні оголошення, промо-матеріали. Мета – просувати продукти або послуги, стимулювати продажі.

5) Корпоративний контент містить новини організації/компанії/установи, різні звіти, прес-релізи. Має за мету надати інформацію про діяльність організації/ компанії/тощо та підвищення її іміджу.

6) Соціальний контент становлять пости в соціальних мережах, обговорення, відгуки; спрямований на взаємодію з користувачами, створення спільноти.

7) UGC-контент (User-Generated Content): відгуки, коментарі, фото і відео, створені користувачами. Мета – залучити користувачів до створення контенту, підвищити довіру до бренду.

Освітній контент – корисна інформація у формі текстів, відео, інструкцій, курсів, статей, гайдів, інфографіки тощо, яка створюється з метою передачі нових знань та навичок користувачам, допомагаючи їм у навчанні та розвитку.

Вимоги до освітнього контенту:

–відповідність навчальним цілям та вимогам, що визначені навчальною програмою або стандартами;

–чіткість та структурованість – чітке та логічне подання змісту за структурою, що враховує послідовність тем та понять і допомагає учням орієнтуватись і розуміти зв'язки між різними елементами навчання;

–актуальність та практичність – відповідність сучасним вимогам та стандартам, відображення новітніх досягнень в галузі та найактуальніших інформаційних ресурсів, бути затребуваним;

–адаптованість та можливість індивідуалізації – урахування вікових, когнітивних та психологічних характеристик учнів, рівня їхньої підготовки для забезпечення поступовості зростання знань і вмінь та надання можливості індивідуального навчання;

–доступність – корисність для учнів з різними особистими характеристиками, рівнем технічних знань та технічними можливостями;

–інтерактивність – забезпечення можливості активної участі у навчанні через виконання завдань,

–візуалізація – використання ілюстрацій, діаграм, відео та аудіо для розуміння складних концепцій, забезпечення кращого засвоєння матеріалу, підвищення зацікавленості учнів;

–оцінювання успішності та звітність – включення інструментів для контролю знань, а також можливість отримання звітів про прогрес учнів;

–безпека використання – захист особистих даних, контроль доступу, захист від шкідливого контенту, кібербезпека, здоровий режим користування, дотримання авторських прав а ін.

Дозвіллєвий контент — будь-який матеріал (тексти, відео, фотографії, аудіо), призначений для задоволення духовних та фізичних потреб людини під час її вільного часу, що включає розваги, відпочинок, розвиток та творчість. Він охоплює широкий спектр тем, від розважальних до пізнавальних та творчих, і може бути як активним, так і пасивним.

Вимоги до дозвіллєвого контенту:

–цінність для аудиторії – вирішення проблем, корисність, розвага;

–автентичність – чесність, унікальність, відповідність темі;

–відповідність законодавству – авторські права, заборона дискримінації;

–зрозумілість та читабельність – українська мова, прості формулювання;

–оптимізація – для пошукових систем та зручності користувачів;

–структурованість – наявність контент-плану.

Практичне заняття 2

Тема. Методичні передумови створення якісного навчального і дозвілльового контенту

План

- 1) Ресурси для створення нецифрового контенту.
- 2) Урахування полісенсорної природи навчання.
- 3) Активне навчання у процесі побудови змісту навчального заняття. Модель навчання на основі циклу Девіда Колба.
- 4) Раціональна й логічна організація освітнього змісту.

Рекомендована література

1. Боднар Л. В. Методичні рекомендації щодо створення Інтернет-сайту освітнього закладу. Одеса, 2019. 52 с.
2. Бочелюк В. Й., Бочелюк В. В. Дозвіллезнавство: навч. посібн. Київ: Центр навчальної літератури, 2006. 208 с.
3. Брижак Н.Ю. Методика гурткової та клубної роботи в загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах: навч. посібник. Київ: Логос, 2017. 126 с.
4. Організація культурно-дозвілльової діяльності молоді: метод. рекоменд. Ужгород, 2020. 15 с.
5. Паскаль О. Система культурно-дозвілльової роботи : навч. посіб. 2-ге вид., перероб. та доп. Одеса : Університет Ушинського, 2022. 146 с.
6. Флегонтова Н.М. Педагогічна організація культурного дозвілля школярів: навч.-метод. посібник. Київ: Освіта України, 2007. 144 с.

Запитання для самоаналізу:

- 1) Які види нецифрового контенту можуть бути використані у культурно-дозвілльовій діяльності?
- 2) Як поєднати нецифровий і цифровий контент у позаурочній роботі?
- 3) Чому важливо враховувати різні канали сприйняття інформації (зоровий, слуховий, кінестетичний)?
- 4) У чому полягає сутність активного навчання?
- 5) Які елементи включає цикл навчання за Девідом Колбом (досвід – рефлексія – концептуалізація – експеримент)?
- 6) Як цю модель можна застосувати під час організації культурно-дозвілльової діяльності?

Практичні завдання

1. Спроектуйте фрагмент заняття (5-7 хв) або підберіть завдання чи вправу, у якому одночасно задіяні щонайменше 3 сенсорні канали (зір, слух, дотик, рух).
2. Поміркуйте і продумайте (опишіть) структуру конкретного заняття з технологій за моделлю Колба:
 - конкретний досвід (що учні роблять/пробують);
 - рефлексія (як обговорюють);
 - узагальнення (які висновки формують);
 - експериментування (як застосовують нові ідеї на практиці).

3. Принесіть на заняття і продемонструйте (запропонуйте взяти участь) студентам групи приклад нецифрового контенту (настільна гра, інтегративний театр, іграшка, креативна майстерня, пальчиковий театр тощо).

МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ

Модель побудови заняття за циклом Девіда Колба:



Досвід – практика, діяльність, спроба, взаємодія зі змістом, сутністю чи ідеєю,

Осмислення – обмірковування того, що відбулося, аналіз досвіду в контексті наявних знань чи інформації.

Висновки – встановлення зв'язків, узагальнення, визначення того, що спрацювало і дало результати, а що – ні.

Планування – підготовка до виконання діяльності повторно, з урахуванням того, що принесло позитивні ефекти, а що – ні.



Практичне заняття 3

Тема. Культурно-дозвіллева діяльність як соціальний феномен

План

1. Сутність культурно-дозвіллевої діяльності: поняття, ознаки та особливості.
2. Функції культурно-дозвіллевої діяльності (освітня, виховна, соціалізуюча, рекреаційна, комунікативна, креативна).
3. Культурно-дозвіллева діяльність у структурі вільного часу особистості.
4. Аналіз дозвіллевого контенту.

Рекомендована література

1. Бочелюк В. Й., Бочелюк В. В. Дозвіллезнавство: навч. посібн. Київ: Центр навчальної літератури, 2006. 208 с.
2. Брижак Н.Ю. Методика гурткової та клубної роботи в загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах: навч. посібник. Київ: Логос, 2017. 126 с.
3. Організація культурно-дозвіллевої діяльності молоді: метод. рекомендації. Ужгород, 2020. 15 с.
4. Паскаль О. Система культурно-дозвіллевої роботи : навч. посіб. 2-ге вид., перероб. та доп. Одеса : Університет Ушинського, 2022. 146 с.
5. Флегонтова Н.М. Педагогічна організація культурного дозвілля школярів: навч.-метод. посібник. Київ: Освіта України, 2007. 144 с.

Запитання для самоаналізу:

1. Які характерні ознаки культурно-дозвіллевої діяльності можна виокремити?
2. Чому культурно-дозвіллева діяльність вважається соціальним феноменом?
3. У чому полягає її відмінність від інших видів діяльності (навчальної, професійної)?
4. Чи завжди культурно-дозвіллева діяльність сприяє гармонійному розвитку людини?
5. Які бар'єри існують для участі різних соціальних груп у культурно-дозвілльєвій діяльності?

Практичні завдання

Завдання 1

- 1) Оберіть один із видів культурно-дозвіллевої діяльності учнів (наприклад, гурток, клуб, театр, квест, флешмоб, медіа-проект або інше). Доцільно обрати такий, учасником якого ви були в шкільні/студентські роки.
- 2) Вкажіть функції обраного виду діяльності у контексті організації вільного часу учнів.
- 3) Запропонуйте зміст роботи учнів у обраній формі.
- 4) Оформіть своє бачення у формі інфографіки, блок-схеми, моделі чи іншої графічної форми.

Завдання 2

1) Створіть освітній куточок з технологій (для кабінету технологій або для гуртка з технологій або для позашкільного простору).

2) Поміркуйте над структурою (блоками/рубриками), дизайном, змістом. До завдань, за бажання, можливо додати QR-коди до відео або аудіо (цифровий контент).

3) Презентуйте на занятті.

МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ

Нецифрові ресурси для розміщення освітнього контенту:

1. Фізичні носії та матеріали

- Стенди в класі або коридорі школи – тематичні куточки, інформаційні плакати, міні-виставки учнівських робіт.
- Навчальні зошити та роздаткові матеріали – авторські розробки, роздруківки, картки, таблиці, схеми.
- Паперові методички та посібники – можна створити власні або адаптувати вже існуючі під потреби учнів.
- Картотеки – тематичні добірки завдань, ігор, вправ, які зручно зберігати в окремих папках.

2. Інтерактивні простори

- Класна дошка – не просто для записів, а як місце для візуалізації ідей, створення ментальних карт, колективних схем.
- Навчальні куточки – міні-зони в класі з предметними матеріалами: книги, моделі, настільні ігри, експонати.
- Майстерні або лабораторії – для практичних занять, експериментів, творчих проєктів

3. Освітній контент через діяльність

- Проектна робота (учні/вчитель створюють постери, макети, буклети, які потім можна розмістити у школі).
- Виставки, ярмарки, презентації (контент, представлений у тематичних днях, тижнях знань, науки, літературних вечорах).
- Настінні газети або шкільні журнали.

4. Позашкільний освітній контент

- Бібліотеки – як місце для розміщення авторських матеріалів або проведення освітніх заходів.
- Музеї, клуби, гуртки – співпраця з місцевими установами для поширення контенту.
- Вуличні простори – наприклад, освітні мурали, інформаційні стенди біля школи, екологічні маршрути.

Приклад освітнього куточка «Майстерня мислення»

ПРИКЛАД:

Стенд або мобільна дошка «Майстерня мислення»

Тема: Розвиток критичного та креативного мислення учнів

Мета: Стимулювати учнів до аналізу, порівняння, творчого вирішення завдань

ОСВІТНІЙ КУТОЧОК: «МАЙСТЕРНЯ МИСЛЕННЯ»

<p>«Мозковий штурм»</p> <p>Картки з проблемними ситуаціями</p> <p>Учні пропонують рішення, обговорюють у парах</p>	<p>«Запитання тижня»</p> <p>«Чи може помилка бути корисною?»</p> <p>Учні пишуть свої думки на стікерах і прикріплюють</p>	<p>«Мислитель дня»</p> <p>Коротка біографія видатного мислителя (Сократ, Ейнштейн, Ганді)</p> <p>Цитата: «Мислення — це найцікавіша пригода!» «Як би ти відповів на це твердження?»</p>
<p>«Креативна лабораторія»</p> <p>«Уяви, що ти — крапля води. Розкажи про свій шлях»</p> <p>Малюнки, міні-історії, комікси</p>		<p>Куточок для нагород:</p> <p>«Зірка тижня»</p> <p>(учень, який дав найцікавішу відповідь)</p>

Практичне заняття 4

Тема. Зміст, форми і методи позакласних і позашкільних занять з учнями школи

План

1. Сутність, основні принципи діяльності та завдання шкільної та позашкільної роботи з учнями.
2. Особливості позаурочної діяльності з учнями. Основні принципи позаурочної діяльності: добровільність, самореалізація, активність, колегіальність, відкритість, відповідальність.
3. Функції та завдання гурткової роботи з учнями (виховна, освітня, соціалізаційна, дозвіллева тощо).
4. Форми, види, типи гурткових занять.
5. Способи мотивації учнів до позакласних гурткових занять.

Рекомендовані джерела

1. Биковський Я. Т. Педагогічні умови діяльності гуртків закладів позашкільної освіти: монографія. Київ : ІВЦ АЛКОН, 2020. 148 с.
2. Бойко А. Е., Вербицький В. В., Корнієнко А. В., Литовченко О. В., Мачуський В. В. Інноваційний розвиток позашкільної освіти в умовах реалізації концепції «Нова українська школа»: метод. посібник. Івано-Франківськ: НАІР, 2023. 223 с.
3. Брижак Н.Ю. Методика гурткової та клубної роботи в загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах: навчальний посібник. Київ: Логос, 2017. 126 с.
4. Впровадження сучасного змісту позашкільної освіти: підготовка педагогів : методичні рекомендації / [В. В. Вербицький, А. В. Корнієнко, В. В. Мачуський]. Кропивницький : Імекс-ЛТД, 2020. 144 с.
5. Керівник гуртка. Керівник самодіяльного об'єднання (клубу за інтересами). <https://jobs.ua/dkhp/articles-2415>
6. Міськова Н. Методичний орієнтир для клубних працівників з організації культурно-масових заходів. Одеса. 2014. URL: <https://bit.ly/4eFlAEh>
7. Структура та основні принципи діяльності клубного закладу культури. Северодонецьк, 2019. https://loga.gov.ua/sites/default/files/struktura_ta_osnovni_principi_diyalnosti_klubnogo_zakladu_kulturi.pdf

Запитання для самоаналізу:

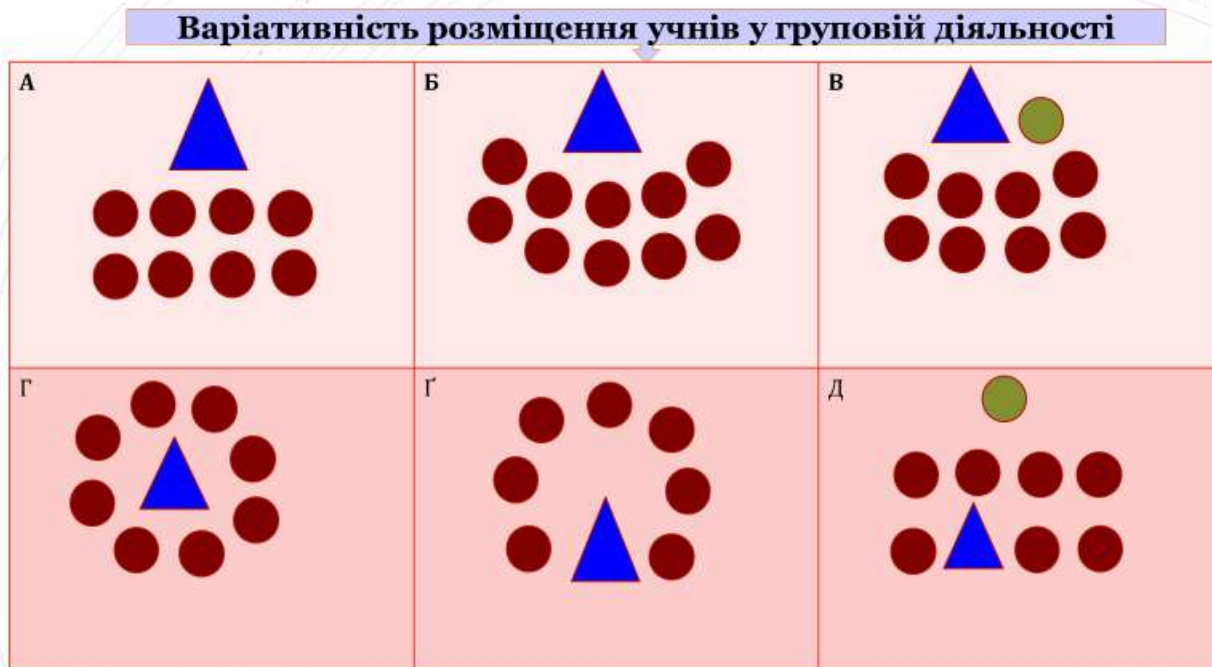
- 1) Чим відрізняється клуб як самодіяльне об'єднання від гуртка чи секції?
- 2) Які принципи діяльності клубної, гурткової роботи найбільше сприяють розвитку його учасників?
- 3) Які функції позаурочної роботи є важливими у сучасному світі?
- 4) Як можна мотивувати учнів і молодь до участі у позаурочній діяльності?

Практичні завдання

1. Проаналізувати сайти закладів освіти, знайти опис діяльності гуртка, підготувати на заняття інформацію про нього. Врахувати характеристики: цільова аудиторія, організаційні особливості, принципи діяльності, методи роботи тощо.

2.Розробити алгоритм (план) із 5-7 кроків для залучення нових учасників у гурткову роботу (у вигляді блок-схеми).

3. Поміркувати і визначити позиції та тип взаємодії педагога і учнів у поданій схемі:



4.Розв’язання практичних ситуацій:

Поміркувати і запропонувати шляхи розв’язання ситуацій:

Ситуація 1. Учні не виявляють бажання брати участь у класних і позакласних заходах.

Ситуація 2. Між членами шкільного гуртка/клубу виникла суперечка, яка набуває ознак конфлікту.

Ситуація 3. Учні-гуртківці частіше починають пропускати заняття.

Обміркуйте ситуацію. Визначте можливі причини її появи. Оберіть доцільні способи, стратегії дій педагога для розв’язання ситуації.

МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ

Позакласна робота в школі – складова частина освітнього процесу, «одна із форм організації дозвілля учнів/иць. Організовується і проводиться в позаурочний час органами дитячого самоврядування за активної допомоги і тактовного керівництва з боку педагогічного колективу (Гончаренко С. *Український педагогічний словник*).

Особливості позаурочної діяльності учнів:

–активізація всіх видів учнівської діяльності в результат неопосередкованого (а не авторитарного) впливу вчителя/ки на дитину;

–зміст, методи й організаційні форми позаурочної діяльності менше регламентовані, ніж під час уроку, і переважно реалізуються через роботу

найрізноманітніших дитячих самодіяльних творчих об'єднань і занять за інтересами;

–індивідуалізація позаурочного освітнього процесу здійснюється через надання кожній дитині можливостей вибору конкретних занять за власним бажанням;

–відсутнє оцінювання навчальних результатів здобувачів/ок освіти, натомість у різних видах позаурочної роботи;

–діти збагачують особистий досвід, здобувають необхідні вміння та навички, що уможлиблює загальний розвиток дітей і підвищує їхню пізнавальну активність;

–розширюються і поглиблюються знання учнів/иць, закріплюються надбані на уроках уміння і навички, розвиваються здібності дітей, задовольняються інтереси, потреби, формується самостійність.

Форми навчальних занять у гуртку:

а) заняття в навчальному кабінеті: тематичні, комплексні або інтегровані (вивчення однієї навчальної теми з використанням 2-3 видів творчої діяльності), ігрові, підсумкові або контрольні.

б) виїзні заняття: навчальні екскурсії, походи, експедиції, практичні заняття «на місцевості».

Шкільний клуб – це самодіяльне об'єднання, діяльність якого, в основному, спрямована на максимально повне задоволення різнобічних інтересів і потреб школярів.

Функції шкільних клубів:

– розвивальна (спрямована на активний розвиток у школярів соціально-культурної творчості);

– стимулювальна (зосереджена на активному стимулюванні суспільної активності дітей шкільного віку шляхом організації їхньої дозвілєвої діяльності);

– комунікативна (налагодження активного та творчого спілкування між дітьми в результаті спільної діяльності та реалізації спільних проектів);

– рекреаційна (передбачає налагодження цікавого та змістовного дозвілля через організацію культурного відпочинку й розваг).

Практичне заняття 5

Тема. Завдання та зміст діяльності шкільних гуртків

План

1. Шкільні гуртки з технологій у закладах загальної середньої освіти та їх завдання.
2. Основні напрями діяльності шкільних гуртків. Принципи діяльності шкільних гуртків.
3. Алгоритм підготовки заняття гуртка.
4. Методика організації діяльності педагога з учнями на гуртковому занятті.

Рекомендовані джерела

1. Брижак Н.Ю. Методика гурткової та клубної роботи в загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах: навчальний посібник. Київ: Логос, 2017. 126 с.
2. Бочелюк В.Й., Бочелюк В.В. Дозвіллезнавство: навч. посібник. Київ, 2006. 208 с.
3. Васильєва А.С. Організація і проведення заходів. Методичні рекомендації. 2014. 32 с.
4. Впровадження сучасного змісту позашкільної освіти: підготовка педагогів : методичні рекомендації / [В. В. Вербицький, А. В. Корнієнко, В. В. Мачуський]. Кропивницький : Імекс-ЛТД, 2020. 144 с.
5. Мелентьев О.Б. Теорія і методика позашкільної освіти. Умань.: „АЛМІ, 2013. 182 с.
6. Міськова Н. Методичний орієнтир для клубних працівників з організації культурно-масових заходів. Одеса. 2014. URL: <https://bit.ly/4eFlAEh>

Запитання для самоаналізу:

- 1) Які типи гуртків, на вашу думку, найкраще підходять для дітей середньої/старшої школи? Чому?
- 2) Як інтереси учасників впливають на вибір гуртка?
- 3) Як гуртки можуть задовольнити різні інтереси дітей?
- 4) Як гуртки можуть сприяти професійній орієнтації школярів?
- 5) Які методи роботи в гуртках найбільш ефективні для різних вікових груп?
- 6) Які заходи ви б запропонували для розвитку командної єдності у гуртковій роботі?

Практичні завдання

1. Розробити модель гуртка з технологій

- Завдання можна виконувати у групі або індивідуально. Слід поділитися на групи (3-4 особи), обрати напрям (дозвілля, освіта, за інтересами тощо).
- Створити модель роботи гуртка, описати основні заходи та форми діяльності.

2. Розробити інформаційний буклет або афішу

- Придумати дизайн та основні тези для залучення учнів до гуртка.
- Використати візуальні матеріали (фото, ілюстрації, гасла).

3. Підготувати коротку **презентацію** свого проєкту:

У групах обговорити та підготувати коротку презентацію (до 3 хвилин) для представлення вашого гуртка. Використовуйте наочні матеріали, якщо це можливо: малюнки, схеми, прості слайди. Презентація повинна включати такі позиції:

- 1) Назва гуртка.
- 2) Тип гуртка.
- 3) Вікова групу.
- 4) Мета діяльності.
- 5) Зміст діяльності (зміст занять, практичні завдання, вправи).

Практичне заняття 6

Тема. Організаційно-методичні засади діяльності клубів.

План

1. Методи клубної роботи: інтерактивні, ігрові, проєктні, дослідницькі.
2. Визначення поняття «клубна година» та її роль.
3. Етапи підготовки та проведення клубної години.
4. Приклади тематики клубних годин.

Рекомендовані джерела

1. Брижак Н.Ю. Методика гурткової та клубної роботи в загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах: навчальний посібник. Київ: Логос, 2017. 126 с.
2. Бочелюк В.Й., Бочелюк В.В. Дозвіллезнавство: навч. посібник. Київ, 2006. 208 с.
3. Васильєва А.С. Організація і проведення заходів. Методичні рекомендації. 2014. 32 с.
4. Дейнега О.В. Організація та проведення культурно-мистецьких масових заходів: методичний посібник. Полтава. 2014. 42 с.
5. Мелентьев О.Б. Теорія і методика позашкільної освіти. Умань.: „АЛМІ, 2013. 182 с.
6. Міськова Н. Методичний орієнтир для клубних працівників з організації культурно-масових заходів. Одеса. 2014. URL: <https://bit.ly/4eFlAEh>

Запитання для самоаналізу:

- 1) Як позашкільні клуби можуть сприяти професійній орієнтації школярів?
- 2) Як інтерактивні методи сприяють активному залученню учасників у клубну діяльність?
- 3) Чим проєктні методи відрізняються від дослідницьких у контексті клубної роботи?
- 4) Які теми для клубних годин є найбільш актуальними для сучасної молоді?
- 5) Як планування впливає на успішність проведення клубної години?
- 6) Як можна адаптувати клубну годину для різних вікових категорій учасників?

Практичні завдання

1. Розробити або знайти приклад плану роботи клубу за інтересами. Презентувати його на занятті. Проаналізувати зміст роботи.

2. Поміркуйте, який клуб доцільно створити у вашому населеному пункті/районі/кварталі, і спроектуйте його модель.

Орієнтуйтеся на такі критерії:

- Назва населеного пункту.
- Цікаві місця в моєму населеному пункті/районі/кварталі, де я живу.
- Які культурні осередки уже функціонують?
- Чи є традиції?
- Які вікові групи є і в яких орієнтовно відношеннях/пропорціях?

– Які напрямки, на Вашу думку, були б доцільні для цих груп, урахувавши особливості вашого населеного пункту/регіону/району/ін.

Оберіть вид клубу, дайте йому назву, визначте напрями/зміст роботи і презентуйте на занятті.

МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ

Клуб – це форма позанавчальної діяльності, добровільне об'єднання за інтересами, мета якого формування, розвиток, поглиблення знань та здібностей особи.

Основна *мета клубу* – виховання й самовиховання на основі ініціативи, самодіяльності й всебічного прояву здібностей кожної особистості.

Функції клубу:

– стимулювання суспільної активності шляхом організації дозвіллевої діяльності великих мас людей;

– удосконалення знань та умінь людини у вибраному виді діяльності;

– розвиток соціально-культурної творчості;

– широке спілкування в результаті спільної діяльності;

– забезпечення культурного відпочинку й розваг.

Принципи діяльності клубу: добровільності; рівноправності; ініціативності та активності; спільної відповідальності; відкритості та прозорості.

Практичне заняття 7

Тема. Цифрові технології в позаурочній діяльності

План

1. Якісний освітній контент для навчальної та позаурочної діяльності.
2. Сутність цифрового контенту, види та рекомендації до використання.
3. Інструменти та сервіси для групових проєктів (Google Workspace for Education).
4. Онлайн платформи для творчості та комунікації (Canva, Padlet, Miro, Kahoot).

Рекомендовані джерела

1. Боднар Л. В. Методичні рекомендації щодо створення Інтернет-сайту освітнього закладу. Одеса, 2019. 52 с.
2. Брижак Н.Ю. Методика гурткової та клубної роботи в загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах: навч. посібник. Київ: Логос, 2017. 126 с.
3. Впровадження сучасного змісту позашкільної освіти: підготовка педагогів: методичні рекомендації / В. Вербицький та ін. Кропивницький: Імекс-ЛТД, 2020. 144 с.
4. Гущина Н. І. Нова українська школа: організація позаурочної діяльності в початковій школі на засадах партнерської взаємодії учасників освітнього процесу : навч.-метод. посіб. / Н. І. Гущина, Т. Г. Орлова, Л. Г. Кондратова. Київ: Видавничий дім «Освіта», 2021. 160 с.
5. Організація культурно-дозвілєвої діяльності молоді: метод. рек. Ужгород, 2020. 15 с.
6. Паскаль О. Система культурно-дозвілєвої роботи : навч. посіб. 2-ге вид., перероб. та доп. Одеса : Університет Ушинського, 2022. 146 с.
7. Пономарьова М.С., Золотарьова С.А., Новікова В.Є. Цифрова дидактика: навч.-метод. посіб. Харків. Держ. біотехн. ун-т ; 2024. 56 с.

Запитання для самоаналізу

1. Чим відрізняється освітній контент для уроку та для позаурочної діяльності?
2. Як цифровий контент може впливати на мотивацію учнів?
3. Які правила та рекомендації слід враховувати при доборі та використанні цифрового контенту в роботі з учнями?
4. Як пов'язана робота з цифровим контентом із питаннями авторського права та академічної доброчесності?
5. Чим корисна спільна робота з документами, презентаціями чи таблицями для організації групових проєктів?
6. Як можна організувати рольову взаємодію учнів у групових проєктах із використанням цих інструментів?

Практичні завдання

Завдання 1. Аналіз дозвілєвого відео

- 1) Самостійно оберіть відео розважального характеру (наприклад, lifestyle-блог, тревел-шоу, гумористичний контент).

2) Здійсніть аналіз за критеріями:

Критерій	Аналіз
Які елементи спрямовані на розвагу?	
Чи є у відео навчальні компоненти?	
Як контент впливає на емоції?	
Який стиль подачі переважає?	

Завдання 2. Аналіз освітньої гри

Ознайомтесь з однією освітньою грою (наприклад, Kahoot!, Minecraft Education, PhET тощо) та оцініть її за такими критеріями:

Критерій	Аналіз
навички, які розвиває гра	
елементи гейміфікації	
візуальна привабливість	
мотивація до навчання	
зручність інтерфейсу	

Завдання 3: Аналіз онлайн -курсу

1) Оберіть один безкоштовний онлайн-курс (Prometheus, Coursera, НаУрок) та здійсніть аналіз :

- Структура курсу (модулі, тести, відео)
- Формати контенту
- Зручність платформи
- Мотивація до проходження
- Наявність інтерактивних елементів

МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ

Цифровий контент – це дані, які створюються і надаються у цифровій формі (комп'ютерні програми, мобільні та інші застосунки, відео- та аудіофайли, музичні файли, цифрові ігри, електронні книги та інше інформаційне наповнення для веб-сайтів, блогів чи соціальних мереж).

Роль цифрового контенту в освітній діяльності:

1) *інформування* (надання інформації, рекомендацій для навчання, самоосвіти);

2) *взаємодія* (спілкування та взаємодія між надавачем контенту та користувачами: вчителем –учнем, розробником курсу на платформі- слухачем та ін.).

Створення цифрового контенту – це процес вироблення/ побудови/ створення письмового чи візуального змісту (інформаційного наповнення/ контенту) для навчальних/позанавчальних тем та відповідної цільової аудиторії.

Види освітнього цифрового контенту: рекламний, розважальний, інформаційний.

Практичне заняття 8-9

Тема. Інноваційні форми культурно-дозвіллевої діяльності молоді. Методика підготовки і проведення виставки.

План

1. Виставка та її види.
2. Етапи організації і проведення виставки.
3. Структура тематико-експозиційного плану виставки.
4. Форми конкурсних заходів.
5. Рівні організації та проведення конкурсних заходів.
6. Етапи організації та проведення конкурсного заходу.

Рекомендовані джерела

1. Бочелюк В.Й., Бочелюк В.В. Дозвіллезнавство: навч. посібник. Київ, 2006. 208 с.
2. Васильєва А.С. Організація і проведення заходів. Методичні рекомендації. 2014. 32 с.
3. Вдовічен А.А., Вдовічена О.Г. Організація виставкової діяльності: навч. посібник. Чернівці: Технодрук, 2018. 264 с.
4. Дейнега О.В. Організація та проведення культурно-мистецьких масових заходів: метод. посібник. Полтава. 2014. 42 с.
5. Міськова Н. Методичний орієнтир для клубних працівників з організації культурно-масових заходів. Одеса. 2014. URL: <https://bit.ly/4eFlAEh>

Запитання для самоаналізу

1. Які основні види виставки?
2. Які ключові етапи підготовки й проведення виставки та в чому полягає їхній зміст?
3. Яке призначення тематико-експозиційного плану виставки та з яких структурних елементів він складається?
4. Назвіть основні етапи організації та проведення конкурсного заходу.
5. Обґрунтуйте, яке педагогічне та соціокультурне значення мають виставкові й конкурсні заходи для розвитку молоді?

Практичні завдання:

Завдання 1

Оберіть один із запропонованих видів виставки (див. Методичні матеріали), підберіть відповідні експонати, створіть композицію і представте на занятті.

Продумайте підписи до експонатів, підготуйте розповідь про них. Виставку слід організувати в аудиторії або можливо підготувати вдома (дотримуючись умов її підготовки і представлення), зробити фото усієї виставки і окремих експозицій та представити розповідь про неї.

Завдання 2

Поміркуйте, які експонати ви представите на виставку щодо власних захоплень/хобі/інтересів. Оформіть 1 слайд і підготуйте розповідь у межах 2 хв.

МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ

Виставка – це організований публічний показ об'єктів, які мають художню, наукову, освітню, комерційну чи іншу цінність. Виставки можуть бути тимчасовими або постійними й проводитися у музеях, галереях, виставкових центрах, наукових установах, бібліотеках або просто неба.

Виставкова діяльність – тимчасовий періодичний захід, що здійснюється, як правило, в одному місці, за наявності товарних зразків і персоналу учасника, де відвідувачами є спеціалісти і неспеціалісти.

Основні цілі виставок: презентація, просування бренду, встановлення контактів, збір маркетингової інформації, підвищення обізнаності.

Види виставок:

- ❖ **Художні** – демонструють твори мистецтва (картини, скульптури, фотографії).
- ❖ **Наукові** – презентують досягнення науки та техніки.
- ❖ **Освітні** – спрямовані на навчання та популяризацію знань.
- ❖ **Комерційні (ярмарки, бізнес-виставки)** – платформа для представлення товарів, послуг і технологій.
- ❖ **Історичні** – присвячені певним подіям, епохам чи постатям.
- ❖ **Інтерактивні** – передбачають активну взаємодію відвідувачів з експонатами.

Практичне заняття 10-11

Тема. Проблема організації та регулювання вільного часу учнів

План

1. Практичні форми культурно-дозвілєвої діяльності учнів.
2. Інноваційні форми дозвілєвої діяльності учнів: квест, флешмоб, воркшоп.
3. Методика підготовки та організації воркшопу.
4. Практична реалізація індивідуального проекту «Проведення воркшопу з технологій».

Рекомендовані джерела

1. Брижак Н.Ю. Методика гурткової та клубної роботи в загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах: навч. посібник. Київ: Логос, 2017. 126 с.
2. Організація культурно-дозвілєвої діяльності молоді: метод.рекоменд. Ужгород, 2020. 15 с.
3. Паскаль О. Система культурно-дозвілєвої роботи : навч. посіб. 2-ге вид., перероб. та доп. Одеса : Університет Ушинського, 2022. 146 с.

Запитання для самоаналізу

1. Які фактори впливають на вибір тієї чи іншої форми діяльності?
2. Які освітні й виховні можливості має квест?
3. У чому полягає виховний потенціал флешмобу?
4. Чому воркшоп вважається сучасною та ефективною формою роботи з учнями?
5. Як забезпечити активну участь усіх учасників у воркшопі?
6. Які критерії можна використати для оцінки успішності проведення воркшопу?

Практичні завдання

1. Підготуйте і проведіть фрагмент воркшопу з технологій. У процесі підготовки враховуйте вимоги до контенту.

Орієнтовний алгоритм роботи:

1. Виберіть тему воркшопу з технологій (наприклад, «3D-друк у сучасному світі», «Основи робототехніки», «Кулінарні лайфхаки», «Дизайн у Canva», «Бісероплетіння» тощо).
2. Визначте цільову аудиторію (вік учнів, рівень попередніх знань, інтереси).
3. Сформулюйте мету та конкретні завдання воркшопу.
4. Розробіть структуру, план, зміст проведення воркшопу.
5. Підготуйте методичні матеріали (презентації, роздаткові картки, інструкції, шаблони).
6. Продумайте інтерактивні методи роботи: «мозковий штурм», робота в малих групах, конструкторські завдання, рольові ігри, мікропроекти.

МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ

Воркшоп (англ. workshop – майстерня) – це колективний навчальний захід, учасники якого отримують нові знання та навички в процесі динамічної групової роботи.

Мистецький воркшоп – тренінги, на яких учасники у групі переймають досвід успішного майстра та розробляють/створюють під його керівництвом свій продукт/твір.

Квест (англ. quest – «пошук») – аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями.

Під час квесту команди вирішують логічні задачі, ребуси, кросворди, здійснюють пошук на місцевості, будують оптимальні маршрути переміщення, відшуковують оригінальні рішення та підказки.

Види квестів:

за місцем проведення: в приміщенні, на відкритому повітрі, комбіновані;

за типом завдань: пошукові, інтелектуальні, ігрові;

за змістом: краєзнавчого, літературного, екологічного, правового, спортивного спрямувань;

за типом проходження:

- лінійні (гра будується за ланцюжком – вирішивши одне завдання, гравці отримують наступне, і так до тих пір, поки не пройдуть весь маршрут);

- штурмові (всі гравці отримують основне завдання і перелік точок з підказками, але при цьому самостійно вибирають шлях вирішення завдань);

- кільцевий (той же «лінійний», але замкнутий в коло. Команди стартують з різних точок, які будуть для них фінішними).

Критерії оцінювання відповіді студента на занятті

За шкалою університету	За шкалою ECTS	За національною шкалою	Критерії відповіді
90-100	A	Відмінно	Глибоко обґрунтований, логічний виклад навчального матеріалу; містить приклади, що свідчать про творче застосування матеріалу. Відповідь є стилістично та граматично правильною
82-89	B	Добре	Відтворення матеріалу є свідомим, повним; можливі деякі неточності в другорядному матеріалі. Відповідь обґрунтована, дещо порушена послідовність викладу. Відповідь є стилістично та граматично правильною
74-81	C		Відтворення матеріалу є свідомим, відповідь має окремі помилки. Порушено логіку викладення інформації, проявляється недостатня самостійність мислення. дещо порушена послідовність викладу; недостатньо проявляється самостійність мислення. Відповідь є стилістично правильною, містить незначні граматичні помилки
64-73	D	Задовільно	Відповіді студента властиве шаблонне використання теоретичного матеріалу під час виконання завдання, послідовність і логічність відповіді порушена. Самостійність мислення проявляється недостатньо, відсутні приклади практичного застосування матеріалу. Відповідь є стилістично правильною, містить невеликі граматичні помилки
60-63	E		Відтворюється лише частина матеріалу, відповідь містить помилки, судження необґрунтовані, недостатньою є самостійність мислення. Студент виявляє мінімальний рівень знань. Відповідь містить стилістичні та граматичні помилки
35-59	FX	Незадовільно	Несвідоме відтворення невеликої частини матеріалу з істотними помилками і прогалинами
0-34	F		Повне незнання матеріалу, нездатність його пояснити або відтворити частково

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ ЗНАНЬ З ОСВІТНЬОЇ КОМПОНЕНТИ

1. Яку з функцій дозвілєвого контенту названо: «передбачає відновлення фізичних, духовних та психічних сил, витрачених у процесі навчання, суспільної діяльності; забезпечення учнів ресурсом бадьорості, енергії, життєрадісності»?

- а) Розвивальна;
- б) орієнтаційна;
- в) рекреаційна;
- г) комунікативна.

2. До якого типу контенту належать такі види: відео, меми, комікси, ігри?

- а) Інформаційний;
- б) освітній;
- в) дозвілєвий;
- г) соціальний.

3. Оберіть нецифрові носії освітнього контенту:

- а) онлайн-тести;
- б) відеоуроки на YouTube;
- в) мобільні додатки;
- г) книги та журнали.

4. За визначенням оберіть поняття: «форма позаурочної діяльності, добровільне об'єднання за інтересами, мета якого формувати, розвивати, поглиблювати знання та здібності дитини з певної дисципліни чи виду діяльності»:

- а) позаурочна діяльність;
- б) гурток;
- в) урок;
- г) факультатив.

5. Яка модель навчання описує цикл Девіда Колба?

- а) рефлексія → інтерактивна взаємодія → вправи → експериментування;
- б) діалог → аналіз конкретних прикладів → демонстрація → робота в групах;
- в) досвід → осмислення → висновки → планування;
- г) розслаблення уваги → занурення у комплексний досвід → активне оцінювання → висновки

6. Як називається форма позанавчальної діяльності, добровільне об'єднання за інтересами, мета якого формування, розвиток, поглиблення знань та здібностей особи; об'єднання людей певного кола, професії для спільного відпочинку, розваг, занять спортом і т. ін.?

- а) Воркшоп
- б) виставка
- в) флешмоб;
- г) ярмарка;
- е) клуб.

7. Оберіть з переліку нецифрові ресурси:

- а) картотеки, класна дошка, навчальні куточки, виставки, освітні платформи;
- б) зображення, відео, аудіо, електронні енциклопедії, освітні платформи;
- в) ярмарки, майстерні, картотеки, стенди, посібники;
- г) відео, музеї, аудіокниги, бібліотеки.

8. Що з переліку належить до інтерактивного контенту?

- а) відео без вправ;
- б) презентації;
- в) тексти для читання;
- г) тести з миттєвою перевіркою.

9. До якого типу контенту належать такі види: навчальні матеріали, інструкції, гайди, курси для викладання і навчання?

- а) інформаційний;
- б) комерційний;
- в) освітній;
- г) корпоративний.

10. Якій із цілей виставки відповідає таке пояснення: «отримати зворотний зв'язок від відвідувачів, виявити нові тренди на ринку»?

- а) збір маркетингової інформації;
- б) встановлення контактів;
- в) підвищення обізнаності;
- г) презентація.

11. Як називається колективний навчальний захід, учасники якого отримують нові знання та навички в процесі динамічної групової роботи?

- а) виставка;
- б) ярмарка;
- в) воркшоп;
- г) квест.

12. Як називається розміщення вихованців відносно одне одного, за якого схема розташування позначає характер відносин?

- а) рольові позиції;
- б) мізансцена;
- в) клубна година;
- г) гурткове заняття.

13. Оберіть складники моделі виступу AIDA:

- а) Увага, Інтерес, Бажання, Дія;
- б) Оголошення, Повідомлення, Текст, Висновок;
- в) Вступ, Представлення, Текст, Рефлексія;
- г) Передмова, Мотивація, Активність, Резюме

14. Оберіть типи розважального освітнього цифрового контенту:

- а) меми, жарти, цікаві факти, опитування і тести, інфографіка, цитати;
- б) постер, реклама, банер, буклет;
- в) думки експертів, мультимедійні посібники, огляди сайтів, огляд заходів;
- г) тренінги, майстер-класи, художні освітні проєкції, аналітика ринку освітніх послуг.

15. Який інструмент допомагає учням спільно працювати над завданням онлайн?

- А) робота в групах;
- б) Gmail;
- в) Google Docs;
- г) класна дошка.

Рекомендована література

Основна:

1. Боднар Л. В. Методичні рекомендації щодо створення Інтернет-сайту освітнього закладу. Одеса, 2019. 52 с.
2. Брижак Н.Ю. Методика гурткової та клубної роботи в загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах: навч. посібник. Київ: Логос, 2017. 126 с.
3. Гущина Н. І. Нова українська школа: організація позаурочної діяльності в початковій школі на засадах партнерської взаємодії учасників освітнього процесу : навч.-метод. посіб. / Н. І. Гущина, Т. Г. Орлова, Л. Г. Кондратова. Київ: Видавничий дім «Освіта», 2021. 160 с.
4. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / Автор-укладач Н. П. Наволокова. 2-ге вид. Харків: Вид. група «Основа», 2012. 176 с.
5. Організація культурно-дозвілєвої діяльності молоді: метод.рекоменд. Ужгород, 2020. 15 с.
6. Паскаль О. Система культурно-дозвілєвої роботи : навч. посіб. 2-ге вид., перероб. та доп. Одеса : Університет Ушинського, 2022. 146 с.

Додаткова

1. Бочелюк В. Й., Бочелюк В. В. Дозвілєзнавство: навч. посібн. Київ: Центр навчальної літератури, 2006. 208 с.
2. Впровадження сучасного змісту позашкільної освіти: підготовка педагогів: методичні рекомендації / [В. Вербицький, А. Корнієнко, В. Мачуський]. Кропивницький: Імекс-ЛТД, 2020. 144 с.
3. Дейнега О.В. Організація та проведення культурно-мистецьких масових заходів: методичний посібник. Полтава. 2014. 42 с.
4. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології. Київ: Академвидав, 2004. 352 с.
5. Екологізація освітнього простору сучасної загальноосвітньої школи : монографія / Н. Пустовіт, О. Колонькова, О. Пруцакова, Г. Тарасюк, Ю. Солобай. Харків: «Друкарня Мадрид», 2016. 154 с.
6. Зязюн І.А., Крамущенко Л.В., Кривонос І.Ф. та ін. Педагогічна майстерність: підручн. 3-тє вид., допов. і переробл. Київ: СПД Богданова А.М., 2008. 376 с.
7. Мелентьев О.Б. Теорія і методика позашкільної освіти. Умань.: „АЛМІ, 2013. 182 с.
8. Методика організації дозвілля різних груп населення: метод.рекоменд. Ужгород, 2015. 22 с.
9. Петрова І.В. Дозвілля в зарубіжних країнах: навч. посібн. Київ,: Кондор, 2005. 408 с.
10. Теслюк В.М., Лузан П.Г. Основи педагогічної майстерності: навч. посіб. Київ: НАКККіМ, 2011. 304 с.
11. Флегонтова Н.М. Педагогічна організація культурного дозвілля школярів: Навчально-методичний посібник. Київ: Освіта України, 2007. 144 с.

Навчальне видання

МИРОНЧУК Наталія Миколаївна

СМАІЛОВА Таміла Усеїнівна

**Інструктивно-методичні матеріали до практичних занять з освітньої
компоненти «Створення освітнього та дозвілєвого контенту»
для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти**

Підписано до друку. Формат 60x84/16. Папір офсетний.
Гарнітура Times. Ум.-друк. арк. 1,18
Наклад 100.

Видавництво Житомирського державного університету імені Івана Франка
м. Житомир, вул. Велика Бердичівська, 40
Свідоцтво про державну реєстрацію: серія ЖТ №10 від 07.12.2004р.
електронна пошта (email): zu@zu.edu.ua