

Список використаних джерел:

1. Борова Т. А. Концепція освітнього коучингу. *Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту*. 2011. №12. С. 12–16.
2. Рудницьких О. В. Коучінг як інтерактивна технологія в освіті. *Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. Серія: Педагогіка і психологія*. 2014. №2. С. 173–176.
3. Хмельницька О. С. Коучинг як сучасна технологія підвищення ефективності навчального процесу. *Молодий вчений*. 2017. №6. С. 315–319.
4. Coaching for teaching and learning: a practical guide for schools, Guidance report Rachel Lofthouse, David Leat, Carl Towler. – CFBT – 2010. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.ncl.ac.uk/cflat/news/documents/5414_CfT_FINALWeb.pdf

МУКОВІЗ Олексій,

*доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри
дошкільної та початкової освіти КЗВО «Одеська академія
неперервної освіти Одеської обласної ради»*

ОГЛЯД ІНТЕРАКТИВНИХ ЦИФРОВИХ ПЛАТФОРМ ЯК ЗАСОБУ ПІДТРИМКИ Й РОЗВИТКУ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ В УМОВАХ ВІЙНИ

В умовах війни освіта в Україні постає перед численними викликами, що потребують пошуку нових ефективних форм і засобів організації навчального процесу, особливо на рівні початкової освіти. В таких умовах інтерактивні цифрові платформи стають не просто інструментом, а справжнім ресурсом підтримки, стабілізації й розвитку освітнього середовища, яке має бути гнучким, доступним і безпечним для всіх учасників освітнього процесу.

Ці платформи дозволяють не лише урізноманітнити способи подання навчального матеріалу, а й забезпечують активну участь учнів у навчанні, підтримують їхню пізнавальну мотивацію, формують суб'єктну позицію, розвивають критичне мислення й цифрову грамотність. Вони створюють умови для безперервної комунікації між учнями, учителями та батьками навіть у разі переміщення, перебування в укриттях чи вимушеної евакуації.

У сучасних реаліях важливо розглядати цифрові платформи не просто як допоміжні засоби, а як комплексні освітні середовища, здатні забезпечити реалізацію як формальної, так і неформальної освіти. Вони охоплюють усі ключові напрями взаємодії: учитель-учень, учень-контент, учень-учень, і дають змогу організувати індивідуальні траєкторії навчання, зворотний зв'язок, гейміфікацію й моніторинг навчальних результатів.

Під інтерактивними цифровими платформами в цьому контексті розуміємо спеціалізовані онлайн-системи, сервіси та інструменти, що сприяють активній участі здобувачів освіти в навчальному процесі, забезпечують доступ до матеріалів, контроль знань, комунікацію в реальному часі (через чати, відеозв'язок, інтерактивні вправи тощо). Однією з ефективних форм реалізації таких платформ є системи управління навчанням (Learning Management Systems – LMS), які стали ключовими в організації дистанційної та змішаної форми навчання у воєнний час.

У LMS створюється єдине цифрове освітнє середовище, що поєднує елементи теоретичного навчання, практичну діяльність учнів та індивідуалізований зворотний зв'язок від учителя. Такі платформи особливо цінні в умовах війни, коли необхідно зберігати цілісність освітнього процесу за будь-яких обставин. LMS дають змогу педагогам початкової школи створювати повноцінні навчальні курси у віртуальному форматі, чітко вибудовувати індивідуальні траєкторії навчання та адаптувати темп і зміст навчання до потреб кожного учня.

Важливо, що цифровізація не знеособлює роль учителя: його педагогічна присутність залишається визначальною, а взаємодія з учнями зберігає свою емоційну та мотиваційну цінність. Освітній процес переноситься у цифровий вимір, однак не втрачає своєї гуманістичної основи, а навпаки – набуває нових форм гнучкої та інтерактивної взаємодії, що особливо актуально в умовах нестабільності та непередбачуваності воєнного часу [2].

Серед найпоширеніших LMS, які можуть бути ефективно використані в умовах початкової школи, виокремлюють десять платформ, що здобули визнання завдяки зручності, адаптивності та інтерактивним можливостям [1]:

1. Google Classroom – безоплатна хмарна платформа, зручна для організації дистанційного та змішаного навчання молодших школярів. Інтегрується з іншими сервісами Google, забезпечуючи швидкий доступ до навчальних матеріалів і зворотного зв'язку.

2. Microsoft Teams for Education – платформа для синхронної та асинхронної взаємодії, зручна для проведення онлайн-уроків, обміну файлами та спільної роботи.

3. Moodle – гнучка LMS з відкритим кодом, яка дозволяє створювати навчальні курси з урахуванням вікових особливостей учнів та впроваджувати адаптивні методи навчання.

4. Canvas – інтуїтивно зрозуміла платформа з можливістю створення цифрового портфоліо учнів, що може бути корисним у контексті формувального оцінювання.

5. Schoology Learning – поєднує функції LMS і соціальної мережі, що сприяє активному залученню учнів, учителів і батьків до спільної освітньої взаємодії.

6. Brightspace (D2L) – платформа, орієнтована на персоналізацію навчання та розвиток індивідуальних траєкторій.

7. Edmodo – LMS, що має формат безпечної освітньої соціальної мережі, зручна для спілкування з молодшими школярами, обміну завданнями та проведення опитувань.

8. TalentLMS – платформа, що підтримує елементи гейміфікації, сертифікацію та інтеграцію з інструментами відеозв'язку, актуальними в умовах дистанційного навчання.

9. Nurix Digital – орієнтована на створення динамічного мультимедійного контенту, що особливо важливо для зорового сприйняття матеріалу учнями молодшого віку.

10. Blackboard Learn – хоча й більше орієнтована на вищу освіту, може бути адаптована для початкової школи завдяки розвиненій системі аналітики та мобільній підтримці.

Усі ці платформи об'єднує низка переваг: можливість створення інтерактивного навчального середовища, підтримка мультимедійного контенту, забезпечення зворотного зв'язку, доступ до навчання незалежно від місця перебування учнів. В умовах війни це критично важливо для збереження стабільності освітнього процесу, психологічної підтримки учнів та збереження освітньої мотивації.

Водночас вибір конкретної платформи має ґрунтуватися на педагогічній доцільності, технічних можливостях закладу освіти, рівні цифрової компетентності вчителів та вікових особливостях учнів. У початковій школі надзвичайно важливо зберігати емоційний контакт, мотивацію до навчання, елементи гри, а також забезпечити батьківську участь – і саме інтерактивні цифрові платформи дають змогу це реалізувати, навіть у кризових умовах.

Отже, LMS та інші цифрові платформи є не лише технічним інструментом, а й важливим освітнім середовищем, що сприяє підтримці та розвитку початкової освіти, забезпечуючи її гнучкість, інклюзивність, безперервність і психологічну безпеку в умовах воєнного стану.

Список використаних джерел:

1. 10 найкращих LMS для освітніх закладів. 2023. URL: <https://www.oksim.ua/2023/12/08/10-najkrashhih-lms-dlya-osvitnih-zakladiv/> (дата звернення: 22.05.2025).
2. Вербівський Д. С. Сучасні цифрові освітні інструменти: аналіз наявних проблем і тенденцій. *Health & Education*. 2024. Вип. 2. С. 226–232. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/40948/1/31.pdf> (дата звернення: 22.05.2025).

МУХІНА Тетяна,

*старша викладачка кафедри початкової освіти
Бердянського державного педагогічного університету*

STEM-ІНСТРУМЕНТИ ЯК ЗАСІБ МОДЕЛЮВАННЯ МАТЕМАТИЧНИХ ПОНЯТЬ У ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

У сучасній початковій освіті пріоритетного значення набуває формування гнучкого математичного мислення, вміння молодших школярів аналізувати, моделювати та приймати обґрунтовані рішення. Особливої уваги потребує впровадження STEM-орієнтованого навчання, що забезпечує інтеграцію знань з математики, інженерії, технологій та природничих наук на практичній основі. У цьому контексті важливу роль відіграють STEM-інструменти, які не лише активізують пізнавальну діяльність, а й сприяють ефективному моделюванню математичних понять у здобувачів початкової освіти.

Використання STEM-інструментів у початковій школі – таких як палички Кюізенера, блоки Дьенеша, LEGO-конструктори, геоборд, танграм, а також різноманітні цифрові ресурси – створює умови для візуалізації, гри, експериментування й міжпредметної інтеграції. Це відповідає основам Нової