

M.Araz keçmiş i də bu günü də düşünəndə ona yalnız şayir qəlbi ilə yox, təfəkkür gözü ilə baxır, vətən oynağının hər zərrəsində mənə axtarır. Onun hadisələrə bədii fəlsəfi baxışı həmişə aparıcı mövqedə durur. Şairin xüsusi bir narahatçılıq hissi ilə dediği:

Çox da tərifi ləmə bu qalacanı,
Axtar dünənimdə bu günü axtar.
Kimin əlindəydi onda açarı?
Axtar bu birinci düuünü axtar ²(1.səh. 138)

Poetik fikir tədricən dərinləşərək bəşəri narahatlığa çevrilir. Zaman keçdikcə bu səmimi hisslər daha ümumiləşmiş məzmun qazanır, orijinal, ardıcıl və sistemli poetik obrazlar vasitəsilə ifadə olunur və nəticədə “Vətən daşı olmayandan olmaz ölkə vətəndaşı” fikri ilə məntiqi yekunluğa çatır.

Beləliklə, demək olar ki, M. Araz sənət aləminə qədəm qoyduğu ilk gündən xalq tərəfindən əsl şair kimi sevilmiş və qəbul edilmişdir. O, öz əsərləri ilə Azərbaycan poeziyasına yeni ruh gətirmiş, onun inkişafına güclü təkan vermişdir. M. Arazın şeirləri yaranıldığı ictimai-siyasi mühitdən asılı olmayaraq, bədii dəyəri və mənəvi-ideya məzmunu ilə seçilən, poetik kəşflərlə, xalq hikmətini xatırladan aforizmlərlə və təsirli obrazlı ifadələrlə zəngin həqiqi poeziya nümunələridir.

Ədəbiyyat

1. M.Araz. Dünya sənin, dünya mənim B. Yazıçı 1983

DOI 10.70286/ISU-29.10.2025.007

ІНТЕГРАЦІЯ ЕЛЕКТРОННО-ОСВІТНІХ ПЛАТФОРМ У ПРОЦЕС НАВЧАННЯ ІНФОРМАТИКИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Мойко Оксана Степанівна

кандидат педагогічних наук, доцент

Кафедра фундаментальних дисциплін початкової освіти

Вила Галина Миколаївна

здобувач вищої освіти магістерського рівня

Факультет початкової освіти та мистецтва

Дрогобицький державний педагогічний університет

ім. І.Франка, Україна

Сучасна система освіти переживає активну цифрову трансформацію, що безпосередньо впливає на зміст, методи й організацію навчального процесу. Упровадження інформаційно-комунікаційних технологій у школу є невідворотним процесом, оскільки формування цифрової компетентності стає однією з ключових вимог Нової української школи. У цьому контексті особливої актуальності набуває питання інтеграції електронно-освітніх платформ у навчання інформатики в початковій школі [1].

Інформатика в початковій школі покликана не лише ознайомити учнів із базовими поняттями цифрового світу, але й навчити логічно мислити, аналізувати, планувати, структурувати інформацію. Ефективним засобом реалізації цих завдань є електронно-освітні платформи (ЕОП), які поєднують навчальний контент, інтерактивні завдання, зворотний зв'язок та елементи гейміфікації [3].

Метою цієї статті є обґрунтування педагогічних умов та переваг інтеграції електронно-освітніх платформ у процес навчання інформатики молодших школярів.

Проблема впровадження цифрових технологій у навчальний процес є предметом досліджень багатьох учених. Зокрема, українські дослідники О. Спірін, М. Жалдак, Н. Морзе, В. Лапінський, О. Співаковський аналізують питання інформатизації освіти, розглядаючи електронні освітні середовища як важливий чинник підвищення якості навчання [3]. Вони підкреслюють, що використання електронних ресурсів дає змогу забезпечити індивідуалізацію навчання та сприяє розвитку критичного й логічного мислення учнів.

Проблеми застосування сучасних педагогічних програмних засобів навчання представлено у роботах Ю. Жука, О. Соколюк, С. Величко та ін.; проблеми та розвиток дистанційної освіти розглянуто у працях Ю. Богачкова, Л. Власенко, Т. Гарбуза, М. Згуровського, В. Лапінського та ін. [2]; питання оцінювання та критеріїв якості електронних освітніх ресурсів та освітніх платформ досліджували В. Вембер, С. Литвинова, В. Кухаренко, М. Шишкіна, Н.Тализіна, М. Тищенко та інші [8].

Т. Пінчук, І. Роберт, Л. Козак звертають увагу на психолого-педагогічні умови впровадження електронних ресурсів у навчання дітей молодшого шкільного віку [2].

Однак, попри значну кількість праць, питання ефективного впровадження електронно-освітніх платформ у навчання інформатики саме в початковій школі потребує подальшого дослідження, оскільки вимагає урахування вікових та психологічних особливостей молодших школярів, рівня їхньої цифрової готовності та професійної компетентності вчителів.

Електронно-освітня платформа — це комплексне інтерактивне середовище, яке поєднує навчальний контент, інструменти для організації взаємодії між учителем і учнями, систему контролю знань та можливість індивідуалізації навчального процесу [1].

Серед найпоширеніших платформ, які можуть бути використані в початковій школі, варто назвати:

- Google Classroom — для організації навчального процесу, спільної роботи та контролю знань;
- LearningApps — для створення інтерактивних вправ і ігор;
- Scratch та ScratchJr — для розвитку алгоритмічного мислення;
- Classtime, Kahoot, Quizizz — для проведення опитувань і формувального оцінювання;

- МійКлас, Всеосвіта, НаУрок — українські освітні платформи з навчальним контентом і можливістю моніторингу результатів.

ЕОП сприяють переходу від пасивного засвоєння знань до активного, діяльнісного навчання, що особливо важливо для молодших школярів. Для вчителя такі інструменти є ефективними засобами планування уроків, збереження результатів навчання та моніторингу прогресу учнів.

Інтеграція електронно-освітніх платформ у навчання інформатики забезпечує низку переваг. Передусім, це можливість індивідуалізації навчання, коли кожен учень отримує завдання, відповідно до власного рівня підготовки. Крім того, інтерактивність і гейміфікація, властиві багатьом платформам, значно підвищують зацікавленість учнів, що є особливо важливим у молодшому шкільному віці. Завдяки роботі в середовищах Scratch чи Code.org діти вчаться структурувати свої дії, планувати послідовність виконання завдань і усвідомлювати причинно-наслідкові зв'язки, тобто розвивають основи алгоритмічного мислення. Водночас учні набувають базових навичок цифрової грамотності — роботи з інформацією, пошуку, безпечного користування інтернетом та спільної діяльності в онлайн-просторі. Для педагога використання таких інструментів також є вигідним, адже дає змогу ефективніше організувати навчальний процес, зекономити час на перевірку завдань і зосередитися на творчій взаємодії з учнями [8].

Ефективність інтеграції електронно-освітніх платформ у навчання інформатики значною мірою залежить від методичних підходів, яких дотримується вчитель. Найдоцільнішим є поєднання традиційних та цифрових форм навчання, тобто використання моделі змішаного навчання. Педагог має забезпечити поступовий перехід від роботи з паперовими матеріалами до цифрових завдань, пояснювати учням правила безпечного використання технологій, формувати культуру роботи з інформацією. Важливим є також поетапне введення нових інструментів, щоб уникнути перевантаження учнів [5]. Оптимально, коли кожен етап уроку має свою цифрову підтримку: мотивація здійснюється за допомогою короткої інтерактивної гри чи вікторини, пояснення нового матеріалу супроводжується візуалізацією або демонстрацією, а підсумок уроку — тестом чи завданням у LearningApps або Kahoot. Такий підхід сприяє підтриманню уваги та підвищує рівень засвоєння знань.

Застосування цих методичних рекомендацій на уроках інформатики у початковій школі допоможе створити стимулююче навчальне середовище для розвитку пізнавального інтересу та креативності учнів. Вони зможуть експериментувати, творити та розкривати свій потенціал завдяки електронно-освітнім ресурсам, що сприятиме їхньому загальному розвитку та підготовці до сучасного інформаційного світу [7].

Особливу увагу слід приділити психолого-педагогічним особливостям роботи з молодшими школярами. Учні цього віку мають переважно образне мислення, потребують наочності, емоційного залучення та миттєвого результату своєї діяльності. Тому навчальні матеріали на електронних платформах повинні бути візуально привабливими, містити анімації, озвучення, елементи гри.

Надмірна складність або монотонність цифрових завдань може призвести до втрати інтересу, тому педагог має ретельно добирати контент і дозувати навантаження. Важливо, щоб вчитель не лише демонстрував технічні можливості платформ, а й виступав фасилітатором, тобто спрямовував учнів на самостійне відкриття знань і підтримував їхній інтерес до навчання [5]. Таким чином, у процесі роботи з електронними платформами реалізується діяльнісний підхід до навчання, де учень не просто засвоює інформацію, а активно її створює, аналізує і застосовує.

Інтеграція електронно-освітніх платформ у навчання інформатики потребує відповідних педагогічних умов. Насамперед, це технічне забезпечення закладів освіти, наявність стабільного доступу до мережі Інтернет і комп'ютерів для учнів. Не менш важливою є цифрова компетентність педагогів, їх готовність до використання нових інструментів, а також уміння оцінювати доцільність і педагогічну цінність кожного ресурсу. Поступовість, системність і методична гнучкість є запорукою успішного впровадження електронних платформ у початкову школу.

Таким чином, інтеграція електронно-освітніх платформ у процес навчання інформатики в початковій школі є одним із ключових напрямів модернізації сучасної освіти. Вона сприяє підвищенню якості навчання, формуванню алгоритмічного мислення, розвитку творчості, самостійності та цифрової грамотності учнів. Використання таких платформ дозволяє створити інтерактивне навчальне середовище, у якому дитина стає активним учасником навчального процесу, а не пасивним спостерігачем. Успішна реалізація цього підходу вимагає методичної підготовки вчителя, забезпечення матеріально-технічної бази та педагогічної підтримки учнів. Електронно-освітні платформи є не лише інструментом організації уроку, а й потужним засобом розвитку особистості молодшого школяра, який зростає в цифровому суспільстві.

Список використаних джерел

1. Кивлюк О. (2004). Використання інформаційно-комунікаційних технологій в системі навчальних дисциплін початкової школи. Початкова школа. № 4. С. 23 - 28.
2. Козак Л. В. (2019). Формування цифрової компетентності учнів початкової школи засобами інтерактивних технологій. Інформаційні технології в освіті, 37, С. 28–36.
3. Лапінський В. В. (2018). Використання електронних освітніх ресурсів у навчанні молодших школярів. Інформаційні технології і засоби навчання, 66(4), 1–13 с.
4. МОН України. (2018). Концепція Нової української школи. Київ: Міністерство освіти і науки України.
5. Пінчук, Т. О. (2021). Психолого-педагогічні особливості використання електронних ресурсів у початковій школі. Педагогічний процес: теорія і практика, 3(74). 45–52 с.
6. Положення про електронні освітні ресурси. Наказ Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України 01.10.2012 р. № 1060 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: URL <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1695-12#Text>

7. Пометун, О.І., Пироженко, Л.В. (2003). Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід: методичний посібник. А.С.К., 2004. 192 с.
8. Тищенко, М.А. (2020). Переваги та недоліки використання платформ дистанційного навчання. International scientific e-journal ЛОГОΣ, 16. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: URL <https://www.ukrlogos.in.ua/10.11232-2663-4139.16.60.html>

DOI 10.70286/ISU-29.10.2025.008

МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ

Мойко Оксана Степанівна

кандидат педагогічних наук, доцент

Кафедра фундаментальних дисциплін початкової освіти

Будзович Вікторія Ігорівна

здобувач вищої освіти магістерського рівня

Факультет початкової освіти та мистецтва

Дрогобицький державний педагогічний університет

ім. І. Франка, Україна

Сучасна система освіти перебуває на етапі активної трансформації, зумовленої швидким розвитком інформаційних технологій та їх інтеграцією у навчальний процес. Особливе місце серед інноваційних методів займають мультимедійні технології, які поєднують текстову, графічну, аудіо- та відеоінформацію, створюючи умови для різнобічного сприйняття навчального матеріалу. У початковій школі, де закладаються основи навчальної мотивації, роль мультимедіа є особливо важливою, адже саме вони здатні стимулювати пізнавальну активність учнів, викликати інтерес та сприяти глибшому засвоєнню знань [2].

Проблема розвитку пізнавальної активності молодших школярів на сучасному етапі набуває особливого значення. В умовах інформаційного суспільства школярі щодня стикаються з величезним потоком інформації, і від того, наскільки ефективно вони зможуть навчитися її сприймати, аналізувати та використовувати, залежить їхня подальша успішність. Традиційні методи навчання вже не завжди відповідають потребам нового покоління дітей, які з раннього віку звикають до використання гаджетів і цифрових ресурсів. Використання мультимедійних технологій у навчанні не лише підвищує інтерес до предмету, але й сприяє розвитку критичного мислення, уяви, самостійності у здобутті знань [3].