

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ**

Кафедра теорії та методики початкової освіти

На правах рукопису

ЛОГВИНЮК АНАСТАСІЯ ВАСИЛІВНА

**ВИХОВАННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ СУЧАСНИХ
ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

Спеціальність 013 Початкова освіта

Освітньо-професійна програма «Початкова освіта»

Робота на здобуття освітнього ступеня «Магістр»

Науковий керівник:

Пріма Раїса Миколаївна,
доктор педагогічних наук,
професор

РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАХИСТУ

Протокол № 5

засідання кафедри

теорії і методики початкової освіти

від 12 листопада 2024 р.

Завідувач кафедри _____ д. п. н., проф. Пріма Р.М

АНОТАЦІЯ

Логвинюк А. В. Виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій.

Робота на здобуття освітнього ступеня «Магістр» за спеціальністю 013 Початкова освіта. Волинський національний університет імені Лесі Українки. Луцьк, 2024.

У кваліфікаційному дослідженні обґрунтовано теоретичні засади виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій та висвітлено організаційно-методичні основи використання інноваційних технологій у початковій школі.

У роботі проаналізовано інноваційні технології, які можуть суттєво підвищити ефективність процесу виховання. Зроблено акцент на технологіях, які активно залучають учнів до процесу взаємодії, розвивають критичне мислення, емпатію та навички співпраці.

Наукова новизна отриманих результатів полягає в тому, що вперше комплексно проаналізовано вплив інноваційних технологій на виховання молодших школярів. На основі результатів дослідження вдалося сформулювати нові теоретичні положення, які суттєво доповнюють існуючі уявлення щодо процесу виховання дітей молодшого шкільного віку. Дослідження вносить вагомий вклад у розвиток педагогічної науки, відкриваючи нові перспективи для дослідження ролі технологій у формуванні особистості в умовах сучасного інформаційного суспільства.

Результати експерименту підтвердили дієвість запропонованої методики виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій. Отримані результати свідчать про те, що застосування інноваційних технологій позитивно впливає на рівень вихованості молодших школярів.

Ключові поняття: *виховання, інновації, інноваційні технології, молодший шкільний вік, мультимедійні ресурси, онлайн-сервіси.*

ANNOTATION

Logvynyuk A. V. Education of younger schoolchildren by means of modern innovative technologies.

Work on obtaining the Master's degree in the specialty 013 Primary education. Volyn National University named after Lesya Ukrainka. Lutsk, 2024.

In the qualification study, the theoretical principles of education of younger schoolchildren by means of modern innovative technologies are substantiated, and the organizational and methodological foundations of the use of innovative technologies in primary school are highlighted.

The work analyzes innovative technologies that can significantly increase the effectiveness of the education process. Emphasis is placed on technologies that actively involve students in the process of interaction, develop critical thinking, empathy and cooperation skills.

The scientific novelty of the obtained results lies in the fact that the impact of innovative technologies on the education of younger schoolchildren was comprehensively analyzed for the first time. Based on the results of the research, it was possible to formulate new theoretical propositions that significantly complement the existing ideas regarding the process of raising children of primary school age. The study makes a significant contribution to the development of pedagogical science, opening up new perspectives for the study of the role of technology in the formation of personality in the conditions of the modern information society.

The results of the experiment confirmed the effectiveness of the proposed method of education of younger schoolchildren by means of modern innovative technologies. The obtained results indicate that the use of innovative technologies has a positive effect on the level of upbringing of younger schoolchildren.

Key concepts: *education, innovations, innovative technologies, lower school age, multimedia resources, online services.*

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИХОВАННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ СУЧАСНИХ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ	9
1.1. Виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій як наукова проблема	9
1.2. Потенціал сучасних інноваційних технологій як засобу виховання молодших школярів	14
РОЗДІЛ 2. ОРГАНІЗАЦІЙНО-МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ	24
2.1. Обґрунтування методики виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій	24
2.2. Використання онлайн-сервісів та мультимедійних ресурсів	28
2.3. Роль комп'ютерних ігор та віртуальної реальності у вихованні та розвитку молодших школярів	35
РОЗДІЛ 3. ДОСЛІДНИЦЬКО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА РОБОТА З ВИХОВАННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ СУЧАСНИХ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ	38
3.1. Реальний стан виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій: констатувальний експеримент	38
3.2. Ефективність запровадження методики виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій	52
3.3. Результати експериментального дослідження	56
ВИСНОВКИ	59
СПИСКИ ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	61
ДОДАТКИ	66

ВСТУП

Сучасний світ, активно розвиваючись під впливом новітніх технологій, вимагає стрімких змін у різних сферах життя суспільства, і освіта не є винятком. Інновації в освіті – це запорука успішного майбутнього, це шлях до створення нового типу освіти, який відповідатиме потребам сучасного суспільства та здійснюватиме підготовку дітей до успішного майбутнього.

Виховання молодших школярів – це важливий етап у формуванні особистості, адже саме у молодшому шкільному віці формуються особистісні якості, закладаються основи світогляду і моральні цінності. Реформа нової української школи (НУШ), яка провадить свою повноцінну реалізацію з 2018/2019 навчального року, поставила нові цілі та низку завдань для сучасної освіти. Формування ключових компетентностей молодших школярів, необхідних для життя в сучасному суспільстві, включає інноваційну компетентність, що передбачає відкритість до нових ідей, формування знань, вмінь, ставлення, для подальшого навчання та інтеграції в спільноту [33]. За концепцією, випускник НУШ – це особистість, патріот та інноватор, який здатний змінювати навколишній світ, розвивати економіку за принципами сталого розвитку, конкурувати на ринку праці, учитися впродовж життя [32]. Отже, реформа НУШ теж значною мірою вплинула на модернізацію системи освіти в Україні та на створення нових методів і форм виховання учнів.

Молодші школярі, зростаючи в інформаційному суспільстві, потребують особливого підходу, адже традиційні методи не завжди дають бажаний результат. Сучасні діти, як *digital natives*, швидко сприймають інформацію, нестандартно мислять і активно використовують технології. Тому інноваційні підходи стають важливою та необхідною частиною виховання [51].

Важливість питання виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій доводить значна кількість українських учених, які працюють над дослідженням цієї проблеми. Наприклад, дослідження доктора педагогічних наук Володимира Бега стосуються інтеграції інноваційних технологій в освітній процес та їхній вплив на розвиток молодших школярів.

Професор Валентина Лозова займається проблемами розвитку креативності у молодших школярів за допомогою сучасних методик та технологій. Дослідження кандидата педагогічних наук Оксани Товпиги зосереджені на використанні інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у початковій школі. Проблему використання інтерактивних методів навчання, таких, як проєктна діяльність і портфоліо, вивчає доктор педагогічних наук, професор Людмила Коваль. Тетяна Засекіна – доктор педагогічних наук – вивчає інтеграцію мультимедійних засобів в освітній процес. Доктор педагогічних наук Світлана Ладивір спеціалізується на проблемах використання ігрових технологій у початковій школі та їхнього впливу на розвиток молодших школярів.

Серед українських науковців, які активно досліджують інноваційні технології в освіті молодших школярів, можна виділити таких фахівців: Інна Грод (досліджує використання сучасних інноваційних технологій в навчанні молодших школярів), Людмила Даниленко (вивчає впровадження інноваційних технологій в освітній процес початкової школи, зокрема проєктну діяльність та інтерактивні технології), Олена Пометун (відома своїми дослідженнями в галузі інтерактивного навчання та використання ігрових технологій у початковій школі), Інна Богданова (досліджує використання ІКТ та електронних освітніх ресурсів у навчанні дітей), Олена Петренко (вивчає інтерактивні технології та використання електронних освітніх ресурсів у роботі з молодшими школярами).

Однак, незважаючи на високий потенціал впровадження інноваційних технологій у сфері освіти, питання виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій ще недостатньо вивчене. Наразі цілісна концепція щодо використання новітніх технологій у роботі з учнями початкових класів ще не сформована. Це створює певні труднощі для ефективного впровадження технологій у практичну роботу закладів освіти.

Недостатність вивчення проблеми виховання молодших школярів засобами інноваційних технологій в умовах сьогодення зумовила вибір теми

кваліфікаційного дослідження «**Виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій**».

Мета дослідження полягає в теоретичному обґрунтуванні та експериментальній перевірці методики виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій.

Досягнення поставленої мети передбачає вирішення таких **завдань** кваліфікаційного дослідження:

1. Здійснити ґрунтовне вивчення та проаналізувати літературу з обраної теми дослідження.
2. Схарактеризувати сучасні інноваційні технології як засіб виховання молодших школярів.
3. Виявити реальний стан виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій.
4. Теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити методику виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій, що передбачає використання онлайн-сервісів та мультимедійних ресурсів.

Об'єкт дослідження: процес виховання в початкових класах нової української школи.

Предмет дослідження: методика виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій.

Методи дослідження: теоретичний аналіз наукових статей, монографій, підручників, методичних посібників та інших наукових джерел інформації з досліджуваної теми; систематизація та узагальнення отриманої інформації; узагальнення передового педагогічного досвіду; систематичне та цілеспрямоване спостереження за виховною діяльністю вчителів та за поведінкою учнів; бесіди з учнями, педагогами, батьками; анкетування; педагогічний експеримент; методи статичної обробки даних.

Експериментальна база дослідження. Дослідницько-експериментальна робота проводилась у початкових класах Комунального закладу загальної

середньої освіти «Луцький ліцей №11 Луцької міської ради». Для проведення експерименту було залучено 60 учнів 4-го класу, яких розділили на дві групи: експериментальну з 30 учнів та контрольну з 30 учнів.

Елементи наукової новизни та теоретична значущість дослідження. Комплексно проаналізовано вплив сучасних інноваційних технологій на рівень вихованості молодших школярів, зокрема на соціальні та моральні якості учнів. Отримані результати значно розширюють теоретичні уявлення про ефективність використання інноваційних технологій у вихованні. Дослідження вносить вагомий внесок у розвиток педагогічної науки, надаючи нові дані про особливості формування особистості в умовах сучасного суспільства.

Практичне значення дослідження. Отримані результати мають значне практичне значення у галузях освіти. Вони сприяють розробці нових ефективних методик виховання молодших школярів. Результати дослідження можуть бути використані для створення інноваційних освітніх програм та методичних посібників, а також для підвищення кваліфікації педагогічних працівників. Запропонований підхід до використання інноваційних технологій може бути застосований у різних закладах освіти, сприяючи підвищенню якості освітнього процесу.

Апробація і впровадження результатів дослідження. Оpubліковано наукову статтю «Виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій» (Індивідуальна освітня траєкторія формування професійної компетентності керівника закладу освіти в умовах змін та технологій її впровадження : *матеріали всеукраїнської науково-практичної конференції (Луцьк, 27 травня 2024 р.)* / упоряд. Сташенко М. О., [Ел. збірник]. Луцьк: ВППО, 2024. С. 107-111. Сертифікат № 018-24 від 27.05.2024).

Структура та обсяг роботи. Дослідження складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (55 найменувань) та 10 додатків. У роботі подано 19 рисунків та 7 таблиць. Додатки займають 10 сторінок. Загальний обсяг роботи – 75 сторінок друкованого тексту, основний текст відображено на 60 сторінках.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИХОВАННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ СУЧАСНИХ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

1.1. Виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій як наукова проблема

Виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій є актуальною науковою проблемою в умовах сьогодення, оскільки вона передбачає інтеграцію педагогічних та технологічних знань з інноваційною діяльністю, а також неперервний аналіз та пристосування до стрімких змін у сучасному інформаційному середовищі.

Поняття «інноваційні технології» складається з двох окремих категорій – «інновація» та «технології». Оскільки ці категорії використовуються та застосовуються в багатьох сферах діяльності, то однозначного визначення вони не мають, проте вони є предметом дослідження багатьох зарубіжних та вітчизняних вчених [20, с. 8]. Розглянемо трактування цих двох окремих понять у сфері педагогіки.

У «Короткому словнику актуальних педагогічних термінів» поняття «інновація» трактується як «особлива організація діяльності і мислення, що охоплює сферу освіти і підготовки кадрів». У більш вузькому розумінні – «це процес освоєння нововведень, який включає такі складові: нові принципи і технології навчання; впровадження та поширення існуючих педагогічних систем, окремих методик, навчальних предметів та дисциплін; технологія управління і проектування інноваційного процесу» [25, с. 18].

У «Словнику-довіднику з професійної педагогіки», термін «інновація» тлумачиться як «процес комплексного створення, розповсюдження та використання нових засобів задоволення суспільних потреб, пов'язаних з вимогами того середовища, в якому нововведення здійснюються» [43, с. 79].

Український вчений В. Курило у своїй праці «Інноваційні процеси в освітніх системах» вказує, що «інновації – це актуально значущі та системні новоутворення, які виникають на основі різноманітних ініціатив і нововведень,

що стають перспективними для еволюції освіти й позитивно впливають на її розвиток» [28, с. 140].

Впровадження педагогічних інновацій є важливим елементом розвитку сучасної освіти, адже цей процес допомагає учням та вчителям адаптуватися до швидких змін сучасного суспільства та забезпечує ефективні методи навчання та виховання молодших школярів.

Педагогічна інновація – це особлива організація діяльності та мислення, яка спрямована на організацію нововведень в освітньому просторі, що передбачає засвоєння, впровадження і поширення нового в освіті [37, с. 187].

Педагогічні інновації можна класифікувати за такими критеріями:

- зв'язок із областю, у якій здійснюється нововведення;
- спосіб виникнення інноваційного процесу;
- ширина та глибина новаторських підходів;
- основа, на якій виникають інновації [21].

Педагогічна інновація призначена для відображення сутності нового міжпредметного напрямку, що передбачає вивчення питань психологічного, філософського, психосоціального, інформаційного та педагогічного забезпечення інноваційних процесів, які спрямовані на розв'язання проблем та завдань сучасного етапу розвитку інновацій в освіті [37, с. 181].

Аналіз трактування понять «інновації» та «педагогічна інновація» дозволяє виявити певну різноманітність підходів до тлумачення цих термінів та відображає їх багатогранність і, водночас, універсальність в сучасному суспільстві.

Варто зазначити, що дуже часто, разом із терміном «інновації» вживають термін «новаторство». Новаторство – це процес, який передбачає створення та впровадження нових підходів, методів та технологій, завдяки яким, вчителі мають змогу ефективно відповідати викликам сучасного суспільства. Отож, термін «новаторство» можна вважати синонімом до терміну «інновації» [6].

В «Українському педагогічному словнику» академіка С. Гончаренка зустрічаємо поняття «новаторство педагогічне», що трактується, як «термін,

який вживається для позначення діяльності вчителів та вихователів, спрямованої на поліпшення процесу навчання й виховання, на його раціоналізацію. Ця діяльність може стосуватися змін у завданнях, методах і прийомах навчання, а також змін у формах організації освітнього процесу» [10, с. 233]. Автор вважає, що педагогічне новаторство може реалізовуватися у вигляді діяльності експериментальних, пілотних чи авторських шкіл.

Розглянемо тлумачення поняття «технологія». У педагогічному словнику-довіднику термін «технологія» трактується, як «спосіб реалізації людьми конкретного складного процесу шляхом розділення його на систему взаємопов'язаних процедур та операцій, які виконуються більш-менш однозначно і мають за мету досягнення високої ефективності» [43, с. 187]. Ідею технологізації навчального процесу, одним із перших, запропонував чеський педагог Ян Амос Коменський. Він уважав, що школа – це своєрідна «майстерня», яка «друкує» людей, а вчитель, у процесі виховання користується тими ж засобами, що й майстер під час створення книги. Для досягнення цього результату потрібно чітко окреслити цілі та вміло дібрати засоби. Тому можна сказати, що Коменський розглядав технологізацію як вагомий засіб впровадження провідних педагогічних принципів [12].

Термін «технологія», вперше в педагогіку України, ввів український педагог А. Макаренко. Він вважав, що цілеспрямований розвиток педагогічної науки тісно пов'язаний з її вмінням «проектувати особистість», тобто чітко окреслювати саме ті якості та характерні ознаки, які мають сформуватися в процесі виховання. На думку педагога, саме передбачення цілей дає змогу прямувати до чіткої технології виховання [2].

У «Словнику-довіднику з професійної педагогіки» поняття «інноваційні технології» трактується як «сукупність засобів і методів навчально-виховного процесу, спрямованих на досягнення прогнозованого результату, що передбачають особистісно-орієнтовану взаємодію викладача і того, хто навчається в процесі взаємних опосередкованих і безпосередніх впливів; викладач, із носія наукової інформації, перетворюється на організатора процесу

пізнання того, хто навчається, стає його помічником і радником, той, хто навчається, із об'єкта навчання перетворюється в його суб'єкт» [43, с. 79].

Опрацювання інформації з різних наукових джерел дає підстави зробити висновок, що спочатку термін «інноваційні технології» пов'язували безпосередньо із застосуванням технічних засобів навчання в освітньому процесі, а в умовах сьогодення, користуючись цим поняттям, зазвичай, розкривають різні моделі процесу навчання та виховання, характерними властивостями яких є основні види діяльності тих, хто навчається [2].

Отож, термін «інноваційні технології виховання» можна тлумачити як цілеспрямоване забезпечення процесу виховання за допомогою нових прийомів, способів та засобів, завдяки яким можна вирішити ті педагогічні проблеми, які досі вирішувалися традиційно, а також пошук нових, оригінальних, нестандартних розв'язань педагогічних проблем [7].

Багато сучасних учених, викладачів, вчителів та вихователів, таких як І. Чорней, Т. Федорченко, О. Онопрієнко, В. Березан, В. Легін, працюють над науковою проблемою виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій. Проведений аналіз дозволив виокремити найактуальніші сучасні напрямки, над якими працюють науковці, а саме:

1. Технології в навчанні та вихованні. Вчені вивчають та досліджують вплив використання сучасних технологій на навчання та виховання учнів

2. Персоналізоване навчання та виховання. Цей напрям передбачає дослідження в галузі використання інноваційних технологій для створення індивідуальних навчальних програм та програм розвитку дітей, які враховують потреби та індивідуальні можливості кожного учня.

3. Гейміфікація в освіті. Напрямок гейміфікації освіти має на меті «розробку підходу, який збільшує мотивацію та зацікавленість учнів шляхом включення елементів гри у навчальні середовища» [9].

4. Розвиток критичного мислення. Пошук шляхів, розробка нових методів та засобів для того, щоб зуміти навчити дітей молодшого шкільного

віку мислити самостійно, аналізувати інформацію, робити висновки та вміти чітко аргументувати свою думку.

5. Онлайн-освіта та дистанційне навчання. Дослідження ефективності використання онлайн-платформ та дистанційного навчання для молодших школярів, у контексті глобальних змін пов'язаних із пандемією COVID-19 та повномасштабним вторгненням росії, стає доречним, актуальним і необхідним.

6. Соціальні аспекти виховання молодших школярів. Вивчення впливу соціальних мереж комунікаційних технологій та групового навчання на соціальний розвиток молодших школярів.

На думку сучасних дослідників О. Дубасенюк, А. Атаманенко та Н. Захарчук, інноваційні процеси в галузі освіти та інноватики насамперед призначені для розкриття сутності наукового проектування та майстерного втілення сучасних інноваційних технологій, виявлення закономірних зв'язків між традиційними та новітніми засобами навчання та виховання молодших школярів, обґрунтування управлінських моделей системних нововведень в освітніх закладах та установах [18].

Основними компонентами освітньої інноватики, на думку О. Пометун та Г. Романова, є:

- теорія створення інновацій у системі освіти;
- технологія та досвід практичного застосування освітніх інновацій;
- методологія сприйняття, оцінки та інтерпретації нового в педагогіці, психології, соціології та дидактиці [18].

Усі ці складові тісно взаємопов'язані між собою. Вони утворюють та структурують суть теоретичної освітньої інноватики.

Освітня інноватика – це теорія і практика планування та впровадження змін в освіту, які сприяють її більш високій якості. При розробленні цієї освітньої галузі варто приділяти особливу увагу філософії освіти, адже саме вона дає теоретико-методологічне, концептуальне та аксіологічне обґрунтування інноваційних процесів [35]

Освітня інноватика є важливим напрямом розвитку та вдосконалення сучасної освіти, яка передбачає інтеграцію технологій в навчання, адаптивне навчання, розвиток навичок майбутнього та м'яких навичок (Soft Skills), глобальне навчання, культурну різноманітність, аналіз великих даних в освіті.

Ці перспективні напрями освітньої інноватики спрямовані на формування більш ефективної, гнучкої та відкритої системи освіти, яка відповідає сучасним потребам суспільства та готує учнів до викликів майбутнього [18].

Отже, виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій – це важлива наукова проблема, яка відкриває нові горизонти та вимагає подальших досліджень і практичних випробувань. Використання інноваційних технологій у вихованні молодших школярів сприяє розвитку їхнього критичного мислення, творчих здібностей та навичок розв'язання проблемних ситуацій. Однак, потенціал цих технологій значно ширший. Розглянемо детальніше, як сучасні інноваційні технології можуть стати потужним інструментом у вихованні молодших школярів.

1.2. Потенціал сучасних інноваційних технологій як засобу виховання молодших школярів

Дослідники проблем педагогічної інноватики вважають, що будь-яка інноваційна технологія повинна відповідати основним методологічним вимогам, таким як: концептуальність, системність, ефективність, відтворюваність, візуалізація, можливість управління, діагностичного цілепокладання, планування, проектування, а також поетапну діагностику та варіювання засобами і методами з метою корекції результатів.

Пропонуємо розглянути інноваційні технології, які можуть збагатити процес виховання учнів та сприяти їхньому гармонійному розвитку.

Технологія групової навчальної діяльності – це «форма організації навчання в малих групах учнів, які об'єднані загальною навчальною метою при опосередкованому керівництві вчителем та співпраці з учнями» [48]. Ця технологія надає можливість учням активно взаємодіяти один з одним, обмінюватися ідеями та спільно вирішувати проблемні ситуації.

Технологія групової діяльності передбачає розвиток дитини як суб'єкта та ґрунтується на положеннях необхідності навчання дітей прийомів ділової співпраці, забезпечення спеціального добору дітей у групи, актуалізації активності кожного учня та поєднання усіх форм навчальної діяльності школярів під час заняття [48].

Дана технологія дає змогу диференціювати та індивідуалізувати освітній процес, формувати внутрішню мотивацію до активного сприйняття, засвоєння та передачі інформації, сприяти формуванню комунікативних якостей учнів та активізації розумової діяльності [14].

Технологія групової діяльності може бути реалізована через різні методи, такі як групові обговорення, колективне розв'язання завдань, проектна робота, рольові ігри тощо. Вона сприяє розвитку навичок співпраці, комунікації, критичного мислення та вирішення проблем, що є дуже важливими для успішного функціонування в сучасному світі.

Для дітей молодшого шкільного віку притаманна яскравість та невимушеність сприйняття, легкість перевтілення в образи. Діти цього віку легко залучаються до будь-якої діяльності, а особливо до ігрової. Також, вони можуть самостійно організувати групову гру або ж продовжувати самостійні ігри з певними предметами або іграшками [17].

Технологія ігрового навчання – це «така організація навчального процесу, під час якої навчання здійснюється у процесі включення учня в навчальну гру» [14]. Ця технологія використовує ігрові принципи, такі як змагання, співпраця, винагорода та виклики, для стимулювання зацікавленості, мотивації та активності учнів.

Суттєвою відмінністю між педагогічною та звичайною грою є наявність у педагогічної гри чітко визначеної мети та відповідних їй результатів, які можна обґрунтувати, виокремити та описати у належній формі, характеризуючи їх спрямованість на виховний та пізнавальний процес [14].

Етапи проведення гри допомагають забезпечити організоване та систематичне проведення гри, що сприяє досягненню поставлених цілей та мотивації молодших школярів (Додаток А).

Дидактична гра – це гра, яка спрямована на формування у дитини потреби в знаннях та активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних вмінь та навичок [36].

Дидактичні ігри використовують у навчанні та вихованні дітей молодшого шкільного віку з метою актуалізації, повторення, уточнення та закріплення набутих знань. Дуже часто саме дидактичні ігри є основним засобом навчання і виховання, завдяки якому вчитель готує дитину до об'єктивного сприйняття навколишньої дійсності [36].

Виховні цілі педагогічної гри передбачають виховання самостійності, співпраці, товариськості, комунікативності та формування певних підходів, позицій, моральних, естетичних та світоглядних настанов [17].

Ігрові технології є дуже корисним інструментом у виховній діяльності молодших школярів, оскільки вони сприяють активній взаємодії, творчому мисленню, та розвитку різноманітних навичок. Існують такі засоби та підходи до використання ігрових технологій в роботі з молодшими школярами:

1. Навчальні ігри та додатки.
2. Інтерактивні мультимедійні ресурси.
3. Ігри-головоломки та логічні завдання.
4. Використання віртуальної і розширеної реальності та створення імерсійного штучно змодельованого середовища.
5. Рольові ігри та фізичні ігри з використанням технологій.

Варто зазначити, що ігрові технології ефективно впливають на когнітивний, емоційний та соціальний розвиток дітей, допомагаючи розвивати критичне мислення, комунікативні навички, творчість, а також персоналізують виховання з урахуванням індивідуальних потреб кожного школяра.

Ще однією ключовою освітньою технологією є інтерактивна технологія, дослідження та впровадження якої, спрямоване на формування у молодших школярів навичок цифрової грамотності та креативності.

Технологія інтерактивного навчання – це така організація освітнього процесу, за якої неможлива неучасть у процесі пізнання. Адже кожен учень має конкретне завдання, за виконання якого він має публічно відзвітуватися. Саме від діяльності кожного учня залежить якість виконання поставленого перед групою завдання [47].

У Словнику-довіднику з професійної педагогіки термін «інтерактивне навчання» трактується як «навчальний процес, що будується на принципах гуманізації, демократизації, диференціації й індивідуалізації та являє соціальне мотивоване партнерство, центром уваги якого є не процес викладання, а організована творча співпраця рівноправних особистостей на рівні суб'єкт-суб'єктної взаємодії» [43].

Інтерактивні технології навчання та виховання молодших школярів включають в себе широкий спектр різноманіття інтерактивних методів та засобів, які дозволяють дітям активно взаємодіяти з освітнім матеріалом та набувати досвід через практичні вправи, ігри та співпрацю. Серед інтерактивних технологій, доречних для використання у роботі з дітьми молодшого шкільного віку, можна виокремити такі:

1. Інтерактивні дошки, що являють собою пристрої, які включають саму дошку-екран, комп'ютер з відповідним програмним забезпеченням і проектор, що транслює зображення на дошку [23]. Вона дозволяє демонструвати мультимедійний контент, писати, малювати чи виконувати завдання прямо на дошці.

2. Інтерактивні програми, додатки та веб-сайти з допомогою яких можна вивчати новий матеріал через цікаві інтерактивні вправи, відповіді на питання, ігри та візуалізацію.

3. Електронні книги та інтерактивні уроки, які можуть включати в себе анімацію, аудіо та відео матеріали, інтерактивні завдання.

4. Інтерактивні віртуальні екскурсії, завдяки яким діти можуть відвідати цікаві для них місця та події через комп'ютерні симуляції, що стимулює їхню уяву та допомагає збагатити знання.

Ці інтерактивні технології створюють комфортні та сприятливі умови для навчання, виховання та розвитку молодших школярів, спонукаючи їх активно взаємодіяти з навчальним матеріалом та навчатися через власний досвід.

Отже, сучасні інноваційні технології є не лише ефективним засобом виховання молодших школярів, але й важливим фактором у формуванні їхньої особистості та підготовці до життя в сучасному цифровому світі. Педагоги та батьки мають активно взаємодіяти між собою задля того, щоб сприяти інтеграції цих технологій в освітній процес та забезпечити максимальний різносторонній розвиток кожного учня.

Використання сучасних інноваційних технологій у вихованні молодших школярів відкриває нові шляхи розвитку для освітян, батьків та найголовніше, для самих школярів. Це не просто сучасна тенденція в освіті, а необхідність, завдяки якій, здобувачі освіти забезпечені доступом до актуальної інформації, яку вони можуть аналізувати та використовувати у майбутньому. Застосування інноваційних технологій має на меті покращити освітній процес, зробити його більш інтерактивним, інноваційним, наочним та ефективним.

Інноваційні технології в сучасній освіті – це новітні методи і способи взаємодії вчителя та учнів, завдяки яким забезпечується продуктивне досягнення результатів педагогічної діяльності. Застосування цікавих, нестандартних, нових ідей спонукає молодших школярів до активної взаємодії з однокласниками та вчителем. Учням доводиться більше працювати, але саме завдяки цьому вони мають можливість зростати та розвиватися [19].

В сучасній освіті виокремлюють такі основні види інноваційних технологій: технології збереження здоров'я, проєктна технологія, інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ), пізнавально-дослідницька технологія, особистісно орієнтовані технології, портфоліо, технологія

розв'язання винахідницьких завдань (ТРВЗ), технологія дистанційного навчання [19].

Розглянемо детальніше кожен з цих технологій та переваги її використання в освітньому процесі.

Технології збереження здоров'я або здоров'язберігаючі технології – це система заходів, що передбачає взаємодію та взаємозв'язок усіх факторів освітнього середовища, які спрямовані на збереження та зміцнення здоров'я молодшого школяра на всіх етапах його навчання, виховання та розвитку [34]. Дана технологія орієнтована на забезпечення фізичного і психологічного благополуччя школярів та покликана формувати усвідомлене ставлення учнів до власного життя і здоров'я та до життя і здоров'я інших людей [19].

Для реалізації здоров'язберігаючих технологій вчителі використовують руханки, фізкультхвилинки, рухливі перерви, різноманітні гімнастики, динамічні паузи, прогулянки, ритмопластику, релаксацію, технологію музичної дії, казкотерапію, організовують та проводять тематичні заходи та свята, дні здоров'я, естафети.

Переваги використання здоров'язберігаючих технологій в початковій школі:

- підвищення свідомості молодших школярів щодо здорового способу життя, правильного харчування, фізичної активності та інших аспектів збереження здоров'я;
- стимулювання до фізичної активності, розвиток і зміцнення психологічного здоров'я та навичок самообслуговування;
- активна співпраця між вчителем, учнями та батьками.

Проектна технологія – це одна з інноваційних технологій навчання та виховання, яка забезпечує формування основних компетентностей учня та передбачає спільну узгоджену роботу вчителя та учня над створенням певної проблемної діяльності, під час якої учні здобувають особисті надбання – знання [16]. Метою проектною технології є розвиток вільної творчої особистості, формування навичок, які стануть в нагоді для дослідницької діяльності [19].

Вчитель початкових класів може використовувати проєктну технологію на різних уроках, беручи до уваги доречність її застосування. Для реалізації проєктної технології вчитель використовує сукупність дослідницьких, пошукових і творчих за своїм сенсом методів, прийомів та засобів [16].

Навчальний проєкт – це сукупність завдань для учнів, проблеми, які необхідно вирішити, пошук доречних способів їх вирішення, організація форм взаємодії учнів з педагогом та учнів між собою, а також, обов'язковий аналіз отриманого результату [39].

Робота над проєктом у початкових класах передбачає такі етапи: вибір теми або проблеми, дослідження, планування, виконання проєкту та представлення результатів.

Використання проєктної технології у роботі з молодшими школярами має безліч переваг. Серед них:

1. Створення можливості активного залучення молодших школярів.
2. Розвиток та стимуляція дослідницьких вмінь, креативності, комунікації та вміння спільно вирішувати поставлені завдання та проблеми, висловлювати власні думки.
3. Розвиток вміння застосувати отримані теоретичні знання на практиці, що значно сприяє засвоєнню вивченого матеріалу.
4. Підвищення мотивації учнів до навчання.
5. Розвиток вміння аналізувати та фільтрувати інформацію, що сприяє розвитку критичного мислення.
6. Сприяння розвитку творчості та креативності молодших школярів, адже вони мають можливість самостійно розробляти, реалізовувати та впроваджувати свої ідеї.

Інформаційно-комунікаційні технології навчання – це сукупність різних методів і технічних засобів застосування інформаційних технологій, що базуються на комп'ютерних мережах та засобах зв'язку для забезпечення ефективного освітнього процесу [8].

З-поміж інформаційно-комунікаційних технологій навчання молодших школярів виділяють такі різновиди:

1. Комп'ютерні програми та веб-сайти, що спрямовані на розвиток та навчання молодших школярів та містять у собі навчальний матеріал або завдання для загального розвитку учнів.

2. Електронні підручники. В умовах війни, чимало шкіл відчули дефіцит підручників для учнів НУШ, адже друк призупинився, а з доставкою їх до закладів освіти виникали чималі проблеми. Проблема нестачі друкованих підручників актуальна і сьогодні. Тому, в багатьох українських школах, як альтернативу друкованим підручникам, використовують електронні.

3. Мультимедійні презентації, які можуть використовуватися як супровід до уроку, виховного заняття чи іншого шкільного або позашкільного заходу. Головною перевагою презентації є те, що вона поєднує у собі одразу три різні типи інформації: вербальну, зорову та слухову [29]. Щоб підготувати грамотну та ефективну презентацію вчителю потрібно дотримуватися вимог щодо створення та оформлення презентації (Додаток Б).

4. Відеоуроки, які найдоречніше використовувати під час дистанційного навчання або самостійного опанування учнем певної теми.

5. Інтерактивні дошки, які зроблять урок яскравішим, інформативнішим та цікавішим.

До переваг використання інформаційно-комунікаційних технологій в роботі з учнями молодшого шкільного віку можна віднести: індивідуалізацію освітнього процесу, активізацію самостійної роботи учнів, пришвидшення темпу та збільшення кількості виконаних завдань, підвищення мотивації та пізнавальної діяльності учнів.

Пізнавально-дослідницька технологія – це методика організації освітнього процесу, завдяки якій діти отримують достовірні відомості про об'єкти, процеси і явища, шляхом самостійного відкриття [49].

Застосування пізнавально-дослідницької технології в роботі з молодшими школярами має численні переваги. Серед них:

- підвищення мотивації до навчання, дослідницької та пізнавальної діяльності;
- розвиток критичного мислення, навичок комунікації та вирішення проблемних ситуацій, співпраці та творчих здібностей;
- інтеграція знань з різних навчальних предметів;
- ознайомлення з основами наукового методу дослідження.

Особистісно орієнтовані технології – це такі освітні технології, у центрі уваги яких зосереджені особистість дитини, її самостійність та самобутність. Характерною ознакою особистісно орієнтованих технологій є визнання учня головною фігурою всього освітнього процесу [50].

Виокремлюють такі основні переваги застосування цих технологій:

- значне стимулювання розвитку, саморозвитку та відповідальності молодших школярів;
- концентрація на потребах дитини (дитиноцентризм);
- співпраця та співтворчість учнів у колективі;
- піклування про фізичне й емоційне здоров'я молодших школярів;
- врахування індивідуальних можливостей кожного учня [50].

Портфоліо – це технологія формувального оцінювання молодших школярів, яка передбачає систематизацію учнівських робіт як документального підтвердження їхніх особистих освітніх досягнень [42, с. 3].

Технологія портфоліо містить у собі діагностичну, цільовизначальну, мотиваційну, змістовну, розвивальну та рейтингову функцію та надає можливість широкого уявлення про динаміку навчальної творчої активності кожного школяра, а також дозволяє визначити спрямованість його інтересів [40].

Розв'язання винахідницьких завдань – це технологія, яка зорієнтована на формування та розвиток системного мислення дитини та її творчих здібностей і має на меті навчити дитину вирішувати проблеми різного рівня складності використовуючи винахідницькі завдання[46].

Основною ідеєю цієї технології є поступове переведення завдань із нижчого рівня складності на вищий [46].

Технологія дистанційного навчання являє собою таку організацію освітнього процесу, яка поєднує в собі традиційні методи навчання та виховання з новими інформаційними і телекомунікаційними технологіями [26].

Переваги технології дистанційного навчання:

1. Індивідуальний темп, інтерактивність та гнучкість.
2. Зменшення стресу та соціального тиску.
3. Розвиток самодисципліни та навичок керування часом.
4. Можливість здійснювати освітній процес в умовах карантину або тимчасових надзвичайних ситуаціях.

Отже, використання інноваційних технологій у навчанні та вихованні молодших школярів – це ефективний і перспективний підхід. Впровадження сучасних інноваційних технологій викликає зацікавленість в учнів, цим самим створюючи додатковий стимул для активного навчання. Звісно, використання інноваційних технологій, як і будь-який інший підхід, також має певні виклики, але на фоні численних переваг вони є зовсім незначними.

На основі аналізу теоретичних засад виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій можна зробити таке узагальнення. Виховання із використанням інноваційних технологій є актуальною педагогічною проблемою, яка потребує теоретичного осмислення та вивчення. У першому розділі було розглянуто специфіку впливу інноваційних технологій на виховання та розвиток дитини. Принципи та підходи, висвітлені в цьому розділі, формують основу для подальшого розгляду практичних організаційно-методичних аспектів. Потенціал інноваційних технологій вимагає розробки та впровадження ефективних методичних підходів, які дозволяють максимально реалізувати можливості таких технологій в процесі виховання. В другому розділі будуть представлені методики та організаційні засади, які забезпечують успішне впровадження сучасних інноваційних технологій у виховання молодших школярів.

РОЗДІЛ 2

ОРГАНІЗАЦІЙНО-МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

2.1. Обґрунтування методики виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій

Виховання молодших школярів – це важливий і відповідальний процес, який характеризується своєю багатогранністю, цілеспрямованістю, особливою організацією і вимагає від педагогів не лише знання традиційних методик, а й опанування новітніх методик виховання учнів початкових класів.

Загальною метою виховання молодших школярів є всебічний і гармонійний розвиток дитини [3, с. 20]. Для досягнення цієї мети, педагогу варто опрацьовувати та використовувати у своїй практиці різні методи виховання, гармонійно поєднувати традиційні та інноваційні методи і вміти добирати найбільш оптимальні і дієві. Для добору методики виховання варто враховувати сучасні освітні вимоги та стандарти, особливості молодшого шкільного віку, інтереси і темп сприйняття інформації молодшими школярами. Враховуючи усі ці критерії можна сказати про доречність та необхідність використання в сучасному освітньому процесі засобів інноваційних технологій.

Інноваційне виховання ставить за мету не лише засвоєння учнями прийнятих у суспільстві цінностей та зразків поведінки, а й розвиток учня як особистості, яка зацікавлена у виявленні свого життєвого досвіду, здатна до самостійного прийняття рішень, формування активної життєвої позиції та готовності до змін [7]. Замість традиційної моделі «вчитель-учень» інноваційне виховання пропонує модель партнерства, де всі учасники освітнього процесу взаємодіють на рівних. Сучасне інноваційне виховання не нав'язує готові шаблони поведінки, а прагне до створення умов для вільного розвитку. Інноваційне виховання – це наче насичена цікавими подіями подорож. Однак, до такої подорожі педагогу потрібно ретельно та сумлінно готуватися.

Для початку, варто ознайомитися із таким науковим поняттям, як «методика». У «Словнику-довіднику з професійної педагогіки», термін

«методика» трактується як «конкретні принципи, форми та засоби використання методів, за допомогою яких здійснюється більш глибоке пізнання різноманітних педагогічних проблем та їх розв'язання» [43, с. 106]. Іншими словами, можна сказати, що «методика» – це спосіб організації та проведення освітнього процесу, з метою досягнення бажаного результату або ж певної мети [54]. У контексті використання сучасних інноваційних технологій у вихованні дітей молодшого шкільного віку, методика включає в себе такі складові:

- вибір інноваційних методів та технологій;
- інтеграція технологій в процес виховання;
- створення сприятливого освітнього середовища;
- оцінювання результатів впровадження.

Методика використання інноваційних технологій містить такі етапи:

1. Планування. На початковому етапі вчитель визначає основні цілі і завдання, обирає відповідні інструменти та розробляє план роботи.

2. Підготовка. Педагог готує необхідні матеріали та, за потреби, інструктує учнів щодо безпечного використання певних технологій.

3. Реалізація. Цей етап передбачає впровадження інноваційних технологій у процес виховання, при цьому, активно залучаючи учнів до спільної діяльності.

4. Аналіз та оцінювання. На заключному етапі вчитель аналізує ефективність впровадження обраних технологій, оцінює отримані результати та, за потреби, вносить необхідні корективи.

Ефективність процесу виховання безпосередньо пов'язана з вибором спеціальних виховних методів, які впливають на зміст його роботи, характер взаємодії з учнями та досягнення поставлених виховних цілей [30]. Методи виховання – це «способи організації цілеспрямованої діяльності з формування особистості, засоби впливу вихователя на вихованців з метою формування у них суспільно-корисних якостей» [43, с. 105].

Інноваційні методи виховання – це сучасні методи, які спрямовані на зміщення центру освітнього процесу від вчителя до учня, забезпечуючи при

цьому зворотний зв'язок з кожним учнем у процесі використання освітніх виховних технологій та ІКТ [4].

Добір методів виховання – це комплексна задача, яка передбачає пошук оптимального шляху виховання та вимагає від педагога глибокого розуміння психологічних особливостей дітей молодшого шкільного віку та можливостей сучасних технологій [5]. Для добору інноваційних методів виховання молодших школярів педагогу варто дотримуватися таких рекомендацій:

1. Визначення мети:

➤ Конкретизуйте свої цілі. На зміну загальним формулюванням, таким як «розвивати креативність», формулюйте конкретні, вимірювані цілі. Наприклад: «До завершення навчального року кожен учень зможе створити ілюстрацію до прочитаної казки у власному стилі».

➤ Враховуйте вікові особливості. Для учнів молодшого шкільного віку в пріоритеті є не тільки розвиток пізнавальних процесів, а й формування соціальних навичок та емоційного інтелекту.

➤ Гармонійно поєднуйте виховні цілі з навчальною програмою. Досягнення бажаного результату стане значно простішим, якщо поєднати виховні цілі із діючою навчальною програмою.

2. Ознайомлення з інноваційними методами виховання:

➤ Опрацюйте різні методи. Ретельне вивчення інноваційних методів допоможе дібрати найбільш оптимальні та дієві, надасть можливість уникнути рутини у процесі виховання та підтримати інтерес учнів.

➤ Аналізуйте переваги та недоліки кожного методу. Задайте собі питання: «Який метод є найбільш ефективним для досягнення моїх виховних цілей?».

➤ Зверніться за порадою до колег, які вже практикують використання інноваційних технологій. Враховуйте їхні рекомендації та поради, але пам'ятайте, що кожна дитина унікальна і має свої потреби, тому повністю копіювати досвід колег не варто.

3. Оцініть рівень готовності учнів до впровадження інноваційних технологій, враховуючи такі аспекти: психологічні (темперамент, мотивація, самооцінка, емоційний стан), соціальні (взаємодія з однолітками, відносини з дорослими, соціальні навички), когнітивні (стиль навчання, швидкість сприйняття та засвоєння інформації, операції мислення), фізичні (стан здоров'я, рівень фізичної активності), індивідуальні (таланти, здібності, інтереси, цінності).

4. Зважайте на методи, які імпонують вам, відповідають вашим інтересам, можливостям та не бійтеся експериментувати. Навіть, якщо обрані вами методи не реалізують ваших очікувань, ви отримаєте новий та важливий досвід, який точно стане в нагоді у вашій педагогічній діяльності.

5. Впроваджуйте нові інноваційні методи поступово.

➤ Почніть з малого. Для початку, введіть один новий метод виховання та проаналізуйте результати впровадження.

➤ Гармонійно поєднуйте нові методи з традиційними. Поступово збільшуйте частку інноваційних методів у своїй роботі, але ні в якому разі не відмовляйтеся повністю від традиційних методик виховання.

➤ Оцінюйте ефективність впровадження. Використовуйте різні методи оцінювання задля розуміння того, чи досягнуто поставлених цілей.

6. Створюйте сприятливе освітнє середовище.

➤ Організуйте простір. Створіть комфортні умови для процесу виховання та забезпечте зручний доступ до всіх необхідних матеріалів.

➤ Створіть позитивну атмосферу. Сприяйте розвитку довірливих відносин між учнями та вчителем та створіть умови для спільної роботи учнів.

Рекомендації щодо добору інноваційних методів виховання є цінним та незамінним інструментом для сучасного педагога. Інновації допомагають вчителю створювати динамічне та інтерактивне освітнє середовище, що відповідає потребам сучасної освіти, а учням – розкрити свій потенціал та згодом, знайти місце в суспільстві. Проте, педагогу варто пам'ятати, що намагатися змінити все одразу – не варто. Потрібно почати з маленьких кроків

і надалі поступово розширювати використання технологій. Адже впровадження сучасних інноваційних методів виховання – це нелегкий шлях, але він обов'язково приведе до позитивних результатів, як для вчителя, так і для учнів.

Для успішної реалізації методики виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій варто врахувати такі фактори, як власна педагогічна підготовка, матеріально-технічне забезпечення, підтримка керівництва та співпраця з батьками.

Важливість запровадження інновацій у процес виховання учнів – безсумнівна. Вони сприяють створенню освітнього середовища, яке відповідає потребам сучасного школяра. Серед інструментів, що використовуються в цьому процесі, особливе місце займають онлайн-сервіси і мультимедійні ресурси, які надають педагогам спектр можливостей для створення цікавих та ефективних матеріалів.

2.2. Використання онлайн-сервісів та мультимедійних ресурсів

Невід'ємною частиною освітнього процесу, особливо виховання молодших школярів, є використання онлайн-сервісів та мультимедійних ресурсів. Адже такі ресурси не лише полегшують процес виховання, а й роблять його більш цікавим та інтерактивним.

Мультимедійні ресурси (мультимедіа) – це інструменти, які поєднують різні форми інформації, такі як текст, зображення, відео, аудіо та анімації, для передачі та комунікації [38]. Вони дозволяють візуалізувати необхідний у процесі виховання матеріал, що сприяє кращому засвоєнню інформації. Анімації, відео, інтерактивні завдання та ігри допомагають дітям краще зрозуміти правила, концепції та утримати увагу. Мультимедійні ресурси включають в себе освітні відео та анімації, інтерактивні презентації, онлайн-ігри та тренажери, електронні книги та аудіокниги, вебквести.

Освітнє відео – це мультимедійний ресурс, створений з метою навчання та виховання молодших школярів [55]. Процес виховання, на відміну від процесу навчання, спрямований на формування моральних цінностей, соціальних навичок, відповідальності та поведінки у дітей. Освітні відео у

вихованні учнів молодшого шкільного віку можуть стати потужним інструментом для підтримки та розвитку цих аспектів. Ось як їх можна використовувати у процесі виховання:

1. Формування моральних цінностей. Освітні відео, які містять казки або повчальні історії, допомагають молодшим школярам зрозуміти важливі моральні цінності, такі як чесність, доброта, ввічливість, повага до інших, співчуття та дружба. Наприклад, освітнє відео може показувати ситуації, де герої зіштовхуються з моральними обставинами і роблять правильний вибір.

2. Розвиток соціальних навичок. Освітні відео можуть демонструвати приклади соціальної взаємодії, цим самим допомагаючи дітям навчитися спілкуватися з іншими, вирішувати конфлікти, працювати в команді та дотримуватися правил поведінки в різних ситуаціях. Це можуть бути короткі відеоролики, які ілюструють важливість співпраці та вміння слухати інших.

3. Виховання патріотизму та громадянської свідомості. Використання освітніх відео може бути призначене для виховання любові до рідного краю, поваги до національних символів, традицій та культури. Наприклад, український мультимедійний проєкт «Книга-мандрівка. Україна» створює ілюстровані видання та мультфільми у форматі ігрового навчання. З листопада 2018 року на YouTube-каналі проєкту виходить мультсеріал за мотивами «Книги-мандрівки». Тематикою серій є українські міста та їх особливості, видатні історичні постаті чи історичні події [24].

4. Формування екологічної свідомості. Виховні відео, у яких розповідається про дбайливе ставлення до природи, раціональне використання ресурсів, належний догляд за тваринами та рослинами, сприяють формуванню відповідального ставлення до навколишнього середовища, мотивують дітей до участі в екологічних акціях, закликають до сортування сміття тощо.

5. Формування навичок здорового способу життя. Освітні відео, які містять інформацію про здоров'я, харчування, фізичну активність та гігієну допомагають виховувати у дітей корисні звички. Наприклад, завдяки

відеороликам про важливість та необхідність миття рук, чищення зубів, заняття спортом, молодші школярі краще опановують ці аспекти та вміння.

6. Профілактика негативної поведінки. Освітні відео можна використовувати для запобігання агресивної поведінки та булінгу серед учнів. Вони допомагають дітям розпізнавати та уникати негативного впливу, розуміти наслідки такої поведінки та навчатися робити правильний вибір.

Інтерактивна презентація – це презентація, у якій хід виконання визначається в залежності від вибору об'єкта на екрані [22]. Основною особливістю інтерактивної презентації є дозвіл користувачам безпосередньо володіти наповненням презентації, вибирати варіанти відповідей, переходити між слайдами, натискати на різні інтерактивні кнопки чи виконувати завдання.

Вчитель може використовувати інтерактивні презентації як супровід до виховних заходів, тематичних годин, бесід, індивідуальної роботи з учнями та для роботи з батьками. Створити інтерактивну презентацію можна в широковідомому застосунку Microsoft PowerPoint додаючи інтерактивні елементи, або ж скористатися такими цікавими онлайн-інструментами та платформами як Google Slides, Prezi, Nearpod, Genially, Canva, Mentimeter. Інтерактивні презентації забезпечують активне залучення молодших школярів, допомагаючи їм засвоїти важливі та необхідні життєві цінності і навички через цікаві, динамічні, інтерактивні завдання та ситуаційні моделі.

Онлайн-ігри та тренажери – це популярна освітня новація, яка дозволяє користувачам розвивати нові навички, логічне мислення, рефлексії, пам'ять та інші когнітивні здібності через гру [31]. Використання онлайн-ігор та тренажерів у вихованні молодших школярів сприяють:

1. Розвитку критичного мислення, логіки, пам'яті, уваги, а також тренуванню вміння вирішення задач та пошуку нових нестандартних підходів.
2. Мотивації учнів до самостійного дослідження.
3. Розвитку вміння керувати власними емоціями, бути терплячішими, взаємодіяти один з одним та розуміти важливість і необхідність співпраці та взаємодопомоги.

4. Розвитку цифрової грамотності.

Для виховання молодших школярів через онлайн-ігри та тренажери радимо освітянам звернути увагу на такі інструменти, як: Kahoot, Minecraft: Education Edition, Starfall, Scratch. Педагогу варто обирати ті ресурси, які найкраще підходять до вікових особливостей учнів і відповідають виховним цілям. Також вчителю варто пам'ятати, що використання онлайн-ігор має бути збалансованим.

Електронні книги та аудіокниги – це сучасні цифрові формати літератури, які використовуються як альтернатива традиційним друкованим виданням. Використовуючи електронні книги та аудіокниги, вчитель може зробити сприйняття інформації більш гнучким і зручним.

Електронна книга (eBook) – це версія паперової книги в електронному (цифровому) форматі. Такі книжки можна читати на електронних пристроях: планшетах, смартфонах, комп'ютерах або спеціальних електронних рідерах [13]. Електронні книги можуть зберігатися у різних форматах та містити не лише текст, а й різноманітні інтерактивні елементи, такі як анімації, зображення, гіперпосилання.

Аудіокнига – це текстовий матеріал художнього чи нехудожнього твору, який є представленим у друкованому вигляді з ідентичним аудіозаписом текстового матеріалу [27]. Їх озвучують професійні диктори або актори, що робить процес сприйняття інформації для дітей цікавим та приємним.

Перевагами використання аудіокниг у процесі виховання молодших школярів є розвиток слухових навичок, збільшення словникового запасу, зручність у використанні та можливість використання для дітей з порушеннями зору або труднощами у читанні.

Вебквест – це проблемне завдання, що містить у собі елементи рольової гри. Для виконання цього завдання необхідно використовувати інтернет-ресурси [53]. Виховний аспект використання вебквестів у роботі з дітьми молодшого шкільного віку полягає у тому, що вони сприяють розвитку особистісних якостей, моральних цінностей та соціальних навичок.

Не менш ефективними інструментами для розвитку виховних навичок у молодших школярів є освітні онлайн-сервіси. Онлайн-сервіси – це спеціальні платформи та інструменти, доступні через Інтернет, які використовують для навчання та виховання учнів.

Ознайомимося детальніше з доволі популярними у використанні онлайн-сервісами, завдяки яким ми створили матеріали, вправи та завдання, які будуть ефективними у вихованні учнів початкових класів.

Canva – це платформа графічного дизайну, за допомогою якої можна створювати графіку, презентації, афіші, постери, фотоколажі, плакати, діаграми та інші цікаві інтерактивні матеріали. Даний онлайн-сервіс, що доступний як вебверсія, так і мобільний додаток, містить у собі великий банк різноманітних зображень, шрифтів, шаблонів та ілюстрацій [1].

Великою перевагою для освітян є те, що Canva пропонує спеціальну програму для освіти, яка надає безкоштовний доступ до преміум-функцій. Щоб скористатися, необхідно зареєструватися на сайті та підтвердити статус вчителя через шкільну електронну [41].

Використовуючи онлайн-сервіс Canva нами було створено такі матеріали:

1. Плакат до Міжнародного дня толерантності для візуального пояснення учням того, як важливо поважати різних людей, незважаючи на їхню національність та релігію (Додаток В).
2. Інфографіку «Поради для здорового харчування» для пояснення дітям корисності вживання певних продуктів харчування (Додаток Г).
3. Персоналізований сертифікат за доброту для учнів, які допомагали іншим протягом тижня або місяця (Додаток Д).
4. Презентація «Як я себе почуваю?», яка допоможе дітям краще зрозуміти свої почуття та емоції (Додаток Е).

Canva надає педагогам широкий набір інструментів для створення виховних матеріалів. Цей онлайн-сервіс допомагає робити процес виховання інтерактивним, цікавим, сучасним та ефективним.

LearningApps – це безкоштовний онлайн-сервіс призначений для створення інтерактивних вправ і завдань, які можна використовувати як для навчання, так і для виховання. Платформа дозволяє вчителям створювати різноманітні завдання у формі ігор, вікторин, головоломок та інших цікавих інтерактивів, що робить процес виховання незвичайним та динамічним.

У сервісі LearningApps ми розробили систему вправ і завдань для учнів початкових класів на тему «Дружба».

Вправа «Знайди слова» передбачає пошук запропонованих слів у сітці букв, що розвиває уважність та концентрацію та сприяє засвоєнню нових термінів і понять на важливі виховні теми.

Ознайомитися з вправою «Знайди слова» можна за посиланням – <https://learningapps.org/view36750512>.

Вікторина «Дружба» створена задля розвитку важливих соціальних та моральних якостей, формування правильних життєвих орієнтирів, вибору найкращих варіантів поведінки у дружніх стосунках. Завдяки ігровій формі та інтерактивності, діти сприймають вікторину не як звичайне тестування, а як можливість весело провести час ознайомлюючись із аспектами дружби.

Ознайомитися з вікториною «Дружба» можна за посиланням – <https://learningapps.org/view36751253>.

Гра «Знайди друзів» передбачає почергове відкриття карток для пошуку відомих героїв казок, які були друзями. Дітям необхідно відшукати пари персонажів, пригадуючи казкові сюжети та події, в яких ці герої проявляли дружбу. Ця інтерактивна гра допомагає школярам розвивати пам'ять, логічне мислення та навички співпраці, а також глибше усвідомити важливість та необхідність дружніх стосунків.

Ознайомитися з грою «Знайди друзів» можна за посиланням – <https://learningapps.org/view36794964>.

Генератор ребусів «Ребус №1» – це онлайн-сервіс, який створює класичні ребуси різного рівня складності. Це незамінний інструмент, який допоможе вчителю виховати розумних, творчих та всебічно розвинутих дітей [52]. У

цьому сервісі ми розробили декілька ребусів для сприяння формуванню бережливого ставлення молодших школярів до природи (Рис. 2.1.).



Рис. 2.1. Ребуси

WordArt – це онлайн-інструмент, який дозволяє формувати текст абсолютно різними способами, створюючи з нього малюнки та інші візуальні елементи. За допомогою цього інструмента можна створити цікаві, яскраві та привабливі хмари слів. Користуючись сервісом WordArt ми створили хмару слів, що позитивно впливатиме на патріотичне виховання молодших школярів (Рис. 2.2.).



Рис. 2.2. Хмара слів «Україна»

Генератор пазлів – це сервіс з допомогою якого можна створити зображення мозаїки, що міститиме від 4 до 300 елементів [45]. В онлайн-середовищі генератора пазлів ми створили пазли на яких зображено певні виховні ситуації. Ці пазли можна використовувати як доповнення до виховного заняття або бесіди. Збирати їх можна в онлайн-середовищі або ж роздрукувати та збирати фізично (Рис. 2.3.).



Рис. 2.3. Інтерактивні пазли

Отже, використання онлайн-сервісів та мультимедійних ресурсів у вихованні молодших школярів є перспективним напрямком, який відкриває

нові горизонти для виховання та всебічного розвитку дітей. Завдяки інтерактивностям та мультимедіа учні не лише здобувають знання, а й формують цінності і важливі якості, розвивають емоційний інтелект, соціальні навички та формують навички цифрової грамотності. Одним із наступних етапів виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій є використання комп'ютерних ігор і віртуальної реальності, які дають більше можливостей для емоційного та когнітивного розвитку учнів.

2.3. Роль комп'ютерних ігор та віртуальної реальності у вихованні та розвитку молодших школярів

З появою новітніх технологій процес виховання зазнав значних змін і комп'ютерні ігри та віртуальна реальність стали дедалі більш доступними не лише для підлітків, а й для дітей молодшого шкільного віку. В умовах сьогодення вони покликані не лише розважити, а й позитивно впливати на різні аспекти розвитку дитини та стимулювати процес пізнання. Однак, важливо правильно інтегрувати ці технології в освітній процес, щоб уникнути негативних наслідків і сприяти розвитку дітей в безпечному середовищі.

Комп'ютерні ігри – це інтерактивні програми, які дозволяють користувачам керувати персонажами чи іншими об'єктами у віртуальному світі для досягнення певної мети чи виконання завдань[15].

У вихованні молодших школярів комп'ютерні ігри можуть стати важливим та дуже корисним інструментом, якщо використовувати їх з освітніми цілями. Вони можуть стати в нагоді для розвитку навичок, зокрема:

1. Когнітивних навичок, таких як логіка, мислення, пам'ять, увага.
2. Творчості. Ігри, які передбачають створення нового середовища чи персонажів розвивають уяву та креативність.
3. Моторики та координації. Через керування персонажами та виконання необхідних дій діти розвивають та вдосконалюють дрібну моторику, рухи і реакцію.
4. Соціальних навичок. Онлайн ігри сприяють розвитку навичок співпраці, комунікації та командної роботи через взаємодію з іншими гравцями.

Перші спроби впровадження комп'ютерних ігор в освітній процес розпочалися ще в 1980-х роках, коли з'явилися перші примітивні освітні програми та ігри. Проте широкого застосування вони набули вже на початку 2000-х років, саме тоді, коли почали активно впроваджуватися в школах для вивчення різних навчальних предметів. Із розвитком інноваційних технологій, особливо з появою спеціальних освітніх версій всесвітньовідомих ігор, ігрові методики стали доволі популярними.

Серед переваг використання комп'ютерних ігор у вихованні можна виділити такі: мотивація до навчання, розвиток різноманітних навичок (від логічного мислення до креативності та координації рухів), інтерактивність та навчання через досвід.

Окрім численних переваг, використання комп'ютерних ігор у процесі виховання може мати також і негативний вплив. Недоліками їх використання може бути залежність, погіршення уваги та концентрації, недостатній фізичний розвиток, агресія.

Таким чином, проведений аналіз вище сказаного, дозволяє зробити висновок, що комп'ютерні ігри мають значний потенціал для використання у процесі виховання молодших школярів. Однак важливо забезпечувати необхідний правильний баланс між їхньою виховною цінністю та можливими ризиками.

Віртуальна реальність (VR) – це використання інноваційних технологій для створення змодельованого середовища, у якому користувач може взаємодіяти з віртуальними об'єктами так, наче вони реальні [44, с. 82]. Для використання віртуальної реальності в освіті, необхідні спеціальні пристрої, такі як VR-окуляри, VR-шоломи та мобільні VR-платформи на базі смартфонів.

Віртуальна реальність, в умовах сьогодення, стає потужним інструментом для навчання та виховання дітей. Завдяки їй, діти отримують унікальну можливість – зануритися в нові освітні середовища та «подорожувати» до місць, куди фізично вони не можуть потрапити. Наприклад, можна віртуально

відвідати минулі епохи або навіть досліджувати космос. Віртуальна реальність, у процесі виховання молодших школярів, може застосовуватися для:

1. Набуття практичних навичок через досвід.
2. Розвитку критичного мислення та вирішення проблем.
3. Підтримки дітей з особливими освітніми потребами.

Віртуальна реальність активно використовується в різних освітніх установах з метою залучення учнів до інтерактивних занять. В роботі з учнями молодшого шкільного віку радимо використовувати такі платформи віртуальної реальності як Google Expeditions, Titans of Space, Virtual Reality Science Lab.

Впровадження віртуальної реальності в освіту веде свій початок з 2010 року. Саме тоді перші комерційні VR-шоломи стали доступними. Однак справжній прорив віртуальної реальності в освіту стався після запуску таких проєктів, як Google Expeditions і ClassVR, які зробили цю технологію значно доступнішою для закладів освіти. Наразі, віртуальна реальність здійснює поступову інтеграцію в освітній процес багатьох країн, пропонуючи нові підходи навчання та виховання дітей. Також, активно розвивається та набирає обертів процес впровадження віртуальної реальності в закладах освіти України.

Отже, в цьому розділі кваліфікаційного дослідження було проаналізовано ключові організаційно-методичні основи використання інноваційних технологій у вихованні учнів молодшого шкільного віку. Запропонована методика виховання базується на сучасних інноваційних засобах і технологіях, які можуть позитивно вплинути на виховання та розвиток учнів. Використання онлайн-сервісів, мультимедійних ресурсів, комп'ютерних ігор та віртуальної реальності створює сприятливе середовище для формування у школярів критичного мислення, соціальних навичок, творчості та цифрової грамотності.

Другий розділ закладає основу для дослідницько-експериментальної роботи, представленої в третьому розділі. Наступний етап передбачає оцінку фактичного стану виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій, перевірку ефективності запропонованих методик та аналіз результатів експерименту.

РОЗДІЛ 3

ДОСЛІДНИЦЬКО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА РОБОТА З ВИХОВАННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ СУЧАСНИХ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

3.1. Реальний стан виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій: констатувальний експеримент

Метою даного етапу дослідження було оцінення рівня впровадження інноваційних технологій у процес виховання учнів 4-х класів і рівня сприйняття їх учнями, а також виявлення впливу сучасних інноваційних технологій на такі аспекти виховання дітей як відповідальність, співпраця, навички комунікації, толерантність та етична поведінка шляхом проведення діагностики.

Для досягнення поставленої мети було використано такі методи дослідження:

- анкетування учнів і вчителів, бесіди з батьками для збору даних щодо виховання молодших школярів засобами інноваційних технологій;
- спостереження за поведінкою учнів під час уроків, перерв, перебування у групі подовженого дня та виховних заходів із використанням сучасних інноваційних технологій;
- аналіз календарно-тематичних планувань та конспектів виховних заходів;
- діагностичне тестування рівня вихованості учнів 4-х класів за спеціально розробленою шкалою, що оцінює рівень розвитку моральних та соціальних якостей.

У результаті констатувального експерименту очікується отримання вихідних даних про реальний стан впровадження інноваційних технологій у процес виховання для подальшого порівняння з результатами формувального експерименту.

Анкетування для учнів 4-х класів включало 8 закритих запитань, де кожен учень повинен був обрати один із запропонованих варіантів відповіді

(Додаток Ж). В основу діагностики рівня сприйняття учнями сучасних інноваційних технологій було покладено такі критерії:

- інтерес до інноваційних технологій: активно шукає нові цікаві для нього програми, додатки або онлайн-сервіси; виявляє бажання брати участь у різних проєктах; задає питання про технології та їх можливості; самостійно досліджує технології; зацікавлений у використанні технологій на уроках;

- самостійність: вміє самостійно організовувати свою роботу; шукає необхідну інформацію в різних джерелах; виконує завдання без постійного контролю зі сторони вчителя/батьків; аналізує власні помилки та намагається їх виправити; несе відповідальність за власні рішення;

- використання цифрових технологій: впевнено користується комп'ютером, планшетом, смартфоном та знає їх основні функції; вміє шукати потрібну інформацію в інтернеті та оцінювати її правдивість; використовує цифрові інструменти для співпраці з іншими;

- критичне мислення: ставить запитання щодо отриманої інформації; порівнює отриману інформацію з різних джерел; формулює власні висновки на основі отриманої інформації.

Відповідно до зазначених критеріїв нами було сформовано такі рівні: високий, середній та низький (Табл. 3.1.).

Таблиця 3.1.

Таблиця оцінки рівнів сприйняття учнями інноваційних технологій для кожного питання анкети за розробленими критеріями

№	Критерій	Рівні		
		Високий	Середній	Низький
1, 4	Інтерес до інноваційних технологій	Зацікавлений у проєктах, груповій роботі. Бажає проводити дослідження та експерименти.	Готовий спробувати нові методи та проведення дослідів.	Надає перевагу традиційним методам та не зацікавлений у дослідній роботі.
2, 3	Самостійність	Зацікавлений у дослідженні, створенні чогось	Готовий виконувати завдання з	Надає перевагу готовим інструкціям та

		нового. Активно шукає відповіді на запитання.	елементами дослідження. Шукає додаткову інформацію лише тоді, коли це потрібно.	отриманню відповідей від вчителя.
5, 6, 7	Використання цифрових технологій	Подобається, коли вчитель використовує комп'ютер на уроках. Самостійно використовує гаджети для навчання та перегляду мультфільмів.	Іноді подобається, коли вчитель використовує комп'ютер на уроках. Учень використовує гаджети лише для виконання завдань та іноді для перегляду мультфільмів.	Не зацікавлений у використанні комп'ютера вчителем на уроках. Рідко використовує гаджети для навчання та не користується гаджетами для перегляду мультфільмів.
8.	Критичне мислення	Аналізує інформацію з різних джерел та на основі цього формує власну думку.	Відрізняє факти від вигадки.	Приймає інформацію без критичної оцінки.

Із метою дослідження рівня сприйняття учнями сучасних інноваційних технологій було проведено анкетування 60 учнів 4-х класів. За кожну відповідь в анкеті учні отримували 0, 0,5 або 1 бал залежно від обраного варіанта відповіді. Максимальна кількість балів становила 8, мінімальна – 0. Кількість отриманих балів визначала рівень сприйняття школярами засобів інноваційних технологій: високий рівень досягався при наборі від 6 до 8 балів, середній – від 3 до 6 балів, а низький від 0 до 3 балів.

На перше питання анкети «Що тобі більше подобається на уроках?» 15 учнів (25%) обрали варіант «грати в ігри», що вказує на інтерес до інтерактивних методів, 12 учнів (20%) – «слухати вчителя», що свідчить про симпатію до традиційних методів, 11 учнів (18%) відповіли, що їм більше

подобається працювати в групах, 13 учнів (22%) зацікавилися дослідницькими методами та обрали варіант «робити проєкти», 9 учнів (15%) обрали варіант «не знаю», що може свідчити про відсутність чітких вподобань та інтересів. Можна сказати, що більшість опитаних учнів вважають інноваційні технології цікавими, але значна частина все ще схильна до традиційних методів (Рис. 3.4.).



Рис. 3.4. Розподіл активностей на уроках за вподобаннями учнів

Друге питання анкети звучало так: «Чи подобається тобі виконувати завдання, в яких потрібно щось досліджувати або створювати?». На це питання 18 учнів (30%) відповіли «дуже подобається», що вказує на високий рівень мотивації до дослідницьких та творчих завдань, 15 учнів (25%) зазначили варіант «подобається», що свідчить про доволі позитивне ставлення, 13 учнів (22%) обрали варіант «не дуже подобається», отже у них є певні труднощі або дискомфорт під час виконання таких завдань, 14 учнів (23%) зазначили, що їм «зовсім не подобається» виконувати такі завдання. Отже, інноваційні технології мають потенціал для розвитку зацікавленості учнів, проте частині з них все-таки важко пристосуватися до таких методів (Рис. 3.5.).

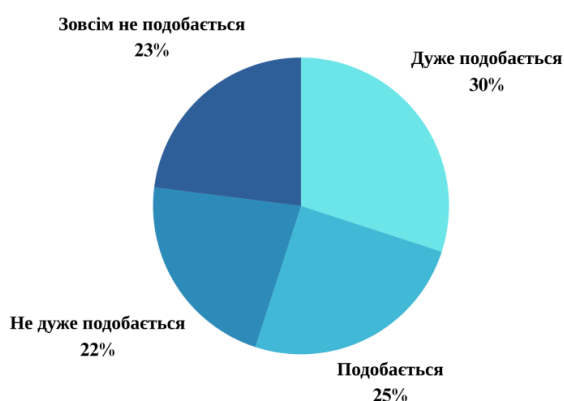


Рис. 3.5. Вподобання учнів щодо дослідницьких та творчих завдань

Результати відповідей на запитання «Чи подобається тобі, коли ти можеш сам/сама шукати відповіді на запитання?» були такими: 21 учень (35%) – «так, дуже подобається», 17 учнів (28%) – «це цікаво, але іноді буває складно», 13 учнів (22%) – «мені краще, коли пояснює вчитель», 9 учнів (15%) – «мені це не цікаво». Значна частина учнів відчуває впевненість під час пошуку інформації самостійно, але є такі учні, які все ще повністю залежать від вчителя (Рис. 3.6.).



Рис. 3.6. Здатність до самостійної пошукової роботи школярів

Наступним питанням передбачалося дізнатися, чи хотіли би діти частіше проводити досліди або експерименти. Ми отримали такі результати: 24 учні (40%) відповіли «так, дуже хотіли би», що свідчить про високий рівень інтересу до експериментальних завдань, 18 учнів (30%) – «так, тільки якщо це буде не дуже складно», що вказує на певні труднощі з розумінням таких завдань, 11 учнів (18%) – «ні, тому що це занадто складно для мене», що свідчить про низький рівень впевненості у власних силах, 7 учнів (12%) – «ні, мені це зовсім не подобається», що вказує на абсолютну відсутність інтересу до експериментальної роботи (Рис. 3.7.).



Рис. 3.7. Зацікавленість учнів щодо проведення дослідів та експериментів

П'яте питання було таким: «Тобі подобається, коли на уроках використовують комп'ютер?». 20 учнів (33%) відповіли «так, дуже подобається», що свідчить про інтерес до технологій, 18 учнів (30%) – «так, але не завжди», що вказує на часткову залученість до технологій, 12 учнів (20%) – «ні, не подобається», швидше за все, таким учням складно працювати з комп'ютером, 10 учнів (17%) – «не знаю», що може вказувати на недостатній досвід використання комп'ютера (Рис. 3.8.).

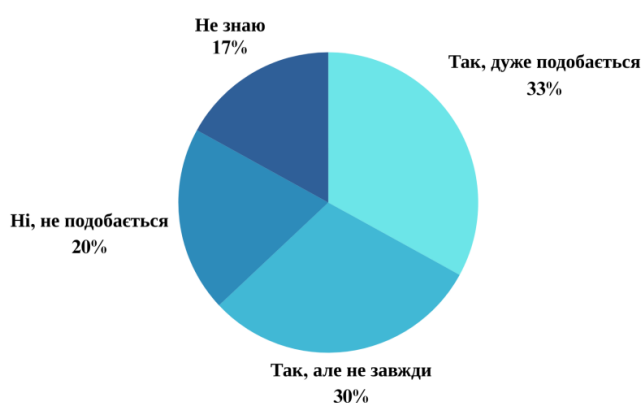


Рис. 3.8. Досвід школярів щодо взаємодії з комп'ютером (за самооцінними судженнями)

Наступне питання мало на меті дізнатися, як часто четвертокласники використовують комп'ютер, планшет чи телефон для навчання. 15 учнів (25%) відповіли «дуже часто, майже кожен день», 21 учень (35%) – «декілька разів на тиждень», 15 учнів (25%) – «іноді, тільки коли є домашнє завдання», 9 учнів (15%) – «майже ніколи не використовую». Більшість учнів мають регулярний доступ до гаджетів, але не всі використовують їх для навчання (Рис. 3.9.).



Рис. 3.9. Розподіл частоти використання молодшими школярами гаджетів для навчання

На запитання «Чи дивишся ти мультфільми або відео на YouTube?» ми отримали такі відповіді дітей: 36 учнів (60%) – «так, часто», 18 учнів (30%) – «іноді», 6 учнів (10%) – «ні». Можна припустити, що відеоконтент відіграє значну роль у житті молодших школярів, що відкриває можливості для використання мультимедійних освітніх ресурсів (Рис. 3.10.).

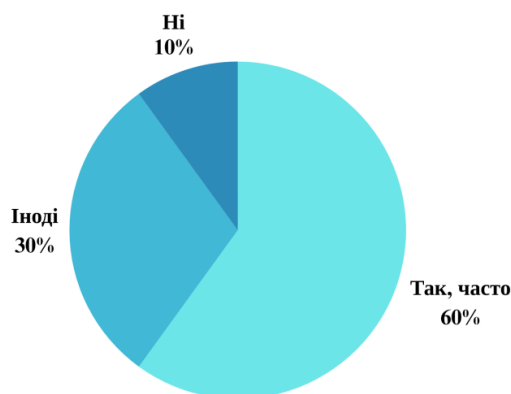


Рис. 3.10. Залученість дітей до перегляду відеоконтенту

Останнє запитання анкети було таким: «Чи вважаєш ти, що ці мультфільми або відео вчать тебе чомусь корисному чи доброму?». 33 учні (55%) відповіли «так», 18 учнів (30%) – «ні» і 9 учнів (15%) – «я не дивлюся такі мультфільми або відео». Значна частина учнів вважає відео та мультфільми корисними для свого розвитку, проте є й ті, хто не вбачає освітньої цінності у таких мультимедіа (Рис. 3.11.).



Рис. 3.11. Ставлення учнів до корисності відеоконтенту

Загалом, за результатами опитування 15 учнів (25%) показали високий рівень сприйняття сучасних інноваційних технологій, 20 учнів (33%) досягли середнього рівня та 25 учнів (42%) показали низький рівень сприйняття. Такі результати є не дуже втішними. Незважаючи на те, що більшість опитаних учнів

показали високий та середній рівні, є сформована група дітей, для яких інноваційні підходи не є достатньо ефективними та привабливими (Рис. 3.12.).

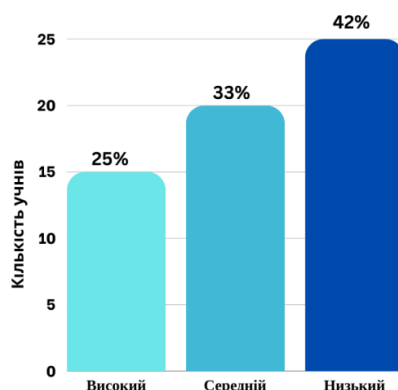


Рис. 3.12. Результати анкетування учнів

Наступним етапом нашого констатувального експерименту стало анкетування вчителів. В анкетуванні взяли участь 10 вчителів (2 вчителів класовода 4-х класів, вчитель ГПД та 7 вчителів предметників, які викладають у 4-А та 4-Б класах). Анкетування педагогів включало 8 запитань, серед яких було 5 закритих питань та 3 питання відкритого типу (Додаток 3).

В основу діагностики рівня впровадження сучасних інноваційних технологій у процес виховання молодших школярів було покладено такі критерії та визначено такі рівні оцінювання (Табл. 3.2.):

Таблиця 3.2.

Таблиця критеріїв та оцінки рівнів упровадження інноваційних технологій як питання анкети

№	Критерій	Рівні		
		Високий	Середній	Низький
1	Частота використання цифрових технологій	Часто використовує різноманітні інноваційні технології	Використовує технології регулярно, але обмежено	Використовує технології дуже рідко або не використовує їх взагалі
3, 6	Різноманітність використання технологій	Використовує широкий спектр технологій, створює власні матеріали	Використовує обмежений набір технологій та не зацікавлений у запровадженні нових	Використовує лише базові інноваційні технології

2, 5, 6	Впровадження інноваційних методів	Активно впроваджує різні інноваційні методи	Використовує інноваційні методи вибірково	Використовує лише традиційні методи
4	Підвищення кваліфікації	Регулярно підвищує кваліфікацію, цікавиться новими технологіями	Періодично підвищує кваліфікацію	Не підвищує кваліфікацію

Зокрема, аналізуючи перше запитання анкети «Як часто ви використовуєте комп'ютер на уроках?» ми дізналися, що 5 вчителів (50%) «постійно» використовують комп'ютер, 3 вчителі (30%) – «часто», 2 вчителі – «рідко» та жоден із опитаних вчителів не обрав варіант відповіді «ніколи» (Рис. 3.1.).

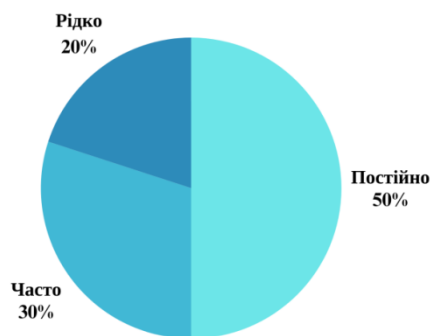


Рис. 3.14. Розподіл частоти використання комп'ютера вчителями

Відповіді на друге запитання анкети: «Наскільки часто Ви залучаєте учнів до самостійного використання інноваційних технологій?», були ранжовані так: 4 вчителі (40%) обрали варіант «дуже часто», 3 вчителі (30%) – «час від часу», 3 вчителі (30%) – рідко, варіант «ніколи» не обрав жоден з респондентів (Рис. 3.15.).

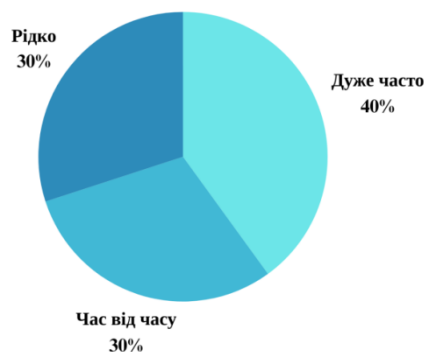


Рис. 3.15. Розподіл частоти залучення учнів до самостійного використання технологій

Третє питання закритого типу дозволило дізнатися чи створюють педагоги власні матеріали, вправи і завдання за допомогою онлайн-сервісів та мультимедійних ресурсів. Результати відповідей на це питання були такими: 6 вчителів (60%) обрали варіант «так», а 4 вчителі (40%) обрали варіант «ні» (Рис. 3.16.).

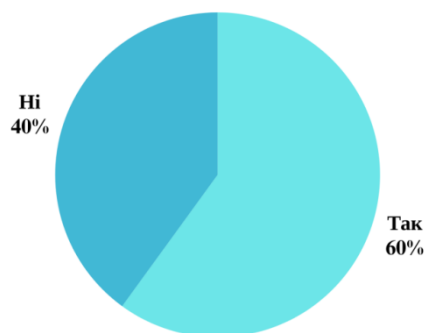


Рис. 3.16. Використання педагогами онлайн-сервісів та мультимедійних ресурсів для створення власних матеріалів

На питання «Як часто ви відвідуєте курси підвищення кваліфікації з використанням цифрових технологій?» 2 вчителі (20%) відповіли «ніколи», 3 вчителі (30%) відвідують курси «один раз на рік», 3 вчителі (30%) – «2-3 рази на рік» та 2 вчителі (20%) обрали варіант «частіше» (Рис. 3.17.).

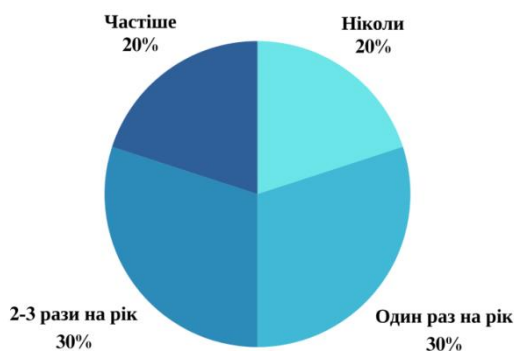


Рис. 3.17. Оцінка відвідування вчителями курсів підвищення кваліфікації з використанням цифрових технологій

Також, нам було важливо дізнатися, як учителі оцінюють ефективність використання інноваційних технологій для виховання учнів. 5 вчителів (50%) зазначили, що оцінюють ефективність використання технологій як «дуже ефективно», 3 вчителі (30%) – «ефективно», 2 вчителі (20%) – «помірно ефективно». Суттєво, що жоден із опитаних вчителів не обрав варіант «малоефективно» (Рис. 3.18.).

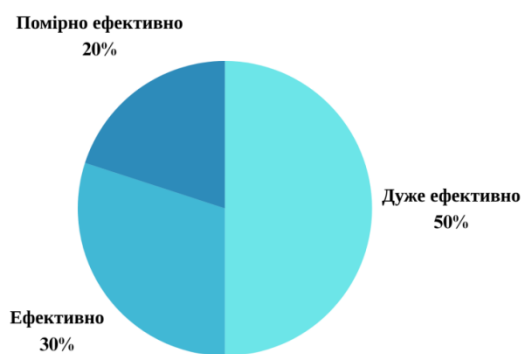


Рис. 3.18. Розподіл відповідей учителів щодо ефективності використання інноваційних технологій

Окрім закритих питань, анкета містила також і питання відкритого типу. На питання «Які інноваційні технології ви, зазвичай, використовуєте у вихованні учнів?» педагоги зазначали такі інноваційні технології: мультимедійні презентації, онлайн-ресурси, проектна діяльність, освітні відео, портфоліо, вебквести, онлайн-ігри, технологія розвитку критичного мислення, технологія інтерактивного навчання, інноваційні технології, ігрові технології. Найпопулярнішими у використанні серед зазначених технологій стали мультимедійні презентації та ігрові технології.

Сьоме питання анкети було таким: «Які у вас виникають труднощі при впровадженні інноваційних технологій у процес виховання?». Вчителі вказували такі варіанти відповідей: «недостатня технічна підтримка», «брак якісного технічного обладнання», «не вистачає часу для підготовки матеріалів», «труднощів не виникає», «труднощі в роботі з цифровими технологіями», «відключення електроенергії». Це дозволило нам виокремити дві найбільші проблеми для вчителів: технічна підтримка та відсутність необхідних ресурсів.

На остання запитання анкети «Що, на вашу думку, може покращити процес використання інноваційних технологій у виховній роботі?» педагоги висловили такі пропозиції: «забезпечення необхідним технічним обладнанням», «проведення курсів про інноваційні технології, щоб нас навчили, як правильно з ними працювати», «бажання вчителя», «наявність необхідних ресурсів», «якби у вчителя було менше роботи з документацією, то тоді було б більше часу і бажання на вивчення та роботу з інноваційними технологіями».

Отже, у підсумку проведення анкетування вчителів, які працюють з учнями 4-класів, ми отримали такі результати: 5 вчителів (50%) досягли високого рівня впровадження інноваційних технологій у процес виховання молодших школярів, 3 вчителі (30%) показали середній рівень та 2 вчителі (20%) – низький. Результати опитування показують, що більшість учителів активно впроваджують або ж намагаються впроваджувати інноваційні технології у процес виховання учнів, але 20% все ще мають значні труднощі у використанні цих технологій (Рис. 3.19.).

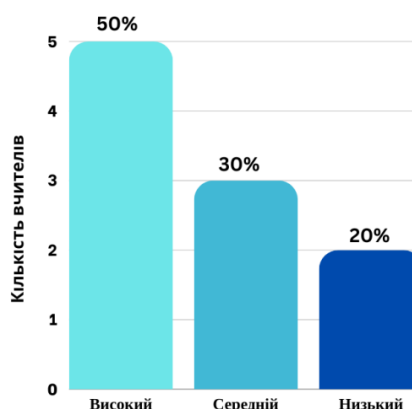


Рис. 3.19. Результати анкетування вчителів

Для отримання додаткової інформації щодо рівня впровадження інноваційних технологій у виховання учнів, а також для оцінки їх виховних характеристик, були проведені бесіди з батьками учнів. Метою цих бесід було вивчення думки батьків щодо впливу інноваційних технологій на виховання та розвиток молодших школярів. Бесіди проходили у форматі відкритого діалогу. Батькам були поставлені відкриті запитання (див. додаток К).

Проведені з батьками бесіди показали, що більшість із них підтримують використання у процесі виховання інноваційних технологій, але також вони звертають увагу на необхідний контроль часу, який діти проводять за своїми гаджетами та на взаємозумовлене поєднання інновацій з традиційними методами. Батьки зазначали, що сучасні інноваційні технології можуть сприяти розвитку комунікаційних навичок і співпраці лише за умов належного керівництва та контролю з боку дорослих. Також, деякі батьки вважають, що під час використання технологій молодші школярі вчать бути відповідальними, особливо, у виконанні завдань, які передбачають

самодисципліну. Чимало батьків наголошували на потребі розвитку в дітей емоційного інтелекту та навички управління часом, що дало б змогу зробити вплив технологій максимально збалансованим та комфортним.

У межах констатувального експерименту проводилося спостереження за поведінкою четвертокласників під час навчальних та позаурочних активностей. Зокрема, здійснювався аналіз реакцій дітей та їхньої взаємодії під час уроків, виховних заходів, на перервах і у ГПД, де застосовувалися інноваційні технології. Результати таких спостережень показали, що інноваційні технології справляють змішаний вплив на учнів. Серед школярів були такі, що проявляли інтерес, однак, не всі були активно залучені до процесу. Деякі учні виявляли бажання взаємодіяти з учителем та учнями, тоді як інші залишалися в ролі пасивних спостерігачів.

Поведінка дітей на перервах та у групі подовженого дня теж була доволі різноманітною. Частина учнів використовувала технології для спільних ігор та пізнання нового, водночас інші намагалися всіляко уникнути взаємодії з однокласниками. Такі діти відчували себе комфортно лише перебуваючи наодинці або ж у малих групах. Загалом спостереження вказують на те, що, хоча інноваційні технології мають вплив на покращення процесу виховання, їх впровадження потребує чималого вдосконалення, аби забезпечити однорідний та активний рівень залучення усіх дітей.

Аналізуючи календарно-тематичні плани і конспекти виховних заходів вдалося виявити, що впровадження інноваційних технологій здійснюється на доволі середньому рівні та їх використання часто загалом обмежується. Хоча деякі педагоги намагаються інтегрувати інтерактивні презентації, освітні відео та ігрові технології, загалом використання технологій є недостатньо різноманітним, що може призвести до швидкого зниження зацікавленості учнів. Це слугує важливим фактором необхідності удосконалення підходів до виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій.

Для проведення діагностичного тестування рівня вихованості молодших школярів, зокрема рівня розвитку моральних та соціальних якостей учнів, на

етапі констатувального експерименту, 60 учасників дослідження поділили на дві групи: експериментальну (ЕГ) та контрольну (КГ) по 30 учнів у кожній.

З метою оцінювання поточного рівня розвитку моральних та соціальних якостей учнів 4-х класів в експериментальній та контрольній групах, нами було виокремлено такі критерії:

1. Відповідальність (1-3): здатність виконувати обов'язки та відповідати за наслідки своїх дій.
2. Співпраця (4-6): вміння працювати в команді, допомагати іншим.
3. Навички комунікації (7-9): здатність виражати власні думки, слухати інших, вести діалог.
4. Толерантність (10-11): повага до думок, традицій інших людей.
5. Етична поведінка (12-15): вміння дотримуватися моральних норм.

Тестування складалося з 15 запитань, що охоплювали усі вищезазначені критерії. Учням потрібно було оцінити кожне запропоноване твердження за 5-бальною шкалою, в якій 1 – «завжди не так», а 5 – «завжди так» (Додаток Л).

Для розподілу учнів за рівнями (високий, середній, низький), ми дотримувалися такого підходу:

1. Високий рівень – учні, які набрали від 4 до 5 балів.
2. Середній рівень – учні, які набрали від 2,5 до 3,9 балів.
3. Низький рівень – учні, з балами нижче 2,5.

Результати діагностичного тестування, а саме: середні бали учнів експериментальної та контрольної групи за кожним критерієм продемонстровані в таблиці 3.3.

Таблиця 3.3.

Середні бали учнів експериментальної та контрольної груп за критеріями (констатувальний етап)

Критерій	Середній бал	
	<i>ЕГ</i>	<i>КГ</i>
Відповідальність	3	3,2
Співпраця	3,5	3,6
Навички комунікації	3,2	3,5

Толерантність	3,4	3,3
Етична поведінка	3	3,4
Загальний середній бал	3,2	3,4

З огляду на середній бал кожного учня за критеріями тестування, здійснено розподіл учнів ЕГ і КГ за рівнями (Табл. 3.4.).

Таблиця 3.4.

Рівні вихованості молодших школярів експериментальної та контрольної групи (констатувальний етап)

Рівні	ЕГ		КГ	
	Кількість учнів	Відсоток %	Кількість учнів	Відсоток %
Високий	5	16,7%	7	23,3%
Середній	19	63,3%	18	60%
Низький	6	20%	5	16,7%
Разом	30	100%	30	100%

Отримані результати свідчать про необхідність підвищення рівня вихованості молодших школярів шляхом цілеспрямованої роботи над розвитком соціальних навичок та етичної поведінки. Виявлені результати констатувального експерименту стали основою для наступного етапу дослідження, спрямованого на оцінку ефективності запровадження запропонованої методики.

3.2. Ефективність запровадження методики виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій

Метою формульованого експерименту стала розробка, впровадження та оцінка ефективності методики виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій, що спрямована на розвиток моральних і соціальних якостей учнів, таких як відповідальність, навички комунікації, співпраця, толерантність та етична поведінка.

Розробка методики виховання молодших школярів із застосуванням інноваційних технологій ґрунтувалася на використанні технологій, які сприятимуть розвитку критичного мислення, комунікаційних навичок, співпраці, а також відповідальності і толерантності. Завдяки визначеному на етапі констатувального експерименту рівню впровадження інноваційних

технологій у процес виховання четвертокласників, нам вдалося дібрати найбільш оптимальні, дієві та доречні для застосування технології, а саме: технологія критичного мислення, ігрові технології, проєктна технологія, технологія розвитку комунікативних навичок, здоров'язберезувальні технології, технології співпраці і соціальної взаємодії.

Методика впровадження сучасних інноваційних технологій передбачала інтеграцію інноваційних технологій на різних етапах освітнього процесу, зокрема процесу виховання. Для розвитку відповідальності та етичної поведінки в ЕГ застосовувалася технологія перевернутого класу. Учні переглядали вдома освітні відео про ситуації з реального життя, з якими діти можуть зіткнутися вдома, у школі або з друзями. Наступного дня школярі обговорювали побачені відео та ділилися своїми враженнями. Також, активно обговорювалися проблемні ситуації на прикладі героїв казок та оповідань, опрацювання яких здійснювалося завдяки таким мультимедійним ресурсам як електронні книги та аудіокниги. Такі обговорення проводилися для стимуляції критичного мислення, моральної рефлексії і розвитку навичок аргументації.

Ігрові технології активно використовувалися для створення цікавих ситуацій, у яких діти вчилися комунікувати, слухати інших та знаходити спільні рішення. Найулюбленішими серед проведених ігор для дітей стали «Секрет доброти» та «Подаруй посмішку». Суть гри «Секрет доброти» полягає в тому, що кожен учень отримує картку, на якій потрібно написати одну добру справу, яку він планує зробити протягом тижня. В кінці тижня ми разом з дітьми сідали на килимки-пазлики і ділилися своїми враженнями про те, як вони втілили свою ідею в життя. Ця гра сприяє розвитку відповідальності та доброзичливості. У грі «Подаруй посмішку» учням потрібно було впродовж тижня готувати приємні сюрпризи один одному. Це були милі листівки, записки, браслети, малюнки та інші дрібнички, виготовлені своїми руками, а також солодоці. Важливою умовою цієї гри є те, що потрібно було зробити кожному однокласнику по одному сюрпризу, таким чином залучаючи всіх дітей

до гри. Завдяки цій грі, учні вчилися робити добрі справи та розвивали етичну поведінку, комунікацію, взаємоповагу і навички співпраці.

Експериментальна група молодших школярів брала участь у проєктних активностях, які допомагали їм відчутти відповідальність, розвинути вміння працювати в команді, виховувати соціальну свідомість. За період експериментальної роботи четвертокласники долучилися до створення таких проєктів: «Моя Україна», «Доброта в дії», «Зберігаємо природу», «Щоденник добрих справ».

Технології розвитку комунікативних навичок, співпраці та соціальної взаємодії передбачали застосування вправ, які допомагають розвивати навички активного слухання, взаємоповаги, вміння висловлювати і розуміти емоції інших, домовлятися, проявляти турботу та доброту. Наприклад: вправа «Я тебе розумію», під час якої учень розповідає історію з власного життя, а іншим, після завершення розповіді, необхідно задати оповідачеві питання, щоб краще зрозуміти; вправа «Вільний мікрофон», що передбачає можливість для кожного учня висловити свою думку; гра «Командна перешкода», коли учням потрібно пройти перешкоду допомагаючи один одному або ж тримаючись за руки; челендж «Тиждень підтримки», у рамках якого кожен день присвячений певній тематиці: понеділок – день компліментів, вівторок – день дружньої підтримки, середа – день добрих вчинків, четвер – день посмішок, п'ятниця – день командних ігор.

Здоров'язбережувальні технології мали на меті не лише фізичне зміцнення здоров'я учнів, а й навчання їх основам емоційної стабільності, підтримки позитивного настрою та створення сприятливої дружелюбної атмосфери взаємоповаги в колективі. Для реалізації цієї мети проводилися активні перерви, які передбачали ігри та естафети на розвиток співпраці і взаємодопомоги. Також, в рамках застосування здоров'язбережувальних технологій, був організований День здоров'я, насичений цікавими іграми, командними змаганнями, естафетами та іншими активностями, що спрямовані на зміцнення та розвиток фізичного, психічного та емоційного здоров'я.

Для сприяння розвитку моральних та соціальних якостей у молодших школярів експериментальної групи, було проведено низку виховних заходів, а саме: «Бути відповідальним – бути успішним», «Як подружитися з іншими», «Повага до інших – ключ до миру», «Добрі справи на щодень», «Наші правила у класі», «Чому важливо бути чесним?», «Як бути ввічливим і толерантним». Для організації та проведення цих заходів було використано різні онлайн-сервіси та мультимедійні ресурси, з допомогою яких було створено різноманітні вправи та завдання (зокрема й ті, які описані в підрозділі 2.2).

Контрольна група натомість продовжувала процес виховання у звичному режимі, без спеціально розроблених інноваційних технологій. Це дало можливість оцінити вплив використання сучасних інноваційних технологій у вихованні молодших школярів та порівняти результати ЕГ з КГ.

На етапі формульовального експерименту впровадження інноваційної методики виховання учнів, показано низку важливих результатів щодо впливу сучасних технологій на розвиток соціальних і моральних якостей у дітей. Основні складові методики були спрямовані на підвищення рівня залучення учнів до освітнього процесу, розвиток навичок співпраці, відповідальності, комунікації та толерантності. За результатами спостережень формульовального експерименту, які були проведені під час навчальної та позаурочної діяльності, вдалося з'ясувати, що впровадження інноваційних технологій однозначно позитивно вплинуло на молодших школярів у порівнянні з результатами констатувального експерименту.

Для отримання остаточних результатів щодо ефективності впровадження методики виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій нами було проведено повторне діагностичне тестування рівня вихованості учнів 4-х класів. Тестування проводилося в експериментальній та контрольній групах і здійснювалося за спеціально розробленою шкалою, що оцінює рівень розвитку моральних і соціальних якостей учнів, таких як відповідальність, комунікація, співпраця, толерантність та етична поведінка.

3.3. Результати експериментального дослідження

Після проведення повторного діагностичного тестування в ЕГ та КГ, було здійснено кількісний аналіз отриманих результатів та підведено підсумок дослідження, за яким учні ЕГ продемонстрували кращі результати у формуванні моральних та соціальних якостей, у порівнянні з КГ. Зокрема, середній бал учнів ЕГ за усіма зазначеними критеріями зріс на 0,6 бала, у той час, як у КГ він зріс лише на 0,1 бала.

Середній бал відповідальності в ЕГ зріс до 4 балів, натомість в КГ цей показник зріс лише на 0,3 бала. Це свідчить про те, що запропонована методика позитивно вплинула на розвиток самостійності молодших школярі ЕГ та їх здатність відповідати за власні дії. Навички співпраці в ЕГ підвищилися з 3,5 до 4,2 балів (на 0,7 бала), що вказує на суттєве збільшення рівня взаємодії та підтримки у груповій і командній роботі, тоді як у КГ цей показник лишився абсолютно незмінним. Окрім того, учні ЕГ показали суттєве покращення у навичках комунікації, досягнувши середнього балу у 4,1, у той час, коли КГ залишилася на рівні 3,5 балів. Значний вплив на цей показник ЕГ здійснили інтерактивні вправи та групова робота, які регулярно застосовувалися та сприяли формуванню відкритості до спілкування і вміння обдумано та конструктивно висловлювати свої думки. Рівень толерантності в ЕГ зріс до 3,9 балів, а в КГ зовсім не змінився у порівнянні з констатувальним етапом.

Щодо показників етичної поведінки, варто сказати, що в ЕГ вони також покращилися, досягнувши 4 балів, що на 0,4 бала вище, у порівнянні з КГ. Це однозначно свідчить про те, що технології розвитку критичного мислення та спільні обговорення етичних ситуацій сприяли формуванню у дітей більш чіткого усвідомлення етичних норм поведінки.

Порівняння кількісних даних формувального та констатувального етапів експерименту, які демонструють прогрес учнів у розвитку моральних і соціальних якостей за допомогою сучасних інноваційних технологій подано в таблиці 3.5.

Таблиця 3.5.

Кількісні дані формувального та констатувального етапів експерименту за середнім балом критеріїв оцінювання

Критерій	Констатувальний етап		Формувальний етап		Приріст	Приріст
	<i>ЕГ</i>	<i>КГ</i>	<i>ЕГ</i>	<i>КГ</i>	<i>ЕГ</i>	<i>КГ</i>
Відповідальність	3	3,2	4	3,5	+1	+0,3
Співпраця	3,5	3,6	4,2	3,6	+0,7	0
Навички комунікації	3,2	3,5	4,1	3,5	+0,9	0
Толерантність	3,4	3,3	3,9	3,5	+0,5	0
Етична поведінка	3	3,4	4	3,6	+1	+0,2
Загальний середній бал	3,2	3,4	3,8	3,5	+0,6	+0,1

На етапі формувального експерименту результати діагностичного тестування рівнів вихованості учнів у ЕГ і КГ показали такі відмінності. В експериментальній групі, у якій ми застосовували розроблену методику виховання з використанням інноваційних технологій, 10 учнів (33,3%) досягли високого рівня вихованості, що є дуже хорошим показником дієвості запропонованої методики. Середній рівень вихованості зафіксовано у 16 учнів (53,3%), а низький рівень вихованості залишився лише у 4 учнів (13,4%). У контрольній групі, де не застосовували спеціальну методику, високий рівень вихованості показали 8 учнів (26,7%), що є дещо нижчим, ніж в експериментальній групі. Найбільша кількість учнів – 18 осіб – показала середній рівень, а низький рівень мали лише 4 учні (13,3%) (Табл. 3.6.).

Таблиця 3.6.

Рівні вихованості молодших школярів експериментальної та контрольної груп (формувальний етап)

Рівні	<i>ЕГ</i>		<i>КГ</i>	
	Кількість учнів	Відсоток %	Кількість учнів	Відсоток %
Високий	10	33,3%	8	26,7%
Середній	16	53,3%	18	60%
Низький	4	13,4%	4	13,3%
Разом	30	100%	30	100%

Для оцінки впливу запровадженої методики на рівень виховання молодших школярів, зокрема на розвиток моральних і соціальних якостей, демонструємо порівняльні дані результатів контрольної та експериментальної груп на констатувальному та формувальному етапах, а також показуємо приріст результатів у відсотках (Табл. 3.7.).

Таблиця 3.7.

Порівняльні дані формувального та констатувального етапів експерименту за сформованими рівнями вихованості учнів

Рівень	Констатувальний етап				Формувальний етап				Приріст	Приріст
	ЕГ		КГ		ЕГ		КГ		ЕГ	КГ
	К-сть учнів	%	К-сть учнів	%	К-сть учнів	%	К-сть учнів	%	%	%
Високий	5	16,7	7	23,3	10	33,3	8	26,7	+16,6	+3,4
Середній	19	63,3	18	60	16	53,3	18	60	-10	0
Низький	6	20	5	16,7	4	13,4	4	13,3	-6,6	-3,4
Разом	30	100	30	100	30	100	30	100	-	-

На основі того, що в ЕГ кількість учнів з високим рівнем вихованості зросла на 16,6% у порівнянні з початковим рівнем, а середній та низький рівні зменшилися на 10% та 6,6%, можна зробити висновок про ефективність застосованої методики виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій. Дані дослідження свідчать, що саме в експериментальній групі відбулися суттєві позитивні зміни в розвитку моральних і соціальних якостей учнів, тоді як у контрольній групі показники залишаються майже без змін. Це вказує на те, що методика, спрямована на розвиток відповідальності, комунікації, співпраці, толерантності та етичної поведінки, є дієвим інструментом для вчителів початкових класів. Отже, мета дослідження досягнута, завдання реалізовані.

ВИСНОВКИ

Аналіз результатів дослідження дає підстави для таких висновків:

1. Здійснений аналіз наукової літератури з обраної теми дослідження дав змогу визначити зміст понять «інновація», «технологія», «виховання», «освітня інноватика», а також теоретичні основи та сучасні тенденції використання технологій в освітньому процесі. Літературний огляд засвідчив, що інноваційні технології забезпечують нові можливості для виховання та розвитку молодших школярів. Аналіз джерел також показав, що вміння педагогів використовувати технології та їхня методична підготовка є ключовими факторами успішної реалізації інноваційних технологій у процесі виховання. Разом з тим виявлено, що питання виховання молодших школярів засобами сучасних інноваційних технологій все ще є недостатньо дослідженим і потребує глибшого вивчення. Такий огляд літератури підтвердив важливість подальшої роботи у цьому напрямі, який має значний потенціал для сучасної педагогічної практики.

2. Схарактеризовано сучасні інноваційні технології як засіб виховання, що сприяє розвитку критичного мислення, емоційного інтелекту та соціальних навичок у молодших школярів. Проаналізовано потенціал мультимедійних ресурсів, онлайн-сервісів, інтерактивних платформ і комп'ютерних ігор як інноваційних засобів процесу виховання. Доведено, що їх застосування створює сприятливі умови для розвитку особистісних якостей у молодших школярів. Інноваційні інструменти – від освітніх платформ до елементів віртуальної реальності – дають дітям можливість навчатися в доступній, індивідуальній формі, що відповідає їхнім потребам та інтересам. Таким чином, сучасні інноваційні технології стають не просто засобом навчання, а також компонентом виховання, сприяючи формуванню гармонійної, творчої особистості, що готова до життя в сучасному інформаційному суспільстві.

3. Завдяки проведеному анкетуванню четвертокласників та педагогів, бесідам з батьками, спостереженням за поведінкою дітей, аналізу календарно-тематичних планувань та конспектів виховних заходів вдалося визначити реальний стан виховання молодших школярів за допомогою сучасних

інноваційних технологій. Шляхом проведення діагностичного тестування за спеціально-розробленою шкалою вдалося оцінити початковий рівень вихованості молодших школярів, а також виявити вплив сучасних інноваційних технологій на такі аспекти виховання дітей, як відповідальність, співпраця, навички комунікації, толерантність та етична поведінка. Констатувальний експеримент показав, що на початку дослідження рівень вихованості більшості учнів як експериментальної, так і контрольної груп характеризувався середнім рівнем і лише незначна частка учнів досягла високого рівня. Виявлено, що більшість вчителів використовують інноваційні технології лише частково, обираючи переважно традиційні методи, що не завжди забезпечує необхідний рівень інтерактивності та залучення учнів.

4. Експериментальна перевірка розробленої методики виховання молодших школярів за допомогою сучасних інноваційних технологій, що забезпечувала використання онлайн-сервісів та мультимедійних ресурсів, дозволила здійснити оцінку результативності запровадженої методики. Приріст кількості учнів ЕГ з високим рівнем вихованості становить 16,6%, що свідчить про позитивний вплив методики. Тоді як у контрольній групі зміни були доволі незначними, що однозначно підтверджує ефективність використання інноваційних технологій саме в експериментальній групі. Однак, хоча позитивні зміни ЕГ були присутні за кожним запропонованим критерієм (відповідальність, співпраця, навички комунікації, толерантність, етична поведінка), їхній рівень все ж не досяг максимального, або ж хоча б наближеного до максимального рівня, що свідчить про необхідність подальшого вдосконалення методики, що передбачатиме розширення використання інтерактивних технологій та індивідуальну роботу з учнями для кращого розвитку їхніх моральних і соціальних якостей. Рекомендації для подальших досліджень включають поглиблене вивчення впливу окремих сучасних технологій на виховання молодших школярів, а також розробку рекомендацій для вчителів початкових класів щодо адаптації технологій у вихованні дітей.

СПИСКИ ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Canva : Українська Вікіпедія. URL : <https://uk.wikipedia.org/wiki/Canva> (дата звернення: 15.09.2024).
2. Аксьонова О. В. Методика викладання економічних дисциплін : навч. посіб. URL : <https://posibniki.com.ua/catalog-metodika-vikladannya-ekonomichnih-disciplin> (дата звернення: 23.01.2024).
3. Безбородих С. М. Теорія і методика виховання молодших школярів : навч.-метод. посіб. Старобільськ : ДЗ ЛНУ ім. Т. Шевченка, 2019. С. 20.
4. Бойко Н. В. Застосування інноваційних методів навчання української мови в умовах карантину. URL : <https://www.ukrlogos.in.ua/10.11232-2663-4139.08.04.html> (дата звернення: 11.08.2024).
5. Вибір методів виховання. URL : <https://studfile.net/preview/9347321/page:18/> (дата звернення: 09.08.2024).
6. Видатні педагоги-новатори. URL : <https://www.slideshare.net/chinadogs/ss-56352721> (дата звернення: 04.02.2024).
7. Використання інновацій у виховній роботі школи як засіб розвитку громадянської компетентності учнів URL : <http://surl.li/dovww> (дата звернення: 23.01.2024).
8. Використання інформаційних технологій у навчальному процесі. URL : <http://surl.li/tywfr> (дата звернення: 27.05.2024).
9. Гейміфікація занять: кращі інструменти для вчителів. URL : https://znayshov.com/News/Details/heimifikatsiia_zaniat_krashchi_instrumenty_dlia_vchyteliv (дата звернення: 24.01.2024).
10. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. Київ : Либідь, 1997, С. 233.
11. Дизайн імерсійного середовища: ключові принципи віртуальної реальності. URL : <https://blog.depositphotos.com/ua/dyzajn-imersijnogo-seredovyshha.html> (дата звернення: 24.03.2024).

12. Експрес-бюлетень фахової інформації для класних керівників 1-4 класів / упор. І. В. Побережна. Вінниця : ДОВМР, 2020. 14 с.

13. Електронна книга : міська спеціалізована молодіжна бібліотека. URL : <https://msmb.org.ua/actions/projects/elektrona-kniga/> (дата звернення: 11.09.2024).

14. Захарчук Т. В. Інноваційні технології навчання в сучасній школі. URL : <https://social-science.uu.edu.ua/article/263> (дата звернення: 02.03.2024).

15. Значення терміну «комп'ютерна гра», класифікація комп'ютерних ігор. URL : <https://studfile.net/preview/4364269/page:2/> (дата звернення: 19.09.2024).

16. Іванишин І. М. Проектна технологія. *Метод проектів як педагогічна технологія* : методична робота. URL : <http://surl.li/heciat> (дата звернення: 21.04.2024).

17. Ігрові технології. URL : <https://studfile.net/preview/5511894/page:27/> (дата звернення: 24.03.2024).

18. Інноваційні технології навчання : навч. посіб. / за ред. Х. Ш. Бахтіярова, А. В. Арістова. Київ : НТУ, 2017. 172 с. URL : <https://ukreligieznastvo.wordpress.com/2019/01/18/itn/> (дата звернення: 24.01.2024).

19. Інноваційні технології навчання в сучасній школі. URL : https://protocol.ua/ua/innovatsiyni_tehnologii_navchannya_u_suchasniy_shkoli/ (дата звернення: 07.04.2024).

20. Інноваційні технології навчання в умовах модернізації сучасної освіти : монографія / за наук. ред. Л. З. Ребухи. Тернопіль : ЗУНУ, 2022. 143 с.

21. Інновації в освіті. Авторські школи. URL : https://stud.com.ua/131935/pedagogika/innovatsiyyi_osviti_avtorski_shkoli (дата звернення: 04.02.2024).

22. Качура Т. М. Використання інтерактивних презентацій під час дистанційної освіти. URL : <http://surl.li/rwvcmt> (дата звернення: 21.08.2024).

23. Класифікація інтерактивних дошок. URL : <https://intis.com.ua/index.php/korysni-materialy/klasyfikatsiia-interaktyvnykh-doshok> (дата звернення: 24.03.2024).
24. Книга-мандрівка. Україна : Українська Вікіпедія. URL : <http://surl.li/mzznxx> (дата звернення: 20.08.2024).
25. Короткий словник актуальних педагогічних термінів / упор. Н. М. Флегонтова. Київ : КНУТД, 2013. С. 18.
26. Кривіцька В. В., Прищак М. Д. Технологія дистанційного навчання. URL : <http://surl.li/rebahp> (дата звернення: 02.06.2024).
27. Куликова Л. А., Харченко Т. І. Аудіокнига як ефективний засіб розвитку навичок спілкування. URL : https://www.rusnauka.com/15_APSN_2010/Pedagogica/67787.doc.htm (дата звернення: 11.09.2024).
28. Курило В. С. Інноваційні процеси в освітніх системах. *Вісник Луганського державного педагогічного університету*. 2000. № 1. С. 139-144.
29. Методи використання презентації на уроці. URL : <https://www.miyklas.com.ua/novosti/novini-u-2022-roci/novini-za-01-2022/metodi-vikoristannya-prezentaciyi-na-uroci> (дата звернення: 27.05.2024).
30. Методи і форми виховання URL : <https://www.schoollife.org.ua/metody-i-formy-vyhovannya/> (дата звернення: 11.08.2024).
31. Навчальні ігри в школі. URL : <https://optima.school/blog/navcalni-igri-v-skoli-smart-kids-bristar-gios> (дата звернення: 10.09.2024).
32. Нова українська школа : концептуальні засади реформування середньої школи / за заг. ред. М. Грищенко. URL : <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 15.07.2024).
33. Одинадцять ключових компетентностей НУШ для початкової школи – чекліст для вчителя. URL : <http://surl.li/lknmpm> (дата звернення: 12.07.2024).

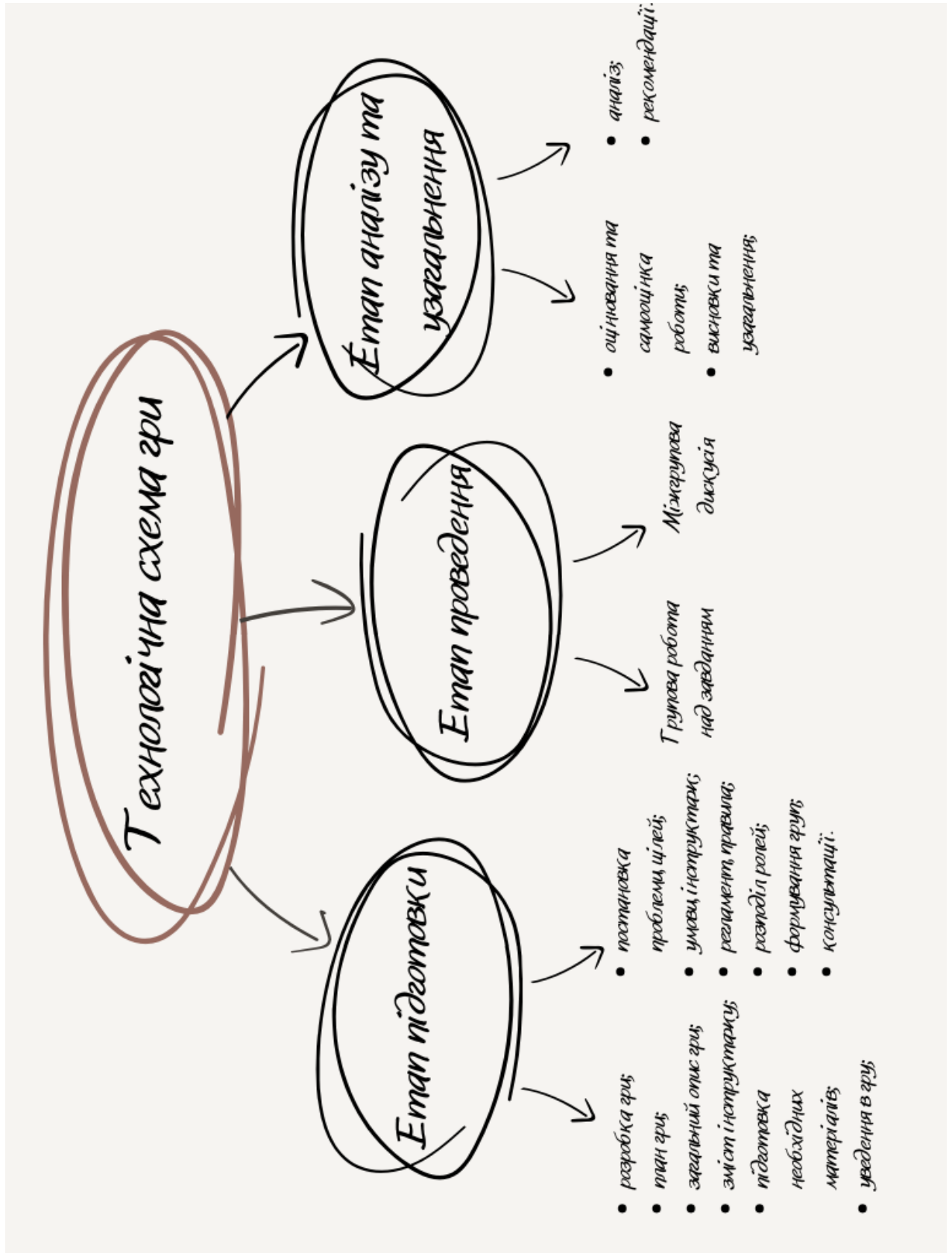
34. Опара Н. М. Здоров'язбережувальні технології: шляхи до гармонійного розвитку особистості. *Формування здоров'язберігаючих компетентностей сучасної молоді: реалії та перспективи* : збірник наукових праць Всеукраїнської науково-практичної конференції. Полтава : ПНПУ, 2017. С. 38-39.
35. Освітня інноватика як актуальний напрямок філософсько-педагогічних досліджень. URL : <https://core.ac.uk/download/pdf/50593118.pdf> (дата звернення: 04.02.2024).
36. Особливості дидактичної гри. URL : <https://studentam.net.ua/content/view/3609/97/> (дата звернення: 24.03.2024).
37. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. / за ред. З. Н. Курлянд. Київ : Знання, 2007. 495 с.
38. Поняття мультимедіа. URL : <https://ua5.org/technol/163-multimeda.html> (дата звернення: 20.08.2024).
39. Поняття навчального проекту. Етапи виконання навчального проекту. URL : <http://surl.li/kafyp> (дата звернення: 21.04.2024).
40. Портфоліо у школі. URL : <https://osvita.ua/school/method/technol/1035/> (дата звернення: 02.06.2024).
41. Про Canva for Education : довідковий центр Canva. URL : https://www.canva.com/uk_ua/help/about-canva-for-education/ (дата звернення: 15.09.2024).
42. Романюк М. І. Портфоліо як альтернативний спосіб оцінювання навчальних досягнень школярів в новій українській школі : кваліфікаційна робота / Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича. Чернівці, 2021. С. 3.
43. Словник-довідник з професійної педагогіки / ред. А. В. Семенова. Одеса : Пальміра, 2006. 221 с.
44. Слупська Я. О., Шкуренко О. В. Застосування віртуальної реальності (VR) в освіті. *Молодий вчений*. 2022. №9 (109). С. 82-88.

45. Станьте майстром інтерактиву: 25 онлайн-генераторів завдань : освіторія медіа. URL : <https://osvitoria.media/experience/stante-majstrom-interaktyvu-25-onlajn-generatoriv-zavdan/> (дата звернення: 19.09.2024).
46. Теорія розв'язання винахідницьких задач. *Майстерня педагога*. URL : <http://mozaikaped.blogspot.com/2017/12/teorija-rozvjazuvannja-vynahidnyckyh.html> (дата звернення: 02.06.2024).
47. Технології інтерактивного навчання. URL : <http://surl.li/piuqi> (дата звернення: 24.03.2024).
48. Технологія групової навчальної діяльності. URL : <https://studfile.net/preview/5511894/page:24/> (дата звернення: 02.03.2024).
49. Технологія дослідницької діяльності. URL : <https://moyaosvita.com.ua/pedagogika/tehnologiya-doslidnicko%D1%97-diyalnosti/> (дата звернення: 28.05.2024).
50. Технологія особистісно орієнтованого навчання. *Блог успішного вчителя з української мови*. URL : https://ukrainiansuccessfulteacher.blogspot.com/p/blog-page_27.html (дата звернення: 02.06.2024).
51. Хто такі digital natives? URL : <https://medium.com/@dnatives/%D1%85%D1%82%D0%BE-%D1%82%D0%B0%D0%BA%D1%96-digital-natives-7adc446f5c6c> (дата звернення: 12.07.2024).
52. Швидка підготовка до уроку: використовуємо генератори завдань, ребусів, QR-кодів. ТЕАСННУВ : Незалежна Освітня Корпорація. URL : <https://teach-hub.com/shvydka-pidhotovka-do-uroku-vykorystovuiemo-heneratory-zavdan-rebusiv-qr-kodiv/> (дата звернення: 18.09.2024).
53. Що таке вебквест? URL : <http://surl.li/rtfxly> (дата звернення: 12.09.2024).
54. Що таке методика : он-лайн довідник. URL : <http://surl.li/jirrnj> (дата звернення: 11.08.2024).
55. Що таке навчальне і освітнє відео та навіщо воно потрібне. URL : <https://syndicate.com.ua/education> (дата звернення: 20.08.2024).

ДОДАТКИ

Додаток А

Технологічна схема гри



Рекомендації до створення та оформлення мультимедійної презентації

РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО СТВОРЕННЯ ТА ОФОРМЛЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОЇ ПРЕЗЕНТАЦІЇ

ВІЗУАЛЬНЕ ОФОРМЛЕННЯ

- використовуйте контрастні та гармонійні кольори;
- застосовуйте чіткі та якісні зображення;
- не перевантажуйте слайди інформацією;
- додайте візуальні акценти;
- слідкуйте за єдиним стилем оформлення.

ТЕКСТ

- простий та чіткий шрифт (Arial, Calibri, Verdana);
- розмір не менше 24 кеглів;
- короткі та чіткі речення;
- прості та зрозумілі слова;
- використовуйте марковані списки та заголовки;
- перевірте текст на наявність помилок.

СТРУКТУРА

- створіть логічну структуру презентації;
- забезпечте послідовність слайдів;
- додайте заголовки до кожного слайду;
- зробіть висновки;
- обмежте тривалість презентації (для учнів початкових класів тривалість презентації не більше 10-15 хвилин).

ДОДАТКОВІ ПОРАДИ

- перевірте презентацію перед показом;
- використовуйте звукові ефекти та музику обережно (вони повинні доповнювати презентацію, а не заважати їй);
- додайте інтерактивні елементи;
- враховуйте вікові особливості учнів;
- зробіть презентацію цікавою та корисною.

Плакат до Міжнародного дня толерантності



МІЖНАРОДНИЙ ДЕНЬ

Толерантності

16 ЛИСТОПАДА, 2024



Інфографіка «Поради для здорового харчування»



Сертифікат за доброту

Нагорода за доброту

Щиро вітаю!



*Ти добрий та корисний! Доброта має значення.
Продовжуй так надалі!*

Кохачка

Дата

Презентація «Як я себе почуваю?»

 <h2>ЯК Я СЕБЕ ПОЧУВАЮ?</h2> <p>Клас міс Лулу</p>	<h2>ЦІЛІ ЗАНЯТТЯ</h2> <ol style="list-style-type: none">  ОЗНАЙОМИТИСЯ З РІЗНИМИ ПОЧУТТЯМИ  ПІЗНАТИ СВОЇ ПОЧУТТЯ 		
<p>Я ЩАСЛИВА</p> <p>Я щаслива, коли бачу своїх друзів і граю з ними. Як щодо вас?</p>			<p>МЕНІ СУМНО</p> <p>Мені сумно, бо я сумую за мамою і татом. Ви теж відчуваєте те саме?</p>
<p>Я ВІДЧУВАЮ ЗЛІСТЬ</p> <p>Я злюся, коли бачу, що хтось зневажає інших.</p>			<p>Я ЗДИВОВАНИЙ</p> <p>Ось що я відчуваю, коли хтось несподівано робить мені подарунок!</p>
<p>МЕНІ СТРАШНО</p> <p>Мені стає страшно щоразу, коли я дивлюся фільм жахів.</p>			<p>Я ВІДЧУВАЮ ВТОМУ</p> <p>Я відчуваю втому кожного разу, коли виходжу на пробіжку в сонячний день!</p>
<p>Я ВІДЧУВАЮ ГОРДІСТЬ</p> <p>Я пишаюся, коли правильно виконую завдання або отримую винагороду за свою наполегливу працю.</p>		<p>МИ ВІДЧУВАЄМО ТЕ, ЩО ВІДЧУВАЄМО</p> <p>Ми всі відчуваємо весь спектр емоцій у різних ситуаціях. Де б ми не були щасливі чи сумні, зацікавлені чи нудьгуючі, горді чи збентежені. Це нормально відчувати те, що ми відчуваємо, і виражати це безпечним і здоровим способом.</p>	

Анкета для учнів

1. Що тобі більше подобається на уроках?
 - ★ грати в ігри;
 - ★ слухати вчителя;
 - ★ працювати в групі;
 - ★ робити проєкти;
 - ★ не знаю.
2. Чи подобається тобі виконувати завдання, в яких потрібно щось досліджувати або створювати?
 - ★ дуже подобається;
 - ★ подобається;
 - ★ не дуже подобається;
 - ★ зовсім не подобається.
3. Чи подобається тобі, коли ти можеш сам/сама шукати відповіді на запитання?
 - ★ так, дуже подобається;
 - ★ це цікаво, але іноді буває складно;
 - ★ мені краще, коли все пояснює вчитель;
 - ★ мені це не цікаво.
4. Чи хотів би ти частіше проводити досліди або експерименти?
 - ★ так, дуже хотів би;
 - ★ так, але тільки якщо це буде не дуже складно;
 - ★ ні, тому що це занадто складно для мене;
 - ★ ні, мені це зовсім не подобається.
5. Тобі подобається, коли на уроках використовують комп'ютер?
 - ★ так, дуже подобається;
 - ★ так, але не завжди;
 - ★ ні, не подобається;
 - ★ не знаю.
6. Як часто ти використовуєш комп'ютер, планшет або телефон для навчання?
 - ★ дуже часто, майже кожен день;
 - ★ декілька разів на тиждень;
 - ★ іноді, тільки коли є домашнє завдання;
 - ★ майже ніколи не використовую.
7. Чи дивишся ти мультфільми або відео на YouTube (Ютуб)?
 - ★ так, часто;
 - ★ іноді;
 - ★ ні.
8. Чи вважаєш ти, що ці мультфільми або відео вчать тебе чомусь корисному чи доброму?
 - ★ так;
 - ★ ні;
 - ★ я не дивлюся такі мультфільми або відео.

Анкета для вчителів

Шановні вчителі! Дана анкета спрямована на вивчення Вашого досвіду використання інноваційних технологій у процесі виховання учнів 4-х класів. Просимо Вас відповісти на запитання, що допоможуть оцінити рівень впровадження цих технологій. Усі відповіді є конфіденційними і будуть використовуватися лише в дослідницьких цілях.

1. Як часто Ви використовуєте комп'ютер на уроках?
 - ★ постійно;
 - ★ часто;
 - ★ рідко;
 - ★ ніколи.
2. Наскільки часто Ви залучаєте учнів до самостійного використання інноваційних технологій? (наприклад, створення проєктів, виконання інтерактивних онлайн-завдань)
 - ★ дуже часто;
 - ★ час від часу;
 - ★ рідко;
 - ★ ніколи.
3. Чи створюєте Ви власні матеріали, вправи і завдання за допомогою онлайн-сервісів та мультимедійних ресурсів?
 - ★ так;
 - ★ ні;
4. Як часто Ви відвідуєте курси підвищення кваліфікації з використанням цифрових технологій?
 - ★ ніколи;
 - ★ один раз на рік;
 - ★ 2-3 рази на рік;
 - ★ частіше.
5. Як Ви оцінюєте ефективність використання інноваційних технологій для виховання учнів?
 - ★ дуже ефективно;
 - ★ ефективно;
 - ★ помірно ефективно;
 - ★ малоефективно.
6. Які інноваційні технології Ви, зазвичай, використовуєте у вихованні учнів?

7. Які у Вас виникають труднощі при впровадженні інноваційних технологій у процес виховання?

8. Що, на Вашу думку, може покращити процес використання інноваційних технологій у виховній роботі?

Відкриті запитання для батьків

1. Чи помічаєте Ви зміни у поведінці та вихованні Вашої дитини після впровадження інноваційних технологій в освітній процес?
2. Чи впливають, на Вашу думку, інноваційні технології на розвиток навичок комунікації та співпраці у Вашої дитини?
3. Як Ви оцінюєте рівень відповідальності Вашої дитини під час виконання завдань, у яких використовуються інноваційні технології?
4. Які, на Вашу думку, аспекти виховання потребують покращення через використання інноваційних технологій?
5. Чи підтримуєте Ви використання інноваційних технологій у виховній роботі?

Діагностичне тестування

1. Я виконую домашні завдання вчасно.
Завжди не так 1 2 3 4 5 Завжди так
2. Я готовий відповідати за наслідки своїх дій.
Завжди не так 1 2 3 4 5 Завжди так
3. Я не забуваю про свої обіцянки.
Завжди не так 1 2 3 4 5 Завжди так
4. Я слухаю думки інших під час групової роботи.
Завжди не так 1 2 3 4 5 Завжди так
5. Я допомагаю своїм однокласникам, коли вони цього потребують.
Завжди не так 1 2 3 4 5 Завжди так
6. Я люблю працювати в команді.
Завжди не так 1 2 3 4 5 Завжди так
7. Я чітко висловлюю свої думки під час обговорень.
Завжди не так 1 2 3 4 5 Завжди так
8. Я слухаю інших, коли вони говорять, і поважаю їхню думку.
Завжди не так 1 2 3 4 5 Завжди так
9. Я відверто висловлюю свої почуття, коли це потрібно.
Завжди не так 1 2 3 4 5 Завжди так
10. Я поважаю думки своїх друзів, навіть якщо вони відрізняються від моїх.
Завжди не так 1 2 3 4 5 Завжди так
11. Я намагаюся зрозуміти інших, коли вони висловлюють свою думку.
Завжди не так 1 2 3 4 5 Завжди так
12. Я поважаю традиції інших людей.
Завжди не так 1 2 3 4 5 Завжди так
13. Я дотримуюся правил поведінки в класі та поза ним.
Завжди не так 1 2 3 4 5 Завжди так
14. Я не підказую іншим на уроках, навіть якщо мене про це просять.
Завжди не так 1 2 3 4 5 Завжди так
15. Я не насміхаюся з інших.
Завжди не так 1 2 3 4 5 Завжди так