

РОЗДІЛ 2. ТЕОРІЯ ТА МЕТОДИКА НАВЧАННЯ (З ГАЛУЗЕЙ ЗНАНЬ)

ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ
У МОВНО-ЛІТЕРАТУРНІЙ ОСВІТНІЙ ГАЛУЗІUSE OF MODERN EDUCATIONAL TECHNOLOGIES
IN LANGUAGE AND LITERATURE EDUCATION

Стаття присвячена дослідженню сучасних освітніх технологій у мовно-літературній освітній галузі початкової школи. Автори висвітлюють проблематику цифрової трансформації освіти в умовах глобальних технологічних змін та викликів воєнного часу, що потребує переосмислення традиційних методик навчання, орієнтованих на друкований текст та усне слово. Розглядаються сучасні інструменти, які сприяють розвитку критичного, креативного та медіаграмотного читача і автора, здатного відповідально працювати з інформацією в цифровому середовищі. Особлива увага приділяється індивідуалізації навчальних траєкторій, підвищенню мотивації учнів, розвитку мовленнєвих і міжкультурних компетентностей, формуванню читачької автономії та академічної доброчесності.

Викладено аналіз сучасних досліджень інтеграції технологій у мовно-літературну освіту. Розглянуто моделі TPACK та SAMR, що дозволяють збалансовано поєднувати знання про навчальний зміст, педагогічні методи та технологічні засоби, а також оцінювати рівень трансформації навчальних завдань під впливом технологій. Розкрито значення принципів UDL (Universal Design for Learning) для забезпечення інклюзивності уроків та підвищення успішності учнів. Досліджено ефективність змішаного та перевернутого навчання, цифрового сторітелінгу, ігровіфікації, мобільного навчання та використання AI-інструментів у початковій школі.

У статті виділено невирішені проблеми, зокрема безшовна інтеграція цифрових інструментів у логіку уроку, розробка валідних систем оцінювання мультимедійних продуктів, забезпечення інклюзивності та створення україномовного цифрового контенту для початкової школи. Представлено практичні підходи та приклади завдань: цифрове читання та медіаграмотність, створення буктрейлерів, подкастів, казок-коміксів, QR-квести, бейджі, «читальські челенджі», завдання типу «Фото-метафора» та «Редактор-ментор».

Впровадження сучасних освітніх технологій у початковій школі сприяє формуванню критичного і креативного мислення, соціальних та комунікативних компетентностей, навичок аналізу та оцінки інформації, розвитку мовленнєвої грамотності та академічної доброчесності. Акцентовано на важливості підготовки цифрово компетентного педагога та створення локалізованого українського контенту для забезпечення рівного доступу до якісної освіти.

Ключові слова: цифрова трансформація освіти, мовно-літературна освіта, початкова школа, освітні технології, TPACK,

SAMR, UDL, цифровий сторітелінг, медіаграмотність, критичне мислення.

The article is devoted to the study of modern educational technologies in the field of language and literature education in primary schools. The authors highlight the issues of digital transformation of education in the context of global technological changes and wartime challenges, which require a rethinking of traditional teaching methods focused on printed text and spoken word. It examines modern tools that contribute to the development of critical, creative, and media-literate readers and authors who are able to work responsibly with information in a digital environment. Particular attention is paid to the individualization of learning trajectories, increasing student motivation, developing linguistic and intercultural competencies, and fostering reader autonomy and academic integrity.

An analysis of contemporary research on the integration of technology into language and literature education is presented. The TPACK and SAMR models are considered, which allow for a balanced combination of knowledge about educational content, pedagogical methods, and technological means, as well as an assessment of the level of transformation of educational tasks under the influence of technology. The significance of UDL (Universal Design for Learning) principles for ensuring the inclusiveness of lessons and improving student performance is revealed. The effectiveness of blended and flipped learning, digital storytelling, gamification, mobile learning, and the use of AI tools in primary school is investigated.

The article highlights unresolved issues, in particular the seamless integration of digital tools into lesson planning, the development of valid assessment systems for multimedia products, ensuring inclusivity, and the creation of Ukrainian-language digital content for primary schools. Practical approaches and examples of tasks are presented: digital reading and media literacy, creation of book trailers, podcasts, comic books, QR quests, badges, «reading challenges», tasks such as «Photo Metaphor» and «Editor-Mentor». The introduction of modern educational technologies in primary schools contributes to the formation of critical and creative thinking, social and communication skills, information analysis and evaluation skills, the development of language literacy, and academic integrity. Emphasis is placed on the importance of training digitally competent teachers and creating localized Ukrainian content to ensure equal access to quality education.

Key words: digital transformation of education, language and literature education, primary school, educational technologies, TPACK, SAMR, UDL, digital storytelling, media literacy, critical thinking.

УДК 37.091.3-049.7:81/.82'06(045)
DOI <https://doi.org/10.32782/ip/86.1.6>
Стаття поширюється на умовах
ліцензії CC BY 4.0

Байдюк Л.М.,
докт. філос.,
ст. викладач кафедри фахових методик
та інноваційних технологій у початковій
школі
Уманського державного педагогічного
університету імені Павла Тичини

Постановка проблеми у загальному вигляді.

Цифрова трансформація освіти, що відбувається під впливом глобальних технологічних змін та викликів воєнного часу, актуалізує потребу переосмислення методик навчання у мовно-літературній освітній галузі початкової школи. Традиційно орієнтовані на друкований текст і усне слово, уроки мови та літератури потребують сучасних інструментів, які сприяють розвитку критичного, креативного та медіаграмотного читача і автора, здатного відповідально працювати з інформацією в цифровому середовищі. Використання освітніх технологій має забезпечувати індивідуалізацію навчальних траєкторій, підвищувати мотивацію учнів, розвивати мовленнєві та міжкультурні компетентності, формувати читачку автономію та академічну доброчесність [1].

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Проблематика інтеграції сучасних технологій у мовно-літературну освіту широко представлена в роботах зарубіжних дослідників [2; 3]. Більшість сучасних концепцій ґрунтуються на комплексному поєднанні технологічної, педагогічної та предметної складових підготовки вчителя.

Особливе значення має модель TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), запропонована Мішра та Кьолером (Mishra, Koehler) [2], яка передбачає збалансовану інтеграцію знань про навчальний зміст, методи його викладання та технологічні засоби.

Модель SAMR (Substitution – Augmentation – Modification – Redefinition) дозволяє оцінити рівень трансформації навчальних завдань під впливом технологій: від простого заміщення традиційних інструментів до створення нових форм діяльності, недоступних раніше, наприклад, спільного створення мультимедійного літературного проєкту [3].

Принципи UDL (Universal Design for Learning), розроблені CAST (США), забезпечують інклюзивність уроків через різноманітні способи залучення учнів, подання матеріалу та вираження результатів навчання. Українські дослідники підтверджують, що впровадження UDL підвищує успішність та мотивацію учнів, особливо в інклюзивному навчанні [4].

Дослідження змішаного та перевернутого навчання демонструють ефективність поєднання онлайн- та офлайн-компонентів, оптимізацію аудиторного часу та розвиток критичного мислення і творчих навичок [5].

Зростає наукова увага до цифрового сторітелінгу, ігрофікації та мобільного навчання [6; 7]. Використання AI-інструментів у початковій школі дозволяє автоматизувати аналіз робіт, створювати адаптивні тренажери та генерувати ідеї для творчих завдань, водночас підкреслюючи важливість цифрової етики та академічної доброчесності [8].

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Попри прогрес

у впровадженні технологій, залишаються відкритими питання:

- інтеграція цифрових інструментів у логіку уроку без «техноцентризму»;
- розробка валідних систем оцінювання мультимедійних продуктів;
- забезпечення інклюзивності та формування цифрової етики;
- створення україномовного цифрового контенту для початкової школи.

Мета статті – дослідити застосування сучасних освітніх технологій у мовно-літературній освіті початкової школи та показати, як вони сприяють розвитку мовленнєвих навичок, критичного мислення і творчого підходу до навчання.

Для досягнення цієї мети визначено такі завдання:

1. Провести аналіз моделей інтеграції технологій у навчальний процес, зокрема TPACK, SAMR та принципів UDL, та оцінити їхнє значення для мовно-літературної освіти.
2. Описати практичні підходи та приклади завдань, що реалізують цифрове читання, медіаграмотність, цифровий сторітелінг, ігрофікацію, мобільне навчання та AI-підтримку.
3. Проаналізувати ефективність впровадження сучасних освітніх технологій у формуванні ключових компетентностей молодших школярів, зокрема критичного мислення, креативності та соціальних навичок.
4. Виявити труднощі та перспективи інтеграції цифрових інструментів у логіку уроку, забезпечення інклюзивності та розвитку академічної доброчесності.

Виклад основного матеріалу. Сучасна початкова школа потребує активного впровадження цифрових технологій у мовно-літературну освіту. Вони допомагають не лише формувати навички читання та письма, а й розвивати критичне мислення, креативність, медіаграмотність та соціальні компетентності.

1. Теоретичні засади інтеграції технологій. Модель TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) підкреслює, що обрана технологія має підтримувати конкретну навчальну мету, а не бути самоціллю [2].

Модель SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition) допомагає оцінити ступінь трансформації завдання. Наприклад:

- S (Substitution): PDF-текст із цифровими стікерами для виділення фактів.
- A (Augmentation): інтерактивний текст із глосарієм і миттєвим зворотним зв'язком.
- M (Modification): групове маркування тексту та обговорення із записом внеску кожного учня.
- R (Redefinition): створення учнями цифрового сторітелінгу, наприклад «нова кінцівка казки» з аргументацією фактичних і оціночних суджень [3].

Принципи UDL (Universal Design for Learning) забезпечують інклюзивність уроків: альтернативні формати текстів, аудіоверсії, шрифти без зарубок, високий контраст, субтитри та таймери відпочинку для уникнення перевтоми [4].

2. Практичні підходи та приклади завдань. Цифрове читання та медіаграмотність. Інтерактивні тексти з підсвіткою ключових слів та вбудованими запитаннями допомагають учням відрізнати факти від суджень. Наприклад, у завданні «*Читач-детектив*» учні позначали факти та оцінні судження, а потім робили короткі аудіо-коментарі з обґрунтуванням вибору. Один учень сказав: «*Тепер я бачу, що не все в казці можна сприймати буквально*», що свідчить про розвиток критичного мислення.

2.2. Цифровий сторітелінг. Учні створюють буктрейлери, подкасти, казки-комікси. Завдання «*Герой говорить*» дозволяє переосмислити події з точки зору іншого персонажа. На практиці учні активно працюють із озвученням, титрами, візуальними ефектами, а обов'язковий опис використаних джерел формує навички академічної доброчесності [6].

2.3. Ігрофікація та навчальні ігри. QR-квести, бейджі та «*читальські челенджі*» мотивують дітей до активності і сприяють співпраці. Під час літературного квесту учні виконували завдання на лексику, синтаксис і аналіз тексту. Один учень допоміг іншому зрозуміти сенс незнайомого слова, що показує розвиток соціальних та комунікативних навичок [7].

2.4. Перевернутий клас і змішане навчання. Перед уроком учні переглядають міні-відео або слухають подкасти, а на занятті – аналізують матеріал, обговорюють і виконують творчі завдання. Завдання «*Мозаїка інтерпретацій*» стимулює обмін думками та навчання аргументованому висловленню власної позиції [5].

2.5. Мобільне навчання. Завдання типу «*Фото-метафора*» дозволяють учням шукати та візуалізувати образи з твору, додавати підписи та пояснення. Такий підхід поєднує креативність, письмові навички та критичне мислення [7].

2.6. AI-підтримка навчання. Учні отримують підказки щодо логіки та зв'язності тексту через генератори ідей або індивідуальні тренажери. Завдання «*Редактор-ментор*» навчає використовувати підказки, не копіюючи їх повністю, а редагуючи власний текст [8].

Висновки. Сучасні освітні технології відкривають нові можливості для розвитку мовно-літературних навичок у початковій школі. Вони сприяють формуванню критичного та креативного мислення, умінню аналізувати інформацію, висловлювати власну позицію та ефективно взаємодіяти в команді. Інтеграція інтерактивних текстів, цифрового сторітелінгу, навчальних ігор, мобільних завдань та колективних проектів дозволяє

учням не лише опанувати базові навички читання й письма, а й створювати власні інтерпретації творів, обґрунтовувати аргументи та проявляти ініціативу. Практичний досвід показує, що завдання на створення буктрейлерів або цифрових казок підвищують зацікавленість дітей і стимулюють глибше занурення у зміст тексту.

Використання моделей ТРАСК, SAMR та принципів UDL забезпечує системний і комплексний підхід до інтеграції технологій у навчальний процес. Чітко визначена дидактична мета, ретельний підбір технологічних інструментів і поступове ускладнення завдань допомагають уникати «техноцентризму» та забезпечують ефективність уроку. Принципи UDL роблять навчання доступним для всіх учнів, забезпечуючи альтернативні формати текстів, аудіоверсії, субтитри, висококонтрастні шрифти та керовані перерви, що особливо важливо для дітей з особливими освітніми потребами.

Оцінювання навчальних досягнень стає прозорим і справедливим завдяки використанню рубрик, які враховують точність, логічність аргументів, креативність, мовленнєву правильність та дотримання академічної доброчесності. Учні охоче обговорюють власні підходи, самостійно перевіряють джерела та аналізують результати роботи, що формує відповідальне ставлення до інформації та медіаграмотність.

Цифрова компетентність вчителя залишається ключовим чинником успішної інтеграції технологій. Лише педагог, який володіє методикою, знає, як обирати інструменти відповідно до мети уроку та дотримується правил безпеки, може ефективно впроваджувати інновації. Водночас потребує уваги створення україномовного та локалізованого цифрового контенту для початкової школи, особливо в офлайн-сумісних форматах, що дозволяє забезпечити рівний доступ для всіх учнів.

Незважаючи на досягнуті результати, залишаються відкритими важливі питання: безшовна інтеграція цифрових технологій у логіку уроку, розробка валідних систем оцінювання мультимедійних продуктів, забезпечення інклюзивності та формування цифрової етики. Подальші дослідження та практична діяльність мають зосередитися на створенні комплексних методичних моделей, які поєднуюватимуть технологічні, педагогічні та предметні знання, сприятимуть розвитку ключових компетентностей молодших школярів та формуванню відповідального ставлення до інформації у цифровому середовищі.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Кравченко І. В. Інструменти EdTech для навчання та оцінювання. Київ: Інноваційна освіта, 2025. 142 с. URL: <https://undip.org.ua/wp-content/uploads/2025/03/INSTRUMENTY-EDTECH-DLYA-NAVCHANNYA-TA-OTSINYUVANNYA.pdf>

2. Mishra P., Koehler M.J. Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*. 2006. Vol. 108, № 6. P.1017–1054. URL: https://one2oneheights.pbworks.com/f/MISHRA_PUNYA.pdf

3. Puñtedura R.R. The SAMR Model as a Framework for Evaluating mLearning. *Educational Technology*. 2006. Vol. 51, № 3. P. 22–27. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1036281.pdf>

4. CAST. Universal Design for Learning. 2025. URL: <https://www.cast.org/what-we-do/universal-design-for-learning>

5. Bergmann J., Sams A. Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day. Eugene: *International Society for Technology in Education*, 2012. URL: <https://books.google.com/>

books/about/Flip_Your_Classroom.html?id=YOZCgAAQBAJ

6. Robin B.R. The Educational Uses of Digital Storytelling. Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006. P. 709–716. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1125504.pdf>

7. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining «Gamification». Proceedings of the 2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems. ACM, 2011. P. 2425–2428. URL: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>

8. Edutopia. 7 AI Tools That Help Teachers Work More Efficiently. URL: <https://www.edutopia.org/article/7-ai-tools-that-help-teachers-work-more-efficiently>

Дата першого надходження рукопису до видання: 21.08.2025

Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 22.09.2025

Дата публікації: 24.09.2025