

СУМСЬКА ОБЛАСНА РАДА  
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД  
СУМСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ  
ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ  
ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ

Валентина Успенська

**ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ,  
СЕРВІСИ, РЕСУРСИ в освітньому  
процесі з навчальних предметів /  
інтегрованих курсів соціальної і  
здоров'язберезувальної  
освітньої галузі**



Суми – 2025

*Рекомендовано до друку та практичного використання  
вченою радою комунального закладу  
Сумський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти  
(протокол № 3 від 25 березня 2025 року)*

**Автор – Успенська Валентина Миколаївна**, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри теорії і методики змісту освіти КЗ Сумський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти.

**Рецензенти:**

**Антощук Світлана Володимирівна** – кандидат педагогічних наук, доцент, заступник директора Центру післядипломної освіти ДЗВО «Університет менеджменту освіти».

**Княгницька Вікторія Миколаївна** – учитель інтегрованого курсу «Здоров'я, безпека та добробут», основ здоров'я, інформатики, спеціаліст вищої категорії, старший вчитель Комунальної організації (установа, заклад) «Шосткинська загальноосвітня школа I – III ступенів № 4 Шосткинської міської ради Сумської області».

Успенська В. М. Цифрові інструменти, сервіси, ресурси в освітньому процесі з навчальних предметів / інтегрованих курсів соціальної і здоров'язбережувальної освітньої галузі : методичний посібник. Суми : КЗ СОІППО. 106 с.

Видання містить методичні матеріали щодо формування цифрової грамотності вчителів навчальних предметів / інтегрованих курсів соціальної і здоров'язбережувальної освітньої галузі. У методичному посібнику згруповано цифрові інструменти за компонентами освітнього процесу (знанневий, діяльнісний, контролюючий, допоміжних активностей), представлено їх орієнтовний перелік, опис та зразки використання. Пропонується цифрові інструменти, сервіси, ресурси, затребувані та доречні для викладання у дистанційному чи змішаному форматі навчальних предметів / інтегрованих курсів соціальної і здоров'язбережувальної освітньої галузі.

Розраховане для впровадження в процесі підвищення кваліфікації та для особистого використання вчителями навчальних предметів / інтегрованих курсів соціальної і здоров'язбережувальної освітньої галузі закладів загальної середньої освіти.

## ЗМІСТ

Пояснювальна записка .....	4
I. Виклики цифрової освіти для вчителя соціальної і здоров'язбережувальної освітньої галузі .....	5
1.1. Цифрова компетентність учителя соціальної і здоров'язбережувальної освітньої галузі .....	5
1.2. Цифрові засоби освітнього онлайн-середовища: сервіси, ресурси, інструменти .....	11
II. Цифровий інструментарій для ефективного викладання СЗО .....	15
2.1. Типи цифрових інструментів .....	16
2.2. Цифрові інструменти для знаннєвого компонента .....	19
Інструкція 1. Canva .....	21
Інструкція 2. Nearpod (Л. Кужель) .....	25
Інструкція 3. Genially (О. Зимовець) .....	31
Інструкція 4. Coggle (С. Голуб) .....	40
Інструменти штучного інтелекту для створення навчального контенту й візуалізації .....	40
Інструкція 5. Slidesgo (О. Тарасенко) .....	42
Мобільні застосунки на уроках СЗО (М. Кісільова) .....	51
2.3. Цифрові інструменти для діяльнісного компонента .....	58
Інструкція 6. Flinga (Г. Горбань) .....	60
Інструкція 7. StoribordThat (В. Княгницька) .....	67
2.4. Цифрові інструменти для контролюючого компонента .....	73
Інструкція 8. QuestionWell .....	74
Інструкція 9. Liveworksheets (А. Капленко, Л. Кужель) .....	78
Інструкція 10. EDpuzzle .....	85
Інструкція 11. Choko.link (В. Княгницька) .....	87
2.5. Цифрові інструменти для допоміжних активностей .....	89
Інструкція 12. MEMI (Ю. Дерев'янку) .....	90
III. Освітні онлайн-ресурси для використання у СЗО .....	94
Правила роботи з мультимедійними пристроями в освіті .....	100
ДОДАТКИ .....	101
Глосарій .....	102
Список використаних джерел .....	104

## ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Цифровий формат сучасного життя накладає відбиток на особливості викладацької діяльності в освітній сфері. Дистанційний та змішаний режим навчання як у середній освіті, так і вищій, зокрема післядипломний, неможливий без оволодіння цифровою грамотністю всіх учасників освітнього процесу. Для підготовка громадянина, здатного навчатися впродовж життя, важливим є оволодіння цифровими навичками. Серед них – комп'ютерна, інформаційна, цифрова грамотність; комунікація та взаємодія; створення цифрового контенту; безпека; розв'язання проблем засобами цифрового світу. Знання, уміння й навички аналізувати, критично мислити, оцінювати і створювати цифровий контент, розуміти, як працюють, які функції виконують медіа, наразі є пріоритетними. Важливо, щоб педагоги використовували сучасні цифрові інструменти для організації освітнього процесу онлайн та офлайн, були медіаграмотними, використовували здоров'язберезувальні технології під час навчання онлайн.

Учителі соціальної і здоров'язберезувальної освітньої галузі потребують як навчально-методичної підтримки в систематизації цифрових освітніх сервісів, інструментів, ресурсів, доречних у викладацькій діяльності, так і оволодіння основами їх використання в освітньому процесі. Даний методичний посібник спрямований на виконання цього завдання. Він є частиною навчального комплексу підготовки вчителів означеної галузі у процесі підвищення кваліфікації.

У методичному посібнику пропонується класифікація цифрових інструментів. До них даються гіперактивні посилання, також посилання на відео майстер-класи з використання. До частини з них подано описи й майстер-класи для використання в соціальній і здоров'язберезувальній освітній галузі, розроблені, зокрема, тренерами-педагогами НУШ в Сумській області, членами творчої групи.

Серед інструментів є інструменти штучного інтелекту, етичне та відповідальне використання яких сприятиме ефективному освітньому процесу, покращуватиме практику викладання й навчальний досвід учнів, гарантуючи їм розвиток навичок для майбутнього в етичних рамках, а вчителям – можливість підвищення ефективності розробок інноваційних ресурсів для викладання.

У методичному посібнику маємо на меті ознайомити вчителів із цікавими цифровими інструментами, які не лише удосконалять їх цифрову компетентність, але й оновлять зміст навчальної діяльності на уроках, підвищать мотивацію до навчання, сформують освітню траєкторію та власне бачення щодо вирішення певних професійних завдань.

Значущість посібника у його теоретичній обґрунтованості, доцільності представлення цифрових інструментів, ефективних для досягнення запланованих результатів навчання здобувачів освіти.

# I. ВИКЛИКИ ЦИФРОВОЇ ОСВІТИ ДЛЯ ВЧИТЕЛЯ СОЦІАЛЬНОЇ І ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ

## У цьому розділі ви:

- ✓ ознайомитесь із компонентами цифрової компетентності вчителя;
- ✓ визначите рівень своєї цифрової компетентності;
- ✓ співставите поняття та проаналізуєте критерії оцінки цифрових засобів: сервісів; ресурсів; інструментів;
- ✓ проаналізуєте вимоги до цифрових інструментів у соціальній і здоров'язбережувальній освітній галузі (далі – СЗО).

Визначення актуальних понять, зазначених в тексті **так\***, містяться у глосарії (с. 102).

## 1.1. Цифрова компетентність учителя соціальної і здоров'язбережувальної освітньої галузі

Для навчання підростаючого покоління в епоху цифрової ери традиційних технологій і методів стає замало. Глобальна конкуренція та технології змінюють спосіб мислення та життя людей. Як навчальні програми, так і методи викладання та навчання мають відповідати новим потребам школярів і суспільства. Учителі повинні успішно та ефективно впроваджувати цифрову педагогіку шляхом інтеграції цифрових технологій\* в освітній процес. Тільки це дасть учням отримати знання та компетентність, необхідні для успішної участі в сучасному суспільстві [21].

Розвиток цифрових технологій відкриває перед учителями СЗО безмежні можливості професійної діяльності. Вони є актуальними в умовах різних видів форм освіти – очної, змішаної, дистанційної. Добір матеріалів актуальних платформ, володіння інструментами цифрових сервісів\* для створення власного навчального контенту чи використання готових доцільних розробок підвищить ефективність викладання, створення цікавих та продуктивних уроків. Цифрові ресурси\* дозволяють передавати знання у формі, зручній потребам кожного учня. Навчання учнівства з використанням цифрових інструментів\* активізує пізнавальний інтерес та ініціативу, формує ключові й предметну компетентності, розвиває наскрізні вміння.

Компетентнісний потенціал СЗО Державного стандарту базової середньої освіти окреслює вимоги до умінь та ставлень, набуття яких визначає сформованість ключової інформаційно-комунікаційної компетентності\* в учнів (табл. 1; рис. 1).

## Компетентнісний потенціал ключової інформаційно-комунікаційної компетентності в СЗО

(Державний стандарт базової середньої освіти :

Постанова Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 р. № 898)

<b>Уміння:</b>
✓ використовувати цифрові технології для активної участі в суспільному житті, співпраці з іншими особами для досягнення особистих чи соціальних цілей
✓ знаходити, представляти, перетворювати, аналізувати, узагальнювати і логічно організувати інформацію щодо безпеки, здоров'я і добробуту (особистого, родинного, суспільного) з використанням інформаційно-комунікаційних технологій
✓ критично оцінювати достовірність і надійність інформації, цифрового контенту
✓ безпечно застосовувати інформаційно-комунікаційні технології в повсякденному житті (цифровий добробут)
<b>Ставлення:</b>
✓ дотримання безпечного, відповідального та етичного спілкування в інформаційних мережах
✓ усвідомлення переваг і загроз використання інформаційно-комунікаційних технологій і соціальних мереж, розуміння проблем і наслідків комп'ютерної залежності

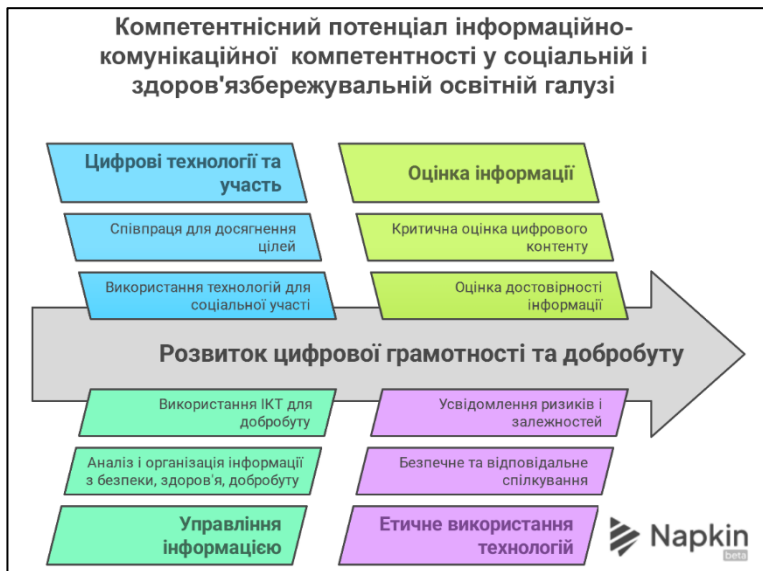


Рис. 1. Компетентнісний потенціал  
інформаційно-комунікаційної компетентності у СЗО

Інформаційно-цифрова компетентність вчителя означена Професійним стандартом «Вчитель закладу загальної середньої освіти» [15] складовою А3 для **трудової функції А. Навчання здобувачів освіти предметів (інтегрованих курсів)**. У її складі – компетентності А3.1; А3.2; А3.3 та їх опис через знання; уміння та навички; комунікацію; відповідальність та автономію. Детальніше – у таблиці 2.

Таблиця 2

**Опис інформаційно-цифрової компетентності вчителя як складової А3 трудової функції «Навчання здобувачів освіти предметів (інтегрованих курсів)» [за 15]**

Компоненти компетентності	Опис
<b>А3.1. Здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук і критично оцінювати інформацію</b>	
Знання	<p>А3.1.31. Функційна грамотність у використанні цифрових пристроїв, їхнього базового програмного забезпечення, онлайн-сервісів зокрема фінансових, мережі Інтернет</p> <p>А3.1.32. Правила критичного оцінювання інформації та критерії медіаграмотності, цифрової фінансової грамотності</p> <p>А3.1.33. Цифрові середовища, професійні онлайн-спільноти й електронні (цифрові) ресурси для безперервного професійного розвитку впродовж життя</p> <p>А3.1.34. Вимоги законодавства щодо академічної доброчесності й використання об'єктів авторського права; мережевий етикет у професійній діяльності</p> <p>А3.1.35. Правила безпеки в цифровому середовищі, наслідки впливу цифрової інформації на людину</p>
Уміння та навички	<p>А3.1.У1. Використовувати цифрові пристрої, їхнє базове програмне забезпечення; працювати з операційними системами, онлайн-сервісами, файлами, мережею Інтернет</p> <p>А3.1.У2. Критично оцінювати достовірність, надійність інформаційних джерел, вплив інформації на свідомість і розвиток здобувачів освіти, на прийняття рішень</p> <p>А3.1.У3. Використовувати відкриті електронні (цифрові) освітні ресурси педагогічного спрямування для професійного розвитку та обміну педагогічним досвідом, створювати й наповнювати власне е- портфоліо</p> <p>А3.1.У4. Уникати небезпек в інформаційному просторі; забезпечувати захист і збереження персональних даних досвідом використання цифрових технологій</p>
Комунікація	А3.1.К1. Взаємодіяти з учасниками освітнього процесу для

	створення спільнот обміну досвідом використання цифрових технологій
Відповідальність і автономія	A3.1.B1. Усвідомлювати важливість цифрової гігієни, ініціювати й проводити заходи з популяризації дотримання цифрової гігієни серед учасників освітнього процесу
<b>A3.2. Здатність ефективно використовувати наявні та створювати (за потреби) нові електронні (цифрові) ресурси</b>	
Знання	A3.2.31. Класифікація електронних (цифрових) освітніх ресурсів і призначення їх, ознаки електронного (цифрового) освітнього середовища A3.2.32. Правила зміни, модифікації відкритих електронних (цифрових) освітніх ресурсів, створення нових електронних (цифрових) освітніх ресурсів і спільного використання їх A3.2.33. Підходи до захисту електронних (цифрових) освітніх ресурсів, механізми захисту власних авторських прав
Уміння та навички	A3.2.U1. Добирати електронні (цифрові) освітні ресурси, оцінювати їхню ефективність для досягнення навчальних цілей A3.2.U2. Модифікувати, редагувати, комбінувати наявні електронні (цифрові) освітні ресурси; створювати (за потреби) особисто або спільно з іншими особами нові електронні (цифрові) освітні ресурси; упорядковувати ресурси й надавати до них доступ учасникам освітнього процесу
Комунікація	A3.2.K1. Взаємодіяти з учасниками освітнього процесу для розроблення / модифікації / адаптації електронних (цифрових) освітніх ресурсів
Відповідальність і автономія	A3.2.B1. Визначати потреби класу / групи, які можна задовольнити шляхом створення / адаптації / модифікації електронних (цифрових) освітніх ресурсів A3.2.B2. Дотримуватись академічної доброчесності під час створення й використання електронних (цифрових) освітніх ресурсів, вимог законодавства щодо захисту авторського права, а також вживати заходів щодо захисту власних авторських прав
<b>A3.3. Здатність використовувати цифрові технології в освітньому процесі</b>	
Знання	A3.3.31. Підходи до організації освітнього процесу з використанням цифрових технологій (зокрема дистанційного навчання), умови організації цифрових робочих місць A3.3.32. Цифрові технології та електронні (цифрові) освітні

	ресурси для навчання здобувачів освіти предметів (інтегрованих курсів), оцінювання та моніторингу результатів навчання здобувачів освіти та організації їхнього самоконтролю, відстеження прогресу здобувачів освіти в навчанні
Уміння та навички	<p>A3.3.У1. Використовувати безпечне електронне (цифрове) освітнє середовище для організації та управління освітнім процесом, організації групової взаємодії, зворотного зв'язку, спільного створення електронних (цифрових) освітніх ресурсів</p> <p>A3.3.У2. Аналізувати й інтерпретувати в електронному (цифровому) середовищі інформацію про активність і ефективність навчальної діяльності здобувачів освіти; реалізовувати стратегії оцінювання за допомогою цифрових сервісів; добирати цифрові інструменти оцінювання, критично аналізувати</p>
Комунікація	A3.3.К1. Комунікувати з учасниками освітнього процесу, використовуючи різні електронні (цифрові) засоби й сервіси
Відповідальність і автономія	<p>A3.3.В1. Надавати допомогу й виявляти підтримку іншим учасникам освітнього процесу в оволодінні цифровими технологіями</p> <p>A3.3В2. Використовувати для організації навчання здобувачів освіти захищені цифрові ресурси</p>

Цифрова компетентність\* учителя, поєднуючи в собі знання, уміння, навички та ставлення щодо використання цифрових технологій для професійної діяльності, спілкування, власного розвитку й навчання, участі в суспільному житті дозволить виконувати комплексні завдання в цифровому середовищі. Сферами цифрової компетентності є:

- ✓ комп'ютерна грамотність;
- ✓ інформація та цифрова грамотність;
- ✓ комунікація та взаємодія; створення цифрового контенту;
- ✓ безпека;
- ✓ розв'язання проблем та навчання впродовж життя.

Стандарт цифрової компетентності окреслено в документі Міністерства цифрової трансформації України (2021) [«Опис рамки цифрової компетентності для громадян України»](#) [14]. Оволодіння цифровою компетентністю дає можливість учителям упроваджувати цифрову педагогіку, сутність якої виходить за межі суто використання цифрових технологій, а передбачає створення цікавого, мотивувального, ефективного освітнього процесу й управління ним в універсальному дизайні навчання через формулу «Залучення. Представлення.

Діяльність». У презентації Genialy [«Використання цифрових технологій в цифровій педагогіці»](#) [21] розкрито сутність поняття «цифрова педагогіка» та її мета.

У [статті Шон Майкл Морріс «Декодування цифрової педагогіки»](#) [21] розкрито сутність явища «цифрова педагогіка», пропонується опис ознак цифрового вчителя. Прочитавши статтю, обдумайте логіку тез: «Цифрова педагогіка – постійне навчання вчителя»; «Забування – кращий шлях до цифрової педагогіки»; «Взаємодійте, спонукайте, будьте у спільнотах, тоді ви – цифровий учитель».

Визначити рівень власної цифрової компетентності допоможе Національний тест на визначення цифрової грамотності за цифрограмом від освітньої платформи [ДіяОсвіта](#) [6].

Сфери, які перевіряє цифрограм від сервісу «Дія. Освіта» (до кожної сфери пропонується 3 питання):

- цифрове суспільство;
- електронне урядування;
- електронна школа;
- електронне навчання;
- безпека в цифровому суспільстві;
- професійна комунікація;
- професійна співпраця;
- рефлексія розвитку цифрової компетентності;
- неперервний професійний розвиток;
- добір цифрових ресурсів;
- створення та модифікація цифрових освітніх ресурсів;
- управління та спільне використання цифрових освітніх ресурсів;
- захист цифрових ресурсів;
- організація та управління освітнім процесом учнів;
- інтерактивне та активне навчання учнів. Організація співпраці учнів;
- індивідуалізація навчання та диференціація;
- інклюзивне навчання;
- аналіз та інтерпретація цифрових даних. Забезпечення зворотного зв'язку і оцінювання учнів. Організація самоконтролю учнів;
- інформаційна та медіаграмотність;
- відповідальне використання цифрових технологій та сервісів;
- вирішення проблем за допомогою цифрових технологій та сервісів.

## **Як пройти Національний тест на визначення цифрової грамотності:**

1. Зайдіть на освітню платформу «[ДіяОсвіта](#)». Авторизуйтеся.
2. Знайдіть у «Меню» розділ «Тести» та [цифрограм для вчителів](#).
3. Зареєструйтесь та пройдіть опитування, оцініть свою цифрову грамотність (30-40 хвилин). Звертайте увагу на сфери та компетентності, які перевіряє кожне завдання.
4. Перегляньте діаграму, яка візуально ілюструє ваші найсильніші компетентності з визначених у рамці цифрових компетентностей.
5. Отримайте електронний сертифікат.



На освітній платформі [ДіяОсвіта](#) для вчителя пропонується доречний контент. Зайшовши в «Меню» можна підібрати інформацію для розвитку власної цифрової компетентності та своїх учнів ([освітні серіали](#); [ІТ-студії](#)) та з ресурсами для викладання в СЗО (гайд [«Онлайн-безпека для підлітків»](#), освітній серіал [«Про кібербулінг для підлітків»](#), освітній серіал [«Особиста безпека підлітків»](#), симуляції [«Навчання під час воєнного стану»](#) та інші).

## **1.2. Цифрові засоби освітнього онлайн-середовища: сервіси, ресурси, інструменти**

Обираючи в роботі цифрові онлайн-засоби, учителям важливо розбиратись у їх різноманітті, використовувати найбільш доречні й ефективні, володіти критеріями оцінки, а також досліджувати цифрові новинки, які з'являються щоденно. У таблиці 3 пропонується перелік онлайн-засобів, їх визначення, приклади та критерії для їх оцінки.

## Цифрові засоби онлайн-освіти

Категорія цифрових онлайн-засобів	Визначення	Приклади засобів	Критерії оцінки
Цифрові та комплексні освітні сервіси	Послуга, яка надається повністю або частково за допомогою цифрових технологій. Це може бути як онлайн-платформа, так і мобільний додаток, який дозволяє користувачам отримувати доступ до певних продуктів або послуг через Інтернет	Платформи для навчання: Google Classroom, Microsoft Teams, Zoom. Освітні платформи: Всеосвіта, НаУрок, МійКлас, ClassDojo та інші	<ul style="list-style-type: none"> <li>– відповідають навчальним програмам і цілям;</li> <li>– сприяють розвитку ключових компетентностей;</li> <li>– здатні забезпечити заплановані результати навчання;</li> <li>– відповідають запланованій діяльності;</li> <li>– легко інтегруються у навчальний процес;</li> <li>– забезпечують безпечний і захищений доступ до даних</li> </ul>
Цифрові ресурси	Інформація, яка зберігається і передається в цифровій формі. Перевагами цифрових ресурсів є: їх доступність, інтерактивність, масштабованість (легко змінювати та ділитись ними), зменшують витрати, персоналізують навчання <a href="#">[19]</a>	Електронні підручники, відеоуроки, презентації, інтерактивні вправи, опитувальники тощо	<ul style="list-style-type: none"> <li>– мають високу якість контенту;</li> <li>– відповідають віковим особливостям учнів;</li> <li>– відповідають очікуваним результатам;</li> <li>– доступні в різних форматах; можуть бути адаптовані до різних навчальних ситуацій;</li> <li>– україномовні;</li> <li>– універсальна доступність;</li> <li>– мультимедійність та мультимодальність*;</li> <li>– відсутність помилок</li> </ul>
Цифрові інструменти	Широкий спектр програмних засобів, які використовуються для створення, редагування та обробки цифрових ресурсів, покращують будь-який вид навчальної діяльності, здатні зробити навчання більш інтерактивним, доступним та ефективним	Google Docs, PowerPoint, Canva, Kahoot!, Quizizz, Padlet, Miro, Trello, Genial.ly, Nearpod та інші	<ul style="list-style-type: none"> <li>– полегшують процес навчання;</li> <li>– сприяють активній участі учнів;</li> <li>– мають інтуїтивно зрозумілий інтерфейс;</li> <li>– сумісні з різним обладнанням</li> </ul>

**Цифрові освітні ресурси** – це навчальні й довідкові видання, демонстраційні й практичні матеріали, інструменти для оцінювання, симуляції, аудіо та відеоресурси.

У відео «Створення цифрових освітніх ресурсів» (навчальний курс [«Учителі в курсі»](#) [19] української студії онлайн-освіти [EdEra](#), модуль 6; щоб переглянути відео треба попередньо зареєструватись на навчальному курсі) дається визначення цифрових освітніх ресурсів, зазначається перевага їх використання (доступність, інтерактивність, масштабованість, зменшення витрат, персоналізація навчання). Надається перелік видів цифрових освітніх ресурсів (рис. 2), огляд використання окремих сервісів та інструментів (Canva), вимоги до створення власних ресурсів (інфографіки, комп'ютерних презентацій, відео й псевдовідео), до відеоконтенту, який пропонується учням.



Рис. 2. Види цифрових освітніх ресурсів (створено за [19] з використанням сервісу Napkin.ai)

**Цифрові освітні інструменти** – це широкий спектр програмних засобів, які використовуються для створення, редагування та обробки цифрових ресурсів, покращують освітню діяльність, здатні зробити навчання більш інтерактивним, доступним та ефективним.

Використання цифрових інструментів у СЗО, і взагалі в освіті, виконує мету набуття знань і результатів учнів з предметів / інтегрованих курсів, реалізацію завдань **залученості** учнів в освітній процес, що є складовою універсального дизайну навчання. «Ми є свідками того, як цифрові технології привертають увагу наших учнів, однак часто помічаємо, що після ейфорії від першого знайомства з цифровими інструментами дехто відмовляється від них. Це означає, що цифрові технології не є головним чинником, який впливає на залученість учня в навчання. Головною є мета їхнього використання під час залучення учня до навчання. Технології ефективні, якщо вони використовуються як інструмент для надбання, а не споживання знань [21].

**Як цифрові ресурси та інструменти тренують навички учнів при викладанні СЗО:**

- ✓ форуми й соціальні мережі покращують можливості для обговорення, *висловлення власної думки в письмовій формі;*
- ✓ сайти з новинами, відібраними згідно віку учнів, підбрані чи створені відео з життєвими ситуаціями (робота з кейсами) допоможуть *оцінювати ризики, розв'язувати проблеми, логічно обґрунтовувати позицію;*
- ✓ інтерактивні вправи й віртуальні тренажери допомагають тренувати навички *самостійної роботи, читати з розумінням, приймати рішення;*
- ✓ інструменти спільної роботи (віртуальні дошки, Google-документи й презентації, інтерактивні аркуші, взаємодія в онлайн-кімнатах) дають змогу кооперувати учнів, розвивають *вміння виявляти ініціативу, співпрацювати з іншими, планувати власну та групову роботу, підтримувати учасників групи, конструктивно керувати емоціями;*
- ✓ ментальні карти, хмари слів, сервіси для ведення нотаток готують учнів *критично і системно мислити;*
- ✓ сервіси інфографіки та візуалізації контенту розвивають *вміння діяти творчо.*

**Вимоги до цифрових інструментів у СЗО** визначаються як загальними вимогами в освіті, так і специфікою галузі (табл. 4).

### Вимоги до цифрових інструментів у СЗО

<i>Змістове наповнення</i>	Мають містити актуальну, науково обґрунтовану інформацію, відображати сучасні досягнення у галузі здоров'я та соціального розвитку;
<i>Відповідність Державному стандарту базової середньої освіти</i>	Реалізувати базові знання, сприяти досягненню обов'язкових освітніх результатів, формуванню ключових та предметних компетентностей, розвивати наскрізні вміння
<i>Педагогічна цінність</i>	Мають бути інтерактивними, мотивуючими, візуально привабливими; сприяти розвитку критичного мислення, вчити аналізувати інформацію, розрізняти факти від думок, виявляти маніпуляції та робити обґрунтовані висновки; спроможними до моделювання ситуацій для навчання соціальним навичкам та прийняття рішень
<i>Інноваційність</i>	Використання сучасних технологій (штучний інтелект*, симуляції, віртуальна та доповнена реальність), актуальних форм і форматів навчання (змішане, перевернуте, проєктне) тощо
<i>Доступність використання</i>	Бути інтуїтивно простими, сумісними з різними пристроями, надійними, безпечними, доступними за ціною (безкоштовними), підтримувані розробниками
<i>Етичність</i>	Дотримання авторських прав, безпечність для дітей, забезпечення конфіденційності персональних даних усіх учасників освітнього процесу
<i>Сприяння розвитку цифрової компетентності вчителів та учнів</i>	

Застосування цифрових інструментів у СЗО здатне реалізувати мету галузі, розвиток особистості учня, формування здорового способу життя, соціальної відповідальності та активної громадянської позиції.

## II. ЦИФРОВИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ ДЛЯ ЕФЕКТИВНОГО ВИКЛАДАННЯ СЗО

**У цьому розділі ви:**

- ✓ ознайомитеся із групами цифрових інструментів відповідно до компонентів освітнього процесу;
- ✓ виконаєте вправи з використання окремих інструментів, доцільних для використання в СЗО;
- ✓ отримаєте ресурси майстер-класів для подальшого самостійного освоєння цікавих вам інструментів.

## 2.1. Типи цифрових інструментів

Популярні в закладі загальної середньої освіти цифрові інструменти мають забезпечити інтерактивність, комунікацію, залученість учнів. Зустрічаються різні класифікації. Одна з них: системи керування навчанням; інструменти для колективної роботи; інструменти оцінювання; системи передавання інформації; інструменти віртуальної / доповненої реальності для перенестися в інший простір чи розгляд з усіх боків віртуальних об'єктів ([Найпопулярніші цифрові інструменти вчителя](#)) [6].

В [інтерактивній відеопрезентації Genially](#) «Типологія цифрових інструментів» [21] (рис. 3) розкривається типологія безкоштовних цифрових інструментів (розроблена Метт Бауер і Джоді Торрінгтон), які можуть бути корисними в освітньому процесі. До груп інструментів пропонуються коментарі про способи використання в освітньому процесі, до інструментів – приклади з посиланнями.

Узагальнюючи відеопрезентацію можемо зауважити, що в освітньому процесі вчителям СЗО першочергово будуть корисними *інструменти для роботи з текстом; зображеннями; відео, мультимодальні\**, для оцінювання, аналізу даних, спілкування та ін. Використання того чи іншого інструмента в в освітньому процесі залежить від навчальної цілі, обставин, можливостей, розуміння сильних, слабких сторін, умінь володіння інструментом.



Рис. 3. Типологія цифрових інструментів для освіти (з презентації) [21]

Класифікуючи цифрові інструменти для ефективного викладання предметів та інтегрованих курсів СЗО, розглянемо їх у контексті знаннєвого, діяльнісного та контролюючого компонентів освітнього процесу, а також допоміжних активностей, як прийомів активізації пізнання учнів. Освітні цілі, які вирішують групи цифрових інструментів, висвітлено в табл. 5.

Таблиця 5

### Групи цифрових інструментів для використання в СЗО

Компоненти освітнього процесу	Групи цифрових інструментів	Які освітні цілі вирішують
Знаннєвий	Створення навчального контенту й візуалізація	Можливість створювати наочний навчальний матеріал, який відповідає потребам учнів та вимогам програми; готувати різноплановий матеріал для його представлення в універсальному дизайні навчання; забезпечити кодування / декодування інформації (створення / пояснення схем, графіків, діаграм, символів, ментальних карт) та її критичну оцінку; сприяє кращому засвоєнню інформації учнями
	Самостійне навчання й організація знань	Розвиток в учнів навичок самостійного навчання та самоорганізації; навчання дослідженню, пошуку, аналізу, використанню, упорядкуванню інформації: створення умов для індивідуального навчання та розвитку
Діяльнісний	Колаборація і проектна робота	Тренування наскрізних умінь (виявляти ініціативу, конструктивно керувати емоціями, співпрацювати з іншими); відпрацювання обов'язкових освітніх результатів; розвиток навичок проектної роботи; створення умов для обміну досвідом і ідеями
	Гейміфікація. Сторітеллінг. Симуляція	Створення цікавого і захоплюючого навчального процесу; розробка та використання завдань і вправ для діяльності учнів з набуття обов'язкових освітніх результатів; тренування наскрізних умінь; моделювання життєвих ситуацій
Контролюючий	Оцінювання й опитування	Оцінити результати освіти; виявити проблеми та скоригувати навчальний процес; зібрати зворотний зв'язок; рефлексія
Допоміжні активності		Створення сприятливої атмосфери для навчання; активізація пізнання, зняття емоційного напруження та стресу, підтримка і відновлення фізичного, психічного ресурсу

Перелік доцільних цифрових інструментів для викладання предметів і інтегрованих курсів СЗО за компонентами освітнього процесу запропоновано у табл. 6.

Таблиця 6

**Орієнтовний перелік доцільних цифрових інструментів для викладання предметів / інтегрованих курсів СЗО**

Група інструментів	Перелік
<b>Цифрові інструменти для знаннєвого компонента освітнього процесу</b>	
Створення навчального контенту й візуалізація	Конструктори й контент уроків <a href="#">Всеосвіта</a> , <a href="#">На Урок</a> Презентації, створення відеоконтенту: Google Slides, Microsoft PowerPoint, <a href="#">Genially</a> , <a href="#">Canva</a> , <a href="#">Powtoon</a> , <a href="#">Prezi</a> , <a href="#">Nearpod</a> , <a href="#">EDpuzzle</a> Інтерактивні плакати <a href="#">Thinglink</a> , <a href="#">Genially</a> Інфографіка: <a href="#">Canva</a> , <a href="#">Piktochart</a> , <a href="#">Infogram</a> , <a href="#">VistaCreate</a> Хмари слів: <a href="#">WordArt</a> Ментальні карти: <a href="#">MindMup</a> , ШІ: <a href="#">Coggle MyLens</a> <a href="#">Генерування зображень (ШІ): Craiyon Dream, Lexica, Ideogram, Copilot Дизайнер, DALLE-3</a> та відео <a href="#">KREA</a> Інструменти ШІ: великі мовні моделі: <a href="#">ChatGPT</a> , <a href="#">Google Gemini</a> , <a href="#">Microsoft Copilot</a> ; інші: <a href="#">Gamma</a> , <a href="#">Slidesgo</a> , <a href="#">Napkin</a>
Самостійне навчання й організація знань	Онлайн-курси: <a href="#">ВШО</a> Мобільні застосунки Інтерактивні е-книги <a href="#">Book Creator</a> Нотатки, теки: <a href="#">Wakelet</a> , <a href="#">Google Keep</a>
<b>Цифрові інструменти для діяльнісного компонента освітнього процесу</b>	
Колаборація і проектна робота	Онлайн-дошки: <a href="#">Padlet</a> , <a href="#">Flinga</a> , <a href="#">Tldraw</a> , <a href="#">Lino</a> , <a href="#">Trello</a> , <a href="#">Miro</a> Документи, таблиці: Google Docs, Microsoft Word, Microsoft Excel Навчальні класи та кімнати: <a href="#">Google Classroom</a> , Microsoft Teams, Zoom, <a href="#">Classtime</a> , <a href="#">ClassDojo</a> Відеоконференції: Zoom, Google Meet, Microsoft Teams
Гейміфікація. Сторітеллінг. Симуляція	Ігрові платформи: <a href="#">WordWall</a> , <a href="#">Genially</a> , <a href="#">Learning Apps</a> , <a href="#">Interacty</a> Ребуси <a href="#">Rebus1</a> . Кросворди <a href="#">Childdevelop</a> . Флеш-карти <a href="#">Litgrades</a> (ШІ) Симулятори: <a href="#">Дія.Освіта</a> Віртуальна реальність (VR), доповнена реальність (AR) <a href="#">AR Book</a> Сторітеллінг, комікси: <a href="#">Book Creator</a> , <a href="#">StoryboardThat</a> , <a href="#">Make Beliefs Comix</a> ШІ: <a href="#">Story AI</a> , <a href="#">Kazka Fun</a> , <a href="#">Readingclub AI</a> , <a href="#">Storytailor AI</a>

<b>Цифрові інструменти для контролюючого компонента освітнього процесу</b>	
Оцінювання й опитування, рефлексія	Системи тестування: <a href="#">Google Forms</a> , Microsoft Forms, <a href="#">Всеосвіта</a> , <a href="#">На Урок</a> , ШІ: <a href="#">Questionwell</a> , <a href="#">Conker</a> Опитування, мозковий штурм, вікторини: <a href="#">Mentimeter</a> , <a href="#">Slido</a> , <a href="#">Kahoot!</a> , <a href="#">Classtime</a> , <a href="#">Quizizz</a> , <a href="#">EDpuzzle</a> , <a href="#">JustClass</a> , <a href="#">Answer Garden</a> Зворотний зв'язок <a href="#">Flintk</a> (ШІ) Інтерактивні робочі аркуші <a href="#">Wizer.me</a> , <a href="#">Liveworksheets</a> Портфоліо: <a href="#">ClassDojo</a> , <a href="#">Google Classroom</a> , <a href="#">Choko.link</a>
<b>Цифрові інструменти для допоміжних активностей освітнього процесу</b>	
Вправи на знайомство <a href="#">Daresay</a> (ШІ), криголами <a href="#">Slidesgo</a> (ШІ). Вправимотиватори <a href="#">WordWall</a> . Валеохвилинки. Меми <a href="#">loveimg</a> Емоджи <a href="#">Emojiton</a> . Колесо вибору <a href="#">Wheelofnames</a> . Генератори ( <a href="#">цитат</a> , <a href="#">чисел</a> , <a href="#">QR-коду</a> , <a href="#">кубиків</a> ), таймер <a href="#">Pomofocus</a>	

Рішення, який освітній інструмент використовувати, приймає вчитель самостійно з огляду на свої потреби та можливості.

## **2.2. Цифрові інструменти для знаннєвого компонента освітнього процесу**

### **СТВОРЕННЯ НАВЧАЛЬНОГО КОНТЕНТУ Й ВІЗУАЛІЗАЦІЯ**

**Які освітні цілі СЗО вирішують:** можливість створювати наочний навчальний матеріал, який відповідає потребам учнів та вимогам програми; готувати різноплановий матеріал для його представлення в універсальному дизайні навчання; забезпечити кодування / декодування інформації (створення / пояснення схем, графіків, діаграм, символів, ментальних карт) та її критичну оцінку; сприяє кращому засвоєнню інформації учнями.

**Які навички тренуються при створенні / використанні учнями:** візуальне сприйняття; кодування й декодування інформації; креативність; вміння знаходити, аналізувати, структурувати, візуалізувати інформацію про здоров'я, безпеку, соціальні проблеми; критично оцінювати джерела, розрізняти факти від міфів і пропаганди; публічні виступи (презентації робіт, ідей) – навички усного і писемного мовлення, наскрізні вміння критично і системно мислити, логічно обґрунтовувати позицію.

**Для створення ресурсів:** презентацій, інфографіки, відеороликів, інтерактивних аркушів, інтерактивних завдань, схем, діаграм, графіків, асоціативних карт, хмар слів та інші види контенту.

## Перелік і використання інструментів для створення навчального контенту й візуалізації

### **Конструктори й контент уроків**

[Всеосвіта](#) – національна освітня платформа з можливістю підготовки матеріалів та використання готових розробок для проведення уроків, конструювання тестів та залучення учнів, організації дистанційного навчання та підвищення кваліфікації. [Конструктор тестів. Здоров'я, безпека та добробут, 7 клас.](#)

[На Урок](#) [12] – освітня платформа, яка допоможе вчителю СЗО при створенні й використанні готових інтерактивних матеріалів уроків (онлайн-уроків), тестів, олімпіад (із «Здоров'я, безпека та добробут»), конкурсів («Стоп ВІЛ/СНІД»; «Як це працює: гроші»; «Fake: як розпізнати та протидіяти?»), вебінарів, статей, зокрема щодо використання цифрових інструментів (наприклад, [«12 ефективних цифрових інструментів для освіти: традиційні та новітні технології»](#) [23]). У «Бібліотеці» за запитом «Соціальна і здоров'язбережувальна освітня галузь», указавши клас, пропонується багато [розробок](#) інших вчителів.

### **Презентації, створення відеоконтенту**

Візуалізовану навчальну інформацію (графічне подання інформації, яке швидко та чітко відображає комплексні дані [19]) – презентації, інфографіку, інтерактивні плакати можна створювати за спеціальними цифровими сервісами, готовими цифровими ресурсами. Для ілюстрацій використовувати Google-картинки, чи картинки інших сервісів, а також картинки, згенеровані штучним інтелектом (ШІ) та нейромережами за текстовим описом (промтом).

**ВАЖЛИВО!** Учителі часто не звертають увагу на інформацію з дозволу використання інтернет-зображень. Google-картинки для використання візуалізованої інформації необхідно відфільтрувати, щоб не порушувати авторські права. Вибираючи Google-ілюстрації, відкрийте опцію «Зображення», в кінці рядка – «Інструменти», а потім нижче – «Права на використання» і оберіть розділ «З ліцензією на використання в комерційних цілях». Після цього знайдіть у пошуковій видачі необхідну картинку.

*Презентації.* Популярні інструменти для їх створення: Google Slides, Microsoft PowerPoint, [Genially](#), [Canva](#), [Powtoon](#), [Prezi](#), [Nearpod](#); інструменти ШІ: [Slidesgo](#), [Gamma](#) та інші.

**Canva** – графічний онлайн-редактор для створення презентацій, відео, коміксів, інфографіки, логотипів, резюме, фотоколажів, діаграм, плакатів, мемів та інших ресурсів. Безліч, переважно англомовних, готових шаблонів (пропонується функція перекладу). Інтуїтивний дизайн. Інструменти ШІ дозволяють генерувати зображення у різних стилях за текстовим описом, видалення фону, автоматичне редагування фотографій, створення та редагування відео, запис екрану та багато іншого. Для вчителів Canva безкоштовно пропонує свої розширені можливості.

#### **Ідеї для використання Canva в СЗО:**

- створення і використання презентацій (готових; нових за шаблонами; оновлення, удосконалення власних; переклад готових англомовних (наприклад, [«Приготування здорової їжі вдома»](#));
- створення разом з учнями плакатів про правила безпеки, здоров'я, добробуту (наприклад, [«5 простих кроків для підтримки вашого здоров'я»](#));
- розробка інфографіки за будь-якою тематикою базових знань (наприклад, [«Як ваші пожертви можуть допомогти котам та собакам»](#));
- дизайн робочих аркушів (наприклад, для вивчення основ першої допомоги);
- створення онлайн-курсу (наприклад, про емоційний інтелект).

#### **Інструкція 1.**

### **ВИКОРИСТАННЯ ТА СТВОРЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЙ В [Canva](#)**

#### **Покрокова інструкція створення презентації на основі англомовного шаблону**

#### **Крок 1. Для незареєстрованих учителів**

Увійдіть в сервіс [Canva](https://www.canva.com/) <https://www.canva.com/> Для реєстрації можна ввійти через електронну адресу або Facebook. На 1 місяць усім даються повні можливості, а потім буде пропозиція платних умов. Утім, освітянам відразу можуть дати повний пакет послуг. Для цього потрібно взяти довідку зі школи, зісканувати та завантажити. У правому верхньому куті натиснути кружок з ініціалами (рис. 1), у випадяючому списку знайти навігацію «Тарифні плани та ціни», пройти шлях для викладачів (рис.1, 2), заповнити поля зі своїми даними, завантажити й надіслати документ (рис. 3, 4).

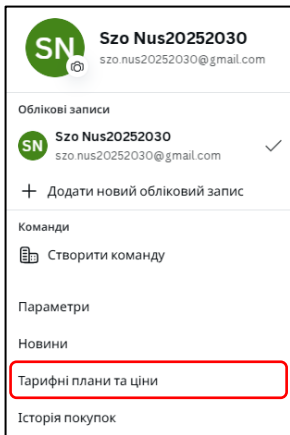


Рис. 1

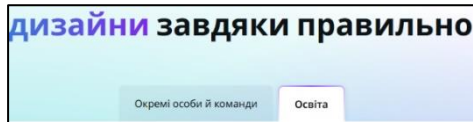


Рис. 2

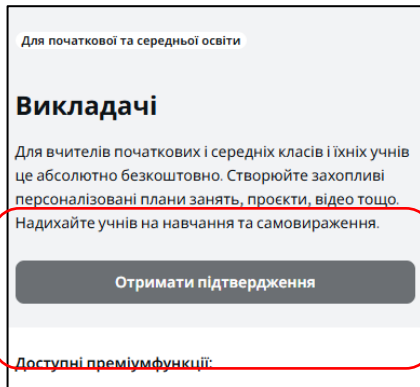


Рис. 3

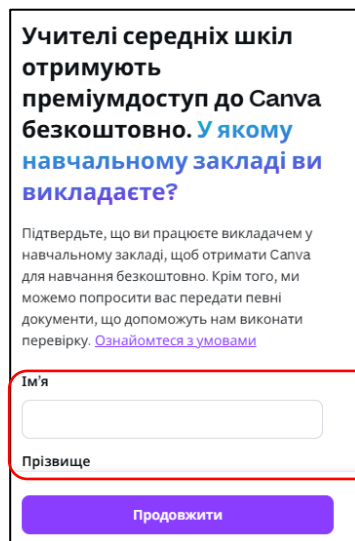


Рис. 4

## Крок 2. Доступ до функції презентацій

Оберіть опцію «Презентація». Вас переведе на нову сторінку. Натисніть верхню навігацію «Дизайн».

## Крок 3. Використання шаблонів готових презентацій

Прогляньте готові шаблони презентації, які переважно англійською мовою. Знайдіть цікаву для вас тему. Для цього в пошуковий рядок введіть назву презентації англійською мовою (скористайтесь [веб-перекладачем](#)).

Наприклад, емоційний інтелект (emotional intelligence). Переглядаємо запропоновані презентації. При наведенні мишкою можна побачити кількість слайдів. Окремі презентації анімовані та рухаються, інші, натиснувши, можна переглянути. Обравши презентацію, натискаємо *застосувати сторінки* (рис. 5). Презентація розміститься у великому полі справа.



Рис. 5

#### Крок 4. Переклад презентації українською мовою

Натисніть у лівому стовпці знизу навігацію *перекладу* (рис. 6). Оберіть *мову (українська)*, *потім – переклад усіх сторінок* (рис. 7). У Параметрах зніміть галочку «дублювати сторінку...» (рис. 8).

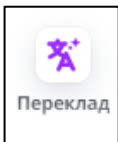


Рис. 6

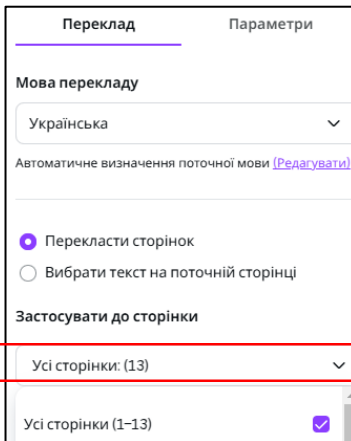


Рис. 7

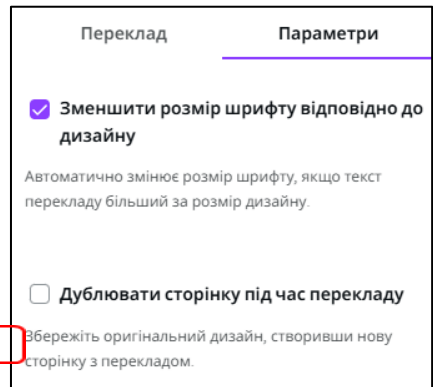


Рис. 8

Натисніть знизу зліва синю клавшу «Перекласти».

## Крок 5. Дизайн та налаштування слайдів презентації

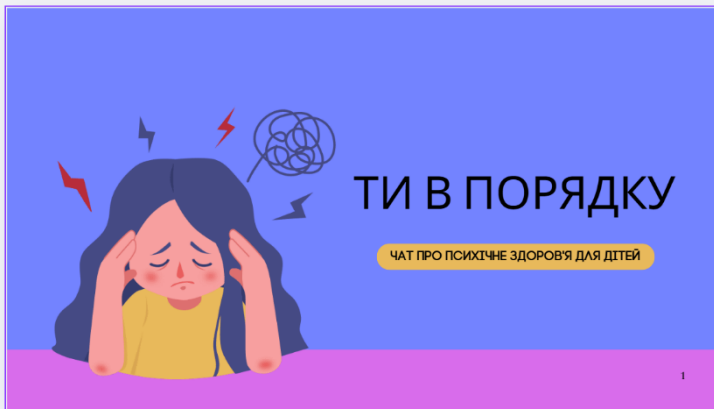


Рис. 9

Перегляньте слайди перекладеної презентації. Поправте текст, якщо він перекривається. Можна додавати, змінювати, налаштовувати текст, зображення та інші елементи. Canva пропонує різноманітні анімовані ефекти, які зроблять презентацію живою.

Для використання в освітньому процесі в презентацію необхідно внести зміни, доповнити, розширити та вказати джерело її походження - <https://www.canva.com/>. Адже презентація була кимось створена і це надбання тієї особи.

### Крок 6: Збереження презентації

Після створення презентації важливо її зберегти. Натисніть на кнопку «Файли», у верхньому рядку дайте презентації назву, наприклад, [«Ти в порядку \(перекладена презентація з Canva\)»](#).



Нижче серед інструментів оберіть

Натисніть + і створіть папку,



наприклад «Презентації», перемістіть презентацію у неї. Надалі її легко буде знайти на домашній сторінці.

Онлайн-платформа «На Урок» [12] пропонує статті, ідеї, вебінари з використанням Canva. Пропонуємо ознайомитись [ТУТ](#).

**Підсумок.** Ця інструкція ознайомила з тим, як легко й швидко можна підібрати презентації у Canva і використати їх як шаблони власних презентацій. Починаючи від вибору шаблону, пропонуються цікаві й ефективні функції, які зроблять вашу презентацію незабутньою. Можна буде додавати ілюстрації та створювати їх за допомогою ШІ прямо в презентації. Долучати анімації, аудіо, відео, робити запис екрану, коментарів учителя, додавати завдання-квести. Canva надає вам все необхідне для привабливої презентації. Експериментуйте з багатьма

можливостями, щоб створити креативну та професійну презентацію, яка захопить вашу аудиторію.

#### **Рекомендовані ресурси:**

1. Canva : графічний онлайн-редактор. URL: <https://www.canva.com/>
2. Створення презентацій в Canva: від ідеї до готового матеріалу / Л. Цукор. Освітній портал На Урок. URL: <https://www.youtube.com/live/xBHgHKR2tlc?si=a-uWFGZ8DFSAK1Z>
3. Як створити презентацію у Canva. Creative Teacher : YouTube-канал. URL: [https://youtu.be/X2\\_fwZqZXdU?si=Ge0ksqJLZMe-wX6z](https://youtu.be/X2_fwZqZXdU?si=Ge0ksqJLZMe-wX6z)

### **Інструкція 2**

## **ВИКОРИСТАННЯ ТА СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ УРОКІВ НА ПЛАТФОРМІ Nearpod**

*Людмила Кужель, заступник директора з навчально-виховної роботи, вчитель СЗО, основ здоров'я, хімії, спеціаліст вищої категорії, старший вчитель. Олешнянський ліцей Чупахівської селищної ради Охтирського району Сумської області*

Nearpod – це онлайн-платформа, яка дозволяє вчителям та учнівству взаємодіяти один з одним, гейміфікувати навчання за допомогою інтерактивних презентацій, які працюють онлайн. Включає: оцінювання в режимі реального часу (тести та опитування), що дозволяє миттєво проаналізувати розуміння учнів / учениць; інструменти (вікторини, малювання, віртуальна екскурсія, підбір, колаборації, заповнення пропусків, дошки для дискусій та інше). Цікавий функціонал програми дозволить перетворити звичні презентації у гейміфіковані інтерактиви та справжнісінькі комп'ютерні ігри.

Платформа Nearpod стане у нагоді для організації ефективної онлайн-комунікації як під час очного, так і дистанційного навчання. Може бути дуже корисним інструментом для впровадження універсального дизайну в навчанні, а також дозволяє вчителям створювати інклюзивне та адаптивне навчальне середовище, що підходить для учнів з різними навчальними потребами та стилями навчання

До презентації Nearpod учні підключаються за допомогою унікального коду.

**Ідеї для використання** Nearpod в соціальній та здоров'язбережувальній освітній галузі:

- ✓ розвиток навичок керування емоціями;
- ✓ організація спільних квестів на відпрацювання навичок першої домедичної допомоги чи інших;
- ✓ учні та учениці разом слухатимуть, обговорюватимуть і презентуватимуть власне бачення і спільні рішення щодо безпеки, здоров'я, добробуту відповідно до прагнень і потреб;
- ✓ аналізуватимуть, перетворюватимуть, оцінюватимуть різну інформацію;

- ✓ через інтерактивні симуляції розвиватимуть комунікативні навички та вирішуватимуть конфлікти;
- ✓ здійснюватимуть самооцінювання і самоконтроль, розроблятимуть і використовуватимуть індивідуальні навчальні стратегії, які передбачають раціональне планування, рефлексію та оцінювання результатів;
- ✓ тренуватимуть активне слухання під час комунікації;
- ✓ навчатимуться уникати небезпечного / шкідливого контенту;
- ✓ прийматимуть обґрунтовані рішення.

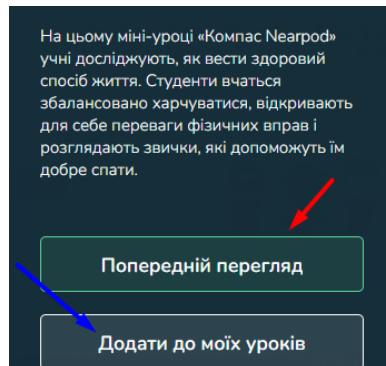
Перегляньте інтерактивну презентацію Nearpod [«Самодопомога і невідкладна допомога»](#). Через обмежений термін онлайн-доступності презентацій в сервісі (без оновлення посилання) пропонуємо її [копію](#) у PDF-форматі.

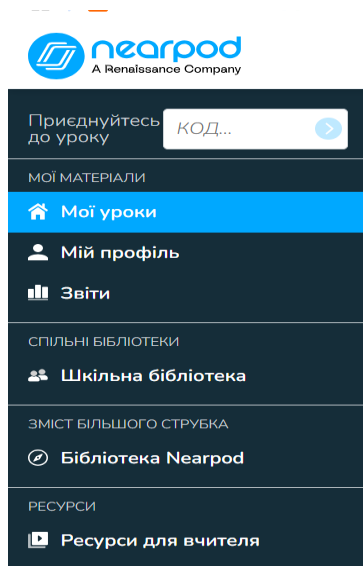
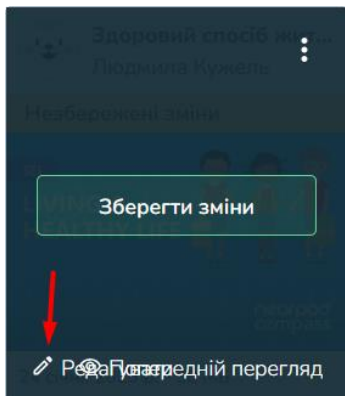
## Покрокова інструкція зі створення презентації Nearpod

**Крок 1. Створення облікового запису на платформі.** Увійдіть на офіційний сайт [Nearpod](https://nearpod.com/) <https://nearpod.com/> та натисніть кнопку «Sign up for FREE» (Зареєструватися/увійти) у верхньому правому куті екрану. Зареєструйтесь (можна за допомогою Google чи інших доступних мереж).

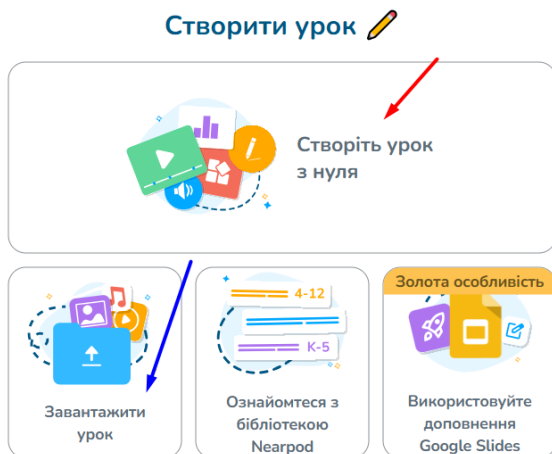
**Крок 2. Початок використання.** В особистому кабінеті можна створювати та використовувати інтерактивні уроки. Використовуйте бібліотеку (уроки, відео, інші ресурси). В особистій бібліотеці зберігатимуться власні уроки та аналітичні звіти з результатами досягнень учнів.

**Крок 3. Бібліотека Nearpod.** Перш ніж створити власну розробку ознайомтеся з уроками колег (відфільтруйте назву предмета, клас). Презентації англomовні. Навівши курсор на презентацію можна побачити короткий опис інтерактиву, що використовується на даному уроці. Додавши презентацію до свого кабінету, можна перекласти її за допомогою веб-перекладача чи редагувати будь-яку її частину.



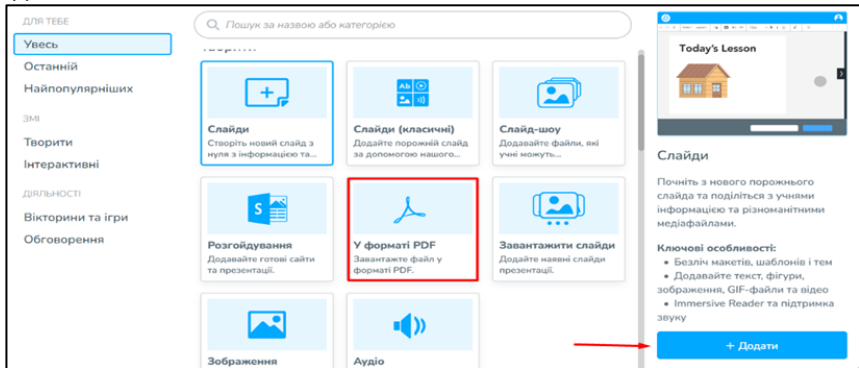


**Крок 4. Створюємо уроки у програмі Nearpod.** Розпочати роботу можна з використання готових матеріалів: презентацій, текстів, документів PDF тощо. Їх можна завантажити чи перетягнути до конструктора зі свого комп'ютера. Також легко можна створити слайд у самій програмі. Для цього потрібно на головній сторінці Nearpod натиснути на кнопку «Create» (Створити) та обрати опцію «Lesson» (Урок) для створення нової презентації.

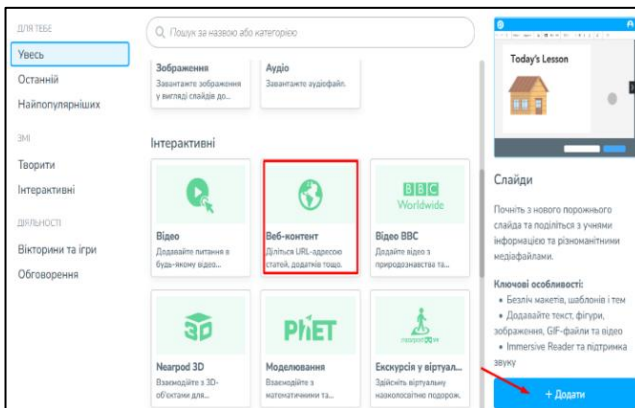


**Крок 5. Додавання контенту та інтерактивних елементів.** Натисніть на кнопку «Add Slide» (Додати слайд).

Оберіть «Content» (Контент), щоб додати текст, зображення, відео чи PDF-файли, аудіо та в правому нижньому куті віконця натисніть клавішу «додати».



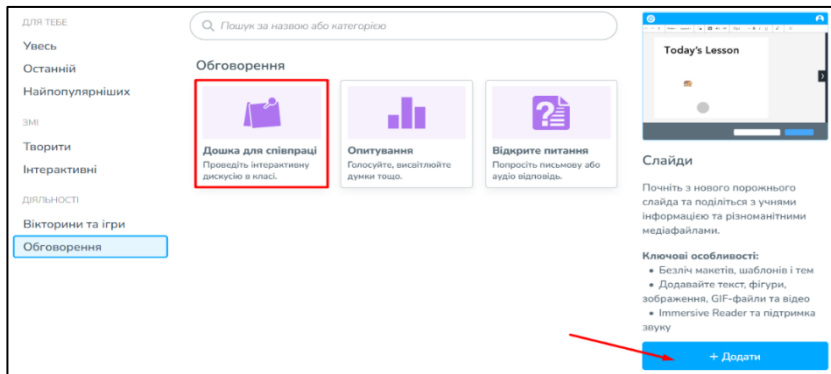
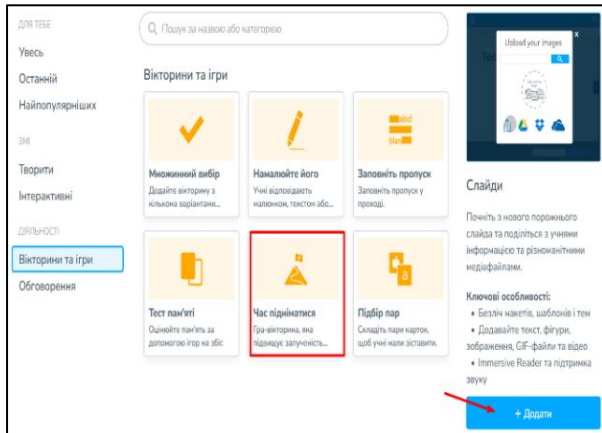
Для того, щоб додати інтерактивні елементи (відео, веб-контент, відео BBC, 3D-об'єкти, симуляції, віртуальні екскурсії, вікторини, ігри обговорення) натисніть «Add Slide» (Додати слайд) та оберіть «Activities» (Активності) і натисніть знову клавішу «додати».



### Крок 6. Налаштування слайдів.

Відредагуйте текст, додайте зображення або відео на кожен слайд. Налаштуйте вікторини та опитування, додавши запитання та варіанти відповідей.

Перетягуйте слайди, щоб змінити їх порядок.



**Крок 7. Збереження та публікація уроку.** Натисніть на кнопку «Save and Exit» (Зберегти і вийти) після завершення створення уроку. Дайте назву вашому уроку та збережіть його.

Інтерактивний урок  
[«Самодопомога і невідкладна допомога».](#)



**Крок 8. Використання уроку.** Перейдіть до вкладки «My Library» (Моя бібліотека), щоб знайти збережений урок. Натисніть на урок, щоб розпочати його використання з учнями, обираючи один з можливих варіантів (жива участь / студентський темп). Щоб приєднатися учням до уроку в Nearpod в реальному часі, необхідно виконати наступні кроки: надати їм код доступу, відкрити сайт Nearpod, ввести код у відкрите, натиснуть кнопку «Join Lesson» (приєднатися до уроку).

Обираючи студентський темп, налашуйте діапазон дат для того, щоб всі учні встигли опрацювати матеріал. Для цього необхідно натиснути на календар, вибрати діапазон і зберегти зміни. Скопіювати посилання і відправити його учням.

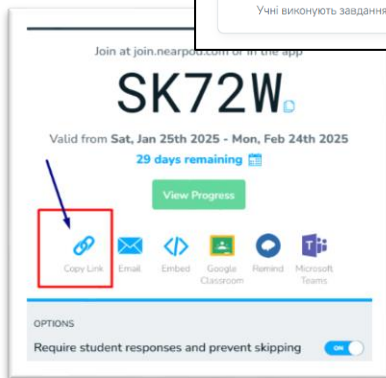
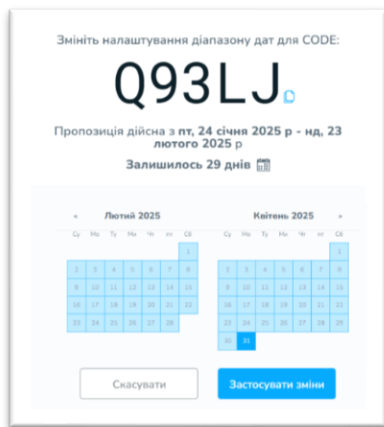
Варіанти навчання

Жива участь

Контролюйте темп на власному пристрої; Учні відповідають на запитання на своєму пристрої.

Студентський темп

Учні виконують завдання самостійно.



**Крок 9. Налаштування уроків.** Здійсніть налаштування уроків в особистому профілі.

Людмила Кужель

---

СРБЕЛО - Безкоштовний план

33.7 Мб/300 Мб

[Оновлення](#)

---

Профіль

Налаштування уроку

Словниці

Платівні реквізити

### Налаштування уроку

Зміни будь-яких налаштувань застосовуватимуться лише до нових кодів уроків.

**Основні налаштування студента**

Налашуйте Nearpod для ваших учнів.

Автозаповнення імен студентів

Вивагайте від учнів використовувати свої облікові дані Google або Office 365 для автоматичного заповнення своїх імен під час приєднання до уроку. [Дізнайтесь більше](#)

Увімкнути нотатки студента

Дозвольте учням робити нотатки на уроці, відео чи впрямі Nearpod і отримувати копію планіш. [Дізнайтесь більше](#)

**Налаштування доступності**

Надайте допоміжні засоби для студентів, які потребують адаптації до читання.

Увімкнути Immersive Reader

Надайте учням доступ до підтримки текстових пристосувань, включаючи переклад тексту в мовлення, аудіо, новий переклад тощо в Nearpod. [Дізнайтесь більше](#)

**Підсумок.** Інструкція допоможе вчителям швидко зорієнтуватися на платформі та створити свої інтерактивні уроки, цікаві та захоплюючі, які покликані залучати учнів та учениць до активної участі в навчальному процесі. Використання Nearpod має безліч переваг, які сприяють успішному засвоєнню матеріалу здобувачами освіти.

Особливістю платформи Nearpod є те, що дія інтерактивного режиму уроку обмежена в часі, програма надає доступ на два місяці, в ручному режимі можна задати термін дії максимум на 1 рік, а потім покликання стає неактивним. Для відновлення активності необхідно в

особистому кабінеті відкрити урок для редагування і встановити новий термін, але при цьому формується нове покликання.

Бажаєте дізнатися більше про аналітику, інструменти синхронної та асинхронної взаємодії при дистанційному навчанні? Перегляньте виступ Ганни Дудіч – учительки англійської мови, заступника директора з імплементації STEM-освіти в гімназії ім. Т. Г. Шевченка, сертифікованого вчителя Nearpod.

#### **Рекомендовані ресурси:**

1. Nearpod : онлайн-платформа для презентацій та взаємодії. URL: <https://nearpod.com/>
2. Використання сервісу NEARPOD під час змішаної форми навчання. Вебінари від МійКлас : МійКлас : YouTube-канал. URL: <https://cutt.ly/Ze4nTMPZ>
3. Дудіч Г. Платформа Nearpod як ефективний інструмент синхронної та асинхронної взаємодії при навчанні. URL: <https://cutt.ly/4e4nYp9K>

### **Інструкція 3**

## **ВИКОРИСТАННЯ ТА СТВОРЕННЯ ПРЕЗЕНТАЦІЙ, ІНТЕРАКТИВНИХ ПЛАКАТИВ У [Genially](#)**

Майстер-клас

***Олена Зимовець**, учитель біології, спеціаліст вищої категорії,  
вчитель-методист.*

*Конотопський ліцей №1 Конотопської міської ради Сумської області*

### **Інформація про цифровий інструмент Genially**

[Genially](#) – інструмент для створення всіх видів дидактичних ресурсів, презентацій, ігор, інтерактивних зображень, карт, ілюстрованих процесів, резюме тощо. Ідеально підходить для всіх рівнів освіти та дистанційного навчання. Працювати у ньому легко й швидко. Пропонує різні шаблони для створення ресурсів. Можливості інтерактивності дозволяють давати коментарі до об'єктів, відкривати спливаючі вікна, робити гіперпосилання на слайди проєкту та зовнішні ресурси. Genially зберігає весь контент, що додається в хмарному сховищі, тому можна продовжувати розпочату роботу в інший час і на іншому комп'ютері.

**Переваги Genially:** величезна бібліотека шаблонів: інтерактивних презентацій, інтерактивних ігор, вікторин, постерів, інфографік, публікацій, відео. Спільна робота команд над проєктами зі створення контенту. Інтеграція з Google Classroom.

**Ідеї для використання Genially** в соціальній та здоров'язбережувальній освітній галузі:

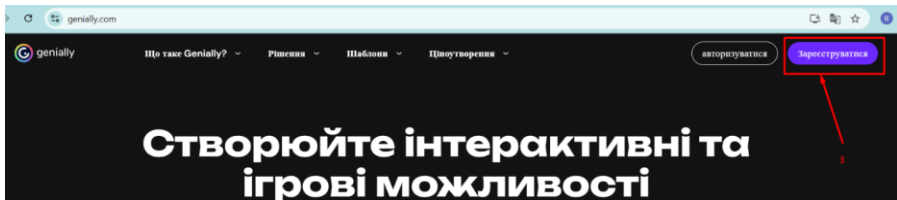
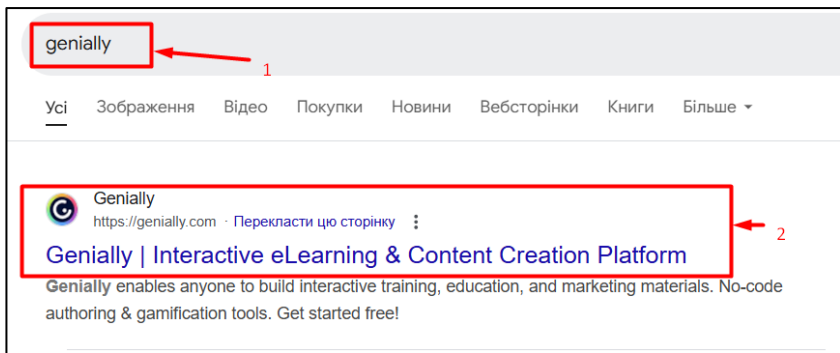
- створення інтерактивної презентації з спливаючими вікнами за тематиками хвороб; інфекційних і неінфекційних хвороб чи іншими;

- створення інтерактивних плакатів для самостійного вивчення матеріалів щодо алгоритмів (дій у небезпечних ситуаціях різного походження) для розвитку освітнього результату « складає алгоритм дій у небезпечних ситуаціях на основі знань і власного досвіду»;
- створення вікторин для вивчення основ фінансової грамотності чи інших;
- розробка інтерактивного уроку «Як зберегти життя під час повітряних атак» чи інших.

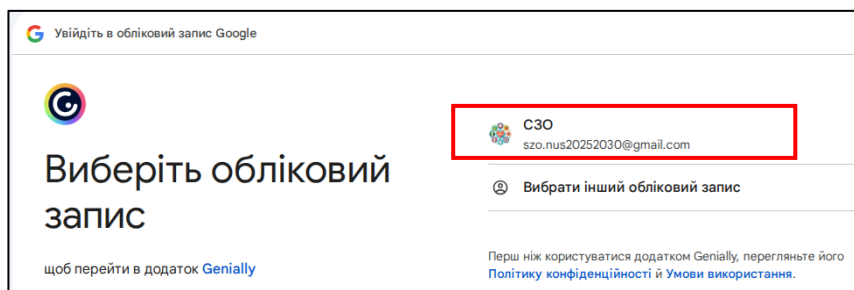
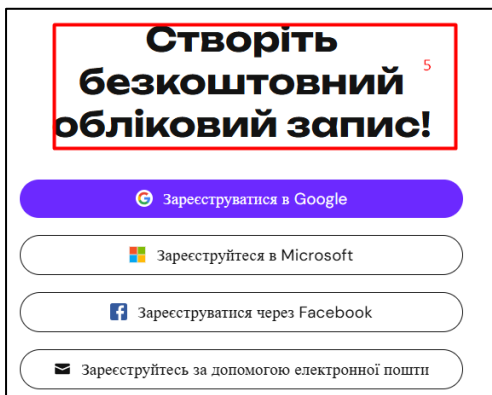
### Покрокова інструкція створення презентації

**Крок 1. Реєстрація.** Увійдіть на офіційний сайт <https://genially.com/> та натисніть кнопку «Sign up for FREE» (Зареєструватися/увійти) у верхньому правому куті екрану. Зареєструйтесь (можна за допомогою Google чи інших доступних мереж).

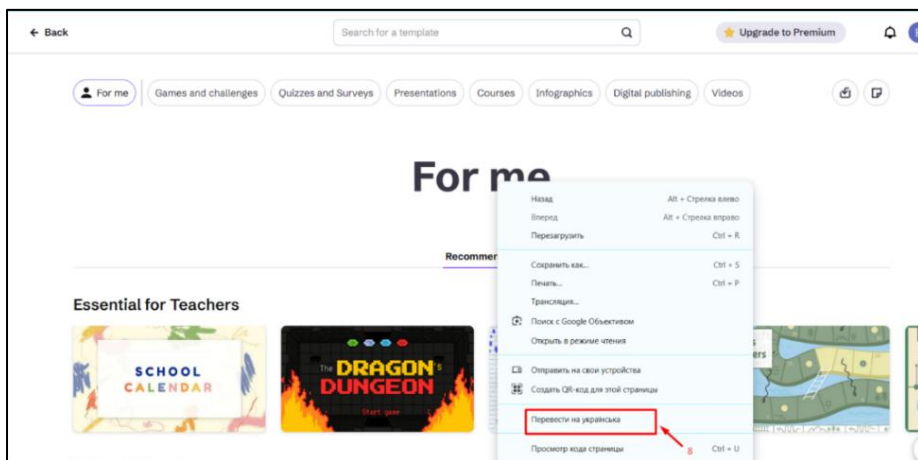
Зареєструйтесь, попередньо обравши свою «роль», як вчитель.



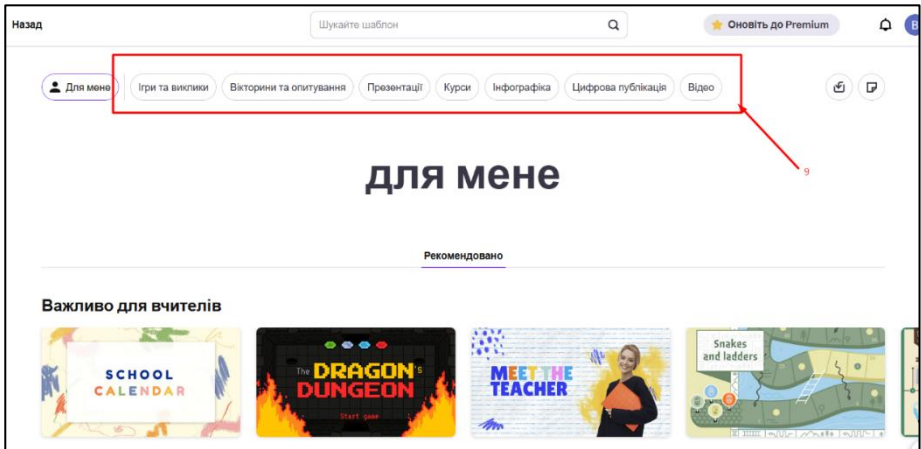
Створіть свій обліковий запис за допомогою Google, Microsoft, Facebook, або електронної пошти.



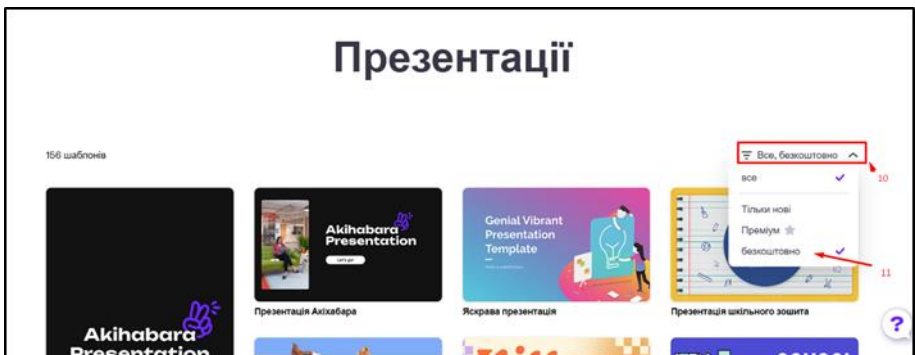
**Крок 2. Переклад українською мовою.** Відкривається головна сторінка сервісу. Щоб її перекласти українською мовою, необхідно у будь-якому місці вільного поля цієї сторінки натиснути правою кнопкою мишки й у розкритому вікні задач обрати рядок «Перекласти українською».



**Крок 3. Доступ до налаштування презентації.** Після перекладу сторінки ви побачите назви шаблонів. Оберіть потрібний вам шаблон. Наприклад «Презентації».

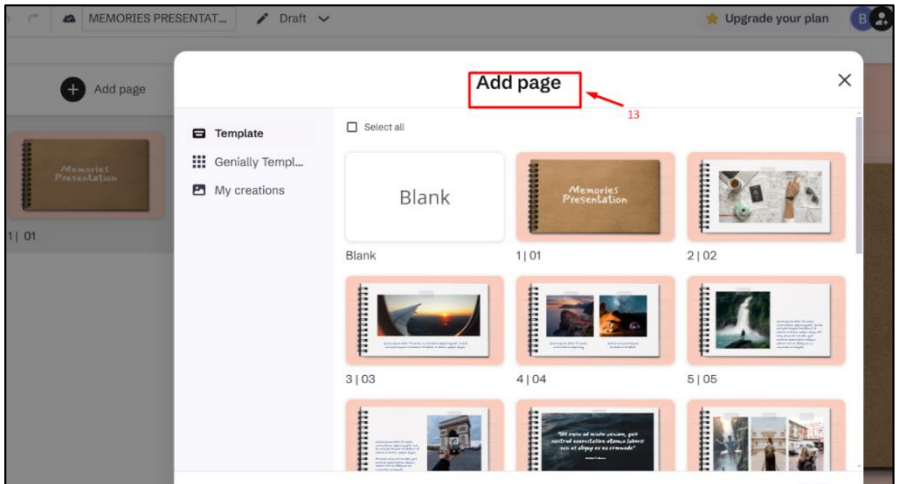


Із шаблонів оберіть собі безкоштовні. У фільтрі оберіть «безкоштовно» та натисніть на будь-який шаблон, що вам сподобався. Відкривається попередній перегляд, на якому ви можете змінити колірну гаму.

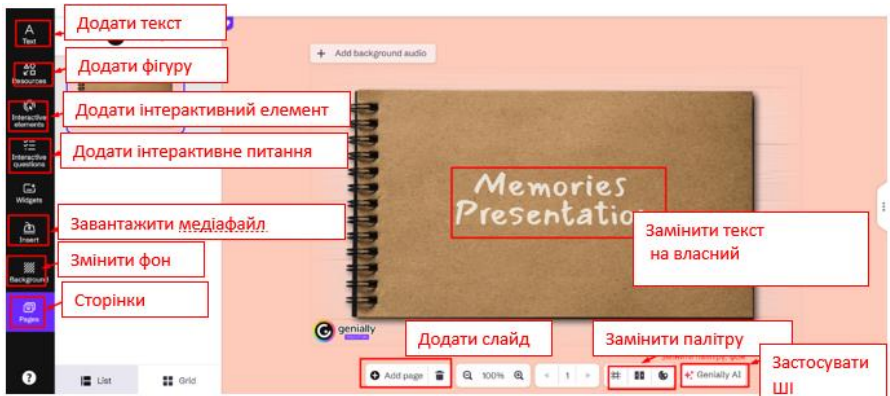


Натисніть «Використовуйте цей шаблон» і він відкриється для редагування.

У вікні, що відкриється, відобразатимуться всі слайди цієї презентації. Якщо ви хочете застосовувати всі, то натисніть «Add page». Якщо обрати конкретний слайд, то оберіть, який вам потрібно.



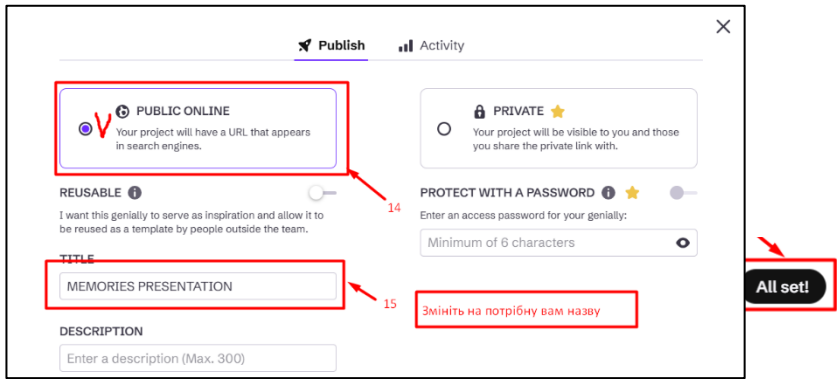
У редакторі створення презентації ви можете додавати слайди,



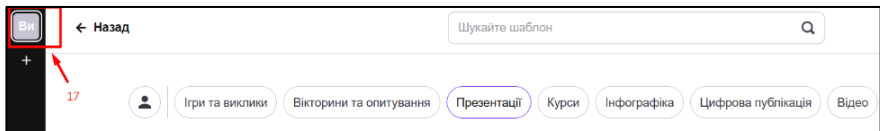
змінювати фон, використовувати ШІ, додавати (змінювати) текст, додавати різні елементи.

Усе, що ви створюєте, автоматично зберігається у ваших проєктах цього сервісу. У будь-який зручний час ви можете продовжити його редагувати й змінювати. Щоб використовувати презентацію для демонстрації вам необхідно її відкрити, натиснувши «Present».

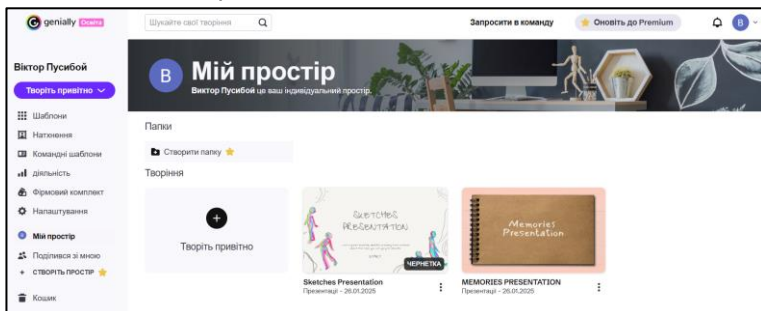
Відкриється вікно налаштування презентації, в якому вам необхідно виконати зазначені дії, тоді презентація відкриється в повноекранному режимі.



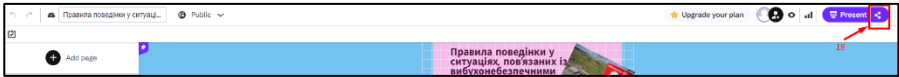
**Крок 4. Робота з власною сторінкою сервісу.** Перейдіть на власну сторінку цього сервісу.



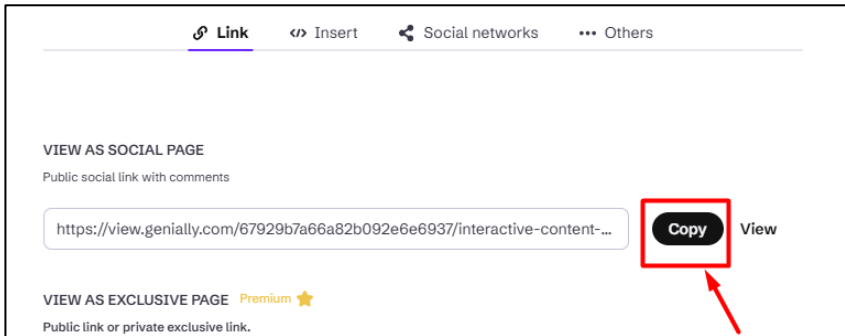
Перед вами відкриється вкладка «Мій простір», де ви можете бачити шаблони, ваші проєкти, командні шаблони та інше.



**Крок 5. Надати доступ до презентації (проекту).** Щоб надати доступ учням до презентації, потрібно її відкрити та поділитись посиланням.



Скопіюйте посилання й надайте учням для роботи.



Презентація «[Серцево-легенева реанімація](#)», перекладена з Genially.

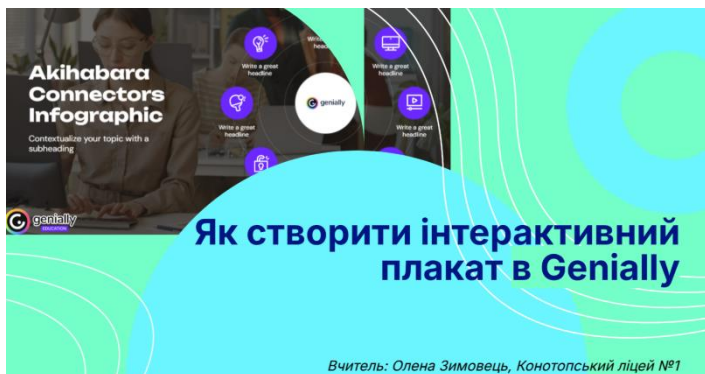


Презентація «[Здорові звички](#)», перекладена з Genially.

**Підсумок.** Ця інструкція знайомить з тим, як легко й швидко можна підібрати шаблон для презентації у Genially і використати його для створення власної презентації. Починаючи від вибору шаблону, пропонуються цікаві й ефективні функції, які зроблять вашу презентацію незабутньою. Можна буде додавати ілюстрації, аудіо- та відеофайли, інтерактивності, що дозволяють давати коментарі до об'єктів, відкривати спливаючі вікна, робити гіперпосилання на слайди проекту та зовнішні ресурси.

Genially надає все необхідне для створення привабливої презентації. Genially, зберігає весь контент, що додається в хмарному сховищі, тому можна залишити незакінчену роботу над проектом і продовжити її на іншому комп'ютері.

## ВІДЕОМАЙСТЕР-КЛАС «ЯК СТВОРИТИ ІНТЕРАКТИВНИЙ ПЛАКАТ В Genially» – [ТУТ](#)



Інтерактивний плакат «[Правила поведінки у ситуаціях, пов'язаних із вибухонебезпечними предметами](#)»

### Рекомендовані ресурси:

1. Genially : офіційний сайт. URL: <https://genially.com/>
2. Налаштування інтерактивностей в Genially. URL: <https://view.genially.com/67741258bd90f37decb8b1dd/>
3. Створення презентації за допомогою Genially : вебінар Наталії Осіної. URL: [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=2&v=jFfjcNa4ep8](https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=jFfjcNa4ep8)
4. Як користуватися Genially : Селидівський ЦПРПП : YouTube-канал. URL: <https://youtu.be/TtPk-D6hjuQ?si=rQcQK2We5WTnH11H>
5. Особливості презентації в Genially : Інна Трішук. Технічні навички для блогера : YouTube-канал. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=hWosvYh2OA4>
6. Гейміфікація в Genially : Спільнота вчителів NovaED\_UA : YouTube-канал. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=g4glXu6i2hY>

*Інтерактивні плакати* – динамічні зображення, які наповнені елементами з додатковою інформацією (текст, ілюстрація, анімація, відео, аудіо). Клік на певний елемент відкриває цю інформацію, що зацікавлює та активізує учнів. Інструменти: [Genially](#), [Canva](#), [Thinglink](#). Майстер-клас зі створення інтерактивного плаката Thinglink – [ТУТ](#) [17].

**Можливості для СЗО:** візуалізація складних понять (соціальні проблеми; алгоритми дій в небезпечних ситуаціях чи при прийнятті рішень); створення історій для кращого запам'ятовування та вирішення проблем (для розвитку вмінь діяти відповідально); створення інтерактивних завдань – кросвордів, ребусів, тестів, що дозволяє перевірити знання учнів у цікавій формі. Інтерактивний плакат Genially «[Правила поведінки у ситуаціях, пов'язаних із вибухонебезпечними предметами](#)».

*Інфографіка* – графічний спосіб візуалізації інформації з метою полегшення її сприйняття та розуміння. Вона може містити діаграми, графіки, карти, ілюстрації та інші візуальні елементи для передачі складних даних чи концепцій. Інструменти для створення: [Canva](#), [Piktochart](#), [Infogram](#), [VistaCreate](#).

**Ідеї для використання інфографіки в СЗО:** структурування, систематизація об'ємного навчального матеріалу; узагальнення уроку чи теми; створення пам'яток (безпечної поведінки; контактів служб; дотримання здорового способу життя); алгоритмів дій у небезпечних ситуаціях; візуалізація схем, графіків, ланцюжків аргументів для розв'язання проблем і питань безпеки в повсякденному житті, для збереження здоров'я, покращення добробуту для розвитку ключової математичної компетентності тощо. Інфографіки, як цифрові продукти, доречними будуть для відпрацювання результатів навчання, наприклад, відстоювання власних інтересів та інтереси інших осіб із запобігання усіх форм насильства ([булінг](#) [8]; [сексуальне домагання](#) [8]); конструктивного спілкування ([конфлікт](#) [8]); прийняття рішень на користь здорового способу життя (позитивне мислення). [Інфографіка](#), створена в Canva. Інфографіка, створена в [Piktochart](#).

У ресурсі [«Підбірка корисних покликань»](#) від EdEra – студія онлайн-освіти [21] представлено список ресурсів для пошуку безкоштовних зображень, приклади безкоштовних графічних редакторів, про роботу в онлайн-редакторі Canva, про інструменти створення презентацій та відео.

**ВАЖЛИВО!** Створення власних навчальних відео – важлива компетентність учителя СЗО. Вони допоможуть у будь-якому форматі навчання, можуть відтворювати навчальну інформацію асинхронно. Саме в СЗО навчальні відео є ресурсом для кейсів – життєвих ситуацій, на яких учні вчать приймати рішення з користю для власної безпеки і безпеки інших осіб, здоров'я та добробуту.

У розділі «Навчальні відео» у [підбірці корисних покликань](#), прокласифіковано види відео [21], які використовуються в освіті (відеолекції, відеоскрайбінг, скринкаст, демонстрація, анімаційні ролики, псевдовідео).

Сервіс Canva дає можливість створювати відеоуроки. Переглянувши навчальне відео [«Як створити простий відеоурок в Canva»](#) можна створити власне навчальне відео за власною презентацією за двома різними варіантами.

Для створення навчального контенту й візуалізації вчителям СЗО доречно упроваджувати *хмари слів*, які допомагають працювати з поняттями, шифрувати вислови. Один із ресурсів – [WordArt](#). Приклад – [зашифрований афоризм](#).

*Ментальні карти*, як візуалізоване представлення інформації, що структурована навколо центральної ідеї, є влучним ресурсом формування критичного і логічного мислення. Про викладанні СЗО допоможуть вчителеві представити інформацію структуровано для загального розуміння теми та взаємозв'язків між поняттями. Учні, створюючи ментальні карти, вчать аналізувати (наприклад, причини, симптоми та способи профілактики різних захворювань), синтезувати (показати взаємозв'язки між різними складовими здоров'я), працюючи разом – взаємодіяти, генерувати нові ідеї. Інструменти для створення: [MindMap](#), ШІ: [Coggle](#), [MyLens](#).

#### [Інструкція 4](#)

### СТВОРЕННЯ МЕНТАЛЬНОЇ КАРТИ (КАРТИ СЛІВ) ЗА ДОПОМОГОЮ ШІ-ІНСТРУМЕНТУ [Coggle](#)

Майстер-клас

*Світлана Голуб, учитель біології, міжегалузевого курсу «STEM», спеціаліст вищої категорії, старший вчитель. Комунальна організація (установа, заклад) «Шосткинська СШ I-III ст. № 1 Шосткинської міської ради Сумської області*

Перегляньте відеоінструкцію зі створення карти [«Ментальна карта ЗБД 7 кл. Неінфекційні хвороби»](#), створену [ментальну карту](#).



### Інструменти штучного інтелекту\* (ШІ, англ. AI) для створення навчального контенту й візуалізації

Інструменти ШІ відкривають для вчителя нові горизонти. «Етичне та відповідальне використання інструментів на основі ШІ сприятиме застосуванню систем ШІ на благо учнів та вчителів, покращуючи практику викладання і навчальний досвід учнів, гарантуючи їм розвиток навичок для майбутнього в етичних рамках, а вчителям – можливість отримати вигоду від підвищення ефективності для розробки інноваційних методів викладання» [7].

При викладанні СЗО системи ШІ легко, доступно й цікаво вчителями та учнями інтегруються в освітній процес для підготовки й

проведення уроків, позакласної роботи. Які освітні завдання СЗО може допомогти вирішити ШІ розгляньте у схемі (рис. 4), створеній інструментом ШІ Napkin.



Рис. 4. Вирішення освітніх завдань СЗО можливостями ШІ

Ознайомтесь з [мінімізацією потенційних ризиків застосування ШІ в освіті](#) [8].

[Перелік інструментів ШІ в освіті](#) [8].

*Інструменти роботи з текстом для різних цілей.* Великі мовні моделі ([ChatGPT](#), [Google Gemini](#), [Microsoft Copilot](#), інші) допоможуть створити різноманітні розробки (плани, уроки, тести, сценарії, зображення, симуляції життєвих ситуацій, зображення тощо). Вони генерують науковий та публіцистичний текст, персоналізують навчання вчителя та учнів. [Гайд із ChatGPT-промтами для вчителів](#) від EdEra. [Gamma](#) допоможе створити презентації (відео майстер-клас [Tyt](#) [2]); [Slidesgo](#) – презентації, різноманітні розробки вчителя.

## Інструкція 5

### **МОЖЛИВОСТІ ПЛАТФОРМИ [Slidesgo](#)**

**Олена Тарасенко**, учитель СЗО, основ здоров'я, біології, хімії, спеціаліст вищої категорії, старший вчитель. Павленківський ЗЗСО I-III ступенів Лебединської міської ради Сумської області

**Slidesgo** – це платформа, яка надає шаблони презентацій для PowerPoint і Google Slides з допомогою ШІ. Містить величезну бібліотеку якісних шаблонів, інфографік, ілюстрацій та іконок. До презентацій долучає анімацію. Можна використовувати для створення навчальних матеріалів, уроків, лекцій або семінарів, візуалізації навчального контенту, створення креативних слайдів для виступів на конференціях чи майстер-класах, для презентації роботи учнів у проєктах, розробки презентацій для особистих досягнень, портфоліо чи хобі. Slidesgo корисний завдяки сучасним дизайнам, інтуїтивному інтерфейсу, легкій адаптації шаблонів і можливості економити час на створення презентацій з нуля.

**Ідеї для використання Slidesgo** у соціальній та здоров'язбережувальній освітній галузі:

- ✓ інформування про проблеми довкілля: презентації про зміну клімату, забруднення природи, збереження ресурсів; розробка матеріалів про раціональне використання природних ресурсів;
- ✓ візуалізація даних про енергоефективність, сортування відходів, відновлювану енергетику;
- ✓ матеріали для лекцій з тематики раціонального харчування, фізичної активності, профілактики хвороб, важливості гігієни, профілактику захворювань (презентації [«Збалансоване харчування підлітків»](#); [«Вплив медіа на здоров'я, безпеку та критичне мислення»](#));
- ✓ інтерактивні слайди для семінарів про подолання стресу, мотивацію, тайм-менеджмент;
- ✓ формування громадянської свідомості: презентації про права людини, толерантність, різноманітність культур;
- ✓ соціальні ініціативи: інформаційні слайди про волонтерські проєкти, благодійність, допомогу нужденним;
- ✓ візуалізація результатів реалізації соціальних або екологічних проєктів;
- ✓ інтерактивні уроки: використання шаблонів для створення ігор, вікторин або інтерактивних дискусій.

# Використання та створення презентацій

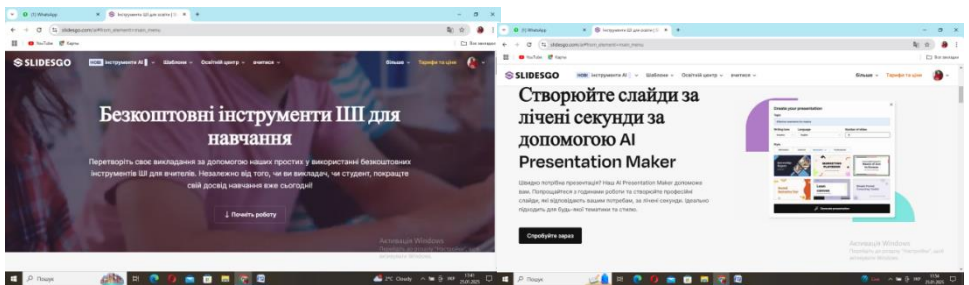
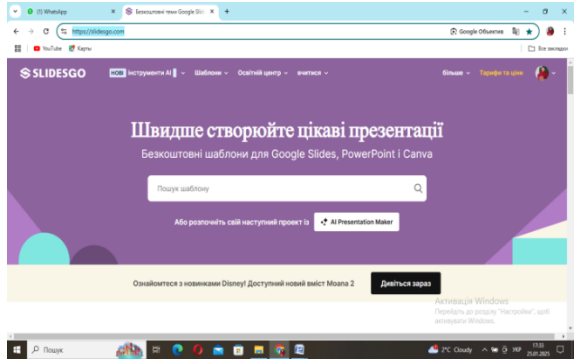
## Покрокова інструкція

1. Перейдіть на онлайн-платформу Slidesgo за посиланням: <https://slidesgo.com/>.

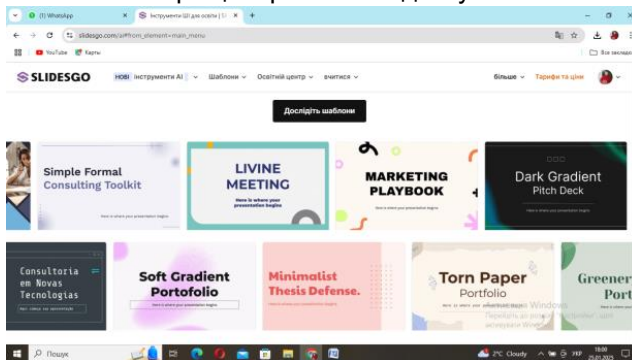
Відкрийте Slidesgo у своєму браузері.

2. Зареєструйтесь або увійдіть у профіль. Якщо у вас вже є акаунт, увійдіть у нього. Якщо ні, зареєструйтесь, натиснувши кнопку «Зареєструватися» (необов'язково, але це відкриває більше функцій).

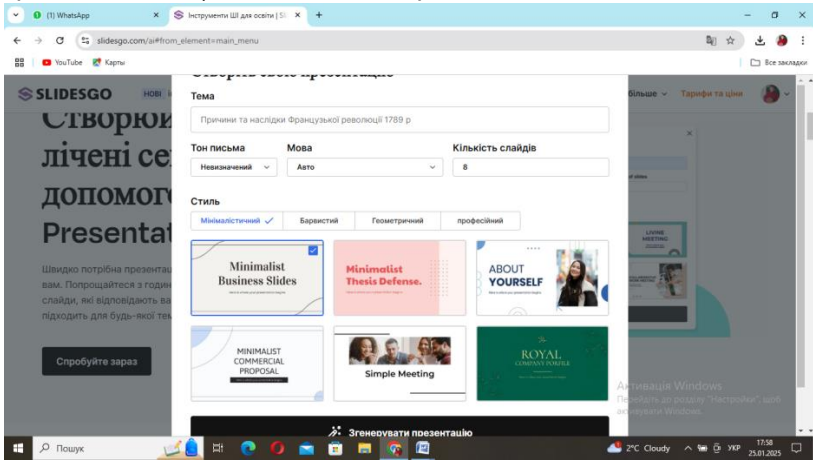
3. Виберіть опцію «Освітній центр» - «Інструменти ШІ для освіти» - «Почати роботу» - «Спробуйте зараз» і починайте створювати презентацію за допомогою ШІ. Напишіть бажану тему, оберіть тон подання інформації, українську мову, кількість слайдів.



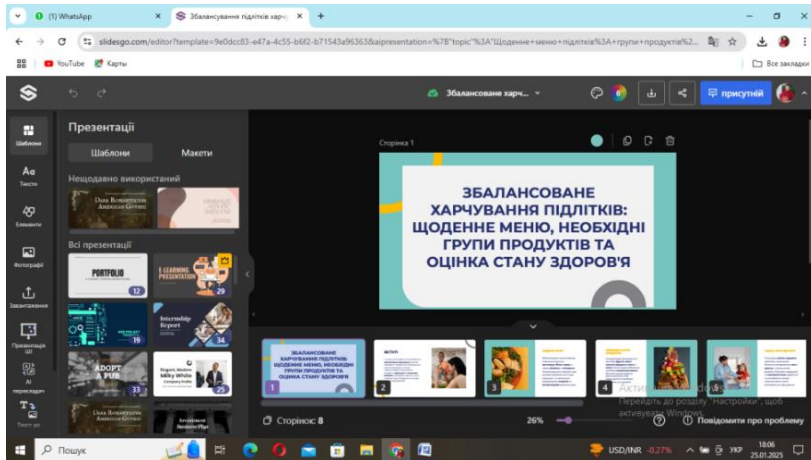
4. На головній сторінці перегляньте доступні шаблони.



5. Скористайтесь пошуковим рядком або фільтрами (категорії, кольори, стилі, тощо), щоб знайти потрібний дизайн.

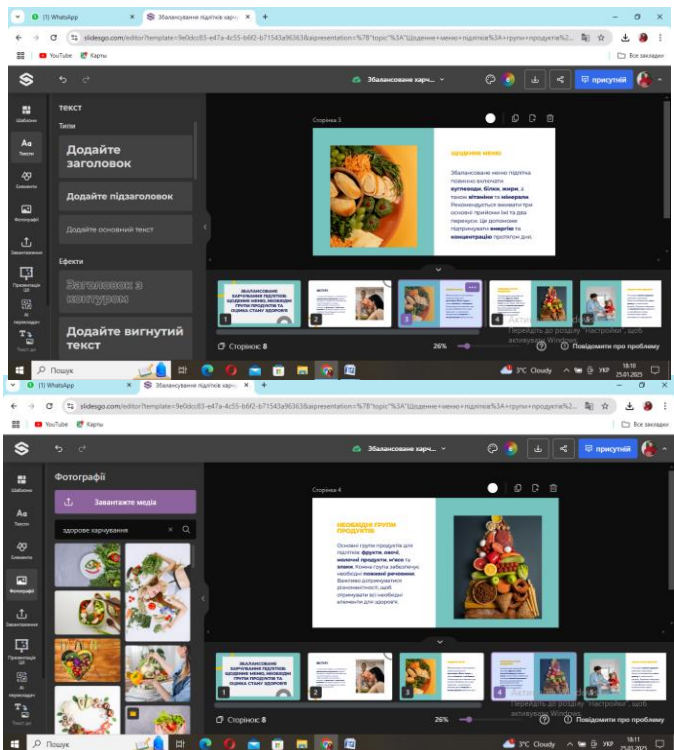


6. У картці шаблону натисніть кнопку «Preview» для попереднього перегляду. Якщо шаблон підходить, натисніть «Download».



7. Оберіть формат: Google Slides (онлайн-редактор). Після завантаження відкриється Google Slides. Змінійте текст, зображення, кольори та інші елементи відповідно до ваших потреб (інструменти знаходяться зліва).

8. Збережіть [готову презентацію](#) у потрібному форматі (PPTX, PDF або інше). Продемонструйте її онлайн або офлайн.

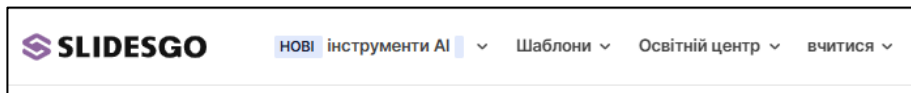


### Додаткові поради:

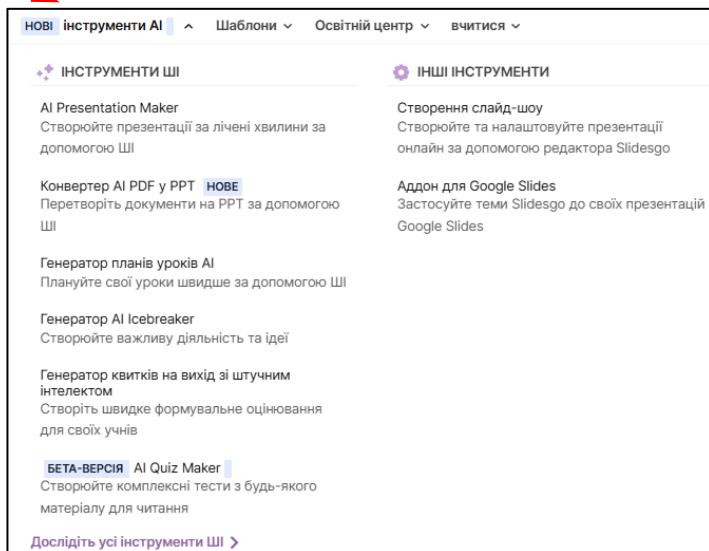
- ✓ Використовуйте власні зображення або іконки для більшої унікальності.
- ✓ Переконайтесь, що шрифти та кольори відповідають стилю вашої презентації.
- ✓ Для безкоштовного використання шаблонів обов'язково збережіть посилання на авторів у презентації, якщо це вимагається.

## Інші можливості Slidesgo

У меню Slidesgo пропонуються опції:



### Інструменти ШІ та інші:



Наприклад, *створення криголамів* (генератор AI Icebreaker) – вправ на знайомство та активізацію початку заняття. Задайте промпт (текстовий опис теми заняття) і система запропонує текст вправи (див. рис.).

Узагальніть урок за допомогою *генератора вихідних квитків*. Ідеально підходить для будь-якого класу та теми. Пропонує персоналізовані вихідні квитки на всіх учнів. Слід ввести ключові питання уроку, а ШІ створить змістовні запитання чи завдання. Це цікавий інтерактивний спосіб оцінити прогрес і покращити навчання в кожному класі.

Інструменти та шаблони в «Освітньому центрі» систематизовані, але переводять в опцію «Інструменти AI».

## Правила здорового способу життя

### Icebreaker 1



Для створення інтерактивного айсбрейкера на тему "Правила здорового способу життя" для більше 15 учасників віком 13-18 років, ви можете використати гру "Здоровий вибір".

#### Матеріали:

1. Картки з різними діями або звичками, що стосуються здорового способу життя (наприклад: "Їсти овочі", "Брати участь у спортивних заходах", "Споживати багато води", "Спати не менше 8 годин", "Перебувати на свіжому повітрі", "Перекусити солодощами", "Дивитися телевізор більше 4 годин на день" тощо).
2. Бауди або маркери для зазначення учасників.
3. Просторий зал чи відкритий простір для переміщення.

#### Інструкція:

1. Роздайте кожному учаснику по одній картці з дією або звичкою.
2. Попросіть учасників об'єднатися у дві групи: одна група буде представляти здорові звички, а інша – нездорові.
3. Дайте їм кілька хвилин, щоб обговорити і вирішити, до якої групи належить їхня картка.
4. Після того, як групи сформовані, запросіть кожну з них по черзі презентувати свої картки, пояснюючи, чому вони вважають їх здоровими або нездоровими звичками.
5. Після завершення презентацій приведіть коротку дискусію, у якій учасники можуть поділитися думками та обговорити важливість підтримання здорового способу життя.

Ця активність не лише розігріє атмосферу, але й допоможе учасникам усвідомити важливість вибору у повсякденному житті.

Рис. Криголам до заняття з теми «Основи здорового способу життя»

#### Рекомендовані ресурси:

1. Slidesgo : онлайн-сервіс. URL: <https://slidesgo.com/>
2. Slidesgo: Відкрийте для себе наше програмне забезпечення для онлайн-презентацій. URL: <https://cutt.ly/Le4bjqqi>

## Інші інструменти ШІ

[Napkin](#) допоможе створити креативні кольорові схеми, діаграми, що допоможуть вчителю СЗО красиво візуалізувати презентацію, систематизувати інформацію (зразок продукту Napkin – рис. 1, 2, 4). [Questionwell](#) до запропонованої теми створює тести, генерує до них критерії та результати навчання (*буде далі*).

*Інструменти дизайну* (схеми, колажі, ментальні карти, інфографіки, діаграми та ін.): [Microsoft Designer](#) (створення колажів), [MyLens](#) (ментальні карти – 3 генерації в день), [Miro](#) (візуальне робоче місце для колаборації з широкими можливостями та доєднанням різних інструментів), [KREA](#) генерує якісні зображення, покращує якість зображень.

*Відео, анімація, аудіо* (створення дидактичних матеріалів у відеоформаті, синтезатор вимови): [Pixverse](#), [Pika](#) (за добу кілька генерацій відео за текстом і фото), [ClipChamp](#) (відеоредактор), [Filmot](#) (пошук YouTube-роликів за фразою), [Eleven Labs](#) (синтезатор вимови).

### *Нейромережі\**:

- для створення текстового контенту – історій, казок, ситуацій: [Story AI](#) (власна історія); генератор казок: [Readingclub AI](#);
- створення візуального контенту (генерування зображень, підготовка наочності, створення учнівських проєктів): [Craiyon](#) (без реєстрації); [Dream](#) (безкоштовно, з реєстрацією); [Lexica](#) (100 зображень на місяць); [Ideogram](#) (25 генерацій щодня), [Copilot Дизайнер](#) (доступно щодня 15 генерацій в швидкому темпі, а наступні вже генерує повільно), [DALLE-3](#) (15 генерацій щодня);
- [ControlNet Any Word](#) – створення прихованих слів у зображенні.

## **Зображення нейромереж для вчителів СЗО**

### **Ідеї для використання нейромереж у СЗО:**

- ✓ генерація зображень для навчальних презентацій до будь-якої теми;
- ✓ створення ілюстрацій героїв сторітеллінгу, квестів, кейсів, притч;
- ✓ візуалізація причин, симптомів, профілактики різних захворювань;

- ✓ створення зображень для наповнення змістових тек з метою класифікації (види небезпек, небезпечних ситуацій; безпечний простір; групи харчових продуктів; інфекції, що передаються статевим шляхом тощо);
- ✓ створення плакатів з яскравими захоплюючими зображеннями, які заохочуватимуть учнів до здорового харчування, фізичної активності, відмови від шкідливих звичок, безпечної сексуальної поведінки;
- ✓ розробка листівок з правилами та алгоритмами безпечної поведінки в різних ситуаціях;
- ✓ створення анімованих відео з демонстрацією різних фізичних вправ;
- ✓ створення метафоричних асоціативних карток (широко використовуваних психологами) в освітньому процесі СЗО: для тренінгової та групової роботи, профорієнтації, роботи з цілепокладанням у підлітків, формування наскрізних умінь конструктивного керування емоціями, співпраці з іншими, налагодження комунікації та створення комфортної атмосфери, обмін враженнями, розвиток творчого потенціалу, фантазії, когнітивних здібностей.

Яскраві й динамічні зображення у презентаціях, інтерактивних вправах (вікторини, кросворди) активізують пізнавальний інтерес учнів. Для розвитку критичного мислення та креативності можна запропонувати учням створити свої власні зображення за допомогою нейромереж.

### **Покрокова інструкція створення зображень у нейромережах**

**Крок 1.** Зайдіть в один із інструментів [Craiyon](#) (без реєстрації); з реєстрацією: [Dream](#), [Lexica](#), [Ideogram](#), [Copilot Дизайнер](#), [DALLE-3](#).

**Крок 2.** Якщо інструмент пропонує реєстрацію, пройдіть її звичайним чином (приєднатись за власною Google-адресою).

**Крок 3.** Англомовний інтерфейс не на заваді, працюйте інтуїтивно. У пошуковому рядку інструмента напишіть розлогий та чіткий промт (*промт* (англ. *Prompt*) – *запит, що описує завдання, яке повинна виконати система ШІ*). [Рекомендації щодо створення та приклади промптів](#) [8, с. 36-41].

Промпт можна подати англійською мовою. Для цього в пошуковий рядок введіть назву презентації англійською мовою (скористайтесь [веб-перекладачем](#)).

**Крок 4.** Задайте створення ілюстрації (Generate). Почекайте. Завантажте запропоноване мережею зображення (одне, якщо згенеровано 4).

Скрини зображень за запропонованими промптами

**Промпт «Екологічний слід людини»**



Згенеровано [Ideogram](#)



Згенеровано [Soripolot Дизайнер](#)

**Промпт «Фруктова тарілка»**



Згенеровано [Dream](#)

**Джерело:**

Богосвятська А.-М. Нейромережі для творчих педагогів. 50 інструментів ШІ для рішення освітніх завдань : посібник з відеінструкціями. Львів : Академія гармонізації особистості, 2025. 96 с.

## САМОСТІЙНЕ НАВЧАННЯ Й ОРГАНІЗАЦІЯ ЗНАНЬ

**Які освітні цілі СЗО вирішують:** розвиток в учнів навичок самостійного навчання та самоорганізації; навчання дослідженню, пошуку, аналізу, використанню, упорядкуванню інформації; створення умов для індивідуального навчання та розвитку.

**Які навички тренуються при створенні / використанні учнями:** самоконтроль; саморегуляція; самодисципліна; відповідальність за результат; упорядкування даних; планування; самостійне вивчення матеріалів про здоров'я і безпеку формує усвідомленню їх цінності та формує мотивацію до здорового способу життя.

### Перелік і використання інструментів

*Онлайн-курси:* [ВШО](#) – Всеукраїнська школа онлайн, платформа для дистанційного та змішаного навчання учнів 5 – 11 класів та методичної підтримки вчителів. Пропонує вільний і безоплатний доступ якісного навчального контенту. Містить відеоуроки, тести та матеріали для самостійної роботи з шкільних предметів. Станом на початок 2025 року матеріали для СЗО відсутні, але напевне згодом будуть долучені.

*Мобільні застосунки* – програмне забезпечення, призначене для роботи на смартфонах, планшетах та інших мобільних пристроях. Багато мобільних застосунків встановлені на самому пристрої або можуть бути завантажені на нього з онлайн магазинів (App Store, Google Play, Windows Phone Store тощо), безкоштовно або за плату.

## МОБІЛЬНІ ЗАСТОСУНКИ НА УРОКАХ СОЦІАЛЬНОЇ І ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗИ

*Марина Кісільова, викладач.*

*Комунальний заклад Сумської обласної ради*

*«Сумський фаховий медичний коледж»*

Мобільні застосунки, як складники цифрових технологій спонукають учнів до постійної самоосвіти, а сам процес навчання дає можливість відчутти практичні результати. Використання мобільних застосунків при викладанні СЗО активізує сприйняття і мислення учнів, підвищує їх мотивацію до вивчення та пізнання світу та себе в ньому.

Мобільний застосунок – програмне забезпечення, призначене для роботи на смартфонах, планшетах та інших мобільних пристроях. Багато мобільних застосунків встановлені на самому пристрої або можуть бути

завантажені на нього з онлайн магазинів (App Store, Google Play, Windows Phone Store тощо), безкоштовно або за плату.

Мета використання застосунків в освітньому процесі ЗСО:

- розвиток міжпредметних зв'язків з інформатикою, математикою;
- формування інформаційної грамотності;
- розвиток самостійної роботи учнів;
- побудова індивідуальної освітньої траєкторії учнів;
- розвиток творчих та дослідницьких здібностей учнів;
- активізація всіх видів освітньої діяльності: вивчення нового матеріалу, підготовка й перевірка домашнього завдання, самостійна робота, оцінювання і контроль, позакласна робота, творчу робота.

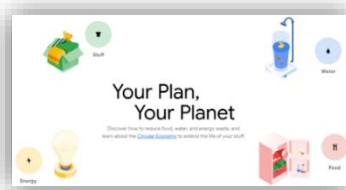
Використання мобільних застосунків вирішує завдання вчителя ЗСО: забезпечувати фундаментальну підготовку учнів, формувати інформаційну культуру, творчий дослідницький стиль діяльності учнів, готувати учнів використовувати інформаційні технології та інші інформаційні структури в повсякденному житті.

Доцільними є мобільні застосунки, які можна використовувати під час організації освітнього процесу в школі та працювати учням з ними вдома, виконуючи завдання вчителя. Ці застосунки потребують встановлення на мобільний телефон та деякі постійного підключення до мережі Інтернет.

*Застосунок «Your plan, your planet»*

Це застосунок від «Google» в інтерактивній формі показує вплив людини на навколишнє середовище та дає поради щодо того, як

зробити повсякденне життя екологічним та раціонально використовувати природні ресурси. Застосунок має 4 блоки: речі, їжа, вода та енергія. Програма пропонує пройти різноманітні тести на розуміння того, скільки ресурсів ми витрачаємо і як їх заощадити. Застосунок також містить цікаві факти, різноманітні анкети та інтерактивні навчальні ігри. Англomовний [7].



### Сайт «Worldometers»

Сайт із світової статистики, який містить такі рубрики: населення світу; уряд та економіка; суспільство та засоби



масової інформації; навколишнє середовище; продовольство; водні ресурси; енергетика; здоров'я. В онлайн-режимі можна подивитись скільки втрачено лісів цього року; токсичних хімікатів надійшло до навколишнього середовища цього року; людей померло з голоду на сьогоднішній день; людей не має доступу до безпечної питної води; використано електроенергії сьогодні і багато іншого, що так чи інакше впливає на навколишнє середовище в даний час [6].

### Застосунок «Дорожні знаки України»

Це застосунок допоможе учням вивчити знаки дорожнього руху та орієнтуватися в них. Застосунок треба встановити на мобільний телефон і потім він працює в офлайн-режимі [1].



### Застосунок «Moodpress»

Даний застосунок допоможе розібратися і зрозуміти, скільки позитивного чи негативного відбувається у вашому житті. Для цього необхідно фіксувати свою кожну емоцію, думку чи переживання і



давати всьому оцінку. Є опція «Опитування» щодо з'ясування ризику тривоги та ризику депресії. Можна обирати різні мелодії природи, компонувати їх та прослуховувати. Застосунок має змогу за результатами відповідей формувати діаграму зміни настрою та таблиці здоров'я. У налаштуваннях є українська мова [4].

### *Застосунок «Швидка допомога: Симулятор»*

Застосунок є грою-симулятором, що дозволяє побути в ролі лікаря швидкої допомоги і допомогти пацієнтам, що перебувають в різних станах. Застосунок містить широке коло можливостей, що імітують реальні події. При невдалому лікуванні пацієнта пропонується пройти навчання та дізнатися більше про методи допомоги в надзвичайних ситуаціях. Застосунок буде корисний тим учням, які мають глибокі знання здоров'я людини, біології, цікавляться медициною [2].



### *Застосунок «UpLife – ментальне здоров'я»*

В UpLife зібрані курси саморозвитку від професійних психологів, медитації та практики для самопізнання і внутрішньої трансформації. UpLife базується на принципах когнітивно-поведінкової терапії (CBT). За допомогою даного застосунку можна подолати стрес, позбутися тривоги, підвищити самооцінку та мотивацію, знайти вихід із особистісної кризи тощо. У застосунку є серія аудіокурсів, які допоможуть впоратись зі стресом через війну. У них можна послухати про посттравматичне зростання, панічні атаки, а також про комплекс провини того, хто вижив. У застосунку також зібрані медитації і музика для розслаблення. А в розділі «Календар саморозвитку» відобразатиметься графік ваших занять та практик [5].



### *Застосунок «BetterMe: Mental Health»*

Увесь функціонал в застосунку BetterMe: Mental Health для українців зробили повністю безкоштовним. Тут є курси для підвищення рівня вашої усвідомленості. Приміром, такі як «Самопізнання», «Вправи для подолання стресу», «Основи



емпатії», «Самооцінка» та інші. Також у застосунку зібрані дихальні практики, медитації, а ще – історії та звуки для сну [3].

### **Алгоритм установлення мобільного застосунку та поради до роботи з ним**

1. Для початку роботи потрібно встановити застосунок на смартфон. Для цього необхідно знайти в телефоні системну програму «Play Маркет Google Play» («App Store») та відкрити її.

*Як відкрити застосунок Play Маркет на смартфоні?*

Перейдіть у розділ «Додатки» на пристрої.

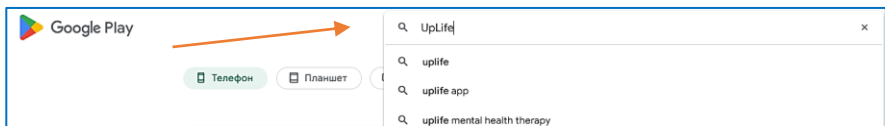
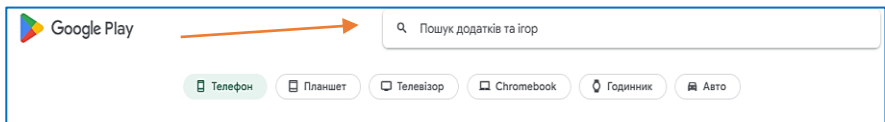
Оберіть «Play Маркет Google Play»



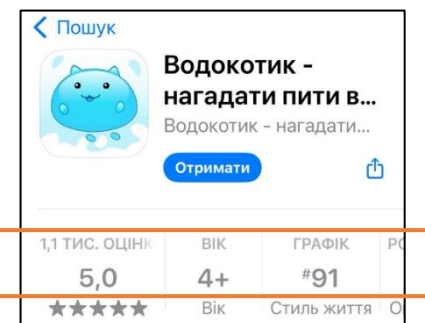
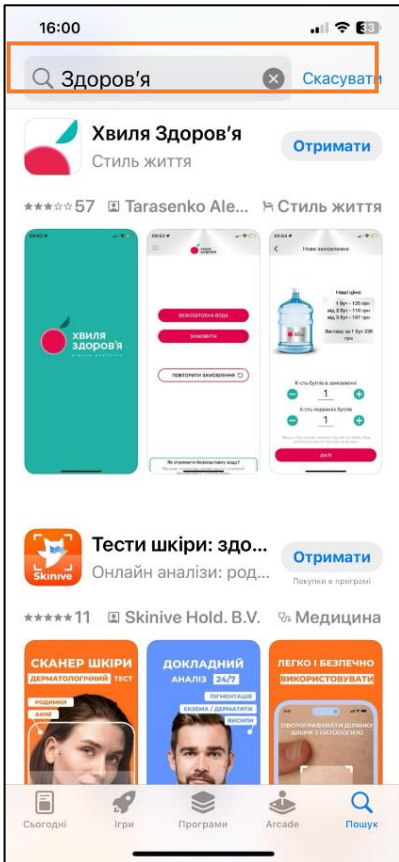
Відкрийте програму, ознайомтеся з категоріями, доберіть цікаву Вам. Програма запропонує добірку різних тематичних застосунків, *наприклад категорії: «Автомобілі та транспорт», «Відеоплеєри та редактори», «Дітям», «Доповнена реальність», «Здоров'я та фітнес», «Книги та довідники», «Медицина», «Освіта» та інші.*

2. Для пошуку конкретного застосунку необхідно у пошуковій стрічці «Play Маркет» ввести назву застосунку, *наприклад «UpLife»* (якщо Ви знаєте її), або ж хоча б слова, які будуть характеризувати той застосунок, який Вам потрібний, *наприклад: медицина, їжа, здоровий спосіб життя, психічне здоров'я тощо.*

*(У залежності від встановленої мови в смартфоні, програма «Play Маркет Google Play» може відображатися різними мовами).*



3. Після знаходження застосунку, який Вас зацікавив, перед завантаженням рекомендуємо ознайомитися з його описом та відгуками тих користувачів, які ним вже користуються або ж користувалися (часто буває, що у відгуках до застосунку вказуються його недоліки, *наприклад, застосунок не працює без підключення до мережі Інтернет; значна частина застосунку є платною; багато реклами, яка постійно заважає при роботі; недостовірні дані тощо).*



Також звертайте увагу на кількість завантажень даного застосунку іншими користувачами, оцінку та розмір пам'яті, який даний застосунок використовує у вашому смартфоні.

4. Якщо майбутнього користувача застосунком усе влаштує, то далі обираєте опцію «Встановити або завантажити» та чекаєте, поки він завантажиться на Ваш смартфон.

5. Встановлений застосунок з'явиться на робочому полі смартфона, потім треба його відкрити та слідувати підказкам щодо користування.

*Звертаємо увагу, що не всі застосунки є безкоштовними, є платні, є такі, що мають пробний безкоштовний період користування, так звана демоверсія застосунку (частіше це 7-денний період користування), після якого користувач має сплати кошти та далі матиме можливість ним користуватися. Іноді застосунки, що мають демоверсії пропонують прив'язати платіжну картку до сплати коштів, щоб мати змогу ним користуватися, після закінчення безкоштовного періоду. Є застосунки, які не пропонують авторизуватися, інші працюють лише після авторизації або реєстрації. Під час роботи з застосунками важливо звертати увагу і на його розробника, бо іноді застосунки розробляють некомпетентні люди в конкретній сфері знань, наприклад студенти, любителі, програмісти, особливо якщо це стосується освітніх застосунків. Деякі застосунки можуть бути доступні для завантаження на App Store та Google Play.*

#### **Рекомендовані ресурси:**

1. Дорожні знаки України : додаток Google Play.  
URL: <https://cutt.ly/MruX25QH>
2. Швидка допомога: Симулятор : додаток Google Play.  
URL: <https://cutt.ly/LruX2iNz>
3. BetterMe: Mental Health : додаток Google Play. URL: <https://cutt.ly/pruX9jLX>
4. Moodpress : додаток Google Play. URL: <https://cutt.ly/HruX2jpn>
5. UpLife – ментальне здоров'я: додаток Google Play.  
URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.olearis.uplife>
6. Worldometers. URL: <https://www.worldometers.info/>
7. Your plan, your planet. Застосунок Google.  
URL: <https://yourplanyourplanet.sustainability.google/>

*Інтерактивні е-книги, створені вчителями, дозволять укомплектувати в електронному форматі масив інформації за темою чи розділом, долучаючи відео, аудіо, тести, інтерактивні завдання. Такі тематичні книги в СЗО допоможуть самостійному навчанню учнів, які мають навчальні втрати чи розриви, обмежені можливості в систематичному відвідуванні занять. Один із інструментів – [Book Creator](#). Це простий, стильний та ефективний онлайн-сервіс для створення інтерактивної книги – розповіді, підручника, портфоліо, конспектів уроків з долученням відео, аудіо, вікторин, тестів та інші інтерактивних елементів, щоб зробити їх більш захоплюючими. Зразок – [учнівська робота](#) [17].*

*[Інструкція по роботі з Book Creator](#) [17].*

*Нотатки, теки:* спеціальні платформи та сервіси для структурування інформації в одному місці та швидкого доступу до неї ([Wakelet](#), [Google Keep](#)). Навички упорядкування, організації робочого місця, чи то реального, чи електронного, має велике значення як для вчителя, так і для учня. Про можливості платформи Wakelet, як помічника для організації навчальних матеріалів, читайте [тут](#) [20] і [тут](#).

### **2.3. Цифрові інструменти для діяльнісного компонента освітнього процесу**

#### **КОЛАБОРАЦІЯ І ПРОЄКТНА РОБОТА**

**Які освітні цілі СЗО вирішують:** тренування наскрізних умінь (виявляти ініціативу, конструктивно керувати емоціями, співпрацювати з іншими); відпрацювання обов'язкових освітніх результатів; розвиток навичок проєктної роботи; створення умов для обміну досвідом і ідеями.

**Які навички тренуються при створенні / використанні учнями:** навички командної роботи; міжособистісне спілкування; здатність розподіляти обов'язки; знаходити компроміси; генерування ідей; аргументація думок; планування; прийняття рішень; таймменеджмент.

**Для створення ресурсів:** онлайн-дошок, документів і таблиць спільного доступу (Google Docs, Microsoft Word, Microsoft Excel), навчальних класів та кімнат (у [Google Classroom](#), Microsoft Teams, Zoom, [Classtime](#), [ClassDojo](#)), проведення відеоконференцій Zoom, Google Meet, Microsoft Teams).

#### **Перелік і використання інструментів**

*Онлайн-дошки* – незамінний інструмент зі створення динамічних та інтерактивних навчальних середовищ для організації індивідуальної, групової та колективної роботи. Робота може відбуватись як у реальному часі, так і самостійно вдома. Залученість учнів у роботі над дошкою стимулює до аналізу інформації, висловлення власної думки та обґрунтування своєї позиції. Дошки дозволяють акумулювати велику кількість інформації через дописи, покликання, завантажений зміст. Оформлення дошки – це нотатки, дописи від руки, зображення, інформація, згенерована ШІ, відео та аудіо-матеріали. На дошках можна створювати ментальні карти, виконувати інтерактивні вправи, збирати ідеї мозкового штурму, оформляти проєкти, проводити опитування та контроль.

Популярними є дошки – [Padlet](#), [Flinga](#), [Tldraw](#), [Lino](#), [Trello](#), [Miro](#).

**Padlet** – онлайн-дошка з великими можливостями долучення інформації, постійно оновлюваним функціоналом, інтегрованим ШІ. Можна відразу записувати та додавати відео, аудіо, запис екрану. Має шаблони для різних цілей. Для вчителів ЗСО найкраще підійдуть шаблони:

- «сітка» (з групуванням за стовпцями та розділами) у якій систематизується інформація за темами, групами учнів, видами робіт. Учні можуть виставляти власні роботи – створені пам'ятки безпечної поведінки, зняті власні відео (зарядки, домашньої тварини, хобі), світлини (здорового меню) тощо;

- «пісочниця (sandbox)» наповнена найбільшим функціоналом, має багато карток, які можна структурувати аналогічно до «сітки» та кожен оформляти як індивідуально, так і відразу всіма;

- зрідка: «полотно» (для створення павутини поєднань між виставленими дописами, зображеннями, світлинами); «стіна» (наповнена інформацією панель дописів без будь-якої систематизації).

Безкоштовно на одному акаунті можна створити 3 дошки. Для створення ще однієї дошки необхідно видалити одну з наявних. Учні долучаються до роботи за посиланням, яке працює на будь-якому гаджеті.

Для освоєння онлайн-дошки **Padlet** (формат «sandbox») можна переглянути відео [«Як працювати з дошкою Padlet»](#) [24] та [«Оновлення на Padlet: дошка «Пісочниця» \(sandbox\) як заміна Jamboard»](#) [2].

Дошка **Tldraw** має простий, водночас багатофункціональний та інтуїтивний інтерфейс. Тут можна малювати, писати текст, вставляти медіафайли. Майстер-клас [тут](#) [27].

Про інші дошки та майстер-класи до них: [Lino тут](#) [11], [Trello тут](#) [12].

**Flinga** – інтерактивна онлайн-дошка візуалізації інформації, організації навчального середовища для спільної роботи. У ній можна організувати роботу над проектами та спільну колективну роботу (Flinga Whiteboard); мозкові штурми (Flinga Wall), динамічні презентації, плани уроків, спільні завдання. Для візуалізації інформації додаються текст, зображення, відео, посилання, нотатки (стікери), фігури та лінії. Для спільної роботи учням надається посилання, доступ учнів регулює вчитель. Інструмент самодостатній. Безкоштовно сервіс дає 5 дошок.

#### **Ідеї для використання Flinga в ЗСО:**

інструмент залучення всіх здобувачів освіти до роботи, візуалізація створеного продукту;

колективна спільна робота (рефлексія [«Безпека пішохода»](#)) та  
групова робота;

застосування прийому «Займи позицію» – голосування;

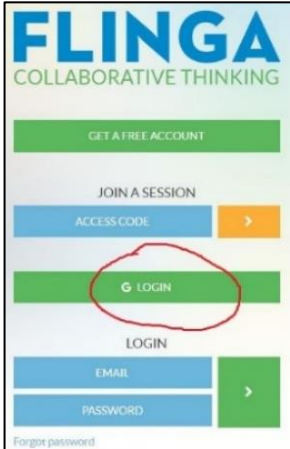
встановлення причинно-наслідкових зв'язків засобами ментальних карт ([«Небезпечні ситуації на дорозі»](#));

проведення мозкових штурмів та генерація ідей ([«Підлітковий вік»](#)).

## **Інструкція 6**

### **ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-ДОШКИ [Flinga](#)**

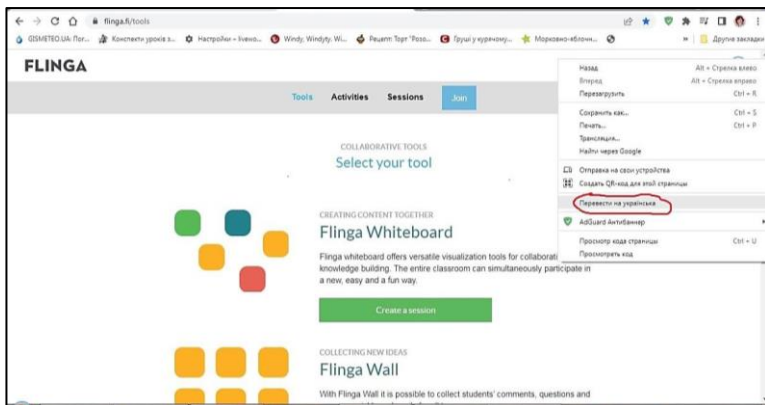
*Галина Горбань, учитель біології, географії, СЗО, основ здоров'я, спеціаліст вищої категорії, старший вчитель. КУ Сумська загальноосвітня школа I-III ступенів № 22 імені Георгія Гольченка Сумської міської ради*



### **Покрокова інструкція**

**Крок 1. Для незареєстрованих учителів.** Для початку роботи вчителю необхідно увійти в сервіс Flinga <https://flinga.fi> та зареєструватися через Google (мал. 1).

Мал. 1

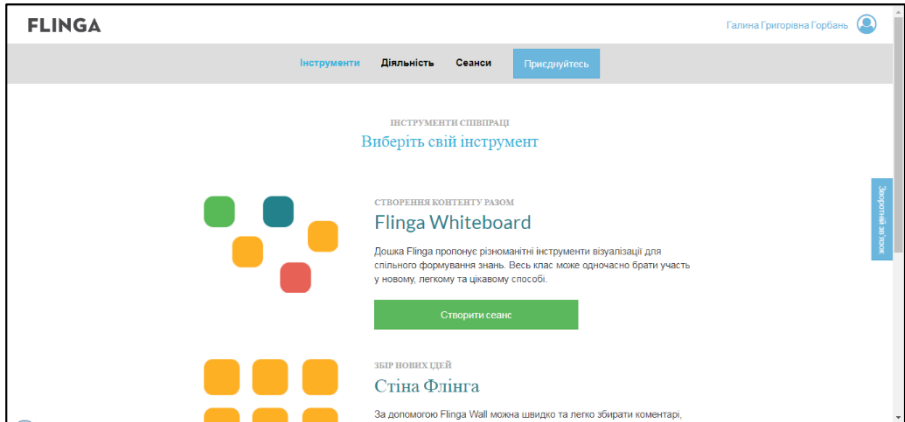


Мал. 2

Після входу відкриється вікно англійською мовою. Для зручного використання скористайтеся функцією «Перекласти українською мовою». Для цього правою клавішею миші натисніть на будь-якій ділянці екрану і в

випадаючому контекстному меню оберіть «Перекласти українською» (мал. 2).

На вибір надаються два середовища (мал. 3): середовище мозкового штурму (Flinga Wall); спільна дошка (Flinga Whiteboard).

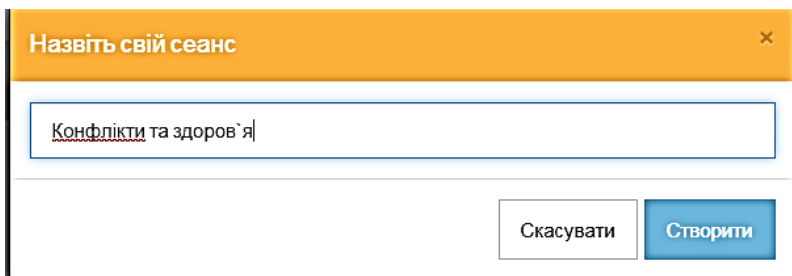


Мал. 3

**Крок 2. Виберіть свій інструмент для роботи.** Оберіть опцію «Створити сеанс», наприклад, Flinga Whiteboard.

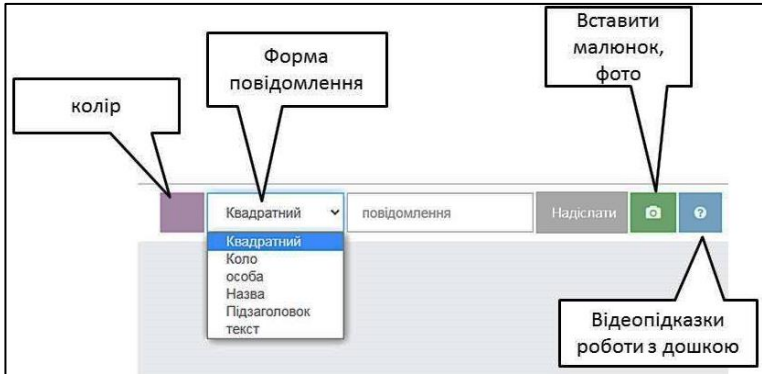
*Звертаємо увагу, що таких безкоштовних сеансів можна створити п'ять. Якщо потрібно буде створити новий, то необхідно видалити непотрібні сеанси.*

Відкривається вікно, в якому треба дати назву сеансу (дошці) та натиснути кнопку «Створити» (мал. 4).



Мал. 4

**Крок 3. Знайомство з інструментами дошки.** Відкривається дошка. Праворуч у верхньому куті знаходиться робоче поле, яке допоможе обрати форму повідомлення, колір, вставити саме повідомлення або малюнок, фотографію або переглянути відеопідказку роботи з дошкою (мал. 5).



Мал. 5

У лівому нижньому куті знаходиться функція редагування «олівець», де можна обрати колір та товщину лінії (мал.6). У правому нижньому куті знаходяться кнопки збільшення або зменшення зображення на дошці (мал. 7) У верхньому лівому куті знаходиться вхід у панель налаштування (мал. 8).



Мал.6

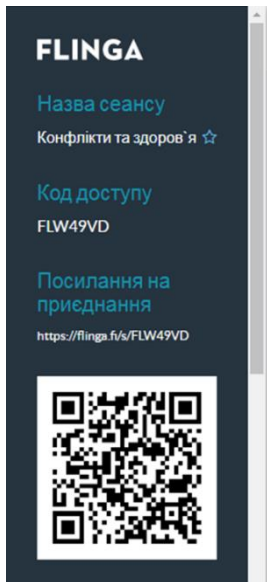


Мал.7

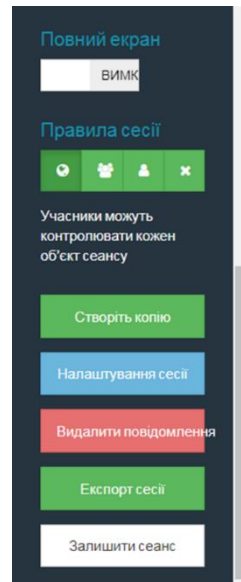


Мал.8

**Крок 4. Знайомство з панеллю налаштування.** На панелі налаштування побачите способи приєднання учнів до спільної роботи (мал. 9) та інші елементи сесії (мал. 10).



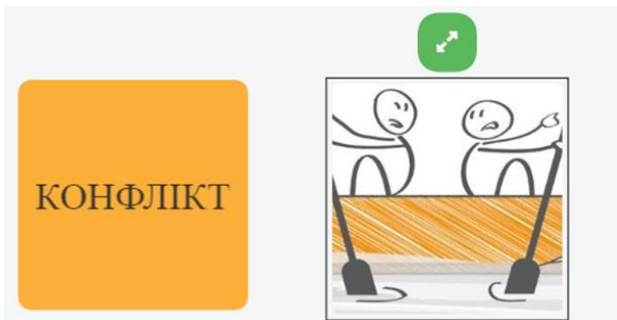
Мал. 9



Мал. 10

**Крок 5. Створення повідомлення.** Створіть своє перше повідомлення, наприклад, у формі квадрата.

Додайте до нього зображення. Щоб збільшити зображення, клацніть по ньому лівою клавішею миші, з'явиться стрілочка на зеленому тлі, що дозволить цю функцію (мал. 11)



Мал. 11

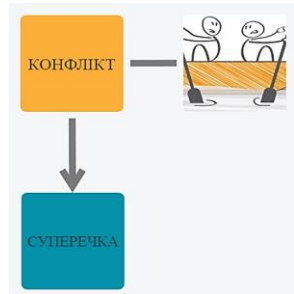
Тепер можна створити асоціативний куц до свого повідомлення.

*Зверніть увагу, що в асоціативному куці всі елементи повинні бути однакові, наприклад, квадрат.*

Щоби з'єднати асоціації з ключовим поняттям, треба їх накласти одна на одну до появи позначки Link created (мал. 12) та відвести потім вбік від ключового поняття. Таким самим способом можна з'єднати й малюнок з ключовим поняттям. Якщо натиснути на кінці лінії з'єднання, то можна створити напрямок з'єднання, як в один, так і в обидва боки (мал. 13).

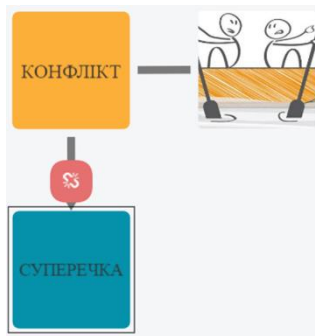


Мал. 12



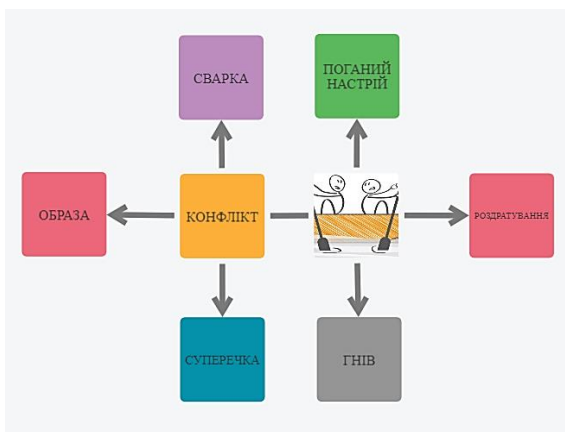
Мал. 13

Щоб розірвати поєднання, натисніть на асоціацію, з'явиться позначка на червоному тлі. Після натискання на цю позначку функція з'єднання буде розірвана (мал. 14).



Мал. 14

**Крок 6. Збереження зображення дошки у вигляді малюнка.** Щоб зберегти результати роботи з учнями у вигляді малюнка, клацніть правою кнопкою миші по вільному місцю на дошці і у випадіаючому контекстному меню оберіть «Зберегти картинку як...» та збережіть у теці на комп'ютері.



### Рекомендовані ресурси:

1. Flinga : онлайн-інструмент. URL: <https://flinga.fi>
2. Flinga – ресурс для співпраці та візуалізації. ІКТ в освіті : YouTube-канал. URL: <https://cutt.ly/8ru9pVQU>
3. Сервіс Flinga як ефективний інструмент залучення та взаємодії. На Урок: освітній портал / Ю. Батура. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=pOPia4xhcUg>

### ГЕЙМІФІКАЦІЯ. СТОРІТЕЛЛІНГ. СИМУЛЯЦІЯ

**Які освітні цілі СЗО вирішують:** створення цікавого і захоплюючого навчального процесу; розробка та використання завдань і вправ для діяльності учнів з набуття обов'язкових освітніх результатів; тренування наскрізних умінь; моделювання життєвих ситуацій.

**Які вміння і навички тренуються при створенні / використанні учнями:** наскрізні вміння, уміння і навички обов'язкових освітніх результатів, уміння долати перешкоди, приймати поразки, цілеспрямованість, ентузіазм, емоційний інтелект, емпатія, соціальна чутливість, навички здорового способу життя.

**Для створення і використання готових ресурсів:** інтерактивних вправ, ігор, квестів, ребусів та кросвордів, коміксів, симуляцій тощо.

### Перелік і використання інструментів для гейміфікації, сторітеллінгу, симуляції

*Ігрові платформи* – найбільш цікава й захоплива група цифрових засобів, яка забезпечує гейміфікацію в освіті.

Найбільш відомі та застосовувані в навчанні СЗО сервіси для створення і використання готових вправ і ігор: [WordWall](#) (зразок), [Learning Apps](#) (зразок). [Interacty](#) (зразок) та [Genial.ly](#) дає можливість створити інтерактивні ігрові вправи, бібліотека готових вправ відсутня.

*Ребуси* – загадка, де слово або фраза зображено за допомогою комбінації малюнків, літер та інших знаків. Розгадування ребусів – це чудовий спосіб розвинути логічне мислення. У інструменті [Rebus1](#) одномоментно можна згенерувати ребус, чи в бібліотеці підібрати готовий. Як створювати ребуси – [ТУТ](#) [24].

Кросворди можна створювати в сервісі [Childdevelop](#). Майстер-клас – [ТУТ](#) [11].

*Флеш-картки* – змістовні двосторонні зображення з певною інформацією у лаконічній формі. Один бік картки містить інформацію-запитання (текст, ілюстрація, ребус), інший – відповідь. Це можуть бути також асоціативні малюнки з відповідним коротким текстом для розвитку емоційного інтелекту, логічного мислення. Один із онлайн інструментів генерування карток та проведення вправ з ними – [Litgrades](#) (ШІ) ([зразок](#)). Для створення ілюстрацій до реальних карток використовуйте нейромережі.

У статті [«Флеш-картки: ефективний спосіб запам'ятовування ключової інформації»](#) розкрито можливості їх використання.

*Симуляції в освіті* – це процес моделювання реальних ситуацій або явищ у штучно створеному середовищі. Для навчання в СЗО вони використовуються для того, щоб учні могли набути практичних навичок, не наражаючи себе на реальні ризики.

Симулятори від [Дія.Освіта](#) [16] доступні та доречні для учнів 7-9 класів. Серед них: [«Кібергігієна: як захиститися від фішингу»](#), [«Протимінна безпека»](#). Можна запропонувати також учням симулятори за професіями. Для вчителів пропонується симулятор [«Онлайн-безпека для освітян»](#), мета якого дізнатися, як покращити свої цифрові навички та провести безпечний онлайн-урок, навчитись розпізнавати загрози, з якими учні найчастіше стикаються в інтернеті (кібербулінг, грумінг).

*Доповнена реальність (AR)* додає цифрові елементи до реального світу, *віртуальна (VR)* – створює імерсивне середовище, в якому можна взаємодіяти з віртуальними об'єктами (попасти в інше місце чи час). У СЗО ці нові технології можуть бути майданчиком для симуляцій (як от, соціальні симуляції – спілкування, вирішення конфліктів, управління емоціями; симуляції надання першої допомоги; симуляції з демонстрації наслідків куріння, вживання алкоголю та наркотиків на організм).

Для віртуальної (VR) і доповненої реальності (AR) доречним буде сервіс [AR Book](#). Окрім цього, це повноцінна платформа навчання (класи,

зустрічі, уроки, дослідження, експерименти та інший контент занять).  
Платний ресурс.

Незважаючи на всі переваги, використання AR і VR має обмеження. Потрібне спеціальне обладнання, а також розробка якісного контенту. Однак, з розвитком технологій ці обмеження поступово долаються.

**Сторітеллінг**, як мистецтво розповіді історій з певним сюжетом, персонажами, конфліктами та їх розв'язанням – важливий метод навчання для СЗО. Від допомагає формуванню соціально-емоційної, комунікативної компетентності, розв'язуванню життєві задач з прийняття рішень, формування вмінь усвідомлювати ризики та відмовлятися від небажаних пропозицій. Сторітеллінг може бути викладений через е-книгу [Book Creator](#). Створити історії можна за допомогою ШІ ([Story AI](#), [Kazka Fun](#) – зразок казки «Супергерої в Інтернеті: пригода Людини-павука та Мері» [тут](#), [Readingclub AI](#), [Storytailor AI](#)).

**Комікс** надає можливість використання сторітеллінгу послідовністю малюнків (кадрів) та «бульбашками» тексту, що їх супроводжують. Комікси можна створити в [Make Beliefs Comix](#), [StoryboardThat](#) (зразок).

### **Інструкція 7**

#### **ВИКОРИСТАННЯ ТА СТВОРЕННЯ КОМІКСІВ В [StoribordThat](#)**

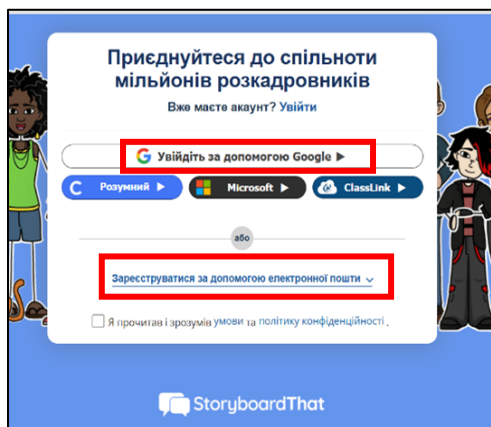
*Вікторія Княгницька, учитель СЗО, інформатики, учитель вищої категорії, старший вчитель. Комунальна організація (установа, заклад) «Шосткинська ЗОШ I-III ступенів № 4 Шосткинської міської ради Сумської області»*

**[StoryboardThat](#)** – онлайн-інструмент для створення розкадровок та коміксів. Це неймовірно потужний інструмент візуальної комунікації. За допомогою [StoryboardThat](#) можна створити цифрову історію за лічені хвилини, використовуючи вбудовані візуальні елементи (предмети, персонажі, сцени, анімації, бульбашки мови, фігури, інфографіку, Web і Wireframes, наукові зображення, робочі аркуші та шаблони розкадровки, а також завантажити або вставити свої). Кожен з них можна редагувати – змінювати колір, розмір та положення. [StoryboardThat](#) має велику бібліотеку ілюстрацій, які також можна використовувати у своїх коміксах. Програма ідеально поєднує широкий функціонал і максимально зручний інтерфейс. Готовий проект можна завантажити у вигляді PDF-документа, презентації PowerPoint, зображення у форматі png (з логотипом сервісу). Також є можливість вбудувати проект на власний сайт за кодом чи прямим посиланням.

**Ідеї для використання [StoryboardThat](#) в соціальній та здоров'язбережувальній освітній галузі:**

- створення коміксів (зразок [«На вечірці»](#)).
- створення та доповнення учнями історій з оцінки рівня ризиків у навколишньому середовищі для особистого здоров'я і безпеки, передбачення способів уникнення або зменшення виявлених небезпек та інших;
  - підготовка відповідної сценки або діалогу показ її у класі (використати готовий комікс або додати свої репліки);
  - використання коміксів для демонстрації правил безпечних стосунків під час міжособистісного спілкування;
  - створення ілюстрованих аркушів для вивчення тем щодо класифікації чи різноманітності (види небезпек; рівні ризиків; соціальні детермінанти здоров'я; доходи і витрати);
  - «оживити» малюнки з коміксу, додавши репліки (зразок – [«Доповни історію»](#)).
- створення учнями власного коміксу, із наведенням прикладів із життя;
- спільна робота над коміксом або історією ([«Відмова від пропозиції покататися на мотоциклі»](#));
- доповнити історію або комікс.

### Покрокова інструкція



**Рис. 1**

#### Крок 1. Для незареєстрованих учителів.

Увійдіть в сервіс <https://www.storyboardthat.com/>.

Зареєструйтеся за допомогою електронної пошти або авторизуйтеся за допомогою Google чи Facebook (рис. 1). Для переходу до форми авторизації натисніть на кнопку «Зареєструватися» в меню зверху (рис. 2). Можна створити дві розкадровки на тиждень

безкоштовно або скористатися платною версією (перейти на преміум-акаунт), щоб отримати більше функцій.

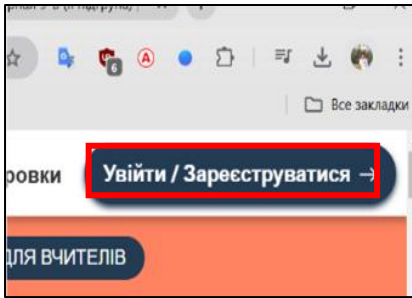


Рис. 2

**Крок 2. Створення комікса.** Натисніть на кнопку «Створення розкадровки» в бічному меню сайту (рис. 3) та напишіть назву (рис. 4). Після того, як ваша розкадровка названа, вона збережеться у вашому обліковому записі в розділі «Мої розкадровки» та зберігатиметься під час вашої роботи.



Рис. 3

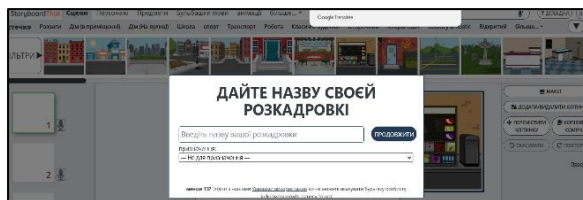


Рис. 4

Оберіть макет, сцени, персонажів, діалоги та інші елементи з верхньої панелі інструментів (рис. 5) та перетягніть її вниз у клітинку. На бічній панелі з правого боку доступні функції для редагування сцени (рис. 5), персонажів (рис. 6) та інше.

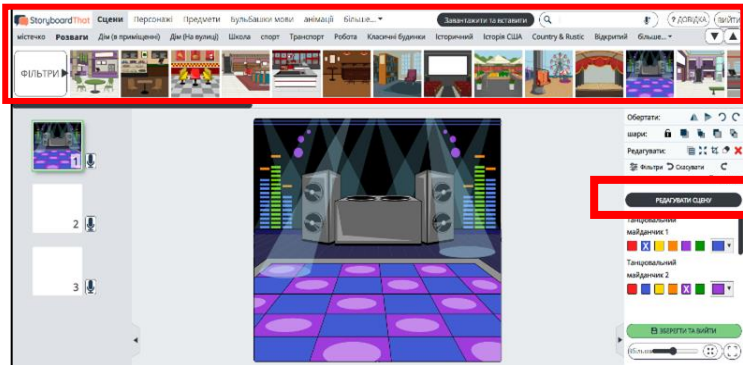


Рис. 5

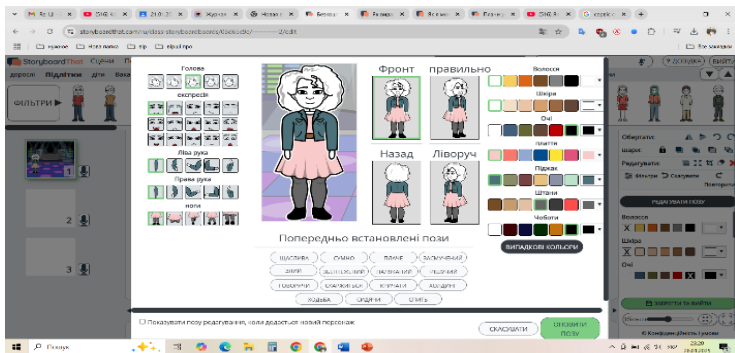


Рис. 6

### Крок 3. Збереження комікса.

Внизу вікна натисніть «Зберегти та вийти» (рис. 7).



Рис. 7

## Крок 4. Завантаження та робота з коміксом.

Створений комікс можна редагувати, використати як шаблон, роздрукувати (рис.8) та завантажити (рис. 9, 10, 11).

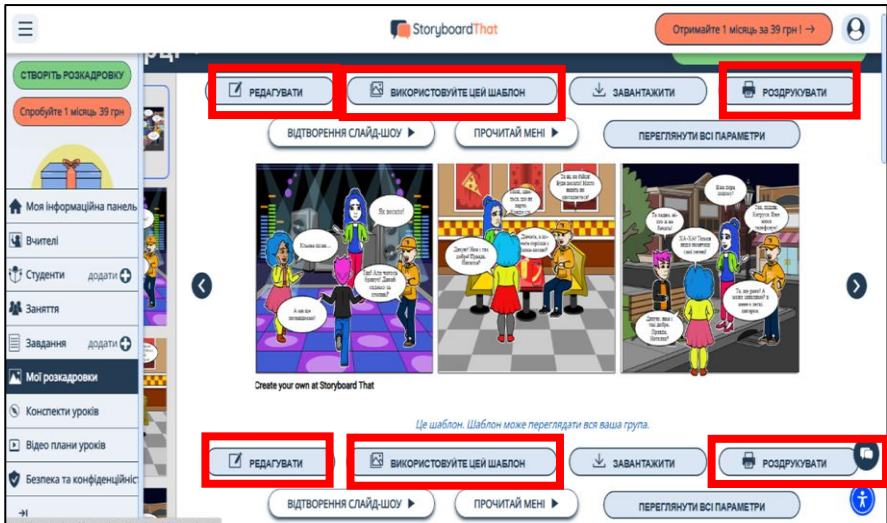


Рис. 8

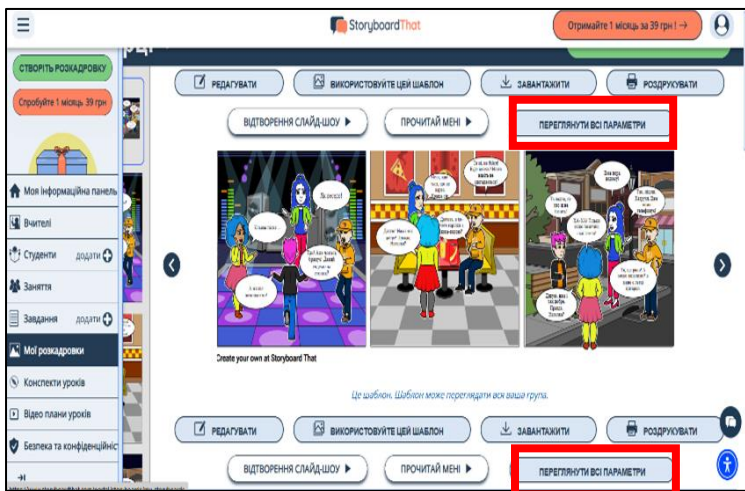


Рис. 9

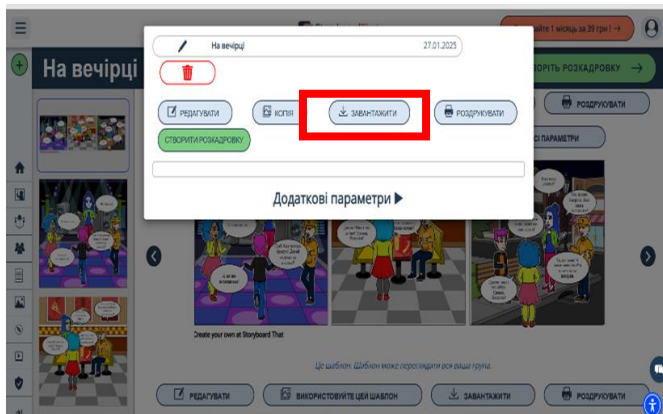


Рис. 10

Параметри завантаження		
Ць безкоштовний акаунт. Ваші зображення матимуть ВОДЯНІ ЗНАКИ. Оновіть зараз, щоб видалити їх!		
Найкраще для	опис	
 Пакет зображень	Презентації, App Smashing	Кожну клітинку вашої розкладки буде експортовано як окреме зображення у файлі zip.
 Зображення високої роздільної здатності	Блоги, плакати	Завантажте одне гігантське зображення всієї розкладки.
 PDF	Широкоформатний друк, Adobe Illustrator	Завантажте PDF-версію вашої розкладки.
 PowerPoint	Презентації	Перетворіть свою розкладку на дивовижну презентацію! Працює з Microsoft PowerPoint, Apple Keynote і Google Slides.
 Соціальні медіа, блоги		Перетворіть свою розкладку на анімований GIF!

Рис. 11



Комікс [«На вечірці»](#)

**Підсумок.** Ця інструкція ознайомила з тим, як легко й швидко можна створити комікс у StoryboardThat, використати його як шаблон для створення нових коміксів, а також роздрукувати для використання на уроках. За допомогою сервісу StoryboardThat можна створювати різноманітні розкладки, історії від імені головного героя чи будь-якого

іншого персонажа. Завдяки тисячам сцен, персонажів, предметів тощо створювати за допомогою StoryboardThat захоплює й просто. Це чудовий спосіб стисло організувати та подати інформацію.

#### **Рекомендовані ресурси:**

1. StoryboardThat : онлайн-інструмент для створення цифрових коміксів.  
URL: <https://www.storyboardthat.com/>
2. Створення коміксу в сервісі Storyboard That : Світлана Попкова : YouTube-канал. URL: <https://youtu.be/TxhpwB8cHyY>
3. Як створити комікс, сервіс Storyboard That. Creative Teacher : YouTube-канал. URL: <https://cutt.ly/lruCDkhP>

## **2.4. Цифрові інструменти для контролюючого компонента освітнього процесу**

### **ОЦІНЮВАННЯ Й ОПИТУВАННЯ**

**Які освітні цілі СЗО вирішують:** оцінити результати освіти; виявити проблеми та скоригувати навчальний процес; зібрати зворотний зв'язок; рефлексія.

**Які навички тренуються при створенні / використанні учнями:** самооцінювання; взаємооцінювання; розуміння потреби критеріїв для оцінювання; аналіз результатів оцінювання та прийняття подальших рішень.

**Для створення ресурсів:** тестів, вікторин (у тому числі у ігровій формі), опитувань, мозкових штурмів, портфоліо.

### **Перелік і використання інструментів для оцінювання й опитування**

*Системи тестування* – це онлайн-інструменти, які дозволяють вчителям створювати різноманітні тести, опитування та вправи для перевірки знань учнів. Їх функціонал зручний для створення завдань, збору відповідей та аналізу результатів. Учитель може сам створити тести в інструментах [Google Forms](#), Microsoft Forms ([«Як створювати Google Forms»](#) [24]). [Всеосвіта](#), [На Урок](#) пропонують готові тести до різних класів тем СЗО, а також надають можливість створення власних тестів.

[JustClass](#) – платформа для змішаного навчання. У ній вчителі можуть безкоштовно створювати комплекти із готових тестових вправ онлайн, що пропонуються на платформі. На разі є тільки 5 і 6 клас. Як створювати завдання для учнів на платформі JustClass [ТУТ](#).

Інструменти ШІ легко й швидко створюють тести на допомогу вчителів. Результати навчання та тести, згенеровані [Questionwell](#) для перевірки орієнтиру для оцінювання «Здатність досліджувати та оцінювати рівень ризиків у навколишньому середовищі для особистого здоров'я і безпеки» (за пропозицією для 8 класу) викладено у інструкції 8.

### Інструкція 8

## ВИКОРИСТАННЯ [QuestionWell](#) ДЛЯ СТВОРЕННЯ ТЕСТІВ, РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ ТА ТЕОРЕТИЧНОГО ЗМІСТУ

Схема створення запиту (<https://app.questionwell.org/>)

The screenshot shows the QuestionWell interface for creating a test set. The interface includes a navigation bar with 'QuestionWell For Teachers', 'Create Set', 'Saved', 'Tools', 'Pricing', and 'My Account'. The main form has the following fields and options:

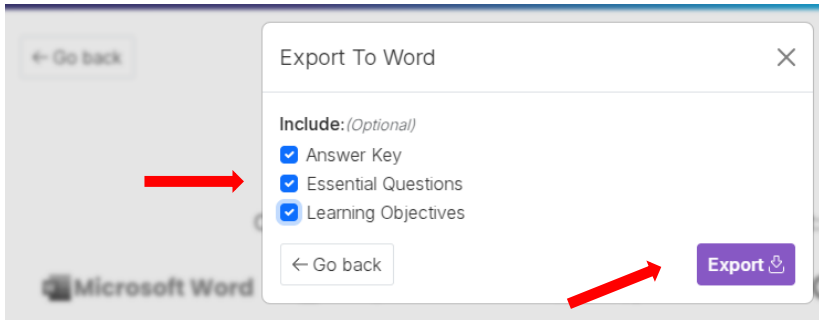
- Get**: A dropdown menu set to '10'. A red arrow points to this field with the label 'Кількість запитань' (Number of questions).
- Multiple Choice**: A dropdown menu set to 'Multiple Choice'.
- questions about**: A text input field containing 'Ризики в навколишньому середовищі'. A red arrow points to this field with the label 'Тема, очікуваний результат для перевірки' (Topic, expected result for verification).
- in**: A dropdown menu set to 'Ukrainian'.
- at a**: A dropdown menu set to '8th Grade'. A red arrow points to this field with the label 'Клас' (Grade).
- reading level**: A dropdown menu.
- based on**: A dropdown menu set to 'file, text, website, or video'.
- aligned to**: A dropdown menu set to 'learning outcomes and standards'.
- Generate Questions**: A large blue button with a lightning bolt icon.
- OR go to your saved sets**: A text label with a 'saved sets' button. A red arrow points to this button with the label 'Генерувати' (Generate).

### Завантаження згенерованих тестових запитань у різних форматах

The screenshot shows the QuestionWell interface for exporting or assigning generated questions. The interface includes a navigation bar with 'QuestionWell For Teachers', 'Create Set', 'Saved', 'Tools', 'Pricing', and 'My Account'. The main form has the following fields and options:

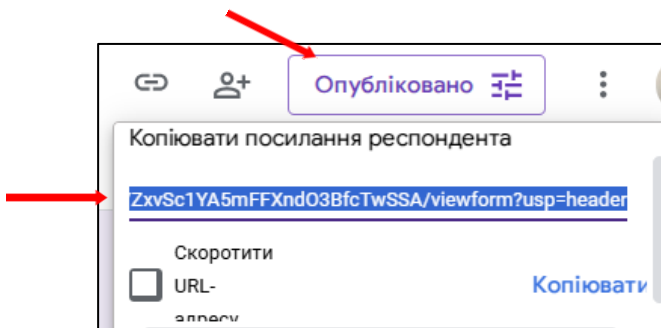
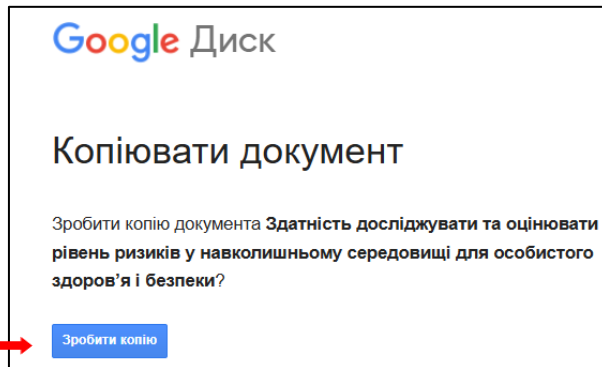
- 10 selected**: A dropdown menu with a checkmark icon. A red arrow points to this field with the label 'Активувати всі завдання для завантажень (або обрати окремі з них)' (Activate all tasks for downloads (or select some of them)).
- Assignments**: A button with a grid icon.
- Export or Assign**: A large blue button with a cloud upload icon.

## Генерування у Microsoft Word

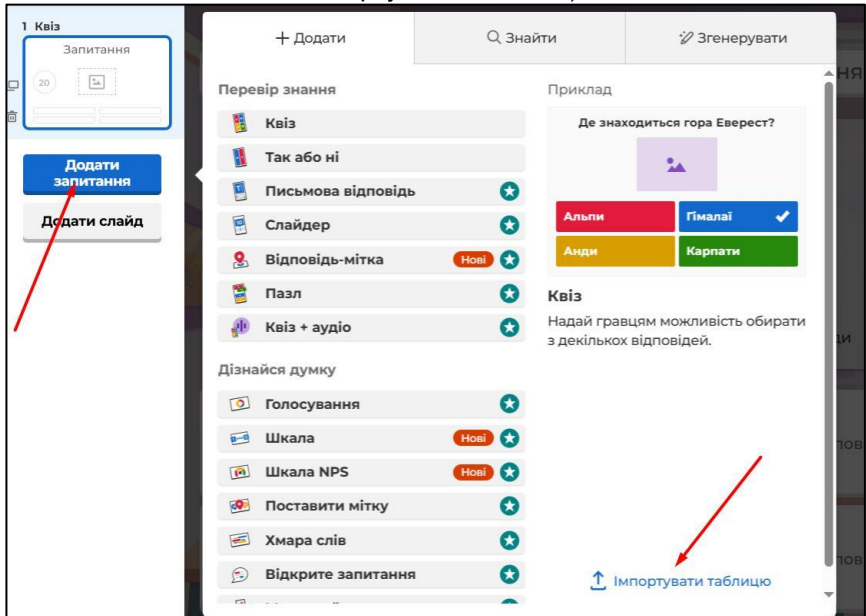


## Генерування у Google Forms

Натиснути «Google Forms» для генерації тестів у сервіс. Створити копію, опублікувати у сервісі і взяти покликання для пересилки його учням



## Генерування у Kahoot (завантажити спочатку таблицю в Excel, потім її експортувати в Kahoot)



**Результати навчання та запитання тестового формату, згенеровані Questionwell для перевірки орієнтури для оцінювання «Здатність досліджувати та оцінювати рівень ризиків у навколишньому середовищі для особистого здоров'я і безпеки» (за пропозицією для 8 класу)**

### Результати навчання

1. Розуміння важливості оцінки ризиків.
2. Розуміння визначення ризику.
3. Розуміння природи ризиків.
4. Розуміння різних типів ризиків.
5. Розуміння методів дослідження ризиків.
6. Розуміння процесу дослідження ризиків.
7. Розуміння можливості оцінки ризиків.
8. Розуміння ролі ймовірності в оцінці ризиків.
9. Розуміння процесу оцінки ризиків.

### Питання

1. **Як ви можете оцінити ризики у вашому житті?**
  - A. Покладатися на думку друзів.
  - B. Ігнорувати всі ризики.
  - C. **Досліджувати та аналізувати інформацію.**
  - D. Не звертати уваги на ризики.
2. **Що таке ризик у контексті здоров'я?**
  - A. Ймовірність позитивної події.

- B. Ймовірність негативної події.**
  - C. Вплив навколишнього середовища.
  - D. Відсутність безпеки.
- 3. **Які з наведених тверджень є правильними щодо ризиків?**
  - A. Ризики завжди є негативними.**
  - B. Ризики не можуть бути оцінені.
  - C. Ризики не впливають на здоров'я.
  - D. Ризики можуть бути як позитивними, так і негативними.
- 4. **Які з наведених ризиків можуть впливати на здоров'я людини?**
  - A. Тільки психологічні ризики.
  - B. Лише ризики, пов'язані з харчуванням.
  - C. Тільки фізичні ризики.
  - D. Фізичні, хімічні, біологічні та психологічні ризики.**
- 5. **Які методи використовуються для дослідження ризиків?**
  - A. Лише спостереження за людьми.
  - B. Збір та аналіз інформації про безпеки.**
  - C. Тільки усні опитування.
  - D. Тільки наукові дослідження.
- 6. **Які з наведених дій є частиною дослідження ризиків?**
  - A. Тільки аналіз даних.
  - B. Огляд наукових досліджень та спостереження.**
  - C. Тільки спостереження.
  - D. Лише усні опитування.
- 7. **Які з наведених тверджень про ризики є вірними?**
  - A. Ризики не впливають на наше життя.
  - B. Ризики завжди є фізичними.
  - C. Ризики можуть бути оцінені.**
  - D. Ризики завжди можна передбачити.
- 8. **Яка роль визначення ймовірності у оцінці ризиків?**
  - A. Визначення ймовірності не має значення.
  - B. Воно допомагає оцінити серйозність ризиків.**
  - C. Визначення ймовірності є останнім кроком.
  - D. Це лише формальність.
- 9. **Які дії слід вжити після оцінки ризиків?**
  - A. Ігнорувати ризики.
  - B. Вибрати заходи безпеки.**
  - C. Залишити все на випадок.
  - D. Змінити місце проживання.
- 10. **Які з наведених дій є частиною оцінки ризиків?**
  - A. Лише аналіз даних.
  - B. Ігнорування ризиків.
  - C. Тільки спостереження.
  - D. Визначення ймовірності та вибір заходів безпеки.**

Як використовувати для створення тестів та вікторин [Conker](#) – [TVI](#) і [TVI](#) [25].

*Інтерактивні робочі аркуші* – це динамічні навчальні матеріали, які містять інформацію, інструкції, завдання й тести різних типів, дозволяють учням активно взаємодіяти з інформацією та відразу спостерігати власні результати. Інструменти для створення завдань – [Wizer.me](https://www.wizer.me/), [Liveworksheets](https://www.liveworksheets.com/). Зразок інтерактивного аркуша LiveWorksheets – [«Безпека на дорозі»](#).

### **Інструкція 9**

## **СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО РОБОЧОГО АРКУША В Liveworksheets**

*Анна Капленко, учитель СЗО, основ здоров'я, географії, спеціаліст II кваліфікаційної категорії. Сумський заклад загальної середньої освіти I-III ступенів № 26 Сумської міської ради.*

*Людмила Кужель, заступник директора з навчально-виховної роботи, вчитель СЗО, основ здоров'я, хімії, спеціаліст вищої категорії, старший вчитель. Олешнянський ліцей Чупахівської селищної ради Охтирського району Сумської області*

Інтерактивні аркуші LiveWorksheets – це інструмент, який може зробити навчальний процес більш захоплюючим та ефективним. Вони дозволяють учителям створювати інтерактивні завдання, тести, вправи та інші навчальні матеріали, які можна використовувати в класі або в дистанційному навчанні.

Вебсервіс LiveWorksheets дозволяє вдосконалювати робочі матеріали, створені в форматах pdf, jpg і png. Перетворює звичайні сторінки в інтерактивний матеріал для самоперевірки. Можна створювати робочі аркуші, які містять кілька типів завдань. За допомогою LiveWorksheets можна:

- ✓ у текстових полях вводити текст;
- ✓ пропонувати тести на вибір правильної відповіді;
- ✓ створювати вікторини з вибором правильної відповіді;
- ✓ розробляти завдання на зіставлення, перетягування правильної відповіді;
- ✓ давати завдання на прослуховування аудіотексту.

**Ідеї для використання вебсервісу LiveWorksheets в соціальній та здоров'язбережувальній освітній галузі:**

- ✓ перевірка знань з безпеки дорожнього року, побуту, довкілля, із здорового харчування тощо;
- ✓ створювати різноманітні завдання щодо профілактики захворювань, стихійних лих, першої домедичної допомоги;

✓ вставляти зображення, відео з надання домедичної допомоги в період військового стану, правил поведінки з вибухонебезпечними предметами;

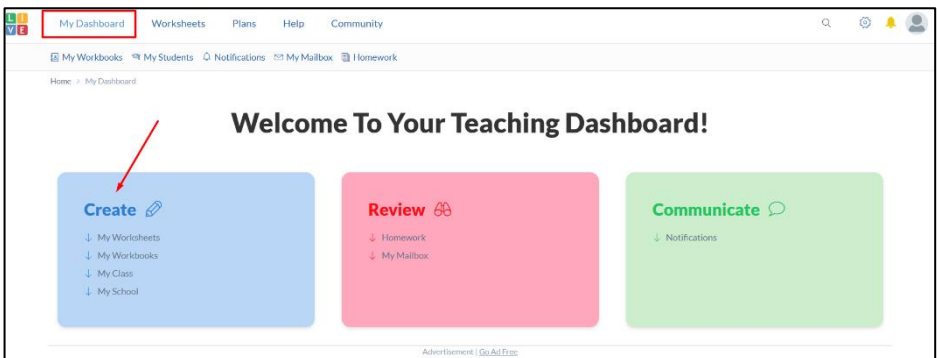
✓ створювати автоматичну перевірку відповідей діагностичних робіт.

Зразок інтерактивного аркуша LiveWorksheets [«Безпека на дорозі»](#).

## Покрокова інструкція

**Крок 1. Реєстрація та вхід.** Увійдіть на офіційний сайт LiveWorksheets (<https://www.liveworksheets.com>). Натисніть «Sign up» (Реєстрація) у верхньому правому куті сторінки, або обравши клавішу «Get Started Now/Почніть зараз». Оберіть безкоштовний тарифний план. Увійдіть як вчитель і заповніть реєстраційну форму з вашими даними та підтвердіть реєстрацію. Працюйте на англomовній розкладці, тоді будуть коректно відображатися всі посилання. Після реєстрації увійдіть у свій обліковий запис, використовуючи свої облікові дані.

**Крок 2. Створення нового робочого аркуша.** На головній сторінці оберіть «Create a new worksheet» (Створити новий робочий аркуш). Потім завантажте ваш попередньо створений PDF-документ із необхідними вправами, або зображення аркуша, який хочете зробити інтерактивним. Укажіть назву та опис вашого робочого аркуша. Зверніть увагу, що опис потрібно робити на англomовній розкладці. Після заповнення форми збережіть дані.



LIVEWORKSHEETS Student Teacher Worksheets Plans Help Community

ENGLISH

Log In Sign Up

## Interactive Worksheets For all Languages and Subjects

LiveWorksheets allows you to transform your traditional printable worksheets and classwork (doc, pdf, jpeg) and turn them into interactive online exercises with automatic grading, making them...live! An amazing tool for students, teachers, and schools!

**Get Started Now** Browse millions of worksheets and start learning today!

**Personal**

### Free

- 300 Students
- Unlimited Daily Worksheet Answers
- Unlimited Homework
- 50 Private worksheets
- 10 Groups
- 25 Workbooks
- 10 Download pdf worksheets/day
- 25 Mailbox answers
- 25 Homework responses
- 5 Ads Shown

**CREATE FREE ACCOUNT**

Create new account

Account type \*

STUDENT  TEACHER

Group code  
123456

\*You have been invited by your teacher or your school. In that case, please enter your group code here.

Email address

Username

Password \*

Password strength

Passwords match

Birthdate  
Jul 20, 2000

Country  
United States

I've read and accept the Terms of use \*

Full name

**CREATE NEW ACCOUNT**

Login by username/email address \*

You can use your username or email address to login.

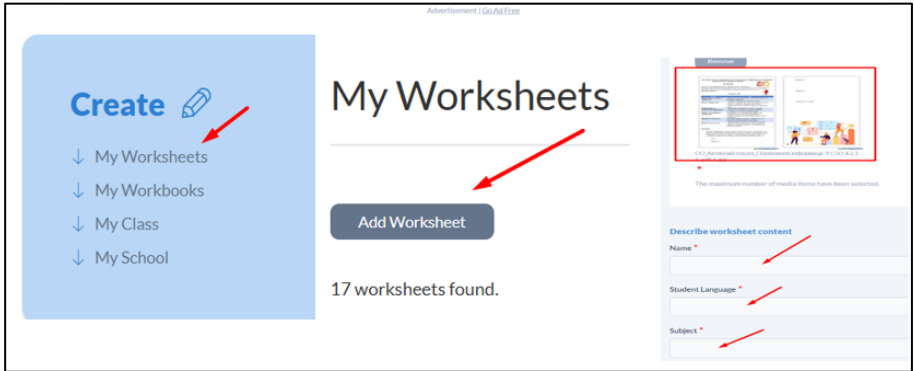
Students with login issues: add "lw\_student\_" to your username. E.g., "jane\_doe1" becomes "lw\_student\_jane\_doe1".

Password \*

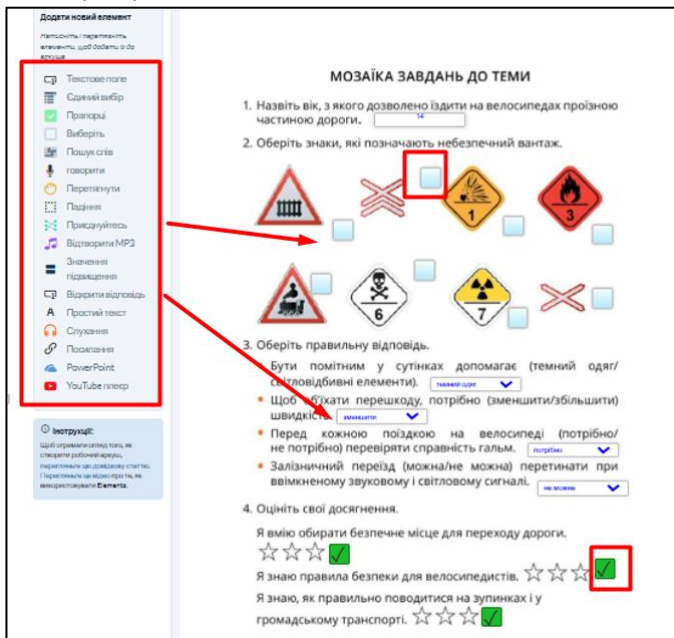
**LOG IN**

[Forgot my password](#)

Don't have an account? [Sign up](#)



**Крок 3. Додавання інтерактивних елементів.** Використовуючи інструменти на панелі зліва, оберіть тип інтерактивного елемента, який бажаєте додати (наприклад, текстові поля, варіанти відповідей тощо). Додайте елементи на відповідні місця вашого робочого аркуша, налаштовуючи їх розміри та позицію. Укажіть правильні відповіді для автоматичної перевірки.

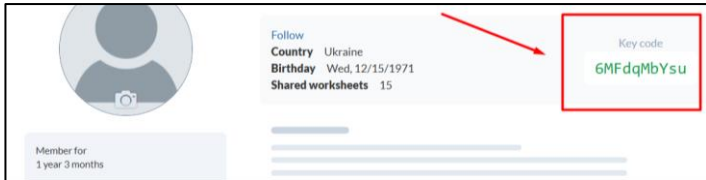


**Крок 4. Збереження та попередній перегляд.** Коли всі інтерактивні елементи додані, натисніть «Save» (Зберегти). Перейдіть до

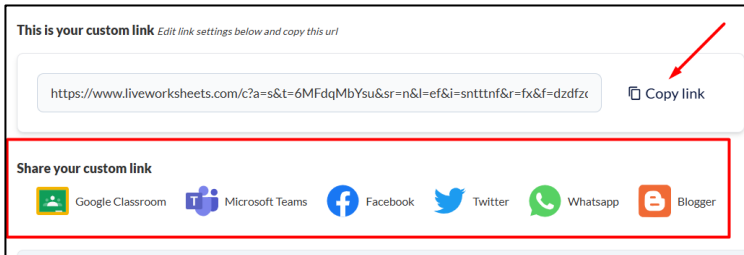
режиму попереднього перегляду, щоб перевірити роботу вашого аркуша та виправити можливі помилки.

**Крок 5. Публікація та поділ.** Якщо все працює коректно, аркушем можна поділитися з учнями. Для цього існує два шляхи:

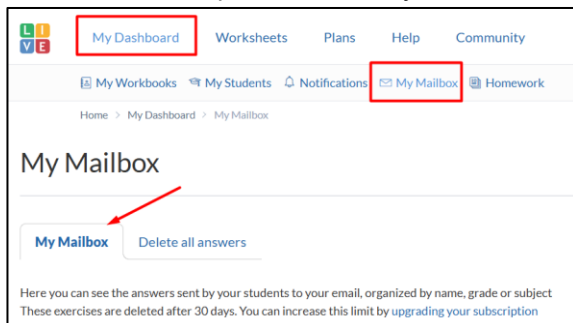
1. Відкрийте аркуш, скопіюйте посилання і відправте учням надавши додатково код особистої скриньки з облікового запису.



2. Згенеруйте спеціальне посилання. Для цього відкрийте аркуш і у верхньому горизонтальному рядку натисніть «Custom link». Це надасть вам можливість налаштувати аркуш для автоматичної перевірки, за потреби вказати дату і час виконання, налаштувати кількість балів та можливість аркуша не реагувати на правопис. Також таке посилання забезпечить поділ аркушем через можливі соціальні мережі.



**Крок 6. Аналіз результатів.** Після виконання учнями робочих аркушів ви зможете переглянути результати в своєму обліковому записі. Оцінити відповіді та надати зворотний зв'язок учням.



**Підсумок.** Цей алгоритм допоможе вам ефективно й швидко створювати власні інтерактивні аркуші онлайн та розміщувати їх в хмарних сховищах, отримувати посилання на власні матеріали.

Інтерактивний робочий аркуш «Безпека на дорозі»



#### **Рекомендовані ресурси:**

1. LiveWorksheets: створення та ефективне використання інтерактивних аркушів у роботі вчителя. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=dt7ivpYH9S4>
2. Інтерактивні аркуші Liveworksheets: від реєстрації до огляду всіх активностей оновленої версії. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=iPY-kjHNIOW>
3. Інтерактивні робочі аркуші LiveWorksheets. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=1IHZ9ByYVw>

Для *опитувань, мозкових штурмів, вікторин* при викладанні СЗО доцільними є [Quizizz](#), [Kahoot!](#) Ці сервіси допоможуть створити опитування в ігрових середовищах, призначити їх учням для синхронного чи асинхронного виконання. Обидва сервіси мають ресурсну базу тестів, розроблених іншими вчителями. У Quizizz можна використовувати завдання різних типів, що більш доцільно для старших учнів, окрім того, переводить запитання в робочий аркуш для роздрукування й перевірки знань офлайн. Kahoot! – яскраве опитування-змагання, провести яке бажано в режимі реального часу, проте в безкоштовному тарифі пропонує лише формат тестів із однією правильною відповіддю.

[Mentimeter](#) – легкий та інтерактивний інструмент для миттєвого анонімного опитування, аналізу думок і ставлень, мозкового штурму, зворотного зв'язку. На моніторі учні відразу можуть спостерігати відповіді класу, які, відповідно до використаного формату, генеруються у хмари слів, діаграми. [Створення опитувань за допомогою сервісу Mentimeter](#) [11]. Інструкцію з використання Mentimeter читайте [тут](#). Просте подібне миттєве опитування з генерацією хмари слів можна провести у [Answer Garden](#).

Освоїти сервіс Kahoot! допоможе відео [«Як створити вікторину Kahoot!»](#) [24] та підібраний алгоритм роботи (таблиця).

### АЛГОРИТМ РОБОТИ 3 [Kahoot!](https://www.kahoot.com/)

Близнюк Т. *Цифрові інструменти для онлайн і офлайн навчання : навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ : Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2021. С. 60. <https://cutt.ly/Le3B9jgL>*

Етап	Дія
Авторизація чи реєстрація	Переходимо на сторінку <a href="https://www.kahoot.com/">Kahoot!</a> і створюємо аккаунт, натиснувши на кнопку «Sign Up» (або входимо в свій аккаунт, якщо він вже є - Sign In)
Створення нового Kahoot	Для створення нового навчального матеріалу натискаємо «New K!» (Створити новий). Обираємо вид Kahoot
Заповнення основних даних	Заповнюємо всі поля: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Title</b> – назва.</li> <li>• <b>Description</b> – короткий опис.</li> <li>• <b>Visible to</b> – хто буде бачити («тільки я»; «всі»)</li> <li>• <b>Language</b> – мова.</li> <li>• <b>Audience</b> – аудиторія (ЗЗСО)</li> <li>• <b>Credit resources</b> - посилання на джерела.</li> <li>• <b>Intro video</b> - адреса відео з YouTube. Це відео буде відтворюватись під час реєстрації учасників у вікторині, обговоренні чи голосуванні. Відео відтворюється під час реєстрації учасників.</li> <li>• <b>Cover image</b> - зображення на обкладинці. Коли реєстрація учасників закінчується і натискається «Розпочати», на екран виводиться тема змагання та, в якості фону, зображення чи відео YouTube, яке зазначено у даному полі.</li> </ul> Натискаємо кнопку «Ok, go» та переходимо до запитань
Створення запитань	Обираємо кнопку «Add question», у кожне питання є можливість додати відео або ілюстрацію. Зберігаємо питання і переходимо до додавання наступного. Запитання можна редагувати, змінювати їх порядок та видаляти. Коли вікторина готова, зберігаємо її, натиснувши «Save»
Запуск Kahoot для учнів та проведення гри	Обираємо параметри та режим роботи вікторини – <b>Classic</b> (індивідуальна гра кожного учня) або <b>Team mode</b> (командна гра). Розпочинаємо гру

[Edpuzzle](#) – відеоплатформа для створення навчальних матеріалів на основі відеороликів. Дозволяє перетворити звичайні відеоуроки на інтерактивні заняття. До самостійно створеного чи відеоролика з інтернету вчитель додає інтерактивні елементи: коментарі, відкриті та закриті питання. Учні, самостійно переглядаючи ролик, дають відповіді на запитання, слухають коментарі та коментують. Це сприяє кращому засвоєнню матеріалу та його закріпленню. Учитель отримує звіти про виконання завдань, оцінює прогрес учнів, визначає, де потрібна додаткова допомога. Працює на різних гаджетах.

**Ідеї для використання в СЗО:** забезпечення усвідомленого сприйняття учнями інформації з питань здоров'я, безпеки, добробуту через уважний перегляд та аналіз короткого цікавого актуального ролика. Переваги використання EdPuzzle у СЗО: цікаве ефективне навчання, підвищення мотивації, індивідуальний підхід, розвиток критичного мислення, умінь демонструвати відповідальне ставлення, обирати модель поведінки.

### Інструкція 10

#### **ВИКОРИСТАННЯ ТА СТВОРЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ НА ОСНОВІ ВІДЕОРОЛИКІВ В [Edpuzzle](#)**

##### **Ідеї для використання в СЗО:**

- ✓ представлення нової інформації за допомогою відео та її перевірка за допомогою запитань (наприклад, правила безпечної поведінки на дорозі, у побуті та під час екстремальних ситуацій);
- ✓ створення відео на узагальнення та систематизацію набутих результатів за темою із запитаннями різних форматів: для контролю знань – закритих, для виявлення ставлень – відкритих (наприклад, ознаки булінгу, насилля, способи протидії насиллю і цькуванню перевірити через закриті (тестові) завдання; а готовність відстоювати право кожного на особистий простір – відкриті);
- ✓ використання коментарів: для обґрунтування алгоритму дій у небезпечних ситуаціях коментарі на основі знань подає вчитель, а учням пропонує у відповідь додати ідеї з власного досвіду;
- ✓ обговорення з учнями (у колективній роботі) поняття дружби, любові, поваги до інших людей, використовуючи відео з реальними життєвими ситуаціями.

## Послідовність дій

1. Зайдіть до сервісу [EDpuzzle](https://edpuzzle.com/) за посиланням: <https://edpuzzle.com/> Авторизуйтесь. На запит змініть мову на українську.
2. Оберіть «Я вчитель», створіть кабінет, ввійшовши через електронну пошту та пароль, або ж за допомогою Google-акаунта.
3. У пошуковий рядок введіть покликання на відео, яке ви підібрали в Youtube, або ж завантажте власне відео.
4. За потреби обітніть початок чи інші частини відео. Для цього просуньте бігунець та натисніть завдання «Вирізати».
5. Переглядайте відео, зупиняйте в місцях, де плануєте поставити запитання учням. Натискайте «Питання» та створюйте їх:
  - а) завдання з вибором відповіді (варіанти відповідей можна додавати нижче). Перед правильними відповідями натискайте галочку;
  - б) відкриті питання;
  - в) коментарі.Щоразу натискайте «Зберегти». У лінії прокрутки під відео у місцях запитань і коментарів з'являються крапки. Натисніть «Закінчити».
6. Натисніть «Призначити» – «Додати новий клас» – «Створити новий клас».
7. Оформіть запит сторінки: ім'я – номер класу (наприклад, 8-А); рівень якості – 8 клас; опис – за бажанням, тип класу – ВІДЧИНЕНО (при цьому варіанті акаунт учням не потрібен). «Генерувати псевдоніми учнів» – не активувати.
8. Натисніть «Створити клас». Можете задати дату початкову та кінцеву дату перегляду відео. Активуйте запобігання пропуску, щоб учні не перемотували відео. Натисніть «Призначити».
9. Для створення посилання на виконання вправи учнями натисніть «Присвоєння частки». Копіюйте посилання й надішліть його учням для виконання у зручний для вас спосіб.
10. Дії учнів: заходять за посиланням, вводять «нікнейм» – прізвище та ім'я англійською мовою, натискають “Join open class”. Переглядають відео, яке зупиняється в певний момент. Обдумують запитання чи читають коментарі (стільки часу, скільки їм потрібно) і дають відповіді. У кінці здають роботу – натискають «Submit».
11. Учитель перевіряє у своєму акаунті відповіді учнів, які будуть у зазначеному класі (8-А клас).

Перегляньте зразок відеозавдання з розвитку результату навчання «вибирає рішення з позиції їх впливу на формування безпеки, здоров'я і добробуту [9 СЗО 3.1.1-4]» [Що в складі ЕНЕРГЕТИКІВ і як ці напої впливають на здоров'я?: вправа для учнів 8 класу / В. Успенська.](#)



#### Рекомендовані ресурси:

1. Edpuzzle : відеоплатформа. URL: <https://edpuzzle.com/>
2. Що в складі ЕНЕРГЕТИКІВ і як ці напої впливають на здоров'я?: вправа для учнів 8 класу / В. Успенська. URL: <https://edpuzzle.com/assignments/678c1956e0f7238db804f33e/watch>
3. Що в складі ЕНЕРГЕТИКІВ і як ці напої впливають на здоров'я? | Знаю – споживаю : Сніданок з 1+1. URL: <https://youtu.be/CJVPSYslekl?si=0wG1AqWNqzqPbtj4>
4. Як працювати в EDpuzzle. Creative Teacher : YouTube–канал. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=RNkn\\_fw0ILU](https://www.youtube.com/watch?v=RNkn_fw0ILU)

*Портфоліо* – це зібрання напрацювань і досягнень учителя або учня. В електронному форматі може містити статті, розробки, презентації, відео, аудіо, документи, світлини, завдання, рефлексії, здобутки. Цифрове портфоліо зручно демонструє прогрес вчителя або учня, надає можливість аналізувати розвиток і ставлення до навчального процесу.

[Choko.link](#) – сервіс, який дозволяє створювати мультипосилання для соцмереж. При викладанні СЗО його доречно використати для створення короткого інтерактивного портфоліо вчителя ([зразок](#)) або учня ([зразок](#)) чи структурування тематичних комплектів ресурсів за рубриками. Кожна рубрика за онлайн-посиланням переводить на запропоновані вчителем ресурси: сайти, соцмережі, вправи, відео, завдання тощо.

### **Інструкція 11**

#### **СТВОРЕННЯ КОРОТКОГО ПОРТФОЛІО У [Choko.link](#)**

*Вікторія Княгницька, учитель СЗО, інформатики, спеціаліст вищої категорії, старший вчитель. Комунальна організація (установа, заклад) «Шосткинська ЗОШ І-ІІІ ступенів № 4 Шосткинської міської ради Сумської області»*

[Choko.link](#) – сервіс для мультипосилань. Створюючи мультипосилання на Choko.link, можна додати до нього будь-які посилання за обраною тематикою (сайти, соцмережі, месенджери тощо). Це дозволяє поділитися структурованими посиланнями з підписниками в соцмережах.

Сервіс Choko.link простий у використанні та пропонує широкий спектр можливостей його оформлення: редагування кольорових тем,

використання форм для збору заявок, доступ до власної детальної статистики переглядів та переходів. Легко інтегрується з Google Analytics та Facebook Pixel для аналітики, а також має можливість додавання віджету мультитипосилань на сайт. У безоплатній версії Choko.Link можна створити одну сторінку з 5 блоками. У платній версії (100 гривень на місяць) можна створити до 11 мультитипосилань із величезною кількістю блоків (до 25) на кожній.

**Ідеї для використання Choko.link у соціальній і здоров'язбережувальній освітній галузі:**

- створити власне портфоліо вчителем чи учнем;
- створити добірку онлайн-платформ до тем здоров'я, безпеки, доброти;
- створити рекламу для популяризації здорового способу життя;
- створити візитівки своїх здорових звичок;
- створити добірки сайтів про здорове харчування;
- створити 5-топ найкращих місць для відпочинку в своєму населеному пункті чи поблизу;
- знайти інформацію про найкорисніші продукти у світі та створити 5 посилань на статті в інтернеті для ознайомлення з ними;
- ознайомитися з фактами, з'ясувати правдива чи фейкова інформація і представити у вигляді посилань на інтернет ресурси.

## **Вправа**

### **«Створення короткого тематичного портфоліо у [Choko.link](#)»**

1. Перегляньте зразки створених у Choko.link мультитипосилань: [портфоліо вчителя](#) «Цифрові інструменти в СЗО галузі»; [робота учениці](#) «Власне портфоліо».
2. Доберіть 5 категорій власних напрацювань для викладання в СЗО, які вже знаходяться в онлайн-просторі чи можна їх там розмістити. Обдумайте для них спільну назву (як назву створюваного Вами ресурсу).
3. За поданою схемою налаштуйте [Choko.link](#) та створіть власне коротке портфоліо.
4. Створіть посилання, щоб поділитись портфоліо з іншими. Для цього після створення останнього 5-го блоку вгорі скопіюйте посилання у вікні «Твоє посилання готове». Тепер можете ним ділитись для огляду іншими створеного Вами ресурсу.
5. Поміркуйте, під час вивчення яких тем СЗО доцільно запропонувати учням створити аналогічне власне коротке портфоліо?

## Скрини послідовності дій для налаштування Choko.link



Більш об'ємні сервіси для створення портфоліо учнів – [ClassDojo](#), [Google Classroom](#) є платформами для створення навчальних класів з багатим функціоналом. Можливості ClassDojo можна переглянути у [відео](#) [1].

### 2.5. Цифрові інструменти для допоміжних активностей освітнього процесу

**Які освітні цілі СЗО вирішують:** створення сприятливої атмосфери для навчання; активізація пізнання, зняття емоційного напруження та стресу, підтримка і відновлення фізичного, психоемоційного ресурсу.

**Які навички тренуються при створенні / використанні учнями:** ентузіазм, захоплення навчальним процесом, керування емоціями, творчість, креативність, здоров'язбереження.

Допоміжні активності на уроках СЗО забарвлюють освітній процес, забезпечуючи зовнішню мотивацію учнів до процесу навчання та спонукають до залучення. У той-же час вони необхідні для підтримувального і здоров'язбережувального освітнього процесу, стабілізації емоційного стану учнів, налаштування на роботу. Криголами, вправи-мотиватори підкріплюють радісне, позитивне, активне навчання. Мемі та емоджі кодують інформацію, слугують сигналами в процесі представлення знань. Колесо вибору, генератори чисел, та випадючі кубики гейміфікують навчальний процес, що знімає втому учнів та активізує сприйняття. Валеохвилинки (руханки, дихальні вправи, вправи на

стабілізацію психологічного стану, нейробіка) підтримують фізичне здоров'я.

### Ресурсна база допоміжних активностей:

- Вправи на знайомство [Daresay](#) (ШІ) – «генератор реєстрації»: автоматично пропонує запитання;
- криголами [Slidesgo](#) (ШІ) – навігація «AI Icebreaker»: пропонує сценарій групових вправ на тему заняття;
- Вправи-мотиватори [WordWall](#) ([зразок](#));
- Валеохвилинки ([руханки від Освітторії](#) [4]);
- Меми – [Iloveimg](#) (опис і майстерклас [тут](#));
- Емоджи – [Emojiton](#) (емоджи-гра);
- Колесо вибору – [Wheelofnames](#);
- Таймер – [Pomofocus](#);
- Генератор (цитат, чисел, QR-коду, кубиків тощо) – зручний інструмент для випадкового вибору. Зручний для жеребкування, об'єднання учнів у групи, визначення послідовності тощо – [Generator](#).

## Інструкція 12

### ВИКОРИСТАННЯ МЕМІВ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

*Юлія Дерев'янка, учитель біології і, спеціаліст вищої категорії.*

*Комунальна установа Сумська спеціалізована школа I-III ступенів № 7 імені Максима Савченка Сумської міської ради*

Навіть у такий скрутний час наш незламний дух підтримує унікальний український гумор. Усі ми пам'ятаємо трендовий мем на початку війни про «хто не вкрав танк».

І як би не намагались учителі бути серйозними під час уроків, але всі люблять дотепний гумор. І він навіть є здоров'язберезувальною технологією – сміхотерапією. Крім того, усі ми знаємо, як важко втримати увагу учнів на уроках, особливо при вивченні складного матеріалу, лекційних занять. Також важливо на початку уроку мотивувати учнів до роботи та зацікавити. Одним із дієвих лайфаків і є МЕМИ.

Використання мемів в освітньому процесі сприяє розвитку спостережливості, креативному переосмисленню будь-якої інформації, розвиває почуття гумору та навчає учнів лаконічно робити акценти на



ключових моментах. До того ж, створення мемів – це відмінний спосіб додати гумору під час уроків, а це, у свою чергу, позитивно впливає на побудову стосунків з учнями!

**Що таке MEM?** MEM – (англ. meme, [mi:m]) – одиниця культурної інформації, поширювана від однієї людини до іншої за допомогою імітації, навчання тощо. Може бути зображенням або відеозаписом гумористичного характеру <https://uk.m.wikipedia.org/wiki/Mem>

MEM, або ІНТЕРНЕТ-MEM, – це будь-яка дотепна коротка інформація (фраза, зображення, звукоряд, відео) іронічного характеру, яка відтворює певне ставлення до якихось подій чи обставин, та поширюється в Інтернеті. Найпопулярнішими є інтернет-меми у форматі зображення із влучним жартівливим текстовим поясненням.

Термін і концепція мема були запропоновані у 1976 році професором оксфордського університету біологом Річардом Докінзом. Він популяризував ідею, що подібно тому, як біологічна інформація складається з найменших одиниць – генів, так і вся культурна інформація складається з мемів. Термін «тете» походить не від англійського «тетогу» (пам'ять), а від терміну «меметика» (теорія еволюції культури).

## ФУНКЦІЇ ТА ЗНАЧЕННЯ МЕМІВ

**РЕПРЕЗЕНТАТИВНА:** відтворення побаченого, прочитаного чи почутого з відповідним акцентом на певній інформації.

**КОМУНІКАТИВНА:** реакція на ситуацію, яка породжує дискусію, а також створення особливого мовного простору, зрозумілого певній групі.

**КРЕАТИВНА:** відтворення подій дійсності у творчому форматі з використанням сучасних онлайн-інструментів

[Приклади мемів](#) для використання в СЗО.

### Покрокова інструкція зі створення мемів з використанням інструмента [I love img](#)

**Крок 1. Знайомство з інструментом.** Перейти за посиланням <https://www.iloveimg.com/uk>. Реєстрація для використання сервісу не є обов'язковою. До ваших послуг комплексний інструмент, потрібний для пакетної обробки зображень (рис. 1). Обираєте мову (рис. 2).

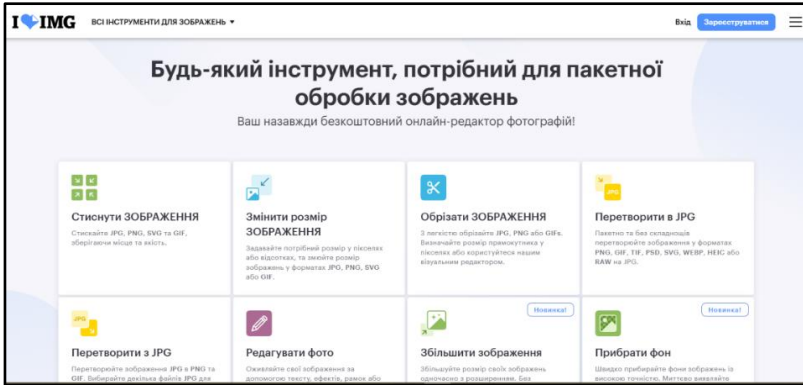


Рис. 1

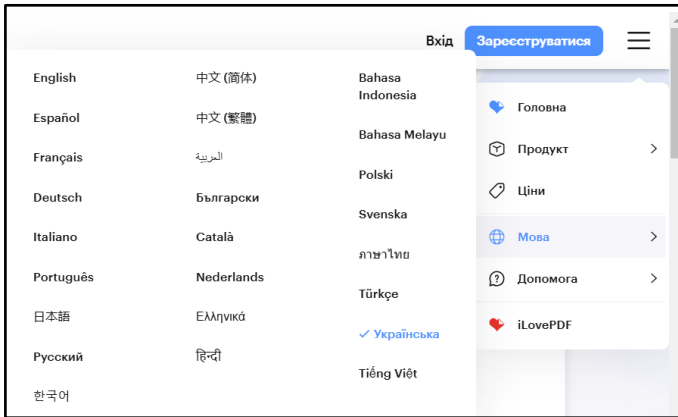


Рис. 2.

Крок 2. Генератор мемів. Обираєте опцію **«Зробити мем»** (рис. 3).

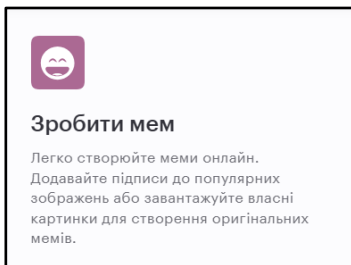


Рис. 3

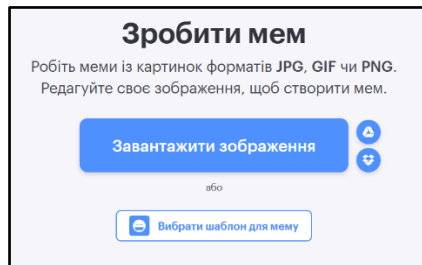


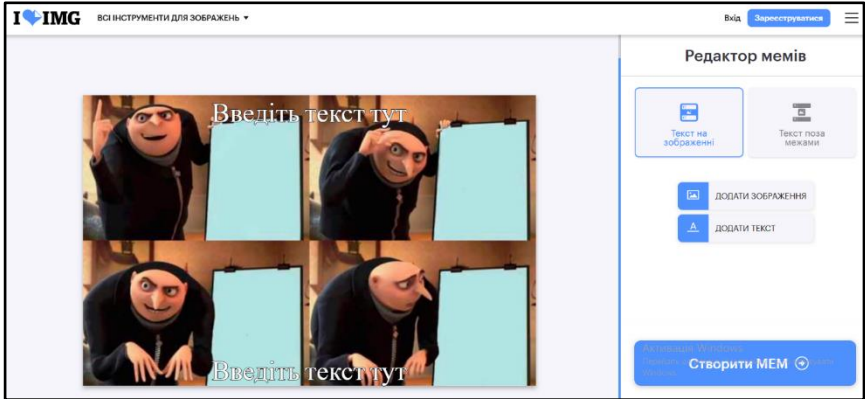
Рис. 4

Крок 3. Використання інструменту для створення мемів. Для створення мемів можна завантажити та редагувати власне зображення з гаджету або використати готові шаблони (рис. 4).

Оберіть зображення із запропонованих шаблонів. Додайте текст до зображень, за необхідності – додаткове зображення. Натисніть «створити мем» і зображення автоматично генерується та зберігається на гаджеті. Насолоджуйтеся результатом своєї роботи (рис. 5).

**Рис. 5**

**Підсумок.** Ця інструкція дає можливість легко й швидко створювати освітні меми, які неодмінно захоплять вашу аудиторію.



**Ресурс:**

I love img: будь-який інструмент, потрібний для пакетної обробки зображень. URL: <https://www.iloveimg.com/uk>

### III. ОСВІТНІ ОНЛАЙН-РЕСУРСИ ДЛЯ ВИКОРИСТАННЯ У СЗО: «БЕЗПЕКА», «ЗДОРОВ'Я», «ДОБРОБУТ»

У цьому розділі ви:

✓ ознайомитесь із важливими інтернет-сервісами, які пропонують актуальну достовірну інформацію з питань безпеки, здоров'я, добробуту, необхідну в СЗО, долучаються до освітнього процесу й підтримують його.

Сайти, портали, платформи, YouTube-канали є ресурсною базою актуальної доцільної інформації для викладання СЗО.

***Добірка актуальних ресурсів надана на [Padlet](#) «Онлайн-сервіси з ресурсами до базових знань СЗО. 7–9 класи».***

#### ОНЛАЙН-РЕСУРСИ З ПИТАНЬ БЕЗПЕКИ

Сайт Державної служба України з надзвичайних ситуацій (ДСНС) є цінним ресурсом для вчителів СЗО. Він містить актуальну інформацію про безпеку, правила безпечної поведінки для небезпек різного характеру разом із короткими відеороликами ([Абетка безпеки](#)). ДСНС проводить різноманітні програми та проекти з підвищення рівня безпеки серед населення (зокрема, з протимінної діяльності у співпраці з міжнародними організаціями). На сайті можна дізнатись про проекти для шкіл і взяти в них участь ([Класи безпеки](#); [Рух юних пожежників-рятувальників](#)).

Незамінний ресурс для вчителів СЗО – сайт [ЮНІСЕФ](#) (ЮНІСЕФ – Дитячий фонд ООН – міжнародна організація, спрямована на захист прав дітей та покращенням їхнього життя у всьому світі). На сайті представлена актуальна інформація про дитячі права, здоров'я, освіту. Найсвіжіші дані допоможуть будувати освітній процес на основі фактів. ЮНІСЕФ пропонує різноманітні навчальні матеріали, адаптовані для різних вікових груп та тем (презентації, відео, ігри, вправи), методичні рекомендації, тренінги. Можна долучитись до програм та проектів від ЮНІСЕФ, вони спрямовані на безпеку, здоров'я, добробут дітей і підлітків. Окремий сайт [bezpeka.info](#) присвячений безпечній поведінці дітей різного віку, з посібниками до уроків мінної безпеки, розроблений ЮНІСЕФ спільно з МОН України, ДСНС та Міністерством внутрішніх справ України. На цьому сайті – онлайн-гра [«Суперкоманда проти мін!»](#). Проект від ЮНІСЕФ [«Спільнотека»](#) – база знань з корисними та інтерактивними матеріалами, іграми, коміксами з тем безпеки, харчування, здоров'я та гігієни, психологічної та соціальної підтримки тощо.

**Зверніть увагу!** Використання цифрових інструментів учителем та учнями має здійснюватись за вимогами медіаграмотності\*, з аналізом та критичною оцінкою інформації, уміннями відрізнити факти від міфів, бути безпечним, захищеним від фішингу, кібербулінгу. Про це йтиметься далі.

Цифровій безпеці присвячена діяльність всеукраїнської освітньої громадської організації [«#STOP\\_SEXтинг»](#) [18]. Проекти ГО спрямовані на захист дітей і підлітків від сексуального насильства в інтернеті, підвищення обізнаності учнів, батьків і педагогів про онлайн-небезпеки, такі як секстинг, грумінг, онлайн-насильство та шантаж.

### **Можливості платформи [«#STOP\\_SEXтинг»](#) для захисту підлітків від сексуального насильства**

[«#STOP\\_SEXтинг»](#) – всеукраїнська освітня кампанія, спрямована на захист дітей і підлітків від сексуального насильства в інтернеті. Її діяльність підвищує обізнаність учнів, батьків і педагогів про онлайн-небезпеки, такі як секстинг, грумінг, онлайн-насильство та шантаж. Його цілями є:

- ✓ навчити дітей безпечному спілкуванню в інтернеті;
- ✓ інформувати про ризики секстингу та методи його запобігання;
- ✓ допомагати вчителям і батькам у проведенні бесід із дітьми щодо безпеки в мережі;
- ✓ надати алгоритми дій у разі кіберзагроз та сексуального насильства онлайн.

На платформі [«#STOP\\_SEXтинг»](#) створено сайт для підлітків [«Не ведись»](#) – подорож безпеки для учнів старше 13 років серед ризиків віртуального світу.

### **Поняття сексуального насильства онлайн**

**Секстинг** – це обмін сексуальними повідомленнями, фото чи відео із використанням засобів зв'язку. Тобто надсилання у месенджерах чи соціальних мережах, чатах онлайн ігор тощо. Діти можуть не усвідомлювати ризики цього явища, тому важливо пояснювати їм можливі наслідки: шантаж і погрози від зловмисників, витік особистих матеріалів у публічний доступ, емоційний стрес, булінг, репутаційні ризики.

**Кібербулінг** – систематичне цькування і вчинення насильства за допомогою засобів електронної комунікації, наприклад, через месенджер або чат на ігрових платформах. Це неодноразова поведінка, спрямована на залякування, провокацію гніву чи приниження тих, проти кого він спрямований.

**Сексторшен** – це налагодження довірливих стосунків із дитиною в інтернеті, за яким слідує вимагання інтимних фото чи відео. Після цього

дитина починає отримувати погрози, що ці матеріали будь поширені, та щоб убезпечити себе від цього від дитини вимагають зробити певну дію: надіслати гроші або надсилати ще більше інтимних фото чи відео.

**Онлайн грумінг** – процес входження у довіру дитини, щоб використати її з сексуальною метою. Грумери будують довірливі стосунки з дітьми досить просто через: онлайн ігри, платформи для стрімів, соціальні мережі.

Використання інформаційних матеріалів платформи «#STOP\_SEXтинг» (статті; розробки уроків, відеоматеріали, ігри для дітей) в освітньому процесі СЗО виконує наступні завдання:

- ✓ реалізація *базових знань* з безпеки в цифровому середовищі;
- ✓ формування *вмінь* ключової інформаційно-комунікаційної компетентності:
  - критично оцінювати достовірність і надійність інформації, цифрового контенту;
  - безпечно застосовувати інформаційно-комунікаційні технології в повсякденному житті (цифровий добробут);
- ✓ розвиток обов'язкового освітнього результату «виявляє ознаки булінгу, насилля, зокрема в цифровому середовищі, знає способи протидії насиллю і цькуванню, ресурси для повідомлення про виявлені випадки» ([9 СЗО 1.2.1-2]).

**Виконайте вправу для знайомства з платформою.** Зайдіть на платформу [«#STOP\\_SEXтинг»](#), перегляньте відео [«Онлайн сексуальне насильство над дітьми»](#) (10.35 хвилин).

У меню ознайомтесь з рубриками: Ризик; Корисні матеріали; Посібники; Батькам; Спеціалістам; Різний вік. Зверніть увагу на матеріали, доречні для викладання в СЗО, розробки уроків.

Ознайомтесь із наповненням [сайту для підлітків](#),

Створіть перелік актуальних напрямів підтримки підлітків із запропонованими телефонами гарячих ліній, адресами для анонімного онлайн-спілкування з фахівцями різних напрямів.

**Нота Єнота** – антифейкова інтелектуальна гра. Це інноваційний інструмент для боротьби з дезінформацією та фейковими новинами. Ця гра навчає учнів критично мислити, перевіряти факти та розпізнавати маніпулятивні прийоми, які часто використовують для поширення неправдивої інформації. У розробці готових ігор, поданих у презентації PowerPoint, для СЗО є гра «Фейки про чорнобиль і радіацію». Для самостійного створення вчителем сценарію інтерактивних онлайн-ігор

серед розділів сервісу пропонується здоров'яспрямований розділ – «Здоровий Єнот» (95 тез). Завдань достатньо, щоб створити варіанти гри для учнів предметного циклу за знаннями: інфекційні і неінфекційні хвороби; епідемії та пандемії; фізичне здоров'я (здорове харчування, сон, гігієна) тощо. Для створення власного варіанту гри із запропонованих тез учитель добирає комплект, які система згенерує в презентацію PowerPoint. Проілюструвавши за зразками презентацію, її використовують для проведення з учнями інтелектуальної гри чи з іншою метою.

**«Фільтр»** – національний проект з медіаграмотності Міністерства культури та інформаційної політики України. Містить рубрику «Учителям та учням». Пройдіть [тест-гру](#) на медіаграмотність.

### **ІНШІ ДОРЕЧНІ ЦИФРОВІ РЕСУРСИ ЗА ТЕМАМИ БЕЗПЕКИ:**

- Міністерство внутрішніх справ України ([Абетка з безпеки школяра середньої школи](#));
- Сайт [«Товариство Червоного Хреста України»](#) – брошури та інші матеріали з мінної небезпеки, домедичної допомоги, психосоціальної підтримки та інше (Прес-центр – Інфобазу). Український Червоний Хрест упроваджує проект «Зміцнення здоров'я та профілактика захворювань».

### **ОНЛАЙН-РЕСУРСИ З ПИТАНЬ ЗДОРОВ'Я**

Сайт Міністерства охорони здоров'я містить актуальну інформацію та статті про стан здоров'я населення, нові захворювання, профілактику хвороб, здоровий спосіб життя (Головна – Громадянам – Здоров'я). Інформація базується на нормативній базі, дослідженнях українських вчених та ВООЗ (як зразок – стаття [«Скільки солі можна споживати без ризику для здоров'я?»](#)). Це дозволить учителям завжди використовувати актуальні та науково-обґрунтовані дані. Цінними є рубрики: [«Здоров'я від А до Я»](#); [«Протидія COVID-19»](#).

Державна установа [«Центр громадського здоров'я Міністерства охорони здоров'я України»](#) [20] – санітарно-профілактичний заклад охорони здоров'я (Головна – Новини та публікації). На сайті можна знайти різноманітні навчальні матеріали (презентації, відео, брошури, інфографіку), які можуть бути використані безпосередньо на уроках або як основа для створення власних матеріалів. Цінними є навігація [«А – Я»](#) з переліком захворювань, до яких систематизовано багато матеріалів. У меню – [«Контроль захворювань»](#); [«Матеріали з промоції здоров'я»](#). В останньому, перейшовши за покликанням, розміщені дозволені для

завантаження і використання статті, пам'ятки, буклети, відео (безпека, захворювання, соціальні проблеми та інше); [онлайн-тести](#) (зокрема, тест [«Калькулятор очікуваної тривалості життя»](#), який можна відразу пройти (3 хвилини). Калькулятор показує, як позитивні зміни збільшують тривалість життя).

[Програма e-Vug](#) від Агентства охорони здоров'я Великої Британії – це програма медичної освіти, що спрямована на сприяння позитивним змінам поведінки серед дітей і молоді щодо профілактики та контролю інфекцій і реагування на глобальну загрозу стійкості до антимікробних препаратів. Пропонуються безкоштовні ресурси для освітян, батьків за темами: корисні і шкідливі мікроби, гігієна рук, органів дихання, порожнини рота, харчування, санітарія тварин і ферм, інфекції, що передаються статевим шляхом та інші. Конспекти уроків для дітей різних вікових груп доступні для завантаження та проведення онлайн, презентації уроків можна вивести на інтерактивну дошку, у таблицях для вчителя надаються методичні вказівки, є роздаткові матеріали для учнів. Ресурс англomовний, проте до окремих частин доступна україномовна версія. Інші можна перекласти разом із сторінкою через Google-перекладача, відеоролики – переглянути через субтитри ([як налаштувати субтитри українською мовою](#)).

Тема здорового харчування, зокрема для освіти, висвітлюється багатьма сайтами державних та громадських інституцій ([ПроЗдорове](#) від Асоціації дієтологів України; плейлист [Уроки здорового харчування](#) від ЮНІСЕФ та Є. Клопотенка). Наймасштабнішою є Всеукраїнська платформа [«ЗНАЙМО»](#), присвячена реалізації завдань реформи шкільного харчування, починаючи з 2020 року та на виконання Стратегії реформування системи шкільного харчування на період до 2027 року. Містить матеріали для всіх учасників освітнього процесу. Учителі СЗО знайдуть статті, відеоролики, навчальні ігри, плакати для завантажень, [онлайн-курс «Основи здорового харчування для учнів 5–9 класів»](#).

**Вправа.** «Корисні харчові звички». Виконайте вправу в два етапи:

1) пройдіть за [«Мапою смачних пригод»](#) [10]: прочитайте запропоновані в ній кроки корисних харчових звичок;

2) поміркуйте, як в освітньому процесі використати дану вправу? Яку форму самоконтролю за виробленням корисних харчових звичок поради учням? Варіантом такого самоконтролю може бути трекер вироблення корисних звичок на місяць (зразок [трекера](#) [22]). Зразок трекера до Мапи смачних пригод на 1 місяць, створеного в Canva – [ТУТ](#).

Що таке трекер, яка його роль у формуванні корисних звичок – читайте у статті [«Як сформувати корисну звичку з трекером від Harry Monday»](#) [22].

ІНШІ ДОРЕЧНІ ЦИФРОВІ РЕСУРСИ ЗА ТЕМАМИ ЗДОРОВ'Я ТА ДОБРОБУТУ:

[ГО «Дівчата»](#) (Секспросвіта. Фізичне і психічне насильство. Ментальне здоров'я. Волонтерство);

Від Мережі Освітніх Хабів (EduHub) пропонується плейлист корисних роликів професійних психологів Дмитра Карпачова та Олени Адамової з [психологічної підтримки](#). Відео допоможуть навчитись саморегуляції та приведення себе до ресурсного стану завдяки простим, але ефективним психологічним вправам. Учителі можуть демонструвати їх учням на заняттях.

Відеорубрики офіційних телевізійних каналів, з підбірками передач про здоров'я від науковців, лікарів, психологів та інших фахівців: [«PRO здоров'я. Інтерв'ю»](#) від інтернет-порталу та телевізійного каналу Еспресо ТВ; [Здоров'я24](#) від «24 Канал»; [«Знаю – споживаю»](#) від «Сніданку з 1+1».

[ГО «Українська Волонтерська Служба»](#) створена з метою розвитку культуру волонтерства та взаємодопомоги в Україні, містить різноманітні матеріали з волонтерського руху.

Існує багато інших, доцільних у СЗО освітніх ресурсів. Учитель сам добирає цікавий і необхідний, достовірний та актуальний контент для навчання учнів.

Робота з мультимедійними пристроями вимагає особливого піклування про особисте здоров'я та здоров'я тих, хто навчається. Скористайтесь Правилами (див. далі) для застосування під час роботи.

## **ПРАВИЛА РОБОТИ З МУЛЬТИМЕДІЙНИМИ ПРИСТРОЯМИ В ОСВІТІ**

### **Правила роботи для очей**

- ✓ Кожні 20 хвилин відводьте погляд від екрана. Протягом 20 секунд дивіться на 20 метрів удалину, бажано на предмет зеленого кольору.
- ✓ Виконуйте прості вправи для очей: дивіться вгору та вниз, вліво та вправо, «малюйте» очима коло за годинниковою стрілкою та навпаки.
- ✓ Установіть режим «Нічне освітлення» в налаштуваннях пристрою.
- ✓ Це змінить звичне освітлення екрана на жовте, що допоможе зняти напругу з очей.

### **Правила роботи для тіла**

- ✓ Працюючи за комп'ютером, опустіть плечі, не напружуйтеся, вирівняйте спину, дихайте рівно та глибоко, діафрагмою.
- ✓ Сидячи за комп'ютером, дотримуйтеся правильної дистанції: відстань від очей до екрана має становити хоча б 50 см.
- ✓ За можливості облаштуйте робоче місце за комп'ютером так, щоб ви могли інколи працювати стоячи. Як варіант – використовуйте підставку для ноутбука, аби тримати голову прямо, а не опускати.
- ✓ Хоча б раз на годину вставайте з-за столу та виконуйте комплекс простих фізичних вправ.
- ✓ Фізичні вправи можуть тривати до 5 хв, однак мають залучати якомога більше частин тіла.
- ✓ Якщо немає змоги виконати фізичні вправи, то впродовж кількох хвилин просто швидко походиті кімнатою.
- ✓ Виконуючи фізичні вправи, приділіть особливу увагу м'язам спини та шийно-комірцевої зони.
- ✓ Періодично масажуйте м'язи шийно-комірцевої зони (якщо немає відчутного спазму).

### **Правила роботи для мозку**

- ✓ Віддавайте перевагу фільмам та книгам, довгим статтям, а не коротким відео чи дописам у соцмережах.
- ✓ Вимкніть на смартфоні сповіщення про нові повідомлення, новини тощо.
- ✓ Відведіть окремий час для перегляду стрічки соцмереж чи листування.
- ✓ Користуйтеся смартфоном не більше 4 годин на день.
- ✓ Щоби зменшити час користування смартфоном, залиште на ньому лише найнеобхідніші додатки. Усі інші завантажте на комп'ютер.

- ✓ Вимкніть гаджети, монітори щонайменше за 30 хвилин до сну (краще за 1 годину). Яскраве штучне освітлення, а також світло з екрану моніторів та смартфонів гальмує виділення мелатоніну (гормону сну), що призводить не тільки до безсоння, а і порушення природніх біоритмів людини

### **Тривалість роботи учнів з цифровими пристроями**

Тривалість навчальних занять при організації дистанційного навчання у синхронному форматі не повинна перевищувати для учнів:

- ✓ 1-2 класів – 2 навчальних занять по 30 хвилин або 3 – по 20 хвилин;
- ✓ 3-4 класів – 2 навчальних занять по 45 хвилин або 3 – по 30 хвилин, або 4 – по 20 хвилин;
- ✓ 5-6 класів – 2 навчальних занять по 45 хвилин або 3 – по 35 хвилин, або 4 – по 25 хвилин;
- ✓ 7-9 класів – 2 навчальних занять по 45 хвилин або 3 – по 40 хвилин, або 4 – по 30 хвилин, або 5 – по 25 хвилин;
- ✓ 10-11 класів – 3 навчальних занять по 45 хвилин або 4 – по 35 хвилин, або 5 – по 30 хвилин, або 6 – по 25 хвилин.

#### **Використані джерела:**

1. Зміни до деяких наказів МОЗ України : наказ Міністерства охорони здоров'я України від 01.08.2022 № 1371.
2. Правила роботи з мультимедійними пристроями. На Урок.  
URL: [https://naurok.com.ua/uploads/webinar/520/bonus\\_preview.png](https://naurok.com.ua/uploads/webinar/520/bonus_preview.png)

### **ДОДАТКИ**

1. Зразки цифрових ресурсів для розвитку очікуваних обов'язкових результатів СЗО на циклі предметного навчання (7-9 клас) ([таблиця спільного доступу](#)).



2. Онлайн-платформи з ресурсами до базових знань соціальної і здоров'язбережувальної освітньої галузі. 7 – 9 класи ([онлайн-дошка Padlet](#)).



## ГЛОСАРІЙ

**Гейміфікація** (ігровізація, геймізація, англ. gamification) - використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення кінцевих користувачів до розв'язання проблем [3].

**Інформаційно-цифрова компетентність** – здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук і критично оцінювати інформацію, оперувати нею в професійній діяльності; здатність ефективно використовувати наявні та створювати (за потреби) нові електронні (цифрові) ресурси; здатність використовувати цифрові технології в освітньому процесі [15].

**Медіаграмотність, медійна грамотність** (англ. media literacy) - рівень медіакультури, досягнений медіаосвітою, що стосується вміння користуватися інформаційно-комунікативною технікою, виражати себе і спілкуватися за допомогою медіазасобів, свідомо сприймати і критично тлумачити інформацію, відділяти реальність від її віртуальної симуляції – розуміти реальність, сконструйовану медіаджерелами, осмислювати владні стосунки, міфи і типи контролю, які вони культивують. Чинниками медіаграмотності є сукупність знань, навичок та умінь, які дозволяють людям аналізувати, критично оцінювати і створювати повідомлення різних жанрів і форм для різних типів медіа, а також розуміти й аналізувати складні процеси функціонування медіа в суспільстві, та їхній вплив [3].

**Мультиmodalність** – використання кількох способів передачі інформації одночасно. У контексті цифрових технологій це означає, що інформація подається не лише текстом, а й за допомогою зображень, звуку, відео та інших елементів.

**Нейромережа** - спосіб машинного навчання, коли комп'ютер вчиться виконувати завдання, аналізуючи велику кількість прикладів. Нейромережі здатні обробляти великі обсяги даних, шукати серед них закономірності та давати підґрунтя для ухвалення різноманітних рішень. Спосіб передачі інформації схожий на те, як поводяться нейрони у мозку людини чи тварини. Звідси й назва технології [13].

**Промпт** (англ. Prompt) - запит, що описує завдання, яке повинна виконати система ШІ - [8].

**Цифрові інструменти в освіті** – широкий спектр програмних засобів, які використовуються для створення, редагування та обробки цифрових ресурсів, покращують будь-який вид навчальної діяльності, здатні зробити навчання більш інтерактивним, доступним та ефективним

**Цифрова компетентність** – інтегральна характеристика особистості, яка динамічно поєднує знання, уміння, навички та ставлення щодо використання цифрових технологій для спілкування, власного розвитку, навчання, роботи, участі в суспільному житті, відповідно до сфери компетенцій, належним чином (безпечно, творчо, критично, відповідально, етично). Цифрова компетентність дозволяє виконувати комплексні завдання в цифровому середовищі, на відміну від цифрової навички, яка означає спроможність виконувати певну дію з використанням

цифрових технологій впевнено з належною точністю і швидкістю, яка з часом стає автоматичною. [14, с. 52-53];

- це впевнене, критичне, відповідальне використання і взаємодія з цифровими технологіями для навчання, професійної діяльності та участі в житті суспільства [Проект «Scaffold»].

**Цифрова освіта** - спосіб надання освітньої послуги з використання цифрових платформ, нових цифрових і освітніх технологій, цифрових пристроїв та цифрових освітніх ресурсів [14, с. 53].

**Цифрові освітні ресурси** - інформація, яка зберігається і передається в цифровій формі. Перевагами цифрових ресурсів є: їх доступність, інтерактивність, масштабованість (легко змінювати та ділитись ними), зменшують витрати, персоналізують навчання [19].

**Цифровий сервіс** - послуга, яка надається повністю або частково за допомогою цифрових технологій. Це може бути як онлайн-платформа, так і мобільний додаток, який дозволяє користувачам отримувати доступ до певних продуктів або послуг через Інтернет

**Цифрові технології** - це сукупність цифрових засобів, систем, пристроїв та операції з ними, які генерують, зберігають, обробляють, передають чи отримують дані у цифровій формі та забезпечують їх функціонування. До цифрових технологій, зокрема, належать соціальні медіа, мультимедіа, потокове відео, системи управління навчанням, цифрова музика, геолокація, е-комерція, безпілотні та мобільні технології, що використовуються у всіх аспектах життя. Згідно з аналітичними звітами Всесвітнього економічного форуму (ВЕФ) до сучасних цифрових технологій також належать інтернет речей (ОІТ), роботизація та кіберсистеми, штучний інтелект, великі дані, безпаперові технології, адитивні технології (3D-друк), хмарні та туманні обчислення, біометричні технології, технологій ідентифікації, блокчейн, квантові технології тощо [14, с. 55].

**Штучний інтелект** (artificial intelligence, AI) – галузь інформатики, що створює комп'ютерні системи, які здатні аналізувати, розуміти та вчиться на основі наданих даних, імітуючи при цьому поведінку людини в процесах прийняття рішень [16].

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бери й роби. Змішане та дистанційне навчання : онлайн-курс. URL: <https://study.ed-era.com/uk/courses/course/4719>
2. Богосвятська А.-М. Нейромережі для творчих педагогів. 50 інструментів ШІ для рішення освітніх завдань : посібник з відеінструкціями. Львів : Академія гармонізації особистості, 2025. 96 с.
3. Вікіпедія : вільна енциклопедія. URL: <https://cutt.ly/Uru2i0AK>
4. Всеукраїнська школа онлайн: 12 найкрутіших руханок, які варто спробувати всією родиною : Освіторія. URL: <https://cutt.ly/se743lZU>
5. Вчимо : освітня платформа. URL: <https://vchymo.com/>
6. Говорун Б. Цифрові інструменти вчителя: функції, переваги, застосування. URL: <https://osvita.ua/school/method/91206/>
7. Дія.Освіта : онлайн платформа. URL: <https://osvita.diiia.gov.ua/>
8. Інструктивно-методичні рекомендації щодо запровадження та використання технологій штучного інтелекту в закладах загальної середньої освіти : проєкт Міністерства цифрової трансформації та МОН України. URL: <https://cutt.ly/4e8SXoUJ>
9. Ла Страда – Україна : громадська організація. <https://cutt.ly/FrigJWbT>
10. Мапа смачних пригод : ЗНАЙМО : платформа. URL: <https://cutt.ly/4rigJ9Vv>
11. Наталя Осіна : YouTube-канал. URL: [www.youtube.com/@NataOsina](http://www.youtube.com/@NataOsina)
12. На Урок : освітній портал. URL: <https://naurok.com.ua/>
13. Нейромережа: що це, як працює, найкращі приклади : High Bar Journal. URL: <https://journal.gen.tech/post/sho-take-neiromerezh>
14. Опис рамки цифрової компетентності для громадян України. Київ : Міністерство цифрової трансформації України. 56 с. URL: <https://cutt.ly/1e7JrsWN>
15. Професійний стандарт «Вчитель закладу загальної середньої освіти» : наказ МОН України від 29.08.2024 № 1225. URL: <https://cutt.ly/krigKhxz>
16. Симулятори : Дія.Освіта. URL: <https://osvita.diiia.gov.ua/simulators>
17. Спільнота сучасних учителів і психологів : YouTube-канал. URL: <https://www.youtube.com/@modernteachers>
18. Стоп секстинг : освітній портал. URL: <https://cutt.ly/BrigKT1p>
19. Учителі в курсі : базовий курс з розвитку цифрових навичок освітян. <https://study.ed-era.com/uk/courses/course/2915>
20. Центр громадського здоров'я Міністерства охорони здоров'я України : офіційний сайт. URL: <https://www.phc.org.ua/>
21. Цифровий вчитель : онлайн курс. URL: <https://cutt.ly/Ae7JrnEw>
22. Як сформулювати корисну звичку з трекером від Happy Monday. URL: <https://happymonday.ua/treker-zvyчок>
23. 12 ефективних цифрових інструментів для освіти: традиційні та новітні технології. На Урок : освітній портал <https://cutt.ly/ie7Je0Yj>
24. Creative Teacher : YouTube-канал. URL: <https://cutt.ly/JrigKVEf>
25. Tetiana Tkachenko : YouTube-канал. URL: <https://cutt.ly/wrigK6QG>

***Додаткові джерела ресурсів майстер-класів та описів:***

26. Портфоліо Ольги Богданової. URL: <https://cutt.ly/wro4QlvV>

27. УМІТИ : YouTube-канал. URL: [www.youtube.com/@umity-in-ua](http://www.youtube.com/@umity-in-ua)

## Методичне видання

**Цифрові інструменти, сервіси, ресурси в освітньому процесі з навчальних предметів / інтегрованих курсів соціальної і здоров'язбережувальної освітньої галузі : методичний посібник / В. М. Успенська та ін. Суми : КЗ СОІППО. 106 с.**

**Автор – Валентина Успенська**, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри теорії і методики змісту освіти КЗ Сумський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти

Комп'ютерний набір автора

Адреса: 40007, м. Суми, вул. Миколи Сумцова, 5.

КЗ Сумський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти

E-mail: [sumylab.zsd@gmail.com](mailto:sumylab.zsd@gmail.com)