



unesco



ПРОВОДИМО УСПІШНИЙ ТРЕНІНГ: НУШ У 7-9 КЛАСАХ У СОЦІАЛЬНІЙ І ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНІЙ ГАЛУЗІ

методичний посібник

У СПІВПРАЦІ З



МІНІСТЕРСТВО
ОСВІТИ І НАУКИ
УКРАЇНИ

КОМАНДА
ПІДТРИМКИ
РЕФОРМ МОШ

О.ОСВІТОРІЯ

Проводимо успішний тренінг: НУШ у 7-9 класах у соціальній та здоров'язбережувальній галузі / автори: О. Шиян, Т. Дрожжина, А. Седоченко, В. Дяків, В. Успенська, В. Ролік. Київ, 2025, 118 с.

Рецензентка: Т. Фролова, учителька інтегрованого курсу «Здоров'я, безпека та добробут», вчитель вищої категорії, старший вчитель, директор Лебединського закладу загальної середньої освіти І-ІІ ступенів №3 Лебединської міської ради Сумської області

Пропонований посібник розглядає особливості реалізації реформи НУШ у 7-9 класах у соціальній та здоров'язбережувальній освітній галузі. Охоплено теми компетентнісного потенціалу галузі, методичних особливостей організації освітнього процесу та особливостей оцінювання навчальних досягнень учнівства.

Посібник буде корисним для тренерів та тренерів-педагогів соціальної і здоров'язбережувальної освітньої галузі у контексті проведення тренінгів для вчительства.



© UNESCO 2025

Цей документ доступний у Open Access за ліцензією Attribution-ShareAlike 3.0 IGO (CC-BY-SA 3.0 IGO) (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/igo/>). Використовуючи зміст цього документа, користувачі погоджуються з умовами використання UNESCO Open Access Repository (<https://www.unesco.org/en/open-access/cc-sa>).

Використані позначення та подання матеріалів у цьому документі не є вираженням будь-якої думки з боку ЮНЕСКО щодо правового статусу будь-якої країни, території, міста чи району, або їхніх органів влади, або щодо делімітації їхніх кордонів чи ліній розмежування.

Продукти, згадані в цій публікації, наведені лише в інформаційних цілях, щоб надати приклади можливих сервісів або рішень; ці згадки не є підтримкою або рекомендацією продуктів або послуг.

Методичний посібник створено в межах заходів ЮНЕСКО з підтримки професійного розвитку вчителів в Україні за фінансової підтримки Global Partnership for Education (GPE) громадською спільнотою «Освіторія» у співпраці з Міністерством освіти і науки України. Ідеї та погляди авторів не обов'язково збігаються з офіційною позицією ЮНЕСКО та/або GPE.

АВТОРИ ТА АВТОРКИ ПОСІБНИКА



Олена Шиян

Професорка кафедри освітньої політики ЛОІППО, кандидатка педагогічних наук, докторка наук з державного управління, співавторка Стандартів НУШ МНП та підручників



Тетяна Дрожжина

Провідна фахівчиня ГО «ЕдКемп Україна», кандидатка педагогічних наук



Алевтина Седоченко

Співавторка Державних стандартів базової і профільної середньої освіти, модельних навчальних програм, підручників, радниця з питань освіти НГО Finn Church Aid Ukraine



Василь Дяків

Учитель інтегрованого курсу «Здоров'я, безпека та добробут», заслужений вчитель України, переможець Global Teacher Prize Ukraine 2020



Валентина Успенська

Кандидатка педагогічних наук, доцентка кафедри теорії і методики змісту освіти, керівниця лабораторії здоров'яспрямованої освіти КЗ СОІППО



Вікторія Ролік

Керівниця центру фінансових знань «Талан» Національного банку України, авторка підручника «Підприємництво і фінансова грамотність» для 8 класу

ЗМІСТ

ВСТУП

6

КОМПЕТЕНТІСНИЙ ПОТЕНЦІАЛ СОЦІАЛЬНОЇ І ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ

10

1.1. Соціальна і здоров'язбережувальна освітня галузь — особливості реалізації	11
1.2. Компетентнісний потенціал СЗО	14
1.3. Потенціал СЗО у формуванні наскрізних умінь	18
1.4. Інтеграція в СЗО: практичні аспекти	23
1.5. Інтеграція соціально-емоційного навчання (СЕН) в СЗО: практичні кейси	27
1.6. Компетентнісний підхід до впровадження курсу «Підприємництво і фінансова грамотність» (практичний кейс)	38
Список використаних джерел до розділу 1	49

МЕТОДИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

52

2.1. Сучасні інноваційні технології та методики галузі: дизайн уроку	53
2.2. Цифрова компетентність учителя предметів / інтегрованих курсів СЗО	58
2.3. Цифрові засоби освітнього онлайн-середовища: сервіси, ресурси, інструменти	60
2.4. Освітні онлайн-ресурси для використання у СЗО	82
Список використаних джерел до розділу 2	86

ОСОБЛИВОСТІ ОЦІНЮВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ УЧНІВ / УЧЕНИЦЬ ІЗ СОЦІАЛЬНОЇ І ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ

88

3.1. Принципи формувального та підсумкового оцінювання	89
3.2. Формати підсумкової (діагностувальної) роботи	93
3.3. Рефлексія та самооцінювання	107
Список використаних джерел до розділу 3	111

ГЛОСАРІЙ

113

2.3. ЦИФРОВІ ЗАСОБИ ОСВІТЬОГО ОНЛАЙН-СЕРЕДОВИЩА: СЕРВІСИ, РЕСУРСИ, ІНСТРУМЕНТИ

Вибираючи в роботі цифрові онлайн-засоби, вчителю важливо розбиратись у їх різноманітті, використовувати найбільш доречні й ефективні, володіти критеріями оцінки, а також досліджувати цифрові новинки, які постійно з'являються. Продемонструйте таблицю [«Цифрові засоби онлайн-освіти»](#), проаналізуйте їх класифікацію (сервіси, ресурси, інструменти), визначення, орієнтовний перелік та критерії оцінки кожного.

▶ Відео для обговорення

🔗 «Створення цифрових освітніх ресурсів» [18].

У відео наведено переваги використання цифрових освітніх ресурсів: доступність, інтерактивність, масштабованість, персоналізація навчання. Також надається перелік видів цифрових освітніх ресурсів (рис. 2.2.), вимоги до створення власних ресурсів, до відеоконтенту, який пропонується учнівству.



Рис. 2.2. Види цифрових освітніх ресурсів (створено за [18] з використанням сервісу Napkin.ai)

Завдання для обговорення після перегляду відео:

- Назвіть види цифрових освітніх ресурсів.
- Які освітні ресурси з перерахованих є доцільними для викладання в СЗО?
- Запропонуйте теми з предметів / інтегрованих курсів СЗО для створення інфографіки.
- Якими є вимоги до комп'ютерних презентацій?



Порада

Запитайте в учасників / учасниць, як вони ставляться до цифрових інструментів, чому одні інструменти у них «прижилися», а інші — ні.

Використання цифрових інструментів у СЗО, і взагалі в освіті, виконує мету набуття знань і результатів учнів та учениць з предметів / інтегрованих курсів, реалізацію завдань залученості учнівства в освітній процес, що є складовою універсального дизайну навчання. Технології ефективні, якщо вони використовуються як інструмент для надбання, а не споживання знань [19].

Як цифрові ресурси та інструменти тренують вміння учнів / учениць під час викладання предметів / інтегрованих курсів СЗО:

- форуми й соціальні мережі надають можливість для обговорення, висловлення власної думки в письмовій формі;
- сайти з новинами, відібраними згідно з віком учнівства, підбрані чи створені відео з життєвими ситуаціями (робота з кейсами) допоможуть оцінювати ризики, розв'язувати проблеми, логічно обґрунтувати позицію;
- інтерактивні вправи й віртуальні тренажери допомагають тренувати вміння 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 / учениць, розвивають вміння виявляти ініціативу, співпрацювати з іншими, планувати власну та групову роботу, підтримувати учасників / учасниць групи, конструктивно керувати емоціями;
- ментальні карти, хмари слів, сервіси для ведення нотаток готують учнівство критично й системно мислити;
- сервіси інфографіки та візуалізації розвивають вміння діяти творчо.

Вимоги до цифрових інструментів у СЗО визначаються як загальними вимогами в освіті, так і специфікою галузі (табл. 2.4)

Вимоги до цифрових інструментів у СЗО

Вимога	Опис вимоги
Змістове наповнення	Містити актуальну, науково обґрунтовану інформацію; відображати сучасні досягнення в галузі здоров'я та соціального розвитку.
Відповідність Державному стандарту базової середньої освіти	Реалізувати базові знання, сприяти досягненню обов'язкових освітніх результатів, формуванню ключових та предметних компетентностей, розвивати наскрізні вміння.
Педагогічна цінність	Бути інтерактивними, мотивувальними, візуально привабливими; сприяти розвитку критичного мислення, вчити аналізувати інформацію, відрізняти факти від думок, виявляти маніпуляції та робити обґрунтовані висновки; бути спроможними до моделювання ситуацій для навчання соціальним вмінням та прийняттю рішень.
Інноваційність	Бути сучасними (штучний інтелект, симуляції, віртуальна та доповнена реальність), доречними для різних форм і форматів навчання (змішане, перевернуте, проєктне) тощо.
Доступність використання	Бути інтуїтивно зрозумілими, сумісними з різними пристроями, надійними, безпечними, доступними за ціною / безкоштовними, підтримуваними розробниками.
Етичність	Дотримання авторських прав, безпечність для дітей, забезпечення конфіденційності персональних даних усіх учасників і учасниць освітнього процесу.

Таблиця 2.4

Типи цифрових інструментів

Популярні в закладі загальної середньої освіти цифрові інструменти мають забезпечити інтерактивність, комунікацію, залученість учнів.

▶ Відео до обговорення

🔗 **«Типологія цифрових інструментів»** [19]. В інтерактивній презентації (інструмент — Genially) розкривається типологія цифрових інструментів, які можуть бути корисними в освітньому процесі. Надаються коментарі про способи використання груп інструментів в освітньому процесі та приклади.

Запитання для обговорення після перегляду відеопрезентації:

- Які інструменти можуть бути корисними в освітньому процесі СЗО?
- Від чого залежить, який інструмент використати в освітньому процесі?































Класифікуючи цифрові інструменти для ефективного викладання предметів чи інтегрованих курсів СЗО, розглянемо їх у контексті змістового, процесуального та оцінювального компонентів освітнього процесу, а також допоміжних активностей як прийомів активізації пізнання учнів / учениць.

Учительство самостійно вирішує, який освітній інструмент використовувати, з огляду на свої потреби та можливості.

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

Група інструментів	Перелік
Цифрові інструменти для знаннєвого компонента освітнього процесу	
Створення навчального контенту й візуалізація	<ul style="list-style-type: none">• Конструктори й контент уроків: Всеосвіта, На Урок.• Презентації, створення відеоконтенту: Google Slides, Microsoft PowerPoint, Genially, Canva, Powtoon, Prezi, Nearpod, EDpuzzle.• Інтерактивні плакати: Thinglink, Genially.• Інфографіка: Canva, Piktochart, Infogram, VistaCreate.• Хмари слів: WordArt.• Ментальні карти: MindMup, ШІ: Coggle MyLens.• Генерування зображень (ШІ): Craiyon, Dream, Lexica, Ideogram, Copilot Дизайнер, DALLE-3 та відео KREA.• Інструменти ШІ (великі мовні моделі): ChatGPT, Google Gemini, Microsoft Copilot; інші: Gamma, Slidesgo, Napkin.

Група інструментів	Перелік
Самостійне навчання й організація знань	<ul style="list-style-type: none"> • Онлайн-курси: ВШО. • Мобільні застосунки. • Інтерактивні е-книги: Book Creator. • Нотатки, теки: Wakelet, Google Keep.
Цифрові інструменти для діяльнісного компонента освітнього процесу	
Колаборація і проєктна робота	<ul style="list-style-type: none"> • Онлайн-дошки: Padlet, Flinga, Tldraw, Lino, Trello, Miro. • Документи, таблиці: Google Docs, Microsoft Word, Microsoft Excel. • Навчальні класи та кімнати: Google Classroom, Microsoft Teams, Zoom, Classime, ClassDojo. • Відеоконференції: Zoom, Google Meet, Microsoft Teams.
Гейміфікація. Сторітеллінг. Симуляція	<ul style="list-style-type: none"> • Ігрові платформи: WordWall, Genially, Learning Apps, Interacty. • Ребуси: Rebus1. • Кросворди: Childdevelop. • Флеш-карти: Litgrades (ШІ). • Симулятори: Дія.Освіта. • Віртуальна реальність (VR), доповнена реальність (AR): AR Book. • Сторітеллінг, комікси: Book Creator, StoryboardThat, Make Beliefs Comix. • ШІ: Story AI, Kazka Fun, Readingclub AI, Storytailor AI.

Група інструментів	Перелік
Цифрові інструменти для контролюючого компонента освітнього процесу	
Оцінювання й опитування, рефлексія	<ul style="list-style-type: none"> • Системи тестування:  Google Forms, Microsoft Forms,  Всеосвіта,  На Урок, ШІ:  Questionwell,  Conker. • Опитування, мозковий штурм, вікторини:  Mentimeter,  Slido,  Kahoot!,  Classtime,  Quizizz,  EDpuzzle,  JustClass,  Answer Garden. • Зворотний зв'язок:  Flintk (ШІ). • Інтерактивні робочі аркуші:  Wizer.me,  Liveworksheets. • Портфоліо:  ClassDojo,  Google Classroom,  Choko.link.
Цифрові інструменти для допоміжних активностей освітнього процесу	
<ul style="list-style-type: none"> • Вправи на знайомство:  Daresay (ШІ); криголами:  Slidesgo (ШІ). • Вправи-мотиватори:  WordWall. • Валеохвилинки, меми:  Iloveimg. • Емоджи:  Emojiton. • Колесо вибору:  Wheelofnames. • Генератори ( цитат,  чисел,  QR-коду,  кубиків). • Таймер:  Pomofocus. 	

Таблиця 2.5

2.3.1. ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ ЗНАННЄВОГО КОМПОНЕНТА ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

Створення навчального контенту і візуалізація

Які освітні цілі СЗО вирішують цифрові інструменти: можливість створювати наочний навчальний матеріал, який відповідає потребам учнівства 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 / ученицями.




Які вміння тренуються в процесі створення / використання учнівством: візуальне сприйняття; креативність; вміння знаходити, аналізувати, структурувати, візуалізувати інформацію про здоров'я, безпеку, соціальні проблеми; критично оцінювати джерела, відрізнити факти від міфів і пропаганди; публічні виступи (презентації робіт, ідей) — вміння усного й писемного мовлення, наскрізні вміння критично й 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 способи використання інструментів для створення навчального контенту й візуалізації

Конструктори й контент уроків








Додаткова інформація

 [Всеосвіта](#),  [На Урок](#) [15] — національні освітні платформи з можливістю підготовки матеріалів та використання розробок для проведення уроків, конструювання тестів та залучення учнів, організації дистанційного навчання та підвищення кваліфікації. У «Бібліотеці» [15] вводимо запит «Соціальна і здоров'язбережувальна освітня галузь», вказуємо клас та вибираємо матеріал серед  [розробок інших вчителів](#).

Презентації, створення відеоконтенту

Зверніть увагу!

Учительство часто не звертає увагу на інформацію про дозвіл на використання інтернет-зображень. Google Картинки, які ви плануєте використовувати, необхідно відфільтрувати, щоб не порушувати авторські права. Вибираючи ілюстрації в Google, відкрийте опцію «Зображення», в кінці рядка — «Інструменти», а потім нижче — «Права на використання». Виберіть розділ «З ліцензією на використання в комерційних цілях».

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

Canva — графічний онлайн-редактор для створення й використання шаблонів презентацій, відео, коміксів, інфографіки, логотипів, резюме, фотоколажів, діаграм, плакатів, мемів та інших ресурсів. Для вчителів Canva безкоштовно пропонує свої розширені можливості.

Ідеї для використання Canva:

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

✓ Вправа

Запропонуйте учасникам / учасницям за [інструкцією](#) виконати вправу зі створення / модифікування презентації в Canva. Створену презентацію вчителі / вчительки мають розмістити на [Padlet створених ресурсів](#).

Запитання для обговорення: Поділіться ідеями, як ще можна використати інструмент Canva в освітньому процесі СЗО? Які можливості дає ШІ цього інструмента? На розвиток якого обов'язкового результату навчання спрямована презентація педагогів? Яку інформацію необхідно повідомити учням та ученицям, коли пропонуємо виконати завдання із застосуванням ШІ?

Nearpod — онлайн-платформа взаємодії, гейміфікації навчання за допомогою інтерактивних презентацій, які працюють онлайн. Корисний інструмент для створення інклюзивного та адаптивного навчального середовища для учнів з різними навчальними потребами та стилями навчання.

Ідеї для використання Nearpod в СЗО:


- розвиток умінь керування емоціями;
- організація спільних квестів на відпрацювання вмінь першої домедичної допомоги чи інших;

- взаємодія учнівства, формування власного й спільних рішень щодо безпеки, здоров'я, добробуту відповідно до прагнень і потреб;
- інтерактивні симуляції розвитку комунікативних умінь;
- здійснення самооцінювання та самоконтролю, розробка й використання індивідуальних навчальних стратегій тощо.

Продемонструйте вчителю інтерактивну презентацію Nearpod [«Самодопомога і невідкладна допомога»](#). Надаємо копію [тут](#) (без оновлення посилання на сервісі обмежений термін онлайн-доступності презентацій).

Додаткова інформація

[Покрокова інструкція для опанування Nearpod](#)

 **Genially** — інструмент для створення різноманітних дидактичних ресурсів: інтерактивних презентацій, ігор, вікторин, постерів, інфографік, публікацій, відео; спільної роботи команд над проектами тощо.

Ідеї для використання Genially в СЗО:

- створення інтерактивної презентації (наприклад, на тему інфекційних і неінфекційних хвороб);
- інтерактивних плакатів для самостійного вивчення матеріалів щодо алгоритмів дій; вікторин; розробка інтерактивних уроків.


Продемонструйте вчителю презентацію Genially [«Здорові звички»](#).





Додаткова інформація





Для опанування Genially пропонуємо [покрокові інструкції зі створення інтерактивних презентацій та плакатів](#).


Інтерактивні плакати — динамічні зображення, наповнені елементами з додатковою інформацією (текст, ілюстрації, анімації, відео, аудіо). Клік на певний елемент відкриває цю інформацію, що зацікавлює та активізує учнівство. Інструменти: [Genially](#), [Canva](#), [Thinglink](#). Майстерклас зі створення інтерактивного плаката Thinglink — [тут](#) [14].

Можливості для СЗО: візуалізація складних понять (соціальні проблеми; алгоритми дій в небезпечних ситуаціях чи під час прийняття рішень); створення історій для кращого запам'ятовування та вирішення проблем (для розвитку вміння діяти відповідально); створення інтерактивних завдань (кросвордів, ребусів, тестів), що дозволяє перевірити знання учнівства в цікавій формі.

Інтерактивний плакат Genially  [«Правила поведінки в 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 тощо. Інфографіки будуть доречними для відпрацювання результатів навчання, наприклад: відстоювання власних інтересів та інтересів інших осіб із запобігання різних форм насильства ( [Інфографіка «Порядок реагування на випадки булінгу»](#);  [Інфографіка «Сексуальне домагання»](#)); конструктивного спілкування ( [Електронний ліфлет «Топ 5 рекомендацій, як вирішити конфлікт самостійно»](#)); прийняття рішень на користь ЗСЖ (позитивне мислення).  [Інфографіка, створена в Canva](#).

Ознайомтесь з ресурсом  [«Підбірка корисних покликань» від EdEra](#) — студія онлайн-освіти [18]. Тут ви знайдете: список безкоштовних ресурсів для пошуку зображень, графічних редакторів, створення презентацій, відео тощо.

Зверніть увагу!

Створення власних навчальних відео — важлива компетентність учительства СЗО. Такі відео допомагають у різних форматах навчання, відтворюють навчальну інформацію асинхронно. Саме в СЗО вони є ресурсом для кейсів — життєвих ситуацій, на яких учнівство вчиться приймати рішення з користю для власної безпеки й безпеки інших осіб, здоров'я та добробуту.

Прочитайте розділ «Навчальні відео» в  [підбірці корисних покликань](#), познайомтесь з видами відео, які використовуються в освіті (відеолекції, відеоскрайбінг, скринкаст, демонстрація, анімаційні ролики, псевдовідео).

✓ Вправа

Створення відеоуроку в Canva. Дайте завдання вчителям переглянути навчальне відео [«Як створити простий відеоурок в Canva»](#), а потім створити навчальне відео за власною презентацією. Запропонуйте охочим продемонструвати створені відеоуроки.

Час виконання: 30 хвилин.

Для створення навчального контенту й візуалізації вчителям СЗО доречно використовувати хмари слів, які допомагають працювати з поняттями, шифрувати вислови. Один із ресурсів — [WordArt](#).

Ментальні карти (карти слів), як візуалізоване представлення інформації, структурованої навколо центральної ідеї, є ресурсом формування критичного й логічного мислення. Під час СЗО вони допоможуть учительству представити інформацію структуровано для загального розуміння теми та взаємозв'язків між поняттями. Учні / учениці, створюючи ментальні карти, вчать аналізувати (причини, симптоми, способи профілактики захворювань тощо), синтезувати (показати взаємозв'язки між різними складовими здоров'я), взаємодіяти, генерувати нові ідеї, працюючи разом. Інструменти для створення: [MindMup](#), ШІ: [Coggle](#), [MyLens](#).

✓ Вправа

Створення ментальної карти за допомогою ШІ-інструмента [Coggle](#). Дайте завдання вчителям переглянути відеоінструкцію зі створення карти [«Ментальна карта ЗБД7 кл. Неінфекційні хвороби»](#), створену [ментальну карту](#). Запропонуйте створити власну карту за актуальною темою СЗО, поділитись нею в [Padlet створених ресурсів](#), переглянути роботи інших учасників та учасниць, підтримати, прокоментувати.

Обговорення вправи. Які ще цифрові інструменти ви використовуєте для створення ментальних карт? Чи вміють ваші учні / учениці створювати карти, і чи бачите ви їх як продукт учнівських проєктів?

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

Інструменти ШІ відкривають для вчительства нові горизонти. «Етичне та відповідальне використання інструментів на основі ШІ сприятиме застосуванню систем ШІ на благо учнів та вчителів» [10]. Ознайомтесь з [мінімізацією потенційних ризиків застосування ШІ в освіті](#) [10].

У викладанні СЗО системи ШІ легко, доступно й цікаво можуть інтегруватися в освітній процес учителями / вчительками та учнівством для підготовки й проведення уроків, позакласної роботи. Які освітні завдання СЗО можна вирішити за допомогою ШІ, розгляньте у схемі, створеній інструментом ШІ Napkin (рис. 2.3).



Рис. 2.3. Вирішення освітніх завдань СЗО можливостями ШІ

🔗 Перелік інструментів ШІ в освіті [10].

- **Інструменти роботи з текстом** для різних цілей. Великі мовні моделі (🔗 [ChatGPT](#), 🔗 [Google Gemini](#), 🔗 [Microsoft Copilot](#), ін.) допоможуть створити різноманітні розробки (плани, уроки, тести, сценарії, зображення, симуляції життєвих ситуацій тощо). 🔗 [Gamma](#) допоможе створити презентації (майстерклас у відеоформаті — 🔗 [тут](#) [2]); 🔗 [Slidesgo](#) — презентації, різноманітні розробки вчителства.

📎 Додаткова інформація

Для опанування Slidesgo пропонуємо 🔗 [опис інструмента, майстерклас зі створення презентацій та інших матеріалів](#).

- 🔗 [Napkin](#) допоможе створити креативні кольорові схеми, діаграми, що дасть можливість вчителю / вчительці СЗО гарно візуалізувати та систематизувати інформацію (рис. 2.1, 2.2, 2.3).
- 🔗 [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 на день), [Miro](#) (робоче місце для колаборації із широкими можливостями й інструментами), [🔗 KREA](#) (якісні зображення, покращення якості зображень).
- **Відео, анімація, аудіо** (створення дидактичних матеріалів у відеоформаті, синтезатор вимови): [🔗 Pixverse](#), [🔗 Pika](#) (на добу доступно кілька генерацій відео за текстом і фото), [🔗 ClipChamp](#) (відеоредактор), [Filmot](#) (пошук YouTube-роликів за фразою), [🔗 Eleven Labs](#) (синтезатор вимови).
- **Неймережі:**
 - 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.

✓ Вправа

Створення зображень у неймережах. [🔗 Інструкція](#). Дайте завдання вчителю згенерувати зображення до навчальної презентації за базовими знаннями «Раціональне використання ресурсів». Промпт та зображення виставити у [🔗 Padlet створених ресурсів](#). Обговоріть, де можна використати зображення неймереж в освітньому процесі СЗО?

Самостійне навчання і організація знань

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

Які вміння тренуються під час створення / використання учнями та ученицями: самоконтроль; саморегуляція; самодисципліна; відповідальність за результат; упорядкування даних; планування; самостійне вивчення матеріалів про здоров'я і безпеку формує усвідомлення їх цінності, мотивацію до здорового способу життя.

Перелік і використання інструментів для самостійного навчання й організації знань

- **Онлайн-курси:** [ВШО — Всеукраїнська школа онлайн](#), платформа для дистанційного та змішаного навчання учнівства 5–11 класів та методичної підтримки вчителів / учительок. Пропонує вільний і безоплатний доступ до якісного навчального контенту.
- **Мобільні застосунки** — програмне забезпечення, призначене для роботи на смартфонах, планшетах та інших мобільних пристроях. Стаття [«Мобільні застосунки на уроках соціальної і здоров'язбе-режувальної освітньої галузі»](#).

Додаткова інформація

Для охочих детальніше ознайомитися з темою — [«Алгоритм установ-лення мобільного застосунку та поради до роботи з ним»](#).

- **Інтерактивні е-книги**, створені вчителями / вчительками, в СЗО допоможуть самостійному навчанню учнів / учениць, які мають навчальні втрати чи розриви, не мають можливості систематично відвідувати заняття. Один з інструментів — [Book Creator](#) для створення інтерактивної книги: розповіді, підручника, портфоліо, конспектів уроків з долученням відео, аудіо, вікторин, тестів та інші інтерактивних елементів, щоб зробити їх більш захопливими. Зразок: [учнівська робота](#) [17].

Додаткова інформація

Освоїти Book Creator можна [за інструкцією](#) [17].

- **Нотатки, теки:** спеціальні платформи та сервіси для структурування інформації та швидкого доступу до неї ([Wakelet](#), [Google Keep](#)). Уміння впорядковувати робоче місце, реальне чи електронне, має велике значення як для вчительства, так і для учнівства. Про Wakelet, що допоможе з цим упоратись, можна дізнатися [тут](#) [15].

2.3.2. ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ ДІЯЛЬНІСНОГО КОМПОНЕНТА ОСВІТЬНОГО 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 умінь проєктної роботи; створення умов для обміну досвідом й ідеями.

Які вміння тренуються при створенні / використанні учнями та ученицями: вміння командної роботи, розподіл обов'язків, пошук компромісів; прийняття рішень; генерування ідей; аргументація думок; планування; тайм-менеджмент.

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

Перелік і використання інструментів для колаборації та проєктної роботи

Онлайн-дошки — незамінний інструмент зі створення динамічних та інтерактивних навчальних середовищ для організації індивідуальної, групової та колективної роботи (🔗 [Padlet](#), 🔗 [Flinga](#), 🔗 [Tldraw](#), 🔗 [Lino](#), 🔗 [Trello](#), 🔗 [Miro](#)). Робота може відбуватись як у реальному часі, так і самостійно вдома. Вона стимулює учнівство до аналізу інформації, висловлення думок, обґрунтування позицій. На дошках можна створювати ментальні карти, виконувати інтерактивні вправи, збирати ідеї мозкового штурму, оформлювати проєкти, проводити опитування тощо.

- 🔗 [Padlet](#) — онлайн-дошка з постійно оновлюваним функціоналом та великими можливостями додавання інформації, інтегрованим ШІ. Для вчителів / учительок СЗО найкраще підійдуть такі шаблони:
 - «Сітка» — шаблон з групуванням за стовпцями та розділами, у якому систематизується інформація за темами, групами учнів / учениць, видами робіт. Учнівство може виставляти власні роботи: створені пам'ятки безпечної поведінки, власні відео (руханки, хобі), світлини (фото здорового меню) тощо;
 - «Пісочниця (sandbox)» — шаблон, наповнений найбільшим функціоналом, має багато карток, які можна структурувати аналогічно до «сітки» та кожен оформлювати (індивідуально чигуртом). Учнівство долучається за посиланням.

✓ Вправа

Створення онлайн-дошки [🔗 Padlet](#) (формат «sandbox»). Дайте завдання вчителям / учителькам переглянути відео [🔗 «Як працювати з дошкою Padlet»](#) [21] та [🔗 «Оновлення на Padlet: дошка «Пісочниця» \(sandbox\) як заміна Jamboard»](#) [2] і створити власну онлайн-дошку для організації групової роботи учнівства за однією з тем СЗО. Покликання на дошку (рівень доступу для відвідувачів — «читає»; конфіденційність посилань — «таємний») виставити в [🔗 Padlet створених ресурсів](#). Якщо вчителі / вчительки вже володіють Padlet, запропонуйте освоїти інший сервіс для створення онлайн-дошок (майстерклас із користування Flinga — [🔗 тут](#)). Продемонструйте роботи учасників / учасниць.

- [🔗 Flinga](#) — інтерактивна онлайн-дошка для візуалізації інформації, організації навчального середовища для спільної роботи: зокрема, над проектами, колективними завданнями (Flinga Whiteboard); мозковими штурмами (Flinga Wall), динамічними презентаціями, планами уроків. Учнівству надається посилання для спільної роботи. Доступ регулює вчитель / учителька.

Ідеї для використання Flinga в СЗО: інструмент залучення всіх здобувачів освіти до роботи, візуалізація створюваного 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»](#)).

🔗 Додаткова інформація

Самостійно детальніше ознайомитись з Flinga та пройти покрокову інструкцію із застосування інструмента можна [тут](#).

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

Про інші дошки та майстеркласи до них: [🔗 Lino](#) [🔗 тут](#) [14], [🔗 Trello](#) [🔗 тут](#) [15].

ГЕЙМІФІКАЦІЯ. СТОРІТЕЛІНГ. СИМУЛЯЦІЯ

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

Які вміння тренуються у процесі створенні / використанні учнями та ученицями: наскрізні вміння, цілеспрямованість, ентузіазм, емоційний інтелект, емпатія, соціальна чутливість уміння долати перешкоди тощо.

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

Перелік і використання інструментів для гейміфікації, сторітелінгу, 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 та використання готових вправ й ігор: [WordWall](#) (🔗 зразок), [Learning Apps](#) (🔗 зразок), [Interacty](#) (🔗 зразок) та [Genial.ly](#) дають можливість створити інтерактивні ігрові вправи.

- **Розгадування ребусів** — чудовий спосіб розвинути логічне мислення. В інструменті [Rebus1](#) одномоментно можна згенерувати ребус чи підібрати вже готовий в бібліотеці. Як створювати ребуси — [тут](#) [21].

Кросворди можна створювати в [Childdevelop](#). Майстерклас — [тут](#) [14].

- **Флеш-картки** — змістовні двосторонні зображення з інформацією в лаконічній формі. Один бік картки містить інформацію-запитання (текст, ілюстрація, ребус), інший — відповідь. Один з онлайн-інструментів генерування карток та проведення вправ з ними — [Litgrades](#) (ШІ): [зразок](#).

📎 Додаткова інформація

Прочитайте статтю [«Флеш-картки: ефективний спосіб запам'ятовування ключової інформації»](#) [3].

- **Симуляції в освіті** — це процес моделювання реальних ситуацій або явищ у штучно створеному середовищі. Для навчання в СЗО

використовуються для того, щоб учнівство могло набути практичних умінь, не наражаючи себе на реальні ризики.

Симулятори від [Дія.Освіта](#) [5] доступні та доцільні для учнів 7–9 класів. Серед них: [«Кібергігієна: як захиститися від фішингу»](#), [«Протимінна безпека»](#). Можна запропонувати також учням і ученицям симулятори за професіями. Для учительства пропонується симулятор [«Онлайн-безпека для освітян»](#), мета якого дізнатися, як провести безпечний онлайн-урок, навчитись розпізнавати загрози, з якими учнівство найчастіше стикається в інтернеті (кібербулінг, грумінг).

- **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. Створити історії можна за допомогою ШІ ([Story AI](#), [Kazka Fun](#), [Readingclub AI](#), [Storytailor AI](#)). Сторітеллінг може бути викладений через е-книгу [Book Creator](#).
- **Комікс** надає можливість використання сторітеллінгу у вигляді послідовності малюнків (кадрів) та «бульбашок» із текстом, що їх супроводжують. Можна створити в [Make Beliefs Comix](#), [StoryboardThat](#) ([зразок](#)).

Додаткова інформація

Запропонуйте вчителю самостійно ознайомитись з StoryboardThat та пройти покроковий [майстерклас](#).

Оцінювання й опитування

Які освітні цілі СЗО вирішують: оцінити результати освіти; виявити проблеми та скоригувати навчальний процес; зібрати зворотний зв’язок; провести рефлексію.

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

Для створення ресурсів: тестів, вікторин (зокрема в ігровій формі), опитувань, мозкових штурмів, портфоліо.

Перелік і використання інструментів для оцінювання й опитування

- **Системи тестування** — це онлайн-інструменти, які дозволяють вчителю створювати тести, опитування та вправи для перевірки знань учнівства. Функціонал зручний для створення завдань, збору відповідей та аналізу результатів. Учитель / учителька може самостійно створити тести в інструментах [Google Forms](#), [Microsoft Forms](#) ([«Як створювати Google Forms»](#) [21]), [Всеосвіта](#), [На Урок](#).
- [JustClass](#) — платформа для змішаного навчання, на якій вчительство може безкоштовно створювати комплекти з готових тестових вправ онлайн. Як створювати завдання для учнів на платформі JustClass — [тут](#).
- Інструменти ШІ легко й швидко створять тести на допомогу вчителю. [Questionwell](#) до заданої теми згенерує короткий описовий зміст, результати навчання та тести. Згенерований матеріал для перевірки очікуваного результату, а також інструкцію з використання Questionwell дивіться [тут](#). Як використовувати для створення тестів та вікторин [Conker](#), показано [тут](#) [2].
- **Інтерактивні робочі аркуші** — це динамічні навчальні матеріали, які містять інформацію, інструкції, завдання й тести різних типів, дозволяють учнівству активно взаємодіяти з інформацією та відразу бачити власні результати. Інструменти для створення — [Wizer.me](#), [Liveworksheets](#). Зразок аркуша LiveWorksheets — [«Безпека на дорозі»](#). Покроковий майстерклас — [тут](#).
- **Проводити опитування, мозкові штурми, вікторини** в процесі викладання СЗО доцільно на [Quizizz](#), [Kahoot!](#). Ці сервіси допоможуть створити опитування в ігрових середовищах, призначити їх учням і ученицям для синхронного чи асинхронного виконання, мають ресурсну базу тестів, розроблених іншими вчителями / вчительками. У Quizizz можна використовувати завдання різних типів, що більш доцільно для старшого учнівства, окрім того, можливо переносити запитання на робочий аркуш для роздрукування. Kahoot! — яскраве опитування-змагання, провести яке бажано в режимі реального часу (для зацікавлених — [«Як створити вікторину Kahoot!»](#) [21]).
- [Mentimeter](#) — легкий та інтерактивний інструмент для миттєвого анонімного опитування, аналізу думок і ставлень, мозкового штурму, зворотного зв'язку. На моніторі учнівство відразу може спостерігати за відповідями класу, які генеруються в хмарі слів, діаграми. [Створення опитувань за допомогою сервісу Mentimeter](#) [14].

Подібне опитування з генерацією хмари слів можна провести в [Answer Garden](#).

- [EDpuzzle](#) — відеоплатформа для створення навчальних завдань на основі відеороликів. До самостійно створеного чи знайденого в інтернеті відеоролика вчитель / учителька додає інтерактивні елементи: коментарі, відкриті та закриті запитання. Учні самостійно переглядає ролик, виконує завдання. Учитель / учителька отримує звіти про виконання завдань, оцінює прогрес дітей, визначає, де потрібна додаткова допомога.

Ідеї для використання в СЗО: забезпечення усвідомленого сприйняття учнями / ученицями інформації з питань здоров'я, безпеки, добробуту через уважний перегляд та аналіз короткого актуального ролика. Переваги використання EdPuzzle у СЗО: ефективне навчання, підвищення мотивації, індивідуалізація, розвиток критичного мислення, відповідального ставлення, вибір моделі поведінки.

✓ Вправа

Запропонуйте вчителю виконати вправу в EDpuzzle 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?»](#) (10 хвилин).

Обговоріть: Чи цікаво вам було виконувати вправу? Як ви самі ставитесь до енергетичних напоїв? Які можливості дає інструмент EDpuzzle в освітньому процесі СЗО? На які теми СЗО цікаво було б створити власне відео та підготувати за ним відеозавдання? Зверніться за допомогою до текстових чатботів (Chat GPT, Gemini) щодо тем для відеороликів та доречних відеозавдань для Edpuzzle в СЗО.

Додаткова інформація

Для зацікавлених в освоєнні EDpuzzle запропонуйте [опис інструмента та покрокову інструкцію](#) зі створення відеозавдання.

- **Портфоліо** — це зібрання напрацювань і досягнень учителя / вчительки або учня / учениці. В електронному форматі може містити статті, розробки, презентації, відео, аудіо, документи, світлини, завдання, рефлексії, здобутки. Цифрове портфоліо зручно демонструє прогрес учителя / вчительки або учня / учениці, дає 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 / вчительки ([🔗 зразок](#)) або учня / учениці ([🔗 зразок](#)) чи структурування тематичних рубрик. Кожна рубрика за онлайн-посиланням переміщає на запропоновані педагогом ресурси: сайти, соцмережі, вправи, відео, завдання тощо.

✓ Вправа

Створення короткого тематичного портфоліо у Choko.link. [🔗 Інструкція](#). Дайте завдання вчителям / учителькам потренуватись у створенні власного портфоліо надбань з викладання СЗО та поділіться ним на [🔗 Padlet створених ресурсів](#).

Час виконання: 30 хвилин.

Обговоріть, під час вивчення яких тем СЗО доцільно запропонувати учням / ученицям створити аналогічне власне коротке портфоліо.

Інші сервіси для створення портфоліо учнів: [🔗 ClassDojo](#), [🔗 Google Classroom](#) є платформами для створення навчальних класів з багатим функціоналом. Можливості ClassDojo — у [🔗 відео](#) [1].

2.3.3. ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ ДОПОМІЖНИХ АКТИВНОСТЕЙ ОСВІТЬОГО ПРОЦЕСУ

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

Які вміння тренуються при створенні / використанні учнями та ученицями: ентузіазм, захоплення навчальним процесом, керування емоціями, творчість, креативність. Допоміжні активності на уроках СЗО забарвлюють освітній процес, забезпечуючи зовнішню мотивацію учнівства до процесу навчання та спонукають його до залучення. Вони необхідні для підтримувального та здоров'язбережувального освітнього процесу, стабілізації емоційного стану учнівства, налаштування на роботу.

Ресурсна база допоміжних активностей:

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

Вправа

«Скарбничка власних цифрових інструментів для викладання СЗО» (виконується індивідуально, асинхронно).. Завантажте [таблицю](#), заповніть її інформацією щодо цифрових інструментів, які ви використовуєте у викладанні СЗО. Надайте короткий опис використовуваного вами інструмента, доречного в СЗО, про який не йшлося на курсах, розмістіть на [Padlet створених ресурсів](#).

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ДО РОЗДІЛУ 2

1. Бери й роби. Змішане та дистанційне навчання: онлайн-курс. URL: <https://study.ed-era.com/uk/courses/course/4719> (дата звернення 31.01.2025).
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. Всеосвіта: національна освітня платформа. Флеш-картки: ефективний спосіб запам'ятовування ключової інформації. URL: <https://cutt.ly/irqfvvj1> (дата звернення 03.02.2025).
4. Всеукраїнська школа онлайн: 12 найкрутіших руханок, які варто спробувати всією родиною: Освіторія. URL: <https://cutt.ly/se7431ZU> (дата звернення 03.02.2025).
5. Дія.Освіта: онлайн-платформа. URL: <https://osvita.diia.gov.ua/> (дата звернення 10.02.2025).
6. Дубасенюк О. А. Інновації в сучасній освіті // Інновації в освіті: інтеграція науки і практики : збірник науково-методичних праць / за заг. ред. О.А. Дубасенюк. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2014. С. 12 — 28. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/42971148.pdf> (дата звернення 31.01.2025)
7. Дутчак І. Інноваційні форми роботи в закладах освіти в умовах воєнного стану (на прикладі Чернівецької області) / Проблеми освіти. 2023. (1(98), С. 280-298. URL: <https://cutt.ly/Erqdvz7k> (дата звернення 31.01.2025).
8. Золотарьова Г. М. Інноваційна педагогічна діяльність як рушійна сила розвитку науки та освіти України // Scientific notes of the pedagogical department. 2015. № 24. С. 79 — 85. URL: <https://cutt.ly/trqjd4ky> (дата звернення 31.01.2025).
9. Інноваційні освітні технології: світовий і вітчизняний досвід використання в системі неперервної освіти : монографія / відпов. ред. Л. В. Барановська, Л. І. Морська. Біла Церква: ТОВ «Білоцерківдрук». 2022. 341 с.

10. Інструктивно-методичні рекомендації щодо запровадження та використання технологій штучного інтелекту в закладах загальної середньої освіти: проєкт Міністерства цифрової трансформації та Міністерства освіти і науки України. URL: <https://cutt.ly/4e8SXoUl> (дата звернення 29.01.2025).
11. Інтерактивні методи навчання : навч. посібник / за заг. ред. П. Шевчука, П. Фенриха. Щецін : WSAP, 2005. URL: https://nmc-pto.rv.ua/DOK/IMN_2005.pdf (дата звернення: 25.01.2025).
12. Мапа смачних пригод; ЗНАЙМО : платформа. URL: <https://www.znaimo-game.com.ua/our-map/> (дата звернення 01.02.2025).
13. Модернізація освітнього процесу в сучасних закладах освіти: збірник наукових праць / редкол. О. Я. Чебикін та ін. Одеса: Університет Ушинського, 2022. URL: <https://cutt.ly/lrqdCZNe> (дата звернення: 25.01.2025).
14. Наталя Осіна: YouTube-канал. URL: www.youtube.com/@NataOsina (дата звернення 31.01.2025).
15. На Урок: освітній портал. URL: <https://naurok.com.ua/> (дата звернення 03.02.2025).
16. Спільнота сучасних учителів і психологів: YouTube-канал. URL: <https://www.youtube.com/@modernteachers> (дата звернення 31.01.2025).
17. Універсальний дизайн в освіті : посібник / під заг. ред. Н. З. Софій. Київ : ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2015. 76 с. URL: <https://cutt.ly/2rqdBbeK> (дата звернення 31.01.2025).
18. Учителі в курсі: Базовий курс з розвитку цифрових навичок освітян. URL: <https://study.ed-era.com/uk/courses/course/2915> (дата звернення 03.02.2025).
19. Цифровий вчитель: онлайн курс. URL: <https://cutt.ly/Ae7JrnEw> (дата звернення 31.01.2025).
20. Як сформувати корисну звичку з трекером від Happy Monday. URL: <https://happy monday.ua/treker-zvyчок> (дата звернення 03.02.2025).
21. Creative Teacher : YouTube-канал. URL: <https://www.youtube.com/@CreativeTeacher> (дата звернення 31.01.2025).