

УДК 373.3.016:004

Діяльнісне та інтегроване навчання як основа розвитку інформаційно-комунікаційної компетентності молодших школярів

І. Коркушко,

заступниця директора з навчально-виховної роботи,
вчителька початкових класів,
спеціалістка вищої кваліфікаційної категорії,
вчителька-методистка,
Овруцький ліцей імені Андрія Малишка
Овруцької міської ради
e-mail: corkuscko.72@gmail.com

Анотація. У статті подано розгорнуте теоретичне обґрунтування інтегрованого та діяльнісного навчання в початковій школі в межах Концепції Нової української школи. Розкрито особливості цифрової компетентності молодших школярів та її значення у формуванні готовності до життя в сучасному інформаційному суспільстві. Представлено поглиблену модель ІТ-квесту для 1–4 класів та організаційні аспекти інтерактивного тижня. Наведено розширені приклади завдань, а також методичні рекомендації щодо реалізації цифрово-орієнтованого освітнього середовища. Обґрунтовано критерії оцінювання результатів та сформульовано висновки щодо ефективності використання ІТ-квестів. Матеріали статті можуть бути використані у практиці вчителів початкової школи, керівників освітніх закладів та молодих учителів.

Ключові слова: інтегроване навчання; діяльнісний підхід; цифрова компетентність; ІТ-квест; інтерактивний тиждень; цифрові освітні інструменти; інтерактивні методи.

Постановка проблеми. Сучасні освітні трансформації, пов'язані з упровадженням Концепції Нової української школи, зумовлюють необхідність використання інноваційних підходів у навчанні. Відповідно до Державного стандарту початкової освіти [1] освітній процес має ґрунтуватися на компетентнісному, діяльнісному та інтегрованому підходах. Також одним із ключових напрямів роботи сучасного вчителя є формування цифрової компетентності учнів, що визначається як здатність ефективно й безпечно використовувати інформаційно-комунікаційні технології у навчальних і життєвих ситуаціях [2]. Діти, які приходять до першого класу, уже мають початковий досвід взаємодії з цифровими пристроями, тому школа повинна спрямовувати та структурувати цей досвід, допомагаючи формувати відповідальність, технологічну грамотність і навички безпечної поведінки. Важливою умовою розвитку цифрової компетентності є використання сучасних

педагогічних підходів – інтегрованого та діяльнісного навчання, які забезпечують природне й ефективне включення цифрових інструментів в освітній процес. Для молодших школярів особливо ефективними є форми роботи, що поєднують навчання з грою, дослідження, творчість і використання цифрових інструментів. Модернізація освіти в Україні, передбачена Концепцією Нової української школи, ставить перед педагогами завдання створювати гнучке, компетентнісне та інтегроване освітнє середовище, у якому учень є активним суб'єктом навчання [1]. Однією з інноваційних форм реалізації інтегрованого, діяльнісного навчання є ІТ-квест – інтерактивна сюжетно-ігрова модель, що поєднує навчально-ігрову діяльність із використанням технологій та розвитком ключових компетентностей.

Метою статті є теоретичне обґрунтування застосування інтегрованого і діяльнісного підходів, розробка моделі ІТ-квесту та представлення практичних рекомендацій щодо організації інтегрованого інтерактивного дня/тижня в початковій школі.

Виклад основного матеріалу. Інтегроване навчання є фундаментальним підходом у початковій школі, оскільки відповідає природному способу пізнання світу дітьми молодшого шкільного віку. Ще швейцарський психолог і філософ, відомий своїми дослідженнями психіки, Жан Піаже у своїх працях зазначав, що діти 6–10 років мислять конкретно, наочно й системно, тому їм легше засвоювати інформацію, якщо вона структурована у взаємопов'язані блоки [3]. Інтеграція змісту дозволяє будувати освітній процес так, щоб теми різних предметів доповнювали одна одну, створюючи цілісну картину світу.

У Законі України «Про освіту» зазначено, що метою інтегрованого навчання є процес установлення зв'язків між структурними компонентами змісту в рамках певної системи освіти з метою формування цілісного уявлення про світ, орієнтований на розвиток і саморозвиток особистості дитини [4].

Олена Пометун зазначала, що інтегроване навчання сприяє підвищенню мотивації, розвитку критичного мислення та гнучкості пізнавальних процесів. Воно дає можливість реалізовувати міжгалузеві зв'язки та забезпечує входження учнів у сучасний освітній простір [5]. За Оленою Пометун, «сутність інтегрованого підходу полягає в поєднанні змісту та діяльності учня, що створює умови для глибшого засвоєння навчального матеріалу» [5]. У данному контексті інтеграцію можна розглядати також як інтеграцію видів діяльності: дослідницької, комунікативної, ігрової, художньої, цифрової. У контексті цифрової компетентності інтеграція сприяє природному включенню цифрових інструментів у різні предмети: математику, читання, мистецтво, «Я досліджую світ», технології.

Цифрові інструменти органічно поєднуються з різними освітніми галузями: математика може охоплювати створення діаграм у Google Sheets, на уроках мистецтва – роботу в Canva, «Я досліджую світ» – використання Google Maps, Interacty, а мовно-літературна галузь – аудіозаписи, інтерактивні вправи чи прості презентації.

Інтегроване навчання сприяє не лише кращому засвоєнню знань, а й розвитку здатності бачити взаємозв'язки між явищами, що є основою цифрової грамотності.

Психофізіологічні особливості молодших школярів визначають специфіку впровадження інтегрованих технологій. По-перше, у цьому віці домінує наочно-образне мислення, тому використання мультимедійних ресурсів, інтерактивних моделей, візуальних пояснень є надзвичайно ефективним. По-друге, за словами Олени Пометун, гра залишається природним і провідним видом діяльності молодшого школяра, що забезпечує мотивацію, розвиток уяви, емоційну взаємодію та активну участь у навчанні. Саме тому освітній процес повинен включати ігрові методи, творчі завдання і сюжетні ситуації, які сприяють формуванню ключових компетентностей та забезпечують високий рівень залученості учнів [5].

Коротка концентрація уваги молодших школярів зумовлює необхідність подання матеріалу у вигляді коротких змістових блоків, що чергуються з активностями. Інтерактивні вправи, мінідослідження, прості проєкти забезпечують сталість інтересу та підтримують пізнавальну активність. Важливо, що інтеграція в початковій школі дозволяє легко впроваджувати цифрові інструменти: діти можуть працювати з QR-кодами, виконувати завдання в інтерактивних тренажерах, створювати цифрові малюнки, фотографувати об'єкти для навчальних завдань, брати участь у сюжетних ІТ-квестах.

Діяльнісний підхід є ключовим елементом НУШ і відображає сучасні уявлення про ефективність навчання. Лідія Пироженко, доктор педагогічних наук, зазначала, що поступальний розвиток молодшого школяра можливий лише за умови продуманої педагогічної підтримки, коли дорослий організовує навчальні ситуації так, щоб дитина могла перейти на вищий рівень розумових і практичних дій [6]. Навчання має бути побудоване таким чином, щоб учні діяли, експериментували, творчо взаємодіяли із матеріалом, а не лише слухали та відтворювали інформацію.

У початковій школі діяльнісний підхід реалізується через:

- практичну діяльність (створення виробів, моделей, цифрових продуктів);
- дослідницьку діяльність (спостереження, експерименти, порівняння);
- творчу діяльність (малювання, озвучення, створення історій);
- ігрову діяльність (квести, рольові ігри, моделювання ситуацій);
- роботу в групах (планування, обговорення, співпраця).

Відповідно до педагогічних ідей О. Пометун та Л. Пироженко, які в своїх працях докладно описали діяльнісний підхід, інтерактивні методи, ігрові та сюжетні моделі навчання, цифрові та інтерактивні форми роботи, особливості молодших школярів, можна вважати, що сюжетні ІТ-квести є однією з найефективніших форм реалізації діялісного підходу. Вони дозволяють

поєднати активність, емоційність і використання цифрових технологій у захопливому форматі, який відповідає віковим інтересам молодших школярів [7].

Цифрова компетентність визначена одним з ключових компонентів сучасної освіти відповідно до Державного стандарту початкової освіти [2].

У контексті рамки DigComp цифрова компетентність молодших школярів охоплює такі компоненти [8]:

- інформаційна грамотність: пошук, відбір і критичне оцінювання інформації (у початковій школі – на елементарному рівні);
- комунікація і співпраця: використання освітніх платформ, елементарна онлайн-взаємодія під керівництвом учителя;
- створення цифрового контенту: малюнки, фото, прості презентації, анімації у Scratch;
- безпека: правила користування інтернетом, розпізнавання небезпечних ситуацій;
- вирішення проблем: застосування цифрових інструментів для виконання навчальних завдань.

Розвиток цифрової компетентності можливий лише за умови системного використання цифрових ресурсів у різних видах діяльності. ІТ-квест відповідає цій вимозі, оскільки інтегрує технології природно та мотивує учнів до їх використання.

Одним із ключових напрямів реалізації інтегрованого, діяльнісного навчання є впровадження інтегрованих днів та тижнів, які дають можливість поєднання різних галузей знань через діяльність, творчість, пошукову роботу та міждисциплінарні проекти. Інтегровані тижні – це не лише форма позакласної роботи, а педагогічна технологія, що підсилює тематичні лінії, сприяє розвитку мотивації та забезпечує природний перехід до складніших видів діяльності. У поєднанні з інтерактивними методами (квест, рольова гра, експеримент, цифрові завдання) вони стають двигуном змін у шкільній практиці. Однією з таких форм є **ІТ-квест** – діяльнісний формат, що дозволяє інтегрувати різні освітні галузі, формувати цифрову компетентність, розвивати командну взаємодію та забезпечувати високу мотивацію учнів.

Інтегровані дні та тижні – це освітні події, які:

- мають спільну тему або проблемну лінію;
- об'єднують зміст різних предметів;
- включають діяльнісні форми роботи;
- сприяють формуванню ключових компетентностей;
- дозволяють учням побачити зв'язки між навчальними дисциплінами.

Такі події можуть бути присвячені мистецтву, науці, природничим або цифровим компетентностям, безпеці, культурі, читанню, соціальним навичкам тощо.

Метою інтегрованих тижнів є створення цілісного освітнього простору; підвищення інтересу до навчання; формування навичок 4К (креативність, комунікація, кооперація, критичне мислення); розвиток стійких міжпредметних

зв'язків; виявлення та підтримка здібностей дітей; покращення соціальної взаємодії та психологічного клімату.

Інтегровані тижні сприяють діяльнісному підходу (учні «вчаться через дію»); дозволяють адаптувати навчання до реальних інтересів дітей; підвищують інтерес до предметів, які зазвичай даються важче; стимулюють роботу над проєктами; розвивають емоційний інтелект. Інтерактивний інтегрований тиждень – це масштабна форма роботи, яка дозволяє занурити учнів у тематику цифрової грамотності.

Організацію інтегрованого інтерактивного тижня з використанням цифрових технологій можна розглянути в контексті його проведення і планування:

Тематика тижня:

День 1 – відкриття тижня: знайомство з темою, правилами безпеки.

День 2 – квест для 1–2 класів, який поєднує різні освітні галузі+ інформаційні технології.

День 3 – квест для 3–4 класів, який поєднує різні освітні галузі + інформаційні технології.

День 4 – цифрові майстерні: малюємо, програмуємо, створюємо колажі.

День 5 – підсумки, презентація робіт, нагородження.

Традиційно інтегрований тиждень має таку структуру:

День 1 – Мотиваційний (стартовий):

- презентація теми;
- інтерактивний елемент (сюжет, герой, проблема);
- перші прості завдання.

День 2 – Дослідницький:

- спостереження, експерименти, робота з матеріалами;
- ознайомлення з новими поняттями.

День 3 – Творчий:

- художня, музична або проєктна діяльність;
- створення продуктів (малюнки, моделі, презентації).

День 4 – Практичний/інформаційний:

- використання ІТ-інструментів;
- робота з QR-кодами, інтерактивними платформами.

День 5 – Підсумковий:

- ігри, квести, демонстрація результатів;
- нагородження.

У межах тижня учні працюють не лише за партами, а й в командних зонах, творчих лабораторіях, куточках досліджень.

Найяскравішою формою роботи в рамках інтегрованих інтерактивних днів чи тижнів є методично правильно організовані інтегровані ІТ-квести. Саме вони є зразком діяльнісного підходу, оскільки дитина діє: рухається, шукає, розв'язує, створює, порівнює, а інтеграція завдань з різних освітніх галузей допомагає дитині вирішувати компетентнісні завдання в життєвих ситуаціях.

ІТ-квест – це послідовність станцій, об'єднаних сюжетом. Кожна станція – завдання з певної освітньої галузі, яке потребує цифрової підтримки:

- «Математичний лабіринт»: математика + інформатика;
- «Кіберчитач»: мова + інформатика + медіаграмотність;
- «Мандрівники природи»: ЯДС + Google Maps;
- «Цифрова майстерня митця»: мистецтво + Canva;
- «Лабораторія Роботика»: розвиток зв'язного мовлення + алгоритми Scratch.

Для учнів 1–4 класів квест повинен бути простим, яскравим і емоційно насиченим.

Основні елементи моделі:

- сюжет – звернення героя або проблемна ситуація.

Станції:

- «QR-пошук» (знайди код і розв'яжи завдання);
- «Цифрова майстерня» (створи малюнок у Canva або Paint);
- «Лабораторія Роботика» (алгоритм у Scratch, склади зв'язну розповідь про пригоди Роботика);
- «Кібербезпека» (вправи з безпечної поведінки онлайн, LearningApps);
- «Фото-квест» (зроби фото об'єкта).

Командна робота: розподіл ролей (лідера, виконавця, дослідника, дизайнера).

Рефлексія: мініанкетування, смайлик-настрій, короткий відгук.

В рамках тижня доцільно запланувати такі завдання:

- побудувати діаграму у Google Sheets (математика + інформатика);
- створити постер «Безпечний Інтернет» у Canva (мистецтво + інформатика);
- побудувати маршрут у Google Maps (ЯДС + цифрові інструменти);
- за QR-кодами відгадати загадки, виконати інтерактивне завдання конструктивного характеру (українська мова + цифрові інструменти).

Доцільно в початковій школі планувати і проводити також інтегровані тижні інформаційних технологій (ІТ-тиждень), включаючи різноманітні форми роботи:

- інтерактивні презентації (цифрова безпека, історія комп'ютерів);
- майстер-класи (піксель-арт, робота з графічними редакторами);
- пізнавальні заходи («День цифрової казки», «Мандрівка електронною планетою»);
- ІТ-квест «Таємниця Зниклого Пікселя» – центральний елемент тижня;
- виставка дитячих робіт (цифрових і традиційних);
- онлайн-вікторини, Kahoot, Wordwall;
- мініпроекти: «Мій цифровий герой», «Створи власний логотип».

Використовуючи власний досвід проведення інтегрованих тижнів в ліцеї, в статті окреслено методичні рекомендації щодо їх організації:

- починати з простих цифрових інструментів;
- забезпечити покрокові інструкції;

- використовувати сюжет і персонажів;
- проводити рефлексію;
- працювати малими групами;
- залучати учнів з особливими освітніми потребами, плануючи для них посильні завдання;
- оцінювання здійснювати за такими критеріями: навчальні (виконання цифрових завдань); соціальні (уміння співпрацювати); творчі (якість цифрових продуктів); мотиваційні (залученість); емоційні (задоволення від роботи);
- до складання критеріїв оцінювання обов'язково залучати учнів.

Висновки. Інтегровані тижні та дні – це сучасна педагогічна практика, що розширює можливості навчання, забезпечує інтерес, створює умови для розвитку компетентностей та формує цілісний світогляд. Квест показує ефективність використання ІТ як засобу інтеграції та підвищення освітньої активності учнів. Подану модель квесту можна адаптувати для будь-якого тематичного тижня (Мистецтво, Природа, Математика, Медіабезпека).

А ІТ-квест як форма інтегрованого навчання:

- забезпечує реалізацію вимог НУШ;
- поєднує теорію та практику;
- формує цифрову грамотність;
- сприяє розвитку навичок 4К (критичне мислення, комунікація, кооперація, креативність);
- мотивує учнів через гру й дослідження;
- створює комфортне розвивальне середовище.

Педагогічні спостереження в Овруцькому ліцеї ім. А. Малишка засвідчують, що завдяки проведенню інтегрованих інтерактивних дні/тижнів в учнів початкових класів формується підвищення пізнавального інтересу; вміння використовувати отримані на уроках знання в нестандартних ситуаціях; навички командної роботи; розвиток логічного мислення; активне залучення дітей з різними темпами навчання, в тому числі учнів з особливими освітніми потребами. Учні з ентузіазмом виконують командні завдання, виявляють ініціативу, пропонують власні рішення.

Список використаних джерел та літератури

1. Концепція Нової української школи : схвалено розпорядженням Кабінету Міністрів України від 14 груд. 2016 р. № 988-р. Київ : МОН України, 2016.
2. Державний стандарт початкової освіти : затв. постановою Кабінету Міністрів України від 21 лют. 2018 р. № 87. Київ : МОН України, 2018.
3. Піаже Ж. The Psychology of the Child. New York : Basic Books, 1970.
4. Закон України «Про освіту» : офіц. видання : текст прийнятий ВР України 5 вер. 2017 р. Київ, 2017. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>.
5. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Інтерактивні технології навчання: теорія і практика. Київ : АСК, 2019. С. 34.

6. Пироженко Л. В. Діяльнісний підхід у початковій школі: сучасні орієнтири. Київ, 2020.
7. Пометун О. І. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посіб. Київ : АСК, 2004.
8. Carretero S., Vuorikari R., Punie Y. DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens. Luxembourg : Publications Office of the EU, 2017.