



**ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ОСВІТНІХ  
РЕСУРСІВ ПІД ЧАС ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ  
У ЗАКЛАДІ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ**



**ХАРКІВСЬКА ОБЛАСНА ДЕРЖАВНА (ВІЙСЬКОВА) АДМІНІСТРАЦІЯ**

**ДЕПАРТАМЕНТ НАУКИ І ОСВІТИ**

**КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «ХАРКІВСЬКА ОБЛАСНА СТАНЦІЯ ЮНИХ  
ТУРИСТІВ» ХАРКІВСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ**

**ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ ПІД ЧАС  
ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ У ЗАКЛАДІ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ**

**Харків  
2023**

У збірці розкрито теоретичні основи використання електронних освітніх ресурсів (ЕОР) в освітньому процесі, обґрунтовано актуальність такого використання з урахуванням сучасних умов, потенціалу ЕОР та психолого-педагогічних особливостей вихованців.

Показано досвід використання цифрових технологій в рамках організації дистанційного навчання. Визначено критерії відбору цифрових технологій для реалізації дистанційного навчання у закладі позашкільної освіти.

Видання призначене для директорів, заступників директорів, методистів, керівників гуртків та інших працівників закладів позашкільної освіти.

**Упорядники збірки:**

КРИВОПУСТОВА Алла Борисівна, методист,  
керівник гуртків КЗ «Харківська обласна станція  
юних туристів» Харківської обласної ради;

ПАВЕЛКО Інна Віталіївна, методист  
КЗ «Харківська обласна станція юних туристів»  
Харківської обласної ради.

**Відповідальна за випуск:**

РЕДІНА Валентина Андріївна, директор  
КЗ «Харківська обласна станція юних туристів»  
Харківської обласної ради.

## ЗМІСТ

<b>Вступ</b>	4
<b>РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФУНКЦІОНУВАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ У ЗАКЛАДІ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ</b>	6
1.1. Нормативні документи.	6
1.2. Сутність та загальнотеоретичні положення, структура та функції інноваційних технологій розробки електронних освітніх ресурсів.	11
1.3. Особливості проведення онлайн-заняття в умовах воєнного стану.	14
<b>РОЗДІЛ II. ВИКОРИСТАННЯ МЕРЕЖЕВИХ СЕРВІСІВ ДЛЯ РОБОТИ ГУРТКІВ КРАЄЗНАВЧОГО НАПРЯМУ</b>	16
2.1. Цифрові інструменти для організації ефективної дистанційної роботи та комунікації.	16
2.2. Використання інструментів цифрового середовища під час проведення занять гуртка «Географічне краєзнавство».	19
2.3. Ігрова платформа Wordwall. На одній хвилині із здобувачами освіти	22
2.4. Ментальні карти як засіб візуалізації навчального матеріалу на заняттях гуртка «Географічне краєзнавство».	24
2.5. Розвиток і навчання вихованців гуртків за допомогою гри в пазли.	27
2.6. Ефективне використання ребусів у процесі занять гуртків краєзнавчого профілю.	30
2.7. Кросворди – найкращий метод узагальнення, повторення та систематизації знань під час занять у гуртках.	35
<b>ВИСНОВКИ</b>	40
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ. ЕЛЕКТРОННІ РЕСУРСИ.</b>	41

## ВСТУП

Сучасний педагог повинен стати організатором освітнього процесу, вміти проектувати зміст навчальних занять і контролювати діяльність учнів з урахуванням індивідуального підходу, використовувати інноваційні методи навчання, які передбачають застосування у навчальному процесі інформаційних і комунікаційних технологій, в тому числі і різних електронних освітніх ресурсів (енциклопедій, порталів, експертних систем, програм моніторингу, словників, засобів для автоматизованого контролю знань, електронних підручників, презентаційних матеріалів).

Для організації освітнього процесу із застосуванням електронних освітніх ресурсів педагогу важливо навчитися здійснювати пошук і відбір електронних освітніх ресурсів у відповідності з наявними умовами, визначати доцільність їх використання на різних етапах заняття і проводити оцінку результатів діяльності здобувачів освіти із застосуванням електронних освітніх ресурсів.

*Метою* даного збірника є ознайомлення з цікавими цифровими інструментами та методами їх використання у практичній діяльності педагогів.

### *Завдання:*

- удосконалити цифрову компетентність педагогів;
- підвищити мотивацію до навчання вихованців;
- сформувати власне бачення щодо вирішення певних професійних завдань педагогів.

Уміння сучасного педагога застосовувати електронні освітні ресурси у практиці навчання є складовою його компетентності в галузі виконання інформаційних і комунікативних технологій (ІКТ- компетентності). Основою оптимального використання електронних освітніх ресурсів є об'єднання зусиль і професійний розвиток категорій учасників освітнього процесу, оскільки лише за умов їх комплексної взаємодії можна досягнути максимального успішного результату.

Сучасні інформаційно-комунікаційні технології поступово й докорінно змінюють світ навколо нас. Переваги їх упровадження відчуються практично у кожній сфері діяльності. Швидкоплинність розвитку новітніх засобів виробництва вимагає від фахівців постійного удосконалення і навчання. Тому сучасній людині вже недостатньо мати певну суму знань, а необхідно сформувати ряд життєвих компетентностей, які забезпечать успіх у професійній діяльності та самореалізації у житті.

Велика швидкість зростання потоків нової інформації, оновлення технологій її обробки та зберігання зумовило розвиток нових технологій навчання, запровадження сучасних освітніх інструментів, що впливають на ефективність процесу навчання.

Сьогодні педагог зобов'язаний постійно розвивати та удосконалювати інформаційно-комунікаційну компетентність через запровадження цифрових інструментів освітньої діяльності; сприяти набуттю здобувачами освіти навичок критичного сприйняття інформації, вчити виявляти недостовірну інформацію, відрізнити факти від суджень, захищатися від небезпек інформаційного тиску, користуватися можливостями медіа, тобто, здійснювати системну роботу з упровадження медіаграмотності.

Нинішній стан розвитку освіти визначає інформаційно-комунікаційні технології як незамінні для організації спільної діяльності педагога і учня, адже завдяки їх використанню вдається розв'язати велику кількість дидактичних завдань. Інформаційно-комунікаційні технології є інструментом розвитку інтелектуальних здібностей, формування цифрової грамотності, потенціалу і готовності здобувачів освіти до розв'язання на творчій основі комунікативних і комунікаційних завдань, які постають перед ними сьогодні та очікують у майбутньому в професійній діяльності.

# РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФУНКЦІОНУВАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ У ЗАКЛАДІ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

## 1.1. Нормативні документи



### МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

#### НАКАЗ

29.05.2019

м. Київ

№ 749

Зареєстровано в Міністерстві юстиції України  
25 червня 2019 р. за № 666/33637

#### Про внесення змін до Положення про електронні освітні ресурси

Відповідно до частини четвертої статті 3 Закону України "Про освіту", пункту 8 Положення про Міністерство освіти і науки України, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 16 жовтня 2014 року N 630,

#### НАКАЗУЮ:

1. Унести зміни до Положення про електронні освітні ресурси, затвердженого наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 01 жовтня 2012 року № 1060, зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 05 жовтня 2012 року за № 1695/22007, виклавши його в новій редакції, що додається.
2. Директорату дошкільної та шкільної освіти (Осмоловський А. О.) забезпечити в установленому порядку подання цього наказу на державну реєстрацію до Міністерства юстиції України.
3. Департаменту забезпечення документообігу, контролю та інформаційних технологій (Єрко І. А.) зробити відмітку у справах архіву в установленому порядку.
4. Цей наказ набирає чинності з дня його офіційного опублікування.
5. Контроль за виконанням цього наказу покласти на заступника Міністра Карандія В. А.

Міністр  
ПОГОДЖЕНО:

В. о. Голови Державного агентства  
з питань електронного урядування  
України

Президент Національної академії  
педагогічних наук України

Л. М. Гриневич

О. Вискуб

В. Г. Кремень

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказ Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України

01 жовтня 2012 року № 1060

(у редакції наказу Міністерства освіти і науки України

від 29 травня 2019 року № 749)

Зареєстровано

в Міністерстві юстиції України

25 червня 2019 р. за № 666/33637

## ПОЛОЖЕННЯ

### про електронні освітні ресурси

#### I. Загальні положення

1. Це Положення визначає поняття електронних освітніх ресурсів (далі - ЕОР), їх основні види, вимоги до них, порядок розроблення та впровадження.

2. Це Положення розроблено відповідно до Законів України "Про освіту", "Про дошкільну освіту", "Про загальну середню освіту", "Про професійну (професійно-технічну) освіту", "Про вищу освіту", "Про позашкільну освіту", "Про авторське право і суміжні права", національних стандартів України ДСТУ 3017:2015 "Інформація та документація. Видання. Основні види. Терміни та визначення понять", ДСТУ 7157:2010 "Інформація та документація. Електронні видання. Основні види та вихідні відомості", ДСТУ 2481-94 "Системи оброблення інформації. Інтелектуальні інформаційні технології. Терміни та визначення", стандартів освіти з урахуванням вимог державних санітарних правил і норм та інших нормативно-правових актів, що регламентують діяльність у сфері науково-методичного і матеріально-технічного забезпечення системи освіти.

3. Під ЕОР розуміють засоби навчання на цифрових носіях будь-якого типу або розміщені в інформаційно-телекомунікаційних системах, які відтворюються за допомогою електронних технічних засобів і застосовуються в освітньому процесі.

Вимоги до електронного підручника визначаються Положенням про електронний підручник, затвердженим наказом Міністерства освіти і науки України від 02 травня 2018 року № 440, зареєстрованим у Міністерстві юстиції України 24 травня 2018 року за № 621/32073.

Вимоги до дистанційних курсів визначаються Положенням про дистанційне навчання, затвердженим наказом Міністерства освіти і науки України від 25 квітня 2013 року № 466, зареєстрованим в Міністерстві юстиції України 30 квітня 2013 року за № 703/23235.



4. **Метою створення ЕОР** є забезпечення модернізації освітнього процесу, змістове наповнення освітнього простору, надання рівного доступу учасникам освітнього процесу незалежно від місця їх проживання та форми навчання відповідно до якісних навчальних і методичних матеріалів, створених на основі інформаційно-комунікаційних технологій.

5. У цьому Положенні терміни вживаються у таких значеннях:

- **електронна версія друкованого видання** - електронне видання, що відтворює друковане видання, зберігаючи розміщення на сторінці тексту ілюстрацій, посилань, приміток тощо;
- **електронна хрестоматія** - електронне навчальне видання, що містить літературно-художні, історичні, музичні та інші твори чи уривки з них, які є об'єктом вивчення у навчальному предметі, дисципліні;
- **електронне видання** - документ, який пройшов редакційно-видавниче опрацювання, має вихідні відомості, містить інформацію у форматі електронних даних чи програм (або їх комбінації), для використання якої потрібні цифрові пристрої;
- **електронний довідник** - електронне довідкове видання прикладного характеру, побудоване в систематичному порядку, призначене для швидкого пошуку певних відомостей;
- **електронний лабораторний практикум** - електронне практичне видання, що містить завдання практичного змісту, моделі природних та/або штучних об'єктів, процесів і явищ із застосуванням засобів комп'ютерної візуалізації;
- **електронний навчальний посібник** - електронне навчальне видання, що доповнює або частково (повністю) замінює підручник;
- **електронний освітній ігровий ресурс** (далі - ЕОІР) - різновид ЕОР, що поєднує пізнавальну та розвивальну функції, містить цілісний теоретичний матеріал і компетентнісні завдання з навчального предмета, подані в ігровій формі;
- **електронний підручник** - електронне навчальне видання із систематизованим викладом навчального матеріалу, що відповідає освітній програмі, містить цифрові об'єкти різних форматів та забезпечує інтерактивну взаємодію;
- **електронний практикум** - електронне навчальне видання, що містить сукупність практичних завдань та/або вправ із певного навчального предмета, дисципліни, які сприяють формуванню компетентностей та містять інтерактивні елементи;
- **електронний робочий зошит** - електронне практичне видання, що містить дидактичний матеріал і сприяє самостійній роботі учня під час освоєння навчального предмета;

- **електронний словник** - електронне довідкове видання, що містить упорядкований перелік мовних одиниць (слів, словосполучень, термінів, фразеологізмів тощо) з відомостями про їх значення, вживання, будову, походження тощо;
- **електронні дидактичні демонстраційні матеріали** - електронні матеріали (статичні та динамічні двовимірні та тривимірні моделі, мапи, креслення, схеми, репродукції, інші допоміжні ілюстративні матеріали, відео- й аудіозаписи тощо), що можуть використовуватись як допоміжні в освітньому процесі;
- **електронні методичні рекомендації** - електронне практичне видання з певної теми, розділу або питання навчального предмета, дисципліни, курсу, роду практичної діяльності з методикою виконання окремих завдань, певного виду робіт, а також заходів.

## **II. Види ЕОР**

1. За функціональною ознакою ЕОР в освітньому процесі поділяють на:

- електронні навчальні видання (електронна версія (копія, аналог) друкованого підручника, електронний підручник, електронний практикум, електронна хрестоматія, електронний курс лекцій, електронний навчальний посібник, ЕОІР тощо);
- електронні довідкові видання (електронний довідник, електронна енциклопедія, електронний словник тощо);
- електронні практичні видання (збірник віртуальних лабораторних робіт, електронні методичні рекомендації, електронний робочий зошит тощо).

2. За наявністю друкованої версії ЕОР поділяють на:

- електронні версії (копії, аналоги) друкованих видань;
- самостійні електронні видання або матеріали, що не мають друкованих аналогів.

3. Організаційно-допоміжні ЕОР, які можуть входити до складу основних ЕОР або публікуватися самостійно:

- аудіовізуальний твір;
- електронний довідник;
- електронний словник;
- електронні методичні рекомендації;
- електронні тести;
- електронні дидактичні демонстраційні матеріали тощо.

## **III. Загальні вимоги до ЕОР**

1. Загальні вимоги до ЕОР:

- функціональність;
- безпечність;
- надійність функціонування;

- зручність використання для користувача;
- крос-платформність;
- відповідність засадам реалізації принципів державної політики цифрового розвитку;
- відповідність законодавству України щодо захисту авторських прав;
- відповідність міжнародним стандартам (Experience API тощо).

2. Електронний навчальний посібник може містити:

- теоретичний матеріал з його систематизованим викладенням, що відповідає навчальній програмі;
- контрольні запитання до кожної теми;
- практико-орієнтовані компетентнісні завдання різних рівнів складності;
- тестові завдання;
- словник;
- список основної та додаткової літератури тощо.

3. ЕОІР може містити:

- теоретичну та практичну частини, що відповідають навчальній програмі;
- практико-орієнтовані компетентнісні завдання різних рівнів складності, подані в ігровій формі;
- інтерактивні елементи;
- тестові завдання тощо.

#### **IV. Поширення та використання ЕОР**

1. ЕОР можуть створюватися і використовуватися в одному закладі освіти відповідно до законодавства. Педагогічна доцільність застосування у такому разі забезпечується директором (керівником) закладу освіти.

2. ЕОР, яким надано гриф, можуть розміщуватися на спеціальному інформаційному ресурсі. При цьому ЕОР має супроводжуватися:

- методичними рекомендаціями щодо його використання в освітньому процесі педагогічними працівниками;
- настановою користувача;
- інструкцією з інсталяції (за потреби).

3. Змістова частина ЕОР не потребує обов'язкового дублювання у паперовому вигляді.

4. Зберігання, поширення, забезпечення доступу до ЕОР та їх описів здійснюється за допомогою їх тиражування на фізичних носіях інформації, або шляхом їх розміщення в електронних депозитаріях, або на інших локальних і мережевих інформаційних ресурсах.

**Генеральний директор директорату  
дошкільної та шкільної освіти**

**А. О. Осмоловський**

## **1.2. Сутність та загальнотеоретичні положення, структура та функції інноваційних технологій розробки електронних освітніх ресурсів.**

Сьогодні ми живемо у суспільстві, в якому технології займають фундаментальне місце в нашому житті до такої міри, що, здається, важко зрозуміти і пояснити сучасний світ без цих сфер. Однак, суспільство постійно розвивається, воно стало усвідомлювати важливість науки та її вплив на основні сфери.

Поняття «технологія» походить від грецького «*techné*» - мистецтво, майстерність, уміння і «*logos*» - навчання, наука. Найбільш розповсюдженим є твердження, що під технологією розуміється наука про майстерність, способи взаємодії людини, знарядь і предметів праці. Цей термін в педагогіці почали використовувати як протиставлення існуючому поняттю «метод» [2].

Найвідомішим тлумаченням терміна «інновація» є оновлення процесу навчання, яке базується переважно на внутрішніх факторах. Запозичення цього терміну пов'язане з прагненням виділити мотиваційну сторону навчання, дистанціюватися від чергових «переможних методів», які повинні дати максимальний ефект за короткий час, незалежно від особливостей класу та окремих учнів, їхніх побажань та навичок.

Таким чином, «інноваційні технології» — це системна реалізація цілеспрямованих прийомів, засобів освітньої діяльності, що охоплює весь освітній процес від визначення мети до отримання результату.

Окремо необхідно визначити сутність понять електронних освітніх ресурсів (далі ЕОР).

«Положення про електронні освітні ресурси» визначає ЕОР як засіб навчання на цифрових носіях будь-якого типу або розміщений в інформаційно-телекомунікаційних системах, які відтворюються за допомогою електронних технічних засобів і застосовуються в освітньому процесі.

Другі визначення ЕОР – це матеріали освітнього призначення в електронному поданні; – це інформаційні ресурси, що можуть бути представлені у вигляді текстових, графічних, звукових, відео даних або їх комбінацій, які відображають певну предметну галузь освіти та призначені для забезпечення процесу навчання особистості, формування її знань, умінь та навичок. ЕОР повинен мати високий рівень виконання, гарне художнє оформлення, характеризуватися повнотою матеріалу, забезпечувати якість методичного інструментарію та якість технічного виконання, відповідати дидактичним принципам [1].

В оновленому Положенні про електронні освітні ресурси, відповідно до наказу Міністерства освіти і науки України № 749 від 29.05.2019 «Про внесення змін до Положення про електронні освітні ресурси» ЕОР визначаються як

«засоби навчання на цифрових носіях будь-якого типу або розміщені в інформаційно-телекомунікаційних системах, які відтворюються за допомогою електронних технічних засобів і застосовуються в освітньому процесі».

Розглянемо систему вимог до ЕОР.

Загально-дидактичні вимоги:

- науковість навчання з використанням ЕОР означає глибину, правильність і достатню наукову достовірність у викладі змісту навчальних матеріалів за сучасними методами наукового пізнання;

- доступність навчання за допомогою ЕОР означає необхідність з'ясування рівня теоретичної складності та глибини вивчення навчального матеріалу відповідно до вікових та індивідуальних особливостей учнів;

- складність навчання з використанням ЕОР означає необхідність стимулювання навчально-пізнавальної діяльності за допомогою спеціально створених проблемних навчальних ситуацій;

- наочність навчання через ЕОР означає необхідність урахування чуттєвого сприйняття досліджуваних об'єктів, їх моделей та їх особистих уявлень учнем;

- усвідомленість навчання з використанням ЕОР, самостійність і активність діяльності того, хто навчається, означає необхідність забезпечення навчального матеріалу самостійної діяльності учнів у використанні навчальної інформації з чітким розумінням цілей і кінцевих завдань навчання. навчальна діяльність на основі моделювання своєї діяльності;

- система і порядок навчання з використанням ЕОР означає необхідність систематичного засвоєння здобувачами освіти визначеної системи знань з досліджуваної галузі;

- єдність навчальної, розвивальної та виховної діяльності навчання при застосуванні ЕОР [3].

Особливі вимоги до навчання:

- гнучкість при використанні ЕОР означає необхідність забезпечення гнучкості ЕОР до індивідуальних здібностей (рівня знань і навичок, психологічних та інших характеристик) особи, яку навчають;

- інтерактивність навчання при використанні ЕОР означає, що учень повинен «взаємодіяти» з ЕОР у процесі навчання: компоненти та підсистеми ЕОР повинні забезпечувати діалог і зворотний зв'язок;

- формування стилів мислення (алгоритмічного, образотворчого, теоретичного), вміння приймати найкраще рішення в складній ситуації, вміння опрацьовувати дані при використанні ЕОР означає розвиток інтелектуальних здібностей учнів;

- системне та структурно-функціональне поєднання викладу навчального матеріалу в компонентах ЕОР;

- цілісність (повнота) і безперервність дидактичного циклу навчання при використанні ЕОР означає, що ЕОР повинен забезпечувати можливість здійснення всіх ланок дидактичного циклу в рамках робочого заняття засобами інтерактивних комп'ютерних технологій;

Психологічні вимоги:

- відповідність словесно-логічного та чуттєвого рівнів пізнавального процесу;

- орієнтація на особливості сприйняття (особливо зорового, а також слухового, тактильного);

- врахування особливостей уваги (стійкість, адаптивність, розподіл і обсяг, концентрація,);

- розвиток мислення (наочно-функціонального, образного, словесно-логічного, конкретно-понятійного, абстрактно-понятійного);

- розвиток уяви (мимовільної, нерегулярної, репродуктивної, творчої);

- розвиток пам'яті (миттєвої, довготривалої, короткочасної, робочої);

- доступність навчання відповідно до віку, орієнтація на словниковий запас і мовленнєво-лінгвістичні здібності на певному рівні знань і підготовки дітей [4];

- розгляд «зони найближчого розвитку»;

Ергономічні вимоги:

- вимоги до організації діалогу;

- вимоги до освітнього середовища;

- матеріально-технічне забезпечення та ін.

Інститутом інформаційних технологій і забезпечення навчання НАПН України проведено системне дослідження науково-методичних та організаційних засад оцінки якості ЕОР для загальноосвітніх навчальних закладів у цілому, а в підсумковому звіті про виконання цієї науково-дослідної роботи зазначено: основні типи параметрів, які можуть бути використані при оцінці якості ЕОР:

- психолого-педагогічні параметри (навчально-методичні);

- технічні параметри;

- ергономічні параметри (особливості відповідності ЕОР з методичними матеріалами, супровідними документами; дотримання комплексу дій, необхідних для налаштування ЕОР; зручність запуску ЕОР; відповідність основним технічним характеристикам ЕОР документації; сталість діяльності ЕОР);

– естетичні параметри;

– санітарно-гігієнічні параметри.

Узагальнюючи вищевикладене, винесемо безпосередньо своє формулювання загального завдання технології розробки *ЕОР - здобуття*

*освіти та розвитку знань і вмінь через інформаційні цифрові ресурси, доступ до яких є вільним та зручним у використанні, що відображають певну предметну галузь освіти, через спільну обґрунтовану і сплановану діяльність та мотивацію педагога та учня.*

### **1.3. Особливості проведення онлайн-заняття в умовах воєнного стану.**

Навчання під час воєнного стану — неабиякий виклик для педагогів України, адже потрібно не лише навчити новому, а й знайти підхід до стривожених школярів.

Щодня педагоги, викладачі, керівники гуртків стикаються із запитанням: як навчати дітей під час надзвичайних ситуацій, під час війни?

Головна мета дистанційного навчання під час воєнного стану — це психологічна підтримка, спілкування, перемикання уваги дітей.

Педагогам треба взяти за правило: більшість занять мають бути орієнтовані на повторення. Таким чином, створюється ситуація успіху, адже здобувачі освіти оперуватимуть інформацією, яку вже знають.

Домашні завдання також повинні бути стислими, короткими, збагаченими відео- матеріалами, презентаціями, наочністю. Тут на допомогу керівникам гуртків, викладачам в нагоді стануть різноманітні навчальні ролики на You Tube, TikTok. Віртуальні екскурсії, відео-уроки, навчальні ігри, все це збагатить заняття наочністю та допоможе легко засвоїти матеріал.

Не варто із самого початку давати нові теми. Здобувачі освіти не можуть бути зібраними на 100%, як до 24 лютого. До цього треба ставитися з розумінням. Це абсолютно нормально.

Для якісного навчання бажано підтримувати гігієну користування гаджетами. Під час перерви між заняттями треба відволікати дітей від планшетів та телефонів. Для цього можна навіть вимикати конференцію, щоб ніхто в ній не засиджувався, не переписувався. У Zoom можна вимкнути мікрофони й чати. Натомість організувати дітям челенджі — зробити зарядку, подихати, знайти на клумбі біля будинку красиву квітку та пригадати її назву, подивитися на небо та визначити тип хмар, тощо.

Для правильного дозування навчального навантаження варто обов'язково показувати дітям свій оптимізм і впевненість: **«Ми все з вами встигнемо опрацювати»**, дотримуватись адекватних навчальних навантажень, давати мозку крок за кроком відновити можливість приймати більше навантаження. Після низки важких переживань у всіх нас пізнавальні процеси і свідомість дещо пригальмовані. Це обумовлено тим, що була і залишається загроза життю. Створювати позитивну мотивацію, частіше говорити слова підтримки і похвали: **«На висоті!»**, **«Які важливі слова ти сказав!»**, **«Красиво сказано»**,

***«Світла голова», «Саме так», «На славу!», «Вклав душу», «Я заслухалась: яка чудова відповідь!», «Якими гарними навиками ти володієш!», «Ти вчишся швидко!»***

Можна видавати символічні сертифікати (дипломи) за активність на занятті, допомогу однокласникам, швидке виконання завдань.

Заняття повинні бути змістовними та обов'язково цікавими. Керівник гуртка, викладач, вчитель має бути на одній хвилині з учнями. Знати досконало теорію свого предмету – це сьогодні вже надто мало для того, щоб заволодіти увагою здобувачів освіти.

Потрібно використовувати сучасні технології, щоб запускати в колективі інтерактиви типу вікторини чи опитування, урізноманітнити деякі заняття, бо дітям властиво гратися, то чому б не використати комп'ютерні технології з користю для навчання?

Перевага ІТ-інструментів у тому, що вони допомагають доступніше пояснювати складні теми та демонструвати цікаві приклади. Але ці інструменти ніколи не будуть йти попереду суті викладання, вони просто нададуть йому більшої якості, сучасності та актуальності.



## РОЗДІЛ II. ВИКОРИСТАННЯ МЕРЕЖЕВИХ СЕРВІСІВ ДЛЯ РОБОТИ ГУРТКІВ КРАЄЗНАВЧОГО НАПРЯМУ

### 2.1. Цифрові інструменти для організації ефективної дистанційної роботи та комунікації.

<b>Створення навчального середовища</b>		
Cisco WebEx	<a href="https://www.webex.com/webinar.html">https://www.webex.com/webinar.html</a>	Платформа, що пропонує хмарні сервіси та програми для спільної роботи, надає гарантію високої якості зв'язку та безпеки передачі даних (все, що ви надсилаєте, повністю зашифровано) і має унікальну опцію голосового управління трансляціями. Частина функцій доступна безоплатно, передбачена можливість передплати додаткових послуг.
FreeConferenceCall.com	<a href="https://www.freeconferencecall.com/ru/ua">https://www.freeconferencecall.com/ru/ua</a>	Інструмент для проведення конференцій (аудіо, відеоконференції до 1000 учасників). Доступ безоплатний.
Google Classroom	<a href="https://classroom.google.com">https://classroom.google.com</a>	Веб-сервіс від Google для навчальних закладів, що дозволяє викладачам швидко створювати та впорядковувати завдання, виставляти оцінки, залишати коментарі та спілкуватися із здобувачами освіти. Доступ безоплатний.
Google Hangouts	<a href="https://hangouts.google.com">https://hangouts.google.com</a>	Програмне забезпечення від компанії Google для миттєвого обміну повідомленнями та проведення відеоконференцій. Доступ безоплатний.
Kahoot	<a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a>	Платформа для проведення тестів, опитувань під час дистанційного навчання (не більше 30 здобувачів освіти одночасно). Доступ безоплатний.
Microsoft Teams	<a href="https://products.office.com/uk-ua/microsoft-teams/group-chat-software">https://products.office.com/uk-ua/microsoft-teams/group-chat-software</a>	Сервіс, що дозволяє організувати та проводити групові обговорення, відео-конференції, на які можна зібрати від 10 до 10 000 людей, незалежно від того, де вони перебувають. Є можливість надавати та отримувати доступ до файлів Word,

		PowerPoint та Excel, а також спільно редагувати їх у режимі реального часу. Частина функцій доступна безплатно, передбачена можливість передплати додаткових послуг.
Quizlet	<a href="https://quizlet.com/">https://quizlet.com/</a>	Веб-сервіс, що має на меті полегшити і покращити процес запам'ятовування інформації, яка представлена у вигляді навчальних карток. Викладачі та здобувачі можуть створювати свої набори карток чи використовувати вже створені. Доступ безплатний.
ZOOM	<a href="https://zoom.us/download">https://zoom.us/download</a>	Веб-сервіс для організації і проведення відеоконференцій, онлайн-зустрічей, для дистанційного навчання. Зручно використовувати для проведення індивідуальних і групових занять. Доступ можливий з комп'ютера, планшета, мобільного телефону. Частина функцій доступна безплатно, передбачена можливість передплати додаткових послуг.
<b>Управління проектами</b>		
Asana	<a href="https://asana.com/">https://asana.com/</a>	Програмне забезпечення для спільної роботи над проектами, завданнями, для корпоративного спілкування, обміну документацією, створення, перевірки списку справ. Є можливість створення акаунту безплатно, передбачено додаткові платні функції.
Coggle	<a href="https://coggle.it/">https://coggle.it/</a>	Онлайн-додаток, що підтримує спільну роботу над проектами. Інтерфейс програми простий, однак має безліч функцій, які суттєво спрощують процес створення інтелектуальних мап. Програма підтримує використання зображень, індивідуальні кольорові схеми та можливість переглядати історію створення документа. Частина функцій доступна безплатно, передбачена можливість передплати додаткових послуг.

Trello	<a href="https://trello.com">https://trello.com</a>	Веб-сервіс, що пропонує можливості для спільної роботи, допомагає підвищити її ефективність. Завдяки дошкам, спискам і карткам Trello користувачі можуть керувати проектами, розставляти пріоритети, чітко ставити задачі, відстежувати їх виконання тощо. Доступ безкоштовний.
XMind	<a href="https://www.xmind.net">https://www.xmind.net</a>	Програмне забезпечення для проведення мозкового штурму та складання інтелект-мап. Програма надає можливість користувачу фіксувати свої думки, організувати їх у різні діаграми, використовувати ці діаграми разом з іншими користувачами. Частина функцій доступна безкоштовно, передбачена можливість передплати додаткових послуг.
<b>Створення візуального контенту</b>		
Canva	<a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>	Онлайн-інструмент для графічного дизайну з інтуїтивним інтерфейсом. Можна використовувати багатосторінкові шаблони та видозмінювати їх за допомогою бібліотеки графічних елементів. Частина функцій доступна безкоштовно, передбачена можливість передплати додаткових послуг.
Visme	<a href="https://www.visme.co/">https://www.visme.co/</a>	Платформа для створення презентацій, анімацій, банерів, інфографіки, звітів, форм і іншого візуального контенту. Програма містить багато безкоштовних шаблонів для інфографіки, а також сотні безкоштовних зображень, що роблять презентацію яскравою та цікавою. Частина функцій доступна безкоштовно, передбачена можливість передплати додаткових послуг.

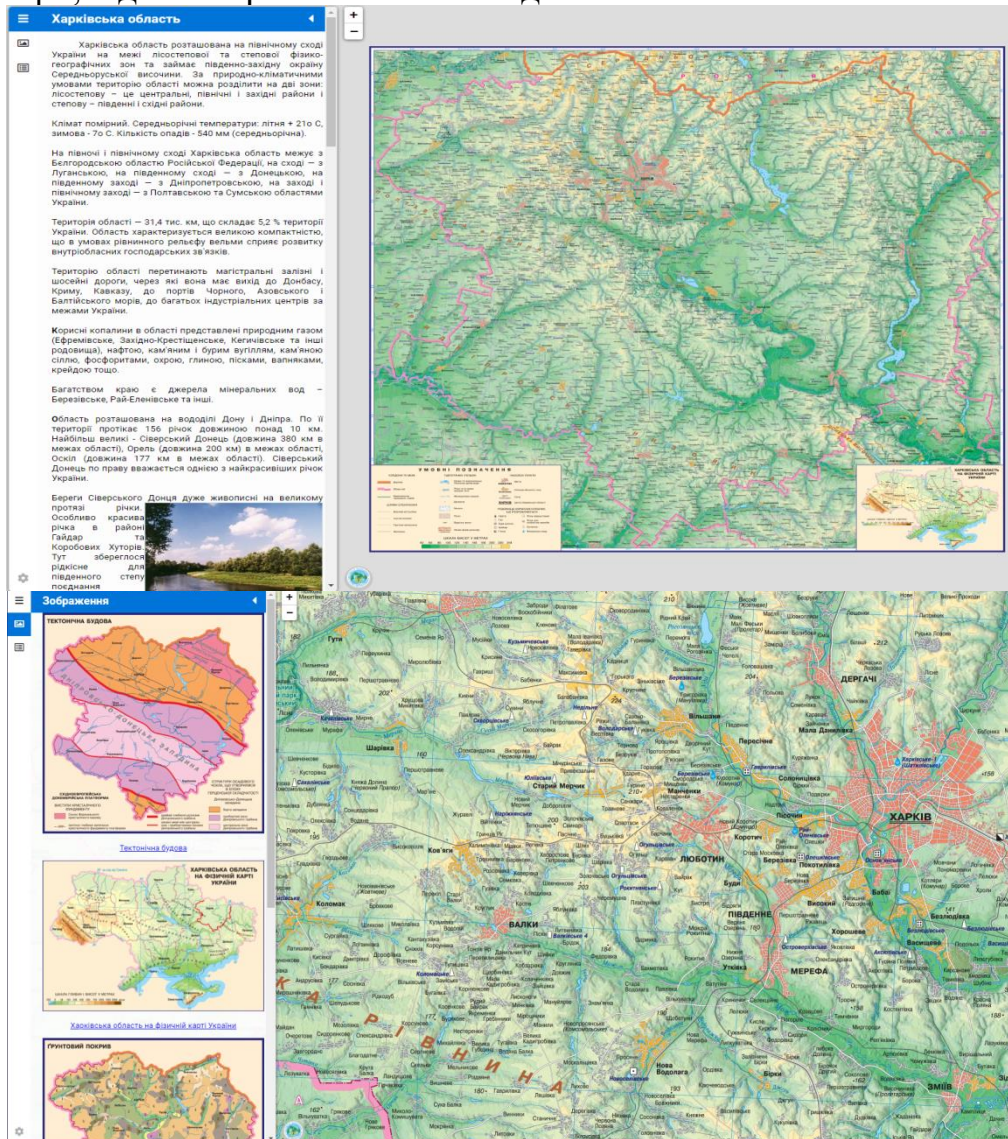
## 2.2. Використання інструментів цифрового середовища під час проведення занять гуртка «Географічне краєзнавство».

У сучасних умовах педагог виступає організатором освітнього процесу, порадиником, консультантом. Підготовка заняття з географічного краєзнавства при дистанційній формі навчання потребує обробки великої кількості інформації в онлайн-форматі та іншого підходу до пояснення матеріалу. Для організації якісного освітнього процесу педагог може використати такий вебінструментарій:

- мобільні додатки з географії;
- інтерактивні карти та атласи;
- геосервіси; – вебресурси для поглиблення знань;
- інтерактивні онлайн-ігри, вправи, ребуси для вивчення рідного краю.

Розглянемо деякі інтерактивні інтернет-ресурси, які стануть у пригоді для керівника гуртка під час організації освітнього процесу.

Потужним та ефективним є інтернет-ресурс **OSVITANET** <https://new.osvitanet.com.ua/>. Його створили спеціалісти Інституту передових технологій. Сайт надає можливість безкоштовно користуватись атласами та інтерактивними картами. До атласів додається дидактичний матеріал: фотографії, відеоматеріали та текстові доповнення.



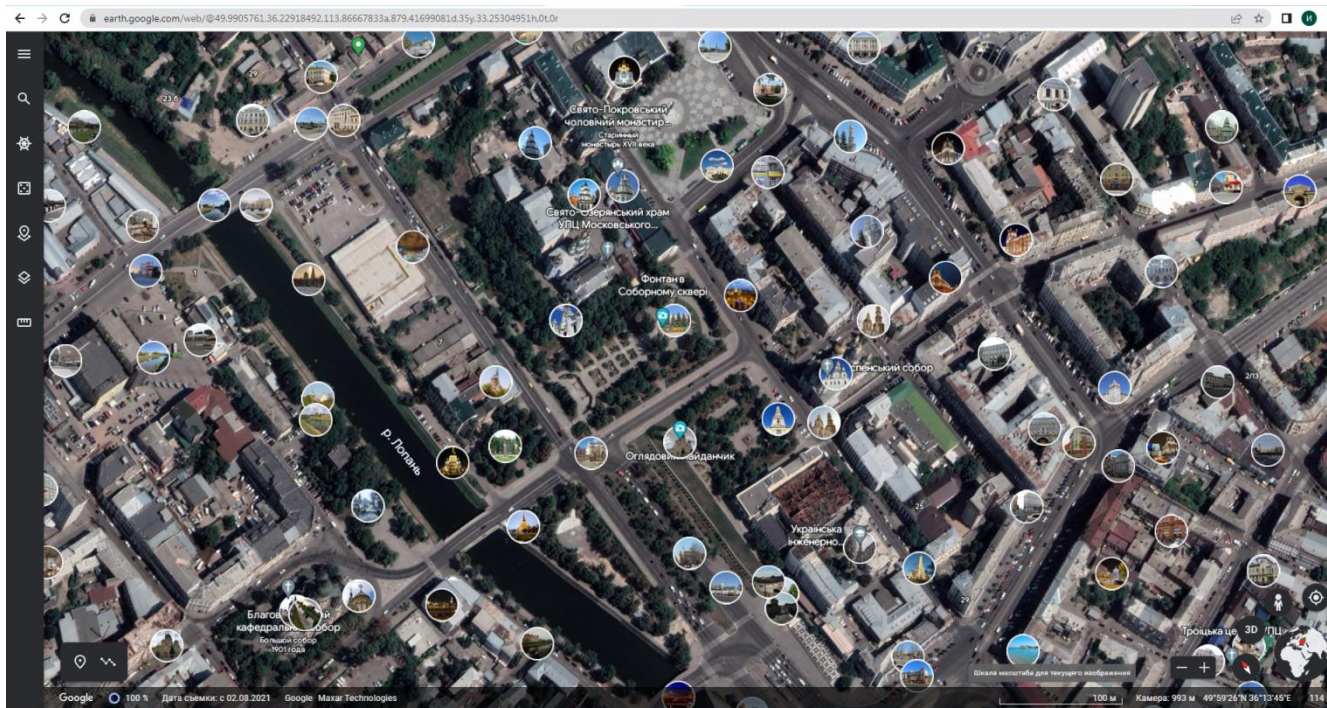
Вебсервіс *Google Earth* <https://www.google.com.ua/intl/uk/earth/> – дієвий ресурс, який може зацікавити керівника гуртка як:

- джерело карт і зображень на заняттях гуртка з географічного краєзнавства;

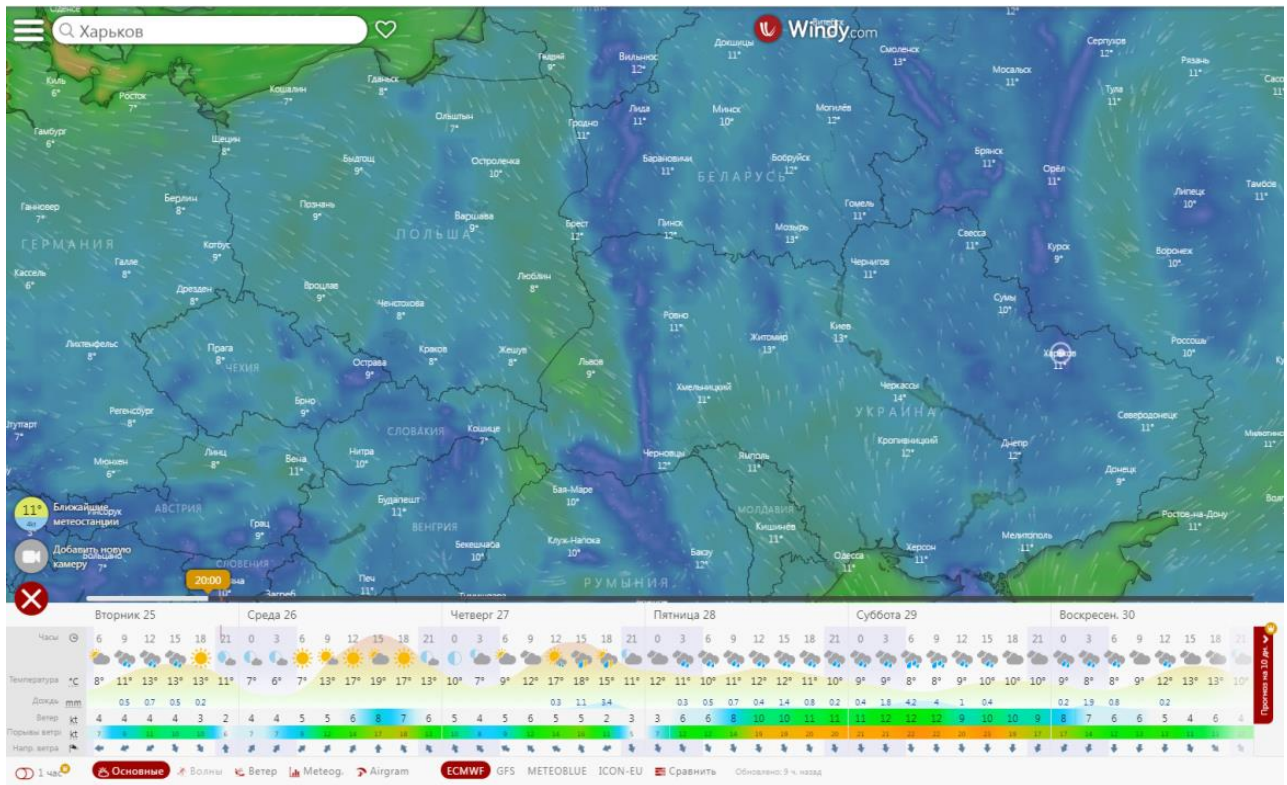
- платформа для вирішення дослідницьких завдань з географії, пов'язаних з обчисленням відстаней, визначенням найкоротшого шляху, порівнянням особливостей різних місцевостей, визначенням географічних координат тощо;

- платформа для створення учнівських досліджень з використанням топографічних карт (наприклад, «Прокладання туристсько-краєзнавчого маршруту»);

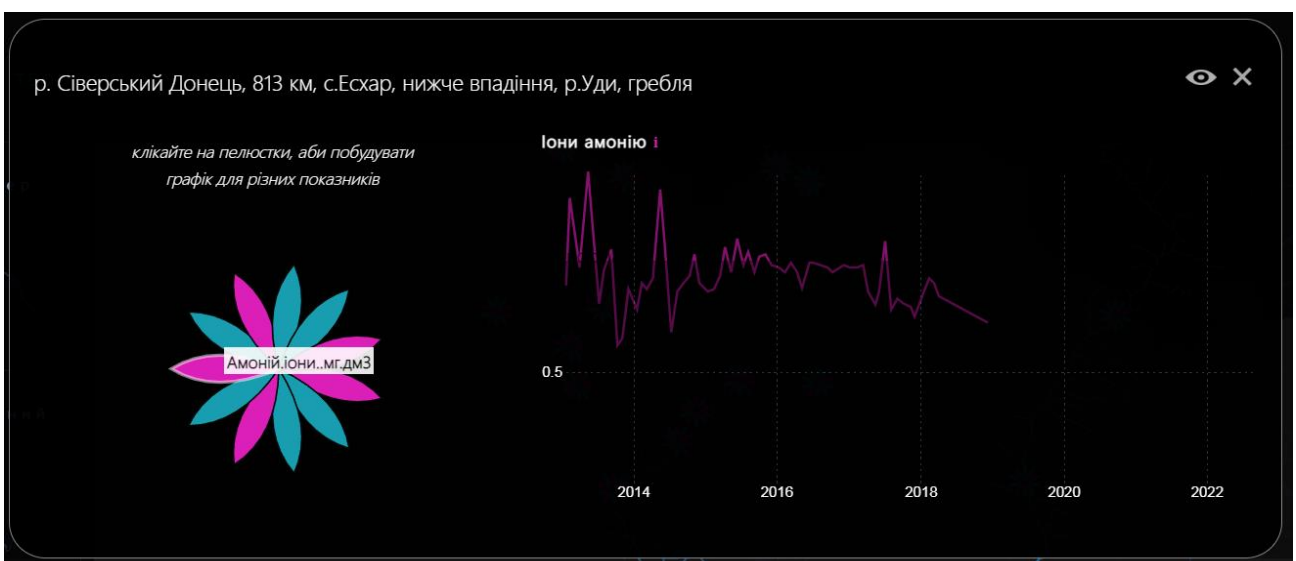
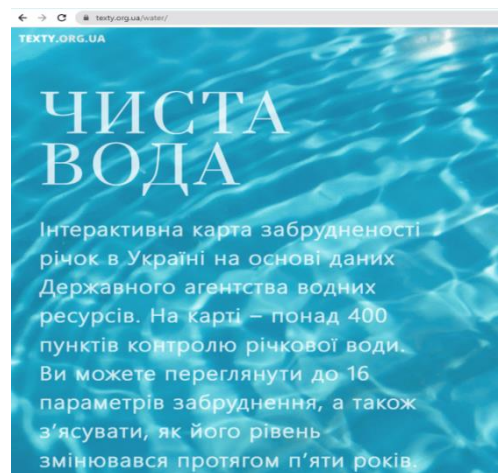
- у режимі «Перегляд вулиць» можна прогулятися будь-яким маршрутом та побачити знімки нашої планети, зроблені професійними фотографами *Sesame Street*, *BBC Earth*, *NASA* та інших партнерів Google. Дану функцію можна використовувати при вивченні теми «Сім чудес Харкова».



*Windy* – незвичайний інструмент для візуалізації прогнозу погоди. Надає можливість детально ознайомитись зі змінами погоди на певній території: температурою повітря, швидкістю та напрямом вітру, хмарністю, опадами, атмосферним тиском та іншими кліматичними показниками. Унікальність *Windy* полягає в тому, що цей сервіс надає якісну інформацію, а потужна плавна презентація робить прогноз погоди справжнім задоволенням. Режим доступу: <https://www.windy.com/>

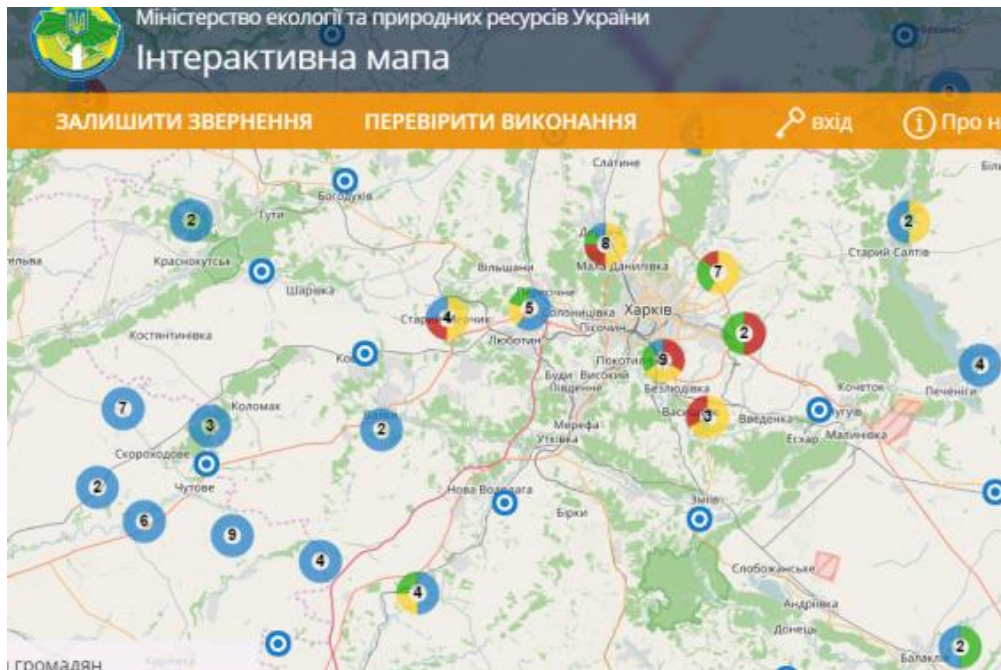


Під час вивчення теми «Внутрішні води» варто звернути увагу на екологічний складник та за допомогою сайту [texty.org.ua](https://texty.org.ua/water/) ознайомитись з інтерактивною картою забруднення річок в Україні на основі даних Державного агентства водних ресурсів. На карті понад 400 пунктів контролю річкової води, 63 які відображають до 16 параметрів забруднення, а також можна з'ясувати рівень забруднення протягом п'яти років.



Продовжуючи тему екологічного виховання на заняттях з географічного краєзнавства, варто скористатись сайтом розробленим Міністерством екології та природних ресурсів України <https://ecomapa.gov.ua>

Сайт надає можливість перегляду інтерактивної карти, яка була створена за допомогою небайдужих громадян України. На ній відображено всі стихійні сміттєзвалища України. Перевага полягає в тому, що можна надіслати до сайту звернення з геоприв'язкою та фотоматеріалами щодо виявлених місць стихійних сміттєзвалищ. За допомогою цього ресурсу можна формувати не лише екологічну, але й громадянську компетентність, наприклад, запропонувавши вихованцям знайти у своєму населеному пункті стихійне сміттєзвалище та зробити відповідну заявку на цьому сайті.



### 2.3. Ігрова платформа Wordwall. На одній хвилині із здобувачами освіти.

Ігрові технології – це організація освітнього процесу, під час якої навчання здійснюється у процесі включення здобувача освіти в навчальну гру. У сучасній педагогічній літературі ігрові технології часто називають гейміфікацією.

Заняття у форматі гри можуть використовуватися як у синхронному так і асинхронному режимі роботи.

Комп'ютерні ігри покращують навички читання, тренують пам'ять, моторику рук.

**Основна мета:** урізноманітнити освітній процес, сприяти активності його учасників. Найважливішим є те, що вік учасників освітнього процесу необмежений.

За допомогою ігрових технологій можна вивчати алфавіт і цифри (діти молодшого віку), вчитися рахувати та читати, пізнавати світ тварин і рослин, вивчати іноземні мови та взагалі будь-які предмети – **це навчальні ігри.**

Платформи для створення навчальних ігор є досить різноманітними. На багатьох освітніх платформах можна створити свої завдання для вихованців, але безумовний плюс - це вже готові вправи, які можуть допомогти педагогу підготувати цікавий урок за різними темами. Ці вправи можна сортувати за рівнями складності. Відповідно до віку дитини, перелік завдань буде змінюватися.

**Worldwall** - програма, яка використовується для гейміфікації уроків, занять.

Саме сайт Worldwall дозволяє створити гру на будь-який смак з простими функціями, які може використовувати педагог під час проведення заняття.

Серед переваг можна відзначити те, що в переліку мов є українська, Реєстрація не складна. Також безпосередньо є готові створені завдання: відповідники, вікторини, анаграми, флеш-карти, випадкове колесо, сортування, пошук слів, кросворди, тощо. Будь-яку вправу можна перетворити з одного вигляду в інший. Перелік цих завдань постійно відновлюється.

Безкоштовно можна створити 5 вправ з використанням 18 різних видів інтерактивних ресурсів.

Також платформа Worldwall дозволяє зберегти електронний варіант вправи в паперовому вигляді. На сьогоднішній момент ця функція є дуже актуальною за умов відсутності світла. Завдання можна завчасно зберегти, надіслати поштою або в месенджері, роздрукувати.

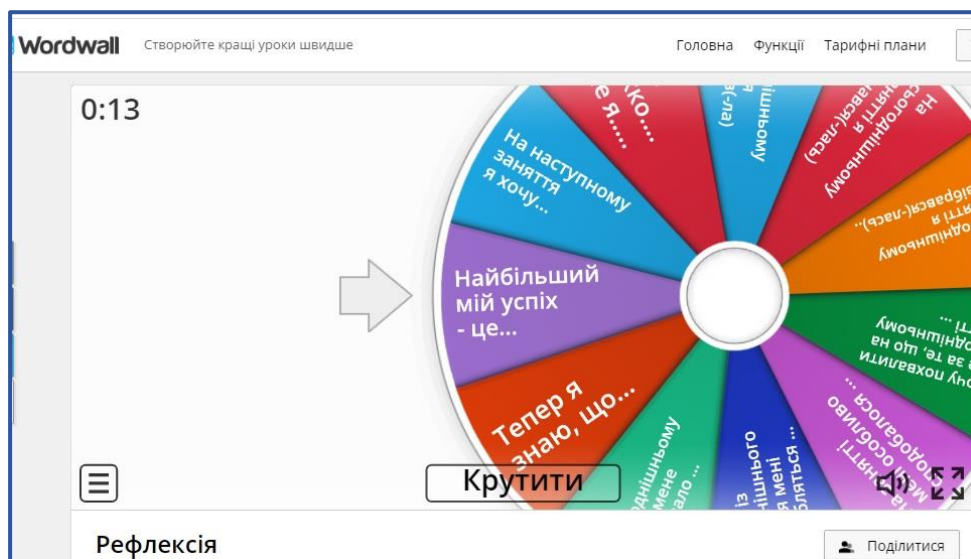
Платні тарифи дають більш розширені можливості.

### Основні вправи та їх призначення.

#### 1. Для активізації учасників навчального процесу.

Вправа на вибір слухача (учня), який відповідатиме чи виконуватиме завдання.

ВИПАДКОВЕ КОЛЕСО, ВИПАДКОВІ КАРТИ. Окрім цього, можна зробити перелік завдань для виконання, а також варіант завдання для самостійної роботи, домашнього завдання.





2. Для актуалізації опорних знань, повторення, тестування.

СТАТИЧНІ, ДИНАМІЧНІ ВІДПОВІДНИКИ, АНАГРАМИ, ВІКТОРИНИ, ВІДПОВІДНІ ПАРИ, ТИПОВІ ТЕСТИ.

Завдання полягає в тому, щоб визначити який елемент зображений на малюнку.

На будь-який предмет можна зробити гру. Формат гри можна змінювати у будь який час. Дитина зосереджується на вивченні матеріалу, тренує пам'ять, швидкість реакції. В грі присутній момент змагання серед однолітків, а це мотивує до якісного результату та заохочення.

3. Для вивчення та закріплення матеріалу.

ВПРАВА «НАВЕДІТЬ ПОРЯДОК». Дитина запам'ятовує, вивчає порядок виконання певних вправ в ігровій формі. Це дуже гарно тренує пам'ять.

ПОШУК СЛІВ. Учень має знайти слово, а потім вибрати відповідний малюнок, який відповідає слову. Розвиває логіку, дозволяє закріпити вивчений матеріал.

ЛАБІРИНТ. Улюблена річ всіх дітей.



Сайт простий, доступний, ідеально підходить для дистанційного навчання.

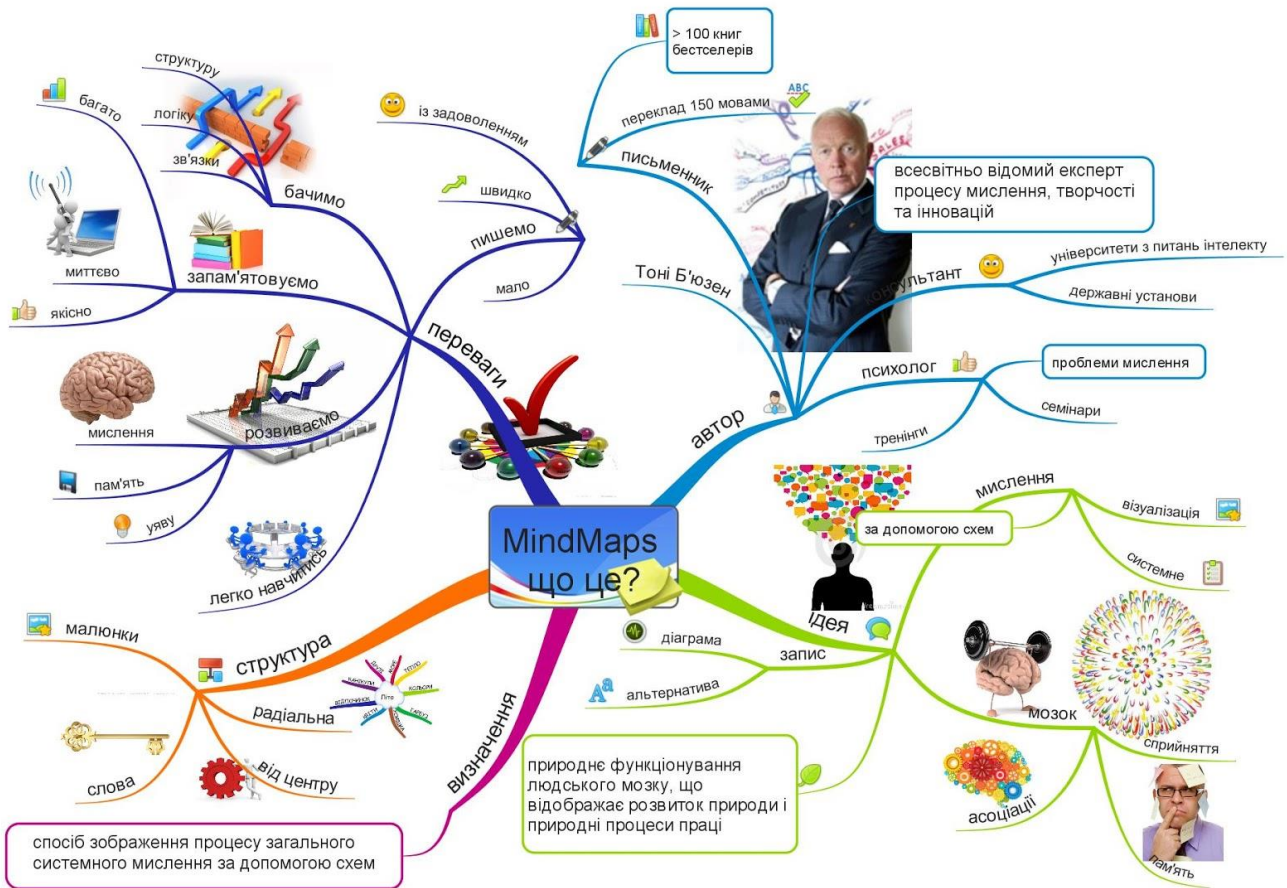
Режим доступу: <https://wordwall.net/uk>

#### 2.4. Ментальні карти як засіб візуалізації навчального матеріалу на заняттях гуртка «Географічне краєзнавство».

Майндмеппінг (mindmapping, ментальні карти) – це зручна і ефективна техніка візуалізації мислення і альтернативного запису.

Карти пам'яті (англ. mind map) – спосіб зображення процесу загального системного мислення за допомогою схем. Також може розглядатися як зручна техніка альтернативного запису.

Ментальні карти використовуються для створення, візуалізації, структурування і класифікації ідей, а також як засіб для навчання, організації, вирішення завдань, ухвалення рішень, при написанні статей.



Карта знань реалізується у вигляді діаграми, на якій зображені слова, ідеї, завдання або інші поняття, зв'язані гілками, що відходять від центрального поняття або ідеї [6].

У основі цієї техніки лежить принцип «радіантного мислення», що відноситься до асоціативних розумових процесів, відправною точкою дотику яких є центральний об'єкт. Це показує нескінченну різноманітність можливих асоціацій і, отже, невичерпність можливостей мозку. Подібний спосіб запису дозволяє карті пам'яті необмежено рости і доповнюватися.

В українських перекладах термін може звучати по-різному — «карти розуму», «карти пам'яті», «інтелект-карти», «майнд-мепі».

Ментальні карти є зручною, ефективною технікою візуалізації мислення та альтернативного запису, їх використання є досить результативним, оскільки вони сприяють ефективному конспектуванню тем, навчальної літератури, допомагають у вирішенні творчих завдань [7].

Принцип побудови інтелект-карт корисно використовувати на заняттях з узагальнення будь-якої теми. Узагальнення даних по темі відображається на одному зображенні, вся інформація з навчальної теми трансформується в асоціативні зв'язки навчальних понять. Так, наприклад, логічно провести заняття гуртка «Географічне краєзнавство» із застосуванням ментальної карти при вивченні тем «Метеорологічні спостереження» (Рис. 1), «Видатні постаті Харківщини» (Рис. 2.).

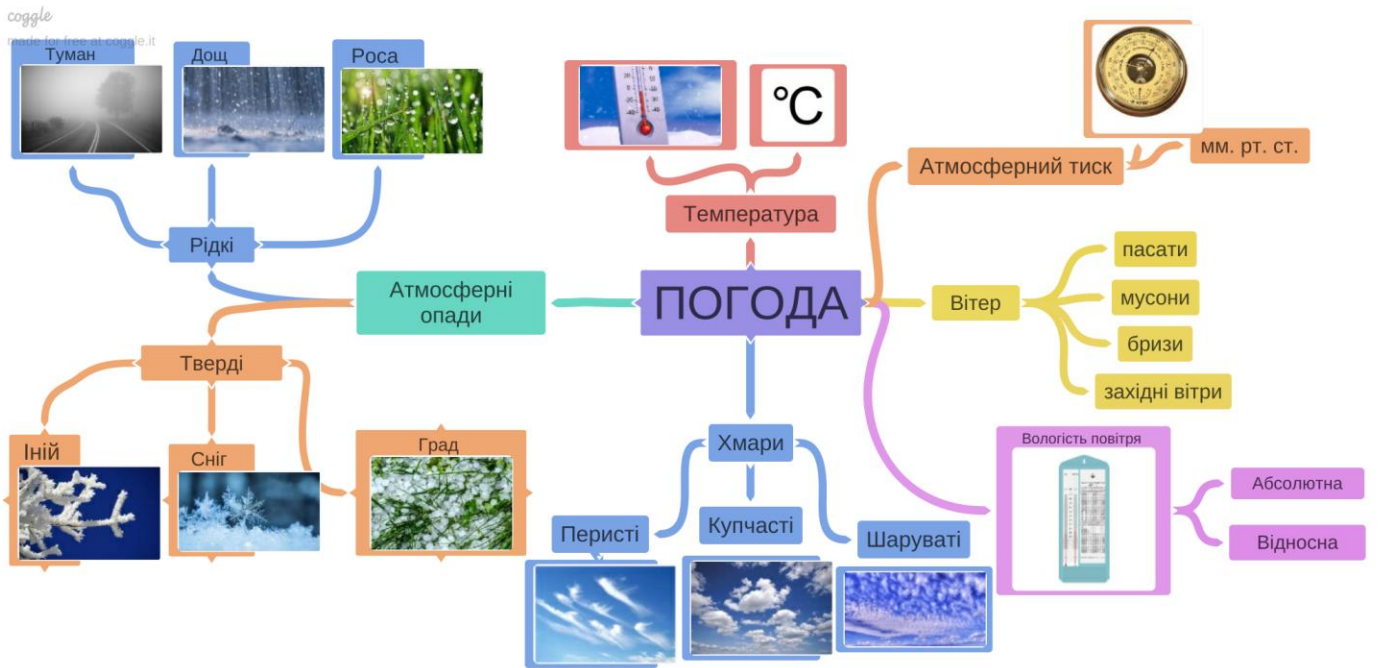


Рис. 1. Авторська схема ментальної карти до теми: «Метеорологічні спостереження»

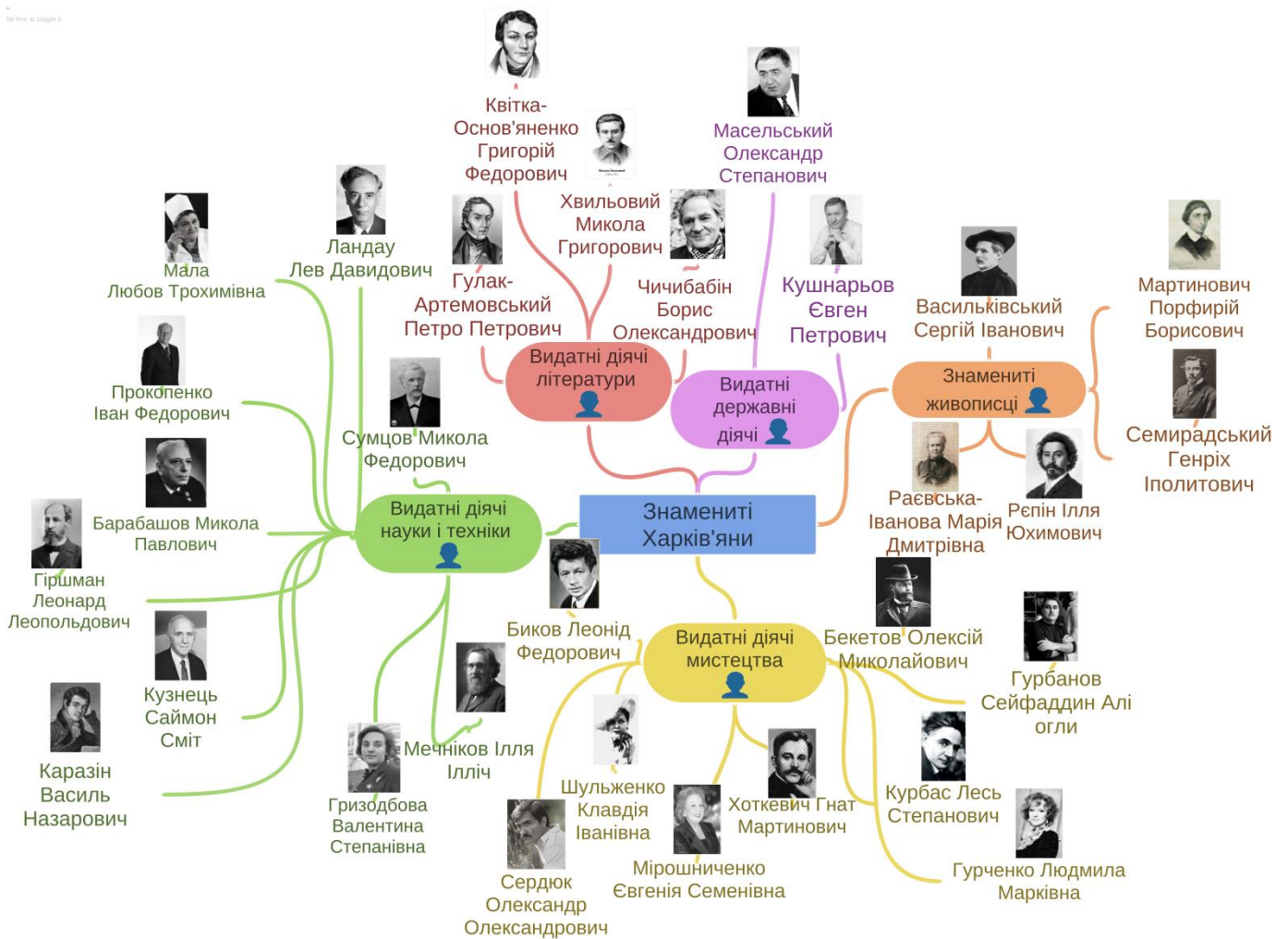


Рис. 2. Авторська схема ментальної карти до теми: «Видатні постаті Харківщини»

Карту створено за допомогою онлайн-сервісу Coggle.it

Метод інтелект-карт розвиває логіку та вміння згортати весь навчальний матеріал до самого найважливішого, підвищує якість та інтенсивність навчання, тренує пам'ять.

Карти знань допомагають реалізувати один із принципів педагогіки – принцип наочності. Вони дозволяють прискорити процес вивчення навчальних матеріалів, підвищити кількість і швидкість інформації, що запам'ятовується, і головне, дають можливість реалізувати основне завдання вчителя на сьогодні – навчити дитину вчитися.

З метою активізації навчально-пізнавальної діяльності доцільно пропонувати вихованцям самостійно складати певні частини ментальної карти, які стосуються вивченого теоретичного матеріалу. Створення інтелектуальних карт підходить для дитини з будь-яким типом сприйняття. Така практика розвиває пам'ять, стійкість уваги, викликає зацікавленість. Ментальна карта заохочує вивчення матеріалу таким чином, що пов'язуються усі блоки матеріалу, який вивчається під час заняття. Після складання ментальних карт учні мають коментувати свої дії, намагатись за допомогою карти розкрити сутність матеріалу теми [8].

Існують різні способи створення інтелектуальних карт: від ручного (на аркуші паперу) до комп'ютерного (за допомогою спеціальних електронних ресурсів: Coogle - [www.coggle.it](http://www.coggle.it), Xmind – [www.xmind.net](http://www.xmind.net), Freemind. MindNode – [www.mindnode.com](http://www.mindnode.com), BubblUs – [www.bubbl.us](http://www.bubbl.us), MindMeister – [www.mindmeister.com](http://www.mindmeister.com), Mapul – [www.mapul.com](http://www.mapul.com)).

Тому на заняттях гуртка варто приділяти значну увагу цікавим формам вивчення матеріалу, ігровим моментам, інтерактивним методам роботи. У вихованців розвиваються індивідуальні особливості, пов'язані з розвитком самостійного мислення, інтелектуальної активності, творчого підходу до вирішення завдань.

## **2.5. Розвиток і навчання вихованців гуртків за допомогою гри в пазли.**

Війна дуже сильно вплинула на розвиток дітей, світосприйняття, процес навчання, життя та побут. Якщо під час заняття у вихованців виникають проблеми з концентрацією уваги, на допомогу керівнику гуртка прийдуть звичайні пазли. Пазли - ідеальний інструмент для розвитку у дітей м'язів концентрації. Збирання пазлу дає дитині можливість зосередитись над одним завданням довгий час.

Аби здобувачі освіти отримували від пазлів не тільки користь, але й задоволення, обов'язково потрібно звертати увагу на вік дитини. Якщо пазл заскладний, дитина швидко втратить інтерес та терпіння. Але і занадто прості пазли не викличуть необхідних емоцій та не розвиватимуть пильність і

терпіння. Зазвичай дітям потрібна підтримка, щоб зібрати перші пазли. Спершу зберіть необхідну картинку разом, всім класом (гуртком), а далі словесно керуйте процесом. Поступово втручатися в процес можна менше.

Пазли можуть допомогти вихованцям ознайомитися практично з будь-якою тематикою, починаючи від географії, історії, закінчуючи частинами тіла.

Важливим є те, що таким чином розвиток дитини йде непомітно, в ігровій формі, тому пазли - відмінний варіант навчання і розваги одночасно. Всі дитячі фахівці сходяться в одній думці - основна діяльність дитини - це гра. Через гру йде його спілкування і взаємодія з зовнішнім світом, через гру він вчиться і розвивається, отримує знання, набуває корисні вміння та навички.

Пазли були придумані як навчальний матеріал для вивчення карти світу. Ідея розрізати велику паперову карту прийшла в голову англійцю Джону Спілбері в 18 столітті. Ноу-хау пішло в маси. Хоч і коштувала новинка на ті часи дорогоувато, але сучасники Спілбері гідно оцінили новаторський підхід вчителя географії і щосили розкуповували гру. Потім стали випускати не тільки карти, але і інші зображення, картини, портрети - у вигляді пазлів.

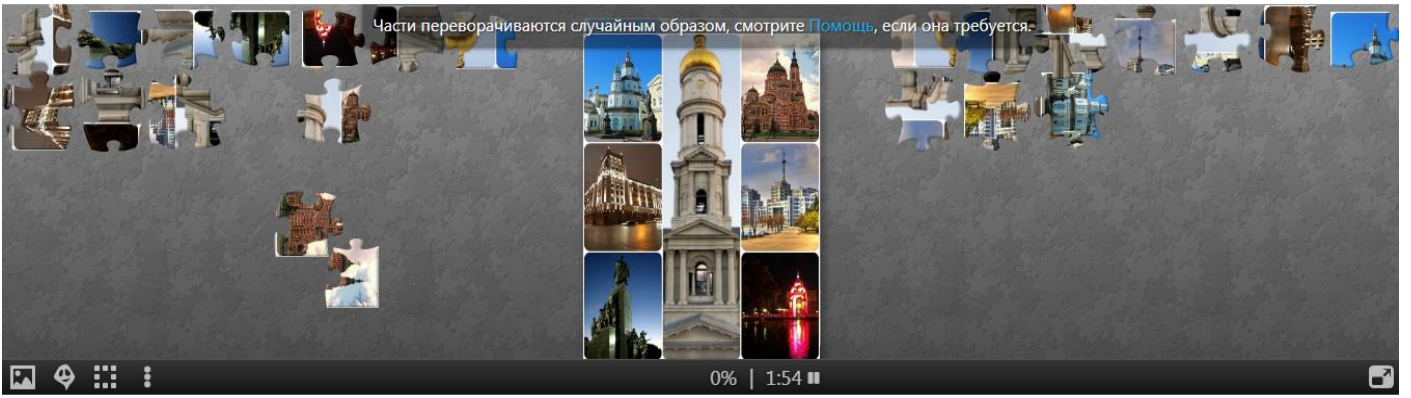
#### **Користь пазлів:**

- **Акуратність.** Картинку треба зібрати ретельно - щоб співпадали всі деталі;
- **Терпіння.** Заняття вимагає витримки. Посидючість невіддільна від терпіння;
- **Розвиток дрібної моторики;**
- **Самостійність;**
- **Гра розширює кругозір дитини, його уяву, фантазію, прищеплює творчі навички;**
- **Розвиває логічне і абстрактне мислення;**
- **Стратегічне мислення;**
- **Формуються поняття частини і цілого.**

На допомогу керівнику гуртка рекомендуємо онлайн ресурс: <https://www.jigsawplanet.com/>

Це зручний та легкий у використанні онлайн-сервіс для створення пазлів. Для того, щоб грати, реєстрація не обов'язкова. Якщо педагог хоче створити свій власний пазл, то реєструватися необхідно.

Онлайн-сервіс безкоштовний, простий у застосуванні, можна вибрати ступінь складності створюваних пазлів, підібрати картинку (фото) для будь-якого предмету.



## 2.6. Ефективне використання ребусів у процесі занять гуртків краєзнавчого профілю.

У пошуках нових додатків та ресурсів, покликаних допомагати вчителям та дітям опановувати знання, ми забуваємо про давно відомі та ефективні методи. До таких можна віднести й роботу з ребусами.

**Ребус** – це своєрідна загадка, головоломка, в якій серед малюнків, символів, літер, знаків ховається певне слово чи словосполучення. Завдання дитини – знайти логічний зв'язок між зображеннями та розпізнати зашифроване слово.

Таку роботу можна проводити у закладах дошкільної, позашкільної, загальної середньої освіти та вишах, адже *основна перевага ребусів – відсутність вікових обмежень*. У цьому завданні кожен може знайти для себе щось казкове, таємниче й захопливе, а позитивний результат лише підсилить інтерес до роботи.

Сучасна школа покликана стимулювати активну діяльність учнів. Завдяки пошуковій, експериментальній, дослідницькій та проєктній діяльності діти вчаться встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, самостійно формулюють завдання та висновки з опрацьованого матеріалу. А щоб отримати якісний результат, необхідно відпрацьовувати вміння на простих та цікавих вправах.

Саме тому на допомогу приходять *ребуси*. Педагог може використати їх на етапі актуалізації знань, під час опанування нової теми, або під час закріплення матеріалу з навчального розділу. Творчу діяльність можна організувати в парах, малих групах, на картках у вигляді самостійної роботи. Ребус буде доречним на будь-яких заняттях шкільної та позашкільної програми. Педагог може зашифрувати назви нових тем, параграфів, термінів та понять.

Для того, щоб дитина змогла отримати задоволення від процесу розгадування, їй необхідно:

1. Володіти достатнім обсягом знань про всі зображення у ребусі. Розуміти їх зміст, знати назви схематичних позначок.
2. Перед початком роботи уважно прослухати інструкцію.
3. За потреби користуватись допомогою дорослого. (Пояснюйте та допомагайте встановити логічний зв'язок під час мисленнєво-аналітичної діяльності, якщо дитина не може впоратись із завданням).

Переваги роботи з ребусами недооцінені, адже вони допомагають розширювати кругозір дитини, збільшують словниковий запас, в ігровій формі тренують пам'ять, мислення та інтуїцію, розвивають кмітливість, логічне мислення. Систематична та плідна робота з ребусами у різних галузях сприяє розвитку нестандартного мислення, а творче опрацювання отриманих результатів – розвитку монологічного та діалогічного мовлення. Вчитель не

зупиниться на відповіді учня в одне слово, а обов'язково поставить супутнє запитання, запропонує висловити свою думку, або через метод «Припущення» вислухає учнівські думки.

Якщо діти вправно працюють над ребусами, можна ускладнювати задачу й об'єднувати кілька ребусів в один малюнок, або створювати певну логічну послідовність для отримання результату у вигляді речення, прислів'я тощо. Крім того, для кодування інформації можна використовувати будь які терміни, графічні символи, слова іншомовного походження.

Що необхідно знати для створення ребусів:

1. Слова у ребусі повинні використовуватись у називному відмінку.
2. Якщо слово має декілька значень, доберіть найпростіший для відгадування варіант – щоб він відповідав навчальній темі.
3. Активно використовуйте притаманні ребусам секретні позначки. Наприклад, щоб скоротити слово, використовуйте коми. Дітям подобається відчуття, що вони розумніші та хитріші за інших й можуть швидко встановити логічний зв'язок між всіма зображеннями та малюнками у ребусі.

ЯК РОЗГАДУВАТИ РЕБУСИ?		
<p><b>Правило №1</b> Ребус "ВІД І ДО"</p>  <p>Розділові знаки та пробіли у ребусі не враховуються.</p>	<p><b>Правило №2</b> Ребус "МУРАХА"</p>  <p>Ребус читається зліва направо, зверху вниз.</p>	<p><b>Правило №3</b> Ребус "КОСТЬ"</p>  <p>Назви зображених предметів читають у називному відмінку.</p>
<p><b>Правило №4</b> Ребус "ГРИБИ"</p>  <p>Декілька однакових предметів на одному малюнку читають у множині.</p>	<p><b>Правило №5</b> Ребус "РИБА або АКУЛА"</p>  <p>Предмет, зображений у ребусі, може мати декілька назв.</p>	<p><b>Правило №6</b> Ребус "ТІК"</p>  <p>Якщо зображення на малюнку перевернуте, то його назва читається справа наліво.</p>
<p><b>Правило №7</b> Ребус "ОДА"</p>  <p>Якщо зліва (внизу) біля малюнка зображено кому (одну або декілька), у такому випадку відкидаються перші літери слова (відповідно до кількості ком).</p>	<p><b>Правило №8</b> Ребус "ЯД"</p>  <p>Якщо справа (зверху) біля малюнка зображено перевернуту кому (одну або декілька), у такому випадку відкидаються літери в кінці слова.</p>	<p><b>Правило №9</b> Ребус "МЛИН"</p>  <p>Якщо біля малюнка зображено закреслену літеру, це означає, що її необхідно виключити з назви предмета.</p>

4. Оформлюйте ребуси на кольоровому тлі або з використанням ілюстрацій, малюнків та зображень. Це не лише стимулюватиме пізнавальний інтерес, але й розвиватиме творчі здібності учнів. Для того, аби робота була ефективною, учням необхідно знати всі принципи та способи створення ребусів. У цьому у пригоді стануть спеціальні [картки з правилами](#) – вони допоможуть чітко і доступно опанувати всі принципи роботи над ребусами та отримати позитивний результат від виконання завдань.



### Правило №10

Ребус "ІРА"



Якщо біля малюнка зображено закреслену цифру, це означає, що необхідно виключити з назви предмета літеру з таким порядковим номером.

### Правило №11

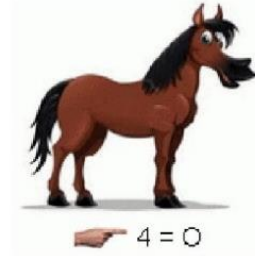
Ребус "МРАК" або "МАРК"



Якщо біля малюнка зображено "літеру разом із знаком додавання", це означає, що цю літеру необхідно вставити в назву зображеного предмета".

### Правило №12

Ребус "КІНО"



Якщо поруч з малюнком зображено цифру, знак "дорівнює" та літеру, це означає, що літеру із зазначеним номером треба замінити на зазначену у тотожності.

### Правило №13

Ребус "НЕБО"



Якщо літера чи малюнок "перекреслені", у такому випадку використовується прийменник "не".

### Правило №14

Ребус "ВИД"



Якщо предмети, цифри або літери зображені один в одному, то їх назви читаються із додаванням прийменника "у" або "в" (попереду назв або між ними).

### Правило №15

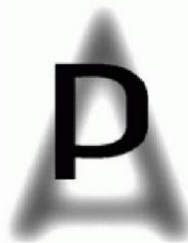
Ребус "ЗНАК"



Якщо предмети, цифри або літери зображені один на одному, то їх назви читаються із додаванням прийменника "на", "над" або "під" (попереду назв або між ними).

### Правило №16

Ребус "ЗАРА" (ім'я)



Якщо предмети, цифри або літери зображені один за одним, то їх назви читаються із додаванням прийменника "перед" або "за" (попереду назв або між ними).

### Правило №17

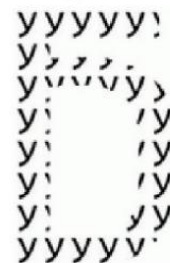
Ребус "ПРИМА"





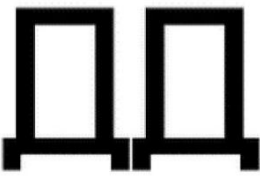


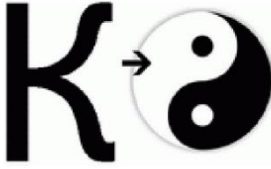



Якщо предмети, цифри або букви зображені один (менший) біля другого (більшого), то їх назви читаються із додаванням прийменника "біля", "при" або "коло" (попереду назв або між ними).

### Правило №18

Ребус "ЗУБ"



Якщо велика літера складена з маленьких літер (багато разів повторених), у такому випадку використовується прийменник "з" (попереду назв або між ними).

<p><b>Правило №19</b> Ребус "ПОЯС"</p>  <p>Якщо поверх однієї (великої) літери написана інша (маленька, багато разів повторена), у такому випадку використовується прийменник "по" (попереду назв або між ними).</p>	<p><b>Правило №20</b> Ребус "ІДОЛ"</p>  <p>Якщо малюнок, цифри або літери "рухаються" одна до одної або одна від одної, у такому випадку використовується прийменник "до" або "від" (попереду назв або між ними).</p>	<p><b>Правило №21</b> Ребус "ПАРАД"</p>  <p>Якщо дві однакові літери зображені "поруч", в такому випадку використовується іменник "пара".</p>
<p><b>Правило №22</b> Ребус "СПІВАК"</p>  <p>Інколи у ребусі можна використовувати дріб.</p>	<p><b>Правило №23</b> Ребус "ФАХ"</p>  <p>Окремі склади ребусу можна зобразити за допомогою цифр, нот, літер грецького алфавіту, хімічних елементів і т.інш.</p>	<p><b>Правило №24</b> Ребус "КІНЬ"</p>  <p>Інколи потрібний об'єкт на малюнку позначається вказівником (стрілкою).</p>
<p><b>Правило №25</b> Ребус "ШУБА"</p>  <p>Якщо біля малюнка перераховано цифри, у такому випадку літери з назви малюнка необхідно читати у визначеній цифрами послідовності.</p>	<p><b>Правило №26</b> Ребус "БАБКА"</p>  <p>Якщо поруч із закресленою літерою написана інша, то її слід читати замість закресленої. Інколи у такому випадку між буквами ставиться знак "дорівнює".</p>	<p><b>Правило №27</b> Ребус "ОГРІХ"</p>  <p>Якщо біля малюнка зображено "дві цифри між якими зображено стрілки спрямовані у різні боки", це означає, що у назві малюнка літери із зазначеними номерами необхідно поміняти місцями.</p>

Завантажити матеріал можна за посиланням: <https://vseosvita.ua/library/ak-rozgaduvati-rebusi-500971.html>

Після систематичної роботи над розгадуванням ребусів, які підготував керівник гуртка, можна пропонувати учням творчі роботи, під час яких вони самі складатимуть ребуси на певну тему.

В залежності від віку і рівня розвитку здобувачів освіти, ребуси стають складнішими і цікавішими. Розгадувати їх можна в будь-якому віці. Є спеціальні ребуси для дітей до 10, підлітків та дорослих, всі вони відрізняються лише ступенем складності.

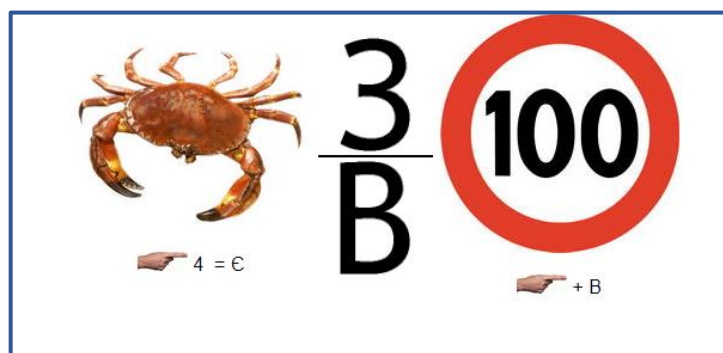
Пропонуючи дитині ребуси, можна використовувати яку-небудь певну тематику, для цього існують набори тематичних ребусів, де всі головоломки описують, наприклад, професію, історичні події, регіональні особливості певної місцевості, та інше.

Дорослим також не варто забувати про ребуси-загадки. Це чудова інтелектуальна розминка, вправа для зміцнення пам'яті та розвитку логіки.

На допомогу керівнику гуртка рекомендуємо онлайн ресурси для створення ребусів:

- <http://rebus1.com/ua/>
- <http://kvestodel.ru/generator-rebusov>

До вашої уваги авторська розробка ребусу для занять гуртка за програмою «Історичне краєзнавство», створений за допомогою онлайн ресурсу <http://rebus1.com/ua/>



(Крив)



(Харків)



(Фортеця)

## 2.7. Кросворди – найкращий метод узагальнення, повторення та систематизації знань під час занять у гуртках

Дитині, яка навчається у школі, потрібно засвоїти велику кількість загальної інформації, школа – це фундамент знань. Але, з іншого боку, в закладах загальної середньої освіти поверхнево приділяють увагу розвитку логічного мислення. Тому його треба розвивати самостійно вдома або під час занять в гуртках закладів позашкільної освіти.

Розгадування кросвордів допомагає *розвинути логічне мислення та пам'ять*, адже такі завдання складаються тільки за допомогою логіки й знань.

Для того, щоб зробити вибір, потрібно спочатку критично оцінити ситуацію і при цьому швидко *прийняти рішення*. Розгадування подібних завдань дає почуття впевненості у власному виборі. Дитина починає швидше реагувати на будь-які задачі. Це також впливає на вміння рахувати про себе.

Як і всі частини тіла, *мозок* також *потрібно тренувати*. Розв'язування логічних завдань - найкращий спосіб. Дитина зможе дізнатися багато нового, розгадуючи кросворди, а також перевірити свої знання. Більшість батьків будуть здивовані тому, що їхні діти почнуть краще читати завдяки завданням, побудованим за допомогою кросвордів. Доведеться добре попрацювати, щоб дати правильні відповіді на всі запитання.

Якщо в арсеналі батьків є книжки з головоломками та наліпками, то не потрібно хвилюватися про безмежне «зависання» дитини перед гаджетами.

Інколи дитина не може зосередитись на одному завданні. Із цим потрібно працювати. Переходячи від найпростіших завдань до більш складних, дитина має можливість розвиватися у заданому напрямку.

Коли дитина правильно розгадує завдання, вона відчуває себе більш впевнено, задоволено. *А почуття досягнутої цілі робить її щасливішою.*

Отже, безперечно, розгадування головоломок – це більше, ніж розвага!

Адже КРОСВОРДИ:

- 1. Розвивають логічне мислення та пам'ять;**
- 2. Вчать приймати рішення;**
- 3. Ідеально тренують мозок;**
- 4. Допомагають з користю провести час;**
- 5. Тренують увагу дитини;**
- 6. Покращують концентрацію;**
- 7. Дозволяють почуватися щасливим.**

Розвиток логіки — це те, що потрібно кожній особистості, починаючи від маленьких дітей і закінчуючи цілком дорослими людьми. Логіка допомагає нам

на основі правильно побудованого аналізу тих чи інших дій, обставин, подій, явищ робити правильні висновки, і вже на цій основі приймати правильні рішення.

Така якість людини, як логічне мислення, допомагає їй у будь-яких ситуаціях знайти оптимальний спосіб виходу з них чи спрогнозувати та запобігти можливим неприємностям.

Кросворди, пазли та ребуси також допоможуть у підготовці до ЗНО, адже логіка вкрай необхідна для успішного вирішення тестових завдань. Тож, як бачите, розвиток логіки — це пріоритет кожної людини. Займатися вдосконаленням логічного мислення необхідно систематизовано, за допомогою різних інструментів та методів.

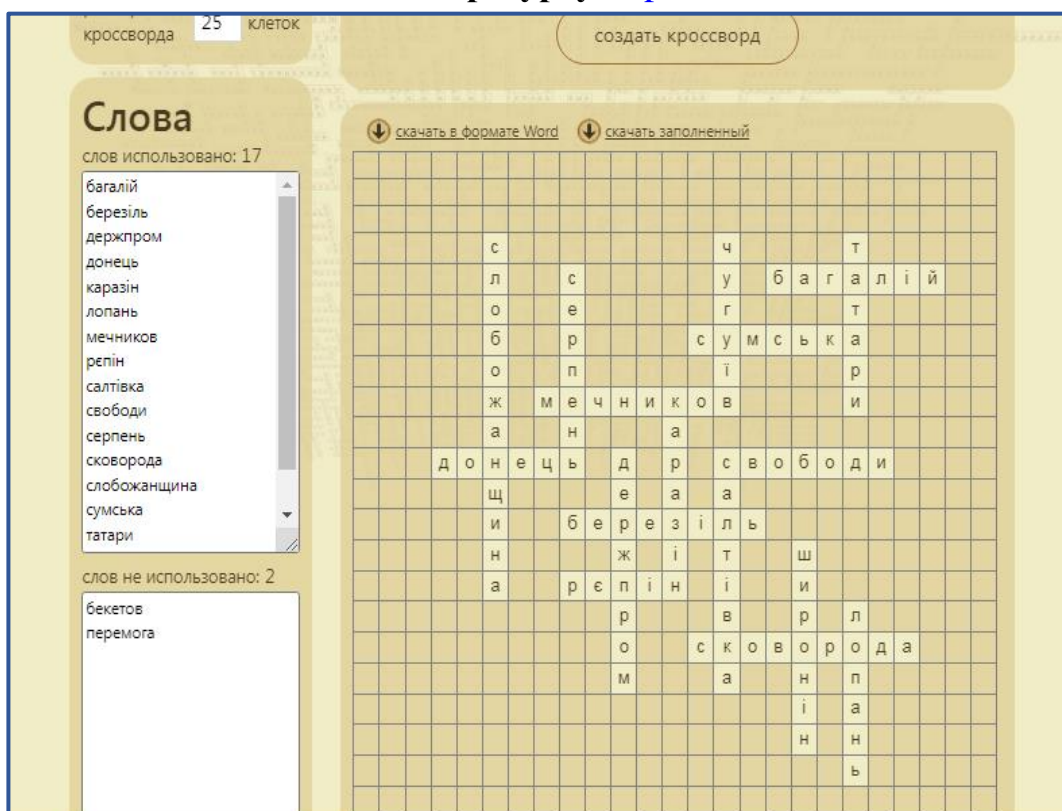
Завдяки кросвордам можна зробити заняття у гуртку не тільки пізнавальним, а й веселим та цікавим.

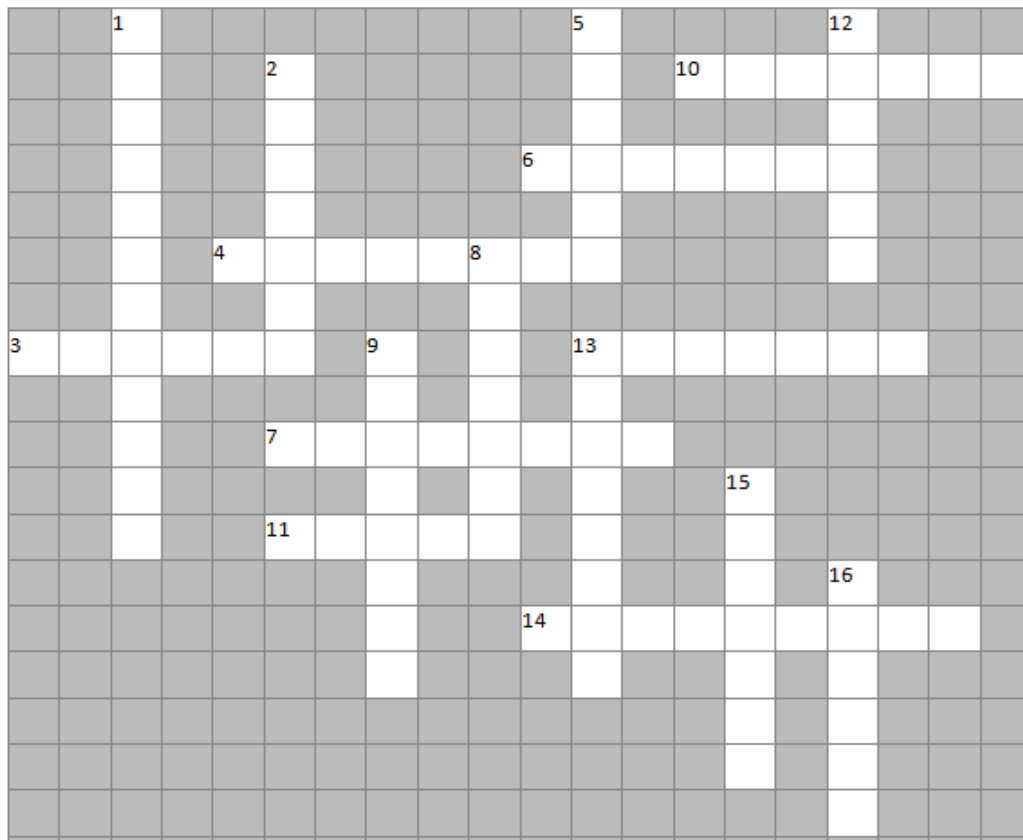
На допомогу керівнику гуртка рекомендуємо онлайн ресурси:

- <https://puzzlecup.com/crossword-ru/>
- <https://crossmaker.ru/ru/>

Ці ресурси не потребують реєстрації для того, щоб створити кросворд. Можна працювати онлайн, а також зберегти версію для друку в форматі WORD з подальшим редагуванням за потребою.

**До вашої уваги авторські розробки кросвордів для занять гуртків за програмами «Історичне краєзнавство» та «Археологічне краєзнавство», створених за допомогою онлайн ресурсу <https://crossmaker.ru/ru/>.**





**По горизонталі:**

3. Продовжіть назву найбільшої річки Східної України. Сіверський .... (Донець)
4. Видатний учений-біолог, випускник Харківського університету, лауреат Нобелівської премії. (Мечников)
6. Головна вулиця Харкова (Сумська)
7. Легендарний український театр, заснований Лесем Курбасом (Березіль)
10. Видатний український учений, історик, дослідник Слобожанщини. (Багалій)
11. Український художник, який народився в Чугуєві (Рєпін)
13. Назва найбільшої площі Харкова -11,9 га (Свободи)
14. Прізвище видатного філософа, просветителя, педагога, який працював в Харківському колегіумі (Сковорода)

**По вертикалі:**

1. Історико-географічна область на північному сході України, раніше називалася Диким полем. (Слобожанщина)
2. 23 (місяць)1943 року числа було визволено місто Харків від фашистських загарбників (серпень)
5. Давнє військове місто-фортеця, засноване козаком Яковом Остряницею у 1638 році (Чугуїв)
8. Прізвище засновника Харківського університету (Каразін)
9. Візитівка Харкова. Будівля-шедевр конструктивізму (Держпром)
12. Степові кочівники, які грабували на Муравському Шляху (татари)
13. Найбільший житловий масив Харкова (Салтівка)
15. Прізвище лейтенанта, який у 1943 році біля с.Таранівка у важкому бою відбив наступ на Харків (Широнін)
16. Назва однієї з річок, на якій «стоїть» м.Харків (Лопань)

размер кроссворда 25 клеток создать кроссворд

### Слова

слов использовано: 22

- городище
- дитинець
- домниця
- забрало
- катакомби
- кельт
- клейнода
- мегаліт
- мезоліт
- пектораль
- трипільці
- фібула
- хоругва
- хронос
- шурф

↓ скачать в формате Word
↓ скачать заполненный

### **По горизонталі:**

3. Споруда з великих каменів. Найчастіше різноманітні кам'яні гробниці (Мегаліт)
6. Стяг, прапор, знак, полотнище з зображенням Христа чи святих, що вертикально звисає на довгому деревищі (Хоругва)
8. Укріплена частина грецьких міст, яка, як правило, розташовувалась на підвищенні, що панувало над нижньою частиною міста. На ньому знаходилися міські святині (Акрополь) [9]
10. Невеликий за площею розвідувальний розкоп, який дозволяє визначити наявність чи відсутність у цьому місці слідів перебування людини (Шурф)
12. Наука, яка вивчає герби (Геральдика)
14. Перехідний період від палеоліту до неоліту (Мезоліт)
17. Шийна, нагрудна прикраса з дорогоцінних металів (Пектораль)
20. Бог часу у давньогрецькій міфології (Хронос)
21. Центральна найбільш укріплена частина міста (Дитинець)

### **По вертикалі:**

1. Одухотворення оточуючих предметів та явищ природи (Анімізм)
2. Рухома частина шолома, що спускається на обличчя для захисту від ударів (Забрало)
4. Різновид бронзової сокири (Кельт)
5. Предмет не природного походження, виявлений у результаті археологічних розкопок (Артефакт)
7. Металева застібка, яка одночасно виконувала роль прикраси (Фібула)
9. Світогляд, який заперечує віру в бога чи богів (Атеїзм)
11. Частина ефесу клинкової холодної зброї, яка призначена для захисту від удару пальців руки, що охоплюють рукоятку (Гарда)
12. Поселення, укріплене одним або двома земляними валами і зовнішніми ровами (Городище)
13. Кам'яна глинобитна пічка для виплавки заліза (Домниця)
15. Уламок кам'яної породи, відбитий людиною (Відщеп)
16. У запорізьких козаків військові знаки, регалії чи атрибути влади (Клейнода)
18. Види поховань бронзового віку степової зони, які мають нішу для поховання (Катакомби)
19. Носії трипільської культури (Трипільці)



## ВИСНОВОК

У ХХІ столітті цифровізація навчального процесу була передбачуваною. Спочатку пандемія зробила виклик суспільству, потім почалася повномасштабна війна, яка остаточно змусила педагогів шукати різноманітні інструменти для того, щоб зацікавити вихованців під час дистанційного навчання, допомогти їм самостійно впоратися із завданнями, розширити сферу інтересів, знань, умінь, гармонізувати психологічний стан.

Електронні освітні ресурси роблять процес навчання гнучким, диференційованим, мобільним. Це суттєво впливає на зміст освіти, форми навчання. Вихованці та викладачі змінюються паралельно один з одним, прагнуть відповідати сучасним вимогам, навчаються новому.

В цій збірці розглянуті деякі цікаві освітні платформи, сайти, технічні засоби, які стануть в нагоді викладачам, педагогам, керівникам гуртків закладів позашкільної освіти, вихованцям та їх батькам.

Навчатися цікаво та легко тепер просто і доступно кожному.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.

1. Компетентнісний підхід до вивчення природничо-математичних дисциплін в основній і старшій школі/Збірник матеріалів Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції “Компетентнісний підхід до вивчення природничо-математичних дисциплін в основній і старшій школі”. Укладач: Шарко В.Д. - Херсон: Видавництво ХДУ, 2009. – 188 с.
2. Галицький О.В. Управління електронними освітніми ресурсами з використанням веб-орієнтованих комп’ютерних систем. Освітній дискурс: збірник наукових праць. Випуск 13 (5). Київ: Вид-во «Гілея», 2019. С. 20-31.
3. Жалдак М.І. Комп’ютерно-орієнтовані системи навчання – становлення і розвиток // Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. Серія 2: комп’ютерно-орієнтовані системи навчання: Зб. наук. праць – К.: НПУ імені М.П. Драгоманова., 2010. – №9(16)
4. Биков В. Ю. Методологічні та методичні основи створення і використання електронних засобів навчального призначення / Биков В. Ю., Лапінський В. В. // Комп’ютер у школі та сім’ї. – 2012. – № 3.
5. Вакалюк Т.А. Можливості використання хмарних технологій в освіті / Т.А. Вакалюк // Актуальні питання сучасної педагогіки. Матеріали міжнародної науково-практичної конференції (м. Острог, 1-2 листопада 2013 року). – Херсон: Видавничий дім «Гельветика», 2013. – С. 97–99.
6. Калініна Л.М., Носкова М.В. Google-сервіси для вчителя. Перші кроки новачка / Л.М. Калініна, М.В. Носкова: Навчальний посібник. – Львів, ЗУКЦ, 2013. – 182 с.
7. Кіндрат І. Використання інтелект-карт у плануванні та організації освітнього процесу / І. Кіндрат // Нова пед. думка. – 2012. – № 4. – С. 153-156.
8. Дичківська І. Інноваційні педагогічні технології: навч. посіб. / Ілона Дичківська. – К. : Академвидав, 2004. – 352 с.
9. Малеев Ю .М. Словник археологічних термінів. Навчальний посібник. - Київ, вид. “Стиль”, 1999р. - 120с.

## ЕЛЕКТРОННІ РЕСУРСИ.

1. Режим доступу: <https://vseosvita.ua/library/statta-na-temu-elektronniosvitni-resursi-432308.html>
2. Режим доступу:<https://vseosvita.ua/news/efektyvne-vykorystannia-rebusiv-u-protsesi-navchannia-korysni-porady-56632.html>
3. Режим доступу:<http://freya.kiev.ua/dytyachi-rebusy-shho-take-rebus-i-dlya-chogovin-potriben.html>
4. Режим доступу:[https://globus.ck.ua/index.php?route=blog/article&blog\\_category\\_id=69&article\\_id=124](https://globus.ck.ua/index.php?route=blog/article&blog_category_id=69&article_id=124)
5. Режим доступу:<https://www.unian.ua/health/country/349058-chim-korisni-pazli-dlya-ditey.html>
6. Режим доступу:<https://kotyara.biz.ua/ua/a411882-rozvitok-navchannya-ditini.html>

7. Режим доступу:<https://www.ranok.com.ua/blog/7-prychyn-kupyty-sudoku-ta-krosvordy-148.html>
8. Режим доступу:<https://eo.gov.ua/batkam-shkoliariv-20-zapytan-ta-vidpovidey-pro-dystantsiynе-navchannia/2021/01/12/>
9. Режим доступу:<https://osvitoria.media/experience/onlajn-urok-v-umovah-vijny-otsinky-domashni-zavdannya-resursy/>
- 10.Режим доступу:<https://expert.com.ua/147680-vidi-ta-formi-distancijnogo-navchannya-v-ukra%D1%97ni.html>
- 11.Режим доступу:<https://vseosvita.ua/library/metodi-i-prijomi-distancijnogo-navcanna-385857.html>