

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Педагогічний факультет

Кафедра педагогіки та психології дошкільної та початкової освіти

**Створення інформаційно-комунікаційного педагогічного
середовища для вивчення курсу «Трисуб'єктна дидактика»**

Кваліфікаційна робота (проект)
на здобуття рівня вищої освіти «магістр»

Виконала: здобувачка 2 курсу 211-М
групи

Пірогова Валерія Олександрівна
Спеціальності 013 Початкова освіта
Освітньо-професійної програми
«Початкова освіта»

Керівник: докторка педагогічних наук,
професорка Петухова Любов Євгенівна

Рецензент: Омельчук С.В., перша
заступниця начальника Управління
освіти Херсонської міської ради

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. Теоретичні основи створення інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища курсу «Трисуб'єктна дидактика»	11
1.1. Характеристика понятійного апарату проблеми дослідження.	11
1.2. Формування мотивації здобувачів освіти через інтеграцію творчих завдань та можливості штучного інтелекту	19
1.3. Практична значущість творчих завдань у формуванні інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища	29
Висновки до розділу 1	39
РОЗДІЛ 2. Експериментальне дослідження ефективності застосування творчих завдань у курсі «Трисуб'єктна дидактика»	41
2.1. Архітектура та структура електронного ресурсу для вивчення курсу «Трисуб'єктна дидактика»	41
2.2. Розроблення та педагогічне використання контенту творчих завдань у цифровому середовищі для опанування курсу «Трисуб'єктна дидактика»	53
2.3. Оцінювання результативності та ефективності впроваджених творчих завдань в інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище для вивчення курсу «Трисуб'єктна дидактика»	62
2.4. Методичні рекомендації з вдосконалення інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища (на прикладі платформи WEB мультимедіа енциклопедія «Трисуб'єктна дидактика»)	78
Висновки до розділу 2	84

	3
ВИСНОВКИ	86
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	89
ДОДАТКИ	98
Додаток А.	98
Додаток Б.	101

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка про виконання
1	Вибір теми кваліфікаційної роботи	08.12.2024	
2	Розробка та затвердження плану	10.12-13.12.2024	
3	Перелік літературних джерел	16.12-24.12.2024	
4	Підготовка тексту публікації	20.12-26.12.2024	
5	Написання вступу та першого (теоретичного) розділу	05.01-28.03.2025	
6	Написання наукової статті з теми дослідження	21.05-12.06.2025	
7	Написання другого (методичного) розділу роботи	15.07-20.09.2025	
8	Написання та публікація наукової статті за результатами досліджень	25.08-10.09.2025	
9	Написання загальних висновків до кваліфікаційної роботи	01.10-05.10.2025	
10	Доопрацювання роботи з урахуванням зауважень керівника	05.10-20.10.2025	
11	Оформлення кваліфікаційної роботи	20.10-28.10.2025	
12	Подача електронного варіанту роботи для перевірки на плагіат	28.10.2025	
13	Отримання відгуку керівника, зовнішньої рецензії та попередній захист	Листопад-грудень	
14	Допуск роботи до захисту		
15	Захист кваліфікаційної роботи		

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ

Абревіатура	Розшифрування
ХДУ	Херсонський державний університет
ІКПС	інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище
WEB	формат веборієнтованих мультимедіа-ресурсів; вебсередовище
ІІІ (AI)	штучний інтелект
ІКТ	інформаційно-комунікаційні технології

ВСТУП

Актуальність проблеми дослідження. Сучасна освіта перебуває в процесі глибоких змін, зумовлених глобалізацією, швидким розвитком технологій та динамікою ринку праці. Від освітніх систем сьогодні очікується не лише передача знань, але й формування у здобувачів вищої освіти навичок критичного мислення, творчого підходу, самостійного вирішення завдань та адаптації до мінливих умов. Однією з найсучасніших інноваційних концепцій, спрямованих на подолання освітніх викликів, є трисуб'єктна дидактика. Її сутність полягає у взаємодії трьох рівноправних учасників освітнього процесу — викладача, здобувача вищої освіти та інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища (ІКПС). Останнє виступає не лише технічним засобом навчання, а повноцінним дидактичним засобом, який забезпечує інтерактивну та партнерську взаємодію. У межах такої системи кожен учасник активно залучається до пізнавальної діяльності, що сприяє глибшому засвоєнню знань, розвитку критичного мислення та формуванню практичних компетентностей.

Аналіз наукової літератури свідчить про стійкий інтерес до проблеми цифрової трансформації освіти, зокрема щодо впровадження інформаційно-комунікаційних технологій у освітній процес. Значний внесок у розвиток теоретичних і прикладних засад цифрового навчання зробили вітчизняні науковці В. Биков, М. Жалдак, Ю. Жук, Н. Морзе, О. Спірін, О. Пінчук, Л. Лупаренко, В. Луговий, А. Яцишин, О. Співаковський, Л. Петухова, Н. Воропай та іноземні науковці І. Балабан, Барт Рієнтіс, Філіп Х. Вінн, Л. Ламаліф, що активно наголошували на необхідності створення педагогічного середовища, що має відповідати сучасним реаліям.

Дослідження поняття «інформаційне середовище», його структури,

функцій і специфіки проводили Ю. Атаманчук, Г. Кондрацька, М. Топузов, О. М. Соколюк, В. Биков, О. Буров та ін. Проблематика проектування освітнього середовища, що інтегрує ІКТ, розглядається А. Андрєєвим, С. Григор'євим, Р. Гуревичем, В. Олійником, які пропонували підходи до аналізу архітектури, функціональності та дидактичному потенціалу цифрових платформ.

Особливу увагу в освітньому процесі займають творчі завдання, які інтегруються у ІКПС та виступають ключовим інструментом реалізації принципів трисуб'єктної дидактики. Такі завдання не лише перевіряють теоретичні знання, а й активізують критичне мислення, креативність, самостійність, рефлексію та самооцінку, сприяючи мотивації, самовираженню й ефективній комунікації між викладачем і здобувачем освіти.

Завдяки інтеграції творчих завдань у середовище здобувачі не просто опановують нові знання, а й навчаються застосовувати їх на практиці, адаптувати до реальних ситуацій і розв'язувати комплексні проблеми. Це робить їх більш підготовленими до викликів сучасного світу та сприяє всебічному розвитку. Дослідники, зокрема Н. Воропай, В. Денисенко, С. Дяченко, А. Коломієць, В. Коткова та інші, підкреслюють, що системне залучення здобувачів до використання можливостей ІКПС сприяє розвитку професійних, цифрових і методичних компетентностей, готовності до інноваційної діяльності та безперервного професійного зростання.

Досліджень, присвячених безпосередньо створенню ІКПС з інтеграцією творчих завдань для курсу «Трисуб'єктна дидактика», наразі не представлено в науковій спільноті, про важливість творчих завдань у формуванні ключових компетентностей. Значний внесок у дослідження трисуб'єктної дидактики, освітніх інновацій зробили Л. Петухова, О. Співаковський, Г. Кравцов, Н. Воропай, В. Коткова, А. Бальоха,

У дослідженнях зарубіжних науковців: Аманда Беррі, Кеті Бантлінг,

Дебора Корріган, Річард Ганстоун, Алістер Джонс, Джи Хун Парк, увага акцентується на формуванні критичного мислення та креативності в освітньому середовищі.

У контексті трансформації сучасного освітнього простору особливого значення набуває формування в здобувачів освіти когнітивної гнучкості, адаптивності та здатності до самостійного набуття знань. Ефективність освітнього процесу визначається низкою чинників, серед яких провідну роль відіграють технологічна інтеграція, міждисциплінарний підхід, орієнтація на результативність та інноваційність освітніх практик. Завдання, розроблені в межах трисуб'єктної дидактики та інтегровані у ІКПС, виступають дієвими компонентами освітнього впливу, сприяючи розвитку ключових компетентностей, підвищенню рівня залученості здобувачів та забезпечуючи умови для продуктивного застосування знань у практичних контекстах.

Отже, розроблення інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища для курсу «Трисуб'єктна дидактика» з інтеграцією творчих завдань постає як актуальне завдання сучасної педагогічної теорії та практики. Особливо такий підхід сприяє формуванню інноваційної освітньої моделі, орієнтованої на активну суб'єктну позицію здобувачів освіти, їх здатність до ефективної адаптації в умовах змін і розв'язання складних професійних завдань.

Об'єкт дослідження: процес створення інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища для вивчення курсу «Трисуб'єктна дидактика» в умовах сучасної педагогічної практики.

Предметом дослідження є контент творчих завдань як складник ІКПС в курсі «Трисуб'єктна дидактика».

Відповідно до теми дослідження нами була запропонована *гіпотеза:*

- використання творчих завдань, розроблених відповідно до принципів трисуб'єктної дидактики, що передбачають активну взаємодію між викладачем, здобувачем вищої освіти та інформаційно-комунікаційним педагогічним середовищем, сприятиме підвищенню навчальної мотивації здобувачів, активізації їх пізнавальної діяльності та розвитку критичного мислення.

Очікується, що це проявиться у вигляді зростання інтересу до освітнього процесу, розвитку аналітичного мислення, логічного формулювання висновків, аргументованого захисту позицій і здатності приймати виважені рішення.

Мета дослідження полягає в обґрунтуванні теоретичних засад та розробці методичних підходів до створення інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища для курсу «Трисуб'єктна дидактика» з інтеграцією творчих завдань, що сприятиме підвищенню ефективності освітнього процесу та розвитку ключових компетентностей здобувачів освіти.

Для досягнення зазначеної мети було визначено наступні **завдання**:

1. Проаналізувати понятійний апарат і теоретичні основи створення інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища.
2. Обґрунтувати роль та практичну значущість творчих завдань та можливостей штучного інтелекту у формуванні мотивації здобувачів освіти.
3. Розробити архітектуру та структуру електронного ресурсу курсу «Трисуб'єктна дидактика».
4. Апробувати експериментальний контент творчих завдань у межах створеного інформаційно-комунікаційного середовища та оцінити їх результативність та ефективність у середовищі.
5. Створити методичні рекомендації для впровадження творчих завдань як складових ІКПС.

Для того, щоб досягнути поставленої мети, а також вирішити завдання, нами були **використано комплекс методів:**

теоретичні: аналіз і узагальнення науково-теоретичних джерел у галузі дидактики та методики навчання для визначення теоретико-методологічних засад дослідження, вивчення особливостей трисуб'єктної дидактики, стану розробленості проблеми творчих завдань у сучасній педагогіці та перспективних напрямів їх застосування;

емпіричні: спостереження за освітнім процесом, анкетування та опитування здобувачів вищої освіти і викладачів, аналіз педагогічної документації, інтерв'ювання для з'ясування думок учасників освітнього процесу щодо ефективності творчих завдань, тестування студентів для оцінки рівня засвоєння знань, прийоми систематизації та класифікації отриманих результатів, а також педагогічний експеримент для впровадження та апробації розробленого контенту творчих завдань;

статистичні: якісна та кількісна обробка результатів дослідження.

Наукова новизна одержаних результатів вперше створено цифрове середовище, що буде сприяти посиленню взаємодії між викладачем, здобувачем вищої освіти та ІКПС та розвитку творчих і критичних навичок здобувачів освіти.

Практичне значення одержаних результатів полягає у можливості використання розроблених методичних рекомендацій щодо створення й застосування творчих завдань у викладанні курсу «Трисуб'єктна дидактика», для підвищення ефективності освітнього процесу, розвитку мотивації та професійних компетенцій здобувачів вищої освіти.

Апробація результатів дослідження:

Участь у VIII Міжнародній науково-практичній конференції «Інновації в початковій освіті: проблеми, перспективи, відповіді на виклики сьогодення» (червень 2025 р.). Участь у Всеукраїнській науково-практичній конференції (з міжнародною участю) «Актуальні

проблеми дошкільної, початкової та спеціальної освіти в умовах кризових викликів суспільства» (травень 2025 р.). Участь у науково-практичній конференції з міжнародною участю «Молодь і освіта в умовах викликів XXI століття» (травень 2025р.).

Результати магістерського дослідження були опубліковані в статті «Архітектура веб мультимедіа енциклопедії «Трисуб'єктна дидактика» як інноваційного ресурсу в умовах цифрового освітнього середовища», яка опублікована у збірнику наукових праць «Педагогічні науки» №4 (135) (вересень 2025 р.) та у науковій публікації «Формування творчого потенціалу майбутнього вчителя початкової школи в умовах трисуб'єктної взаємодії», що входить до студентського наукового журналу «UNIVERSUM» №24 (вересень 2025 р.); відображені в тезах «Роль творчих завдань у трисуб'єктній парадигмі навчання», що опубліковані в журналі 9-ї міжнародної науково-практичної конференції «Global trends in science and education» (вересень 2025 р.).

Структура дослідження: магістерська робота складається зі вступу, двох розділів, загального висновку та списку використаних джерел. Загальний обсяг роботи становить 138 сторінки, з них 81 основного тексту. Список використаних джерел містить 66 позицій.

РОЗДІЛ 1. Теоретичні основи створення інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища курсу «Трисуб'єктна дидактика»

1.1. Характеристика понятійного апарату проблеми дослідження.

З метою глибинного визначення понятійного апарату дослідження маємо проаналізувати пошуки науковців у галузі інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища, використання штучного інтелекту та підходів до створення творчих завдань для поглиблення мотивації здобувачів освіти.

Одним із стратегічних векторів оновлення педагогічної освіти виступає впровадженням інноваційних дидактичних моделей, орієнтованих на особистісно зорієнтований підхід та інтеграцію цифрових освітніх технологій. У цьому контексті особливої значущості набуває створення та застосування веборієнтованих мультимедійних ресурсів, які забезпечують інтерактивність, адаптивність і підтримку індивідуалізованих освітніх траєкторій.

Аналіз наукових джерел і практичних розробок у контексті цифрової трансформації педагогічної освіти та впровадження інноваційних дидактичних моделей засвідчує багатовекторність досліджень, присвячених формуванню професійних компетентностей майбутніх педагогів.

Особливу увагу приділено трисуб'єктній моделі навчання, що передбачає взаємодію викладача, здобувача та інформаційно-комунікаційного освітнього середовища, а також потенціалу цифрових ресурсів у забезпеченні ефективного освітнього процесу. У фокусі досліджень — педагогічні, психологічні та методичні

аспекти, зокрема вплив цифрових платформ на розвиток критичного мислення, креативності, комунікативних і професійних навичок здобувачів освіти. Тематика створення освітнього простору з урахуванням сучасних інформаційно-комунікаційних технологій знаходить відображення в наукових дослідженнях Ю. Атаманчука [2], Н.Бочарової [6], Н. Гуданича [10] та В. Коткової [18], Г. Кондрацької [17]. У своїх працях ці автори здійснюють комплексний аналіз структурних особливостей, функціональних можливостей і педагогічної ефективності цифрових освітніх платформ [34].

У практичному вимірі описано різноманітні форми роботи з цифровими ресурсами — мультимедійні презентації, відеолекції, інтерактивні тести, кейс-завдання. Водночас попри наявність теоретичних і методичних напрацювань, низка важливих питань залишається недостатньо дослідженою або потребує актуалізації відповідно до сучасних освітніх трансформацій. Зокрема, недостатньо розробленими є механізми системного впровадження вебмультимедійних платформ, здатних інтегрувати індивідуалізацію навчання, інтерактивність, особистісно зорієнтований і компетентнісний підходи. Хоча в сучасних працях трапляються приклади використання цифрових енциклопедій, інтерактивних ресурсів і мультимедійних матеріалів, вони здебільшого мають фрагментарний характер і не утворюють цілісної методичної системи. Недостатньо висвітленим залишається також питання практичної реалізації індивідуалізованого навчання у змішаному та дистанційному форматах, що набуло особливої актуальності в умовах цифрової трансформації вищої освіти. Підготовка майбутніх педагогів потребує чітко структурованих алгоритмів застосування інформаційно-комунікаційних технологій у дидактичній діяльності, рекомендацій щодо диференціації завдань, організації зворотного зв'язку та активного залучення здобувачів до освітнього процесу.

З кожним роком трисуб'єктна дидактика все більше і більше впроваджується в освітній процес, внаслідок чого відбувається значний вплив на його організацію (методи, засоби, прийоми тощо) та проміжні й кінцеві результати. «Трисуб'єктна дидактика» вже не є новим поняттям, її заснуванням та розвитком займалися наступні відомі науковці: О. Співаковський, Л. Петухова, Г. Кравцов, Н. Воропай, В. Коткова [9, 18, 33, 39].

Трисуб'єктна дидактика, як теоретичне та практичне поняття, виникло внаслідок значних і невідворотних змін в освітньому середовищі. Поняття «трисуб'єктна дидактика» вперше обґрунтовано в докторському дослідженні Л. Петухової, захищеному в 2009 році та введено у науковий обіг. У своєму посібнику Л. Петухова зазначала: «Трисуб'єктна дидактика нами розуміється як один із напрямів педагогічної науки про найбільш загальні закономірності, принципи та засоби організації навчання, що забезпечує свідоме та міцне засвоєння системи знань, умінь і навичок у межах рівноправних взаємин учня (здобувача вищої освіти), учителя (викладача) та інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища» [32].

Додаючи до традиційних двох суб'єктів навчання (учня та вчителя) третього активного суб'єкта – ІКПС, утворюється система: «викладач – здобувача вищої освіти – інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище», про яку писали науковці (Співаковський О.В., Петухова Л.Є.) [9, С. 51–54]. Дана система характеризується трьома рівноцінними та активними суб'єктами (які можуть стати об'єктами) освіти.

Впроваджуючи термін «трисуб'єктної дидактики» з'являється нове поняття – інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище, яке Л. Петухова описує наступним чином: «сукупність знанієвих, технологічних і ментальних сутностей, які в синхронній інтеграції забезпечують якісне оволодіння системою відповідних знань» [32].

Варто зазначити, що протягом проведення освітнього процесу вище зазначені суб'єкти можуть змінювати власні позицію та опцію: залежно від ситуації, переходити з об'єкта в суб'єкт та навпаки. Саме із додаванням даного компоненту можна повноцінно признати сучасно удосконалену традиційну систему освіти, в якій беруть участь три повноправних суб'єкта. Інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище відрізняється від інформаційно-комунікаційного середовища тим, що перше – сучасний освітній комплекс засобів призначений для задоволення навчальних потреб освітян, з використанням інформаційно-комунікаційних технологій, методик, дидактичних, методичних та інструктивних завдань, а друге – засіб для ознайомлення та розповсюдження матеріалу з найрізноманітнішої тематики.

Варто зазначити, що Співаковський О.В., Петухова Л.Є., Воропай Н.А. визначили три етапи динаміки дидактичних підходів до організації освітнього процесу (табл. 1.1): [9, С. 51–54.]:

Таблиця 1.1

Динаміка дидактичних підходів до організації освітнього процесу

	1 етап Суб'єктно-об'єктна дидактика 2 етап Суб'єктно-суб'єктна дидактика 3 етап Трисуб'єктна дидактика
--	---

1 етап – суб'єктно-об'єктна дидактика, яка характеризується тим, що педагог надає знання учням, тобто учитель – активний елемент навчання, а учень – пасивний, адже має право тільки отримувати матеріал, який є суспільно визнаний та не піддавати його аналізу, перевірці та порівнянню.

2 етап – суб'єктно-суб'єктна дидактика. На цій стадії відбуваються зміни, педагог та учень стають повноправними активними діями освітнього процесу. Тобто здобувача вищої освіти не просто сприймає та запам'ятовує інформацію, яку транслюють в освітніх закладах, а ще й застосовує критичне мислення та оцінку, аналізування, дослідження, порівняння, що і робить учня активною частиною, яка бажає знайти істинні та правдиві знання.

3 етап – трисуб'єктна дидактика. Головною ознакою, яка відрізняє даний етап від попередніх двох є впровадження інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища, яке є активним повноправним суб'єктом системи [9, С. 51–54.].

Можемо виділити наступні ключові характеристики трисуб'єктної дидактики: новий компонент інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище; доступність; мультимедійність; інтерактивний та інформативний аспекти; нові принципи, засоби, методи та форми; мобільність; взаємозалежність трьох суб'єктів.

У статті «Інноваційні категорії трисуб'єктної дидактичної системи» Л. Петухова зазначає такі інноваційні принципи: «принцип вільного доступу до освітніх ресурсів, принцип інтеграції освітніх ресурсів; принцип глобалізації знань, принцип організації глобальних освітніх аудиторій, принцип WEB мультимедіа подання навчальної інформації, принцип багатомовності в процесі навчання, принцип асинхронності сучасних моделей управління навчанням, принцип гармонізації з середовищем, принцип формування соціально-інформаційної імунної системи особистості, принцип дивергенції при реалізації власної

освітньої траєкторії» та наступні засоби: «технічні засоби, ІКТ, гіпертекстові, мультимедійні навчальні матеріали, бази даних навчального призначення, мережні засоби проведення відеоконференцій і відеолекцій, ефективна система моніторингу навчальної діяльності, дистанційні засоби організації самостійної роботи, комп'ютерне тестування в режимах on- і off-line». Даний перелік демонструє системність підходу, оскільки поєднує як принципи організації освітнього процесу, так і власне конкретні інструменти для їх реалізації. Вони окреслюють цілісну модель створення сучасного інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища, що відповідає вимогам цифрової епохи та забезпечує належні умови для індивідуалізації освітніх траєкторій [30, С. 274–277.].

У формах навчання переважає індивідуальна, тобто знання, уміння та навички здобувач освіти, зазвичай, отримує завдяки власним зусиллям: самостійному пошуку, аналізу, синтезу, порівнянню інформації, усвідомленню її та умінню надалі застосовувати у професійній діяльності.

У контексті трисуб'єктної дидактики особливої актуальності набуває використання цифрових технологій, здатних посилювати цю взаємодію. Одним із таких є штучний інтелект, який відкриває нові можливості для персоналізації освітнього процесу, формувального оцінювання та створення емоційно-чутливого освітнього середовища. Інтеграція ШІ у педагогічну освіту дозволяє не лише технічно осучаснити навчання, а й глибше реалізувати принципи трисуб'єктної взаємодії — через адаптацію контенту, розвиток рефлексивності та стимулювання мотивації здобувачів освіти. Його потенціал як інструменту мотиваційного впливу на здобувачів освіти є особливо актуальним у контексті формування професійної ідентичності майбутніх учителів, розвитку їх рефлексивності, креативності та здатності до самостійного мислення.

Бібліометричний аналіз публікацій щодо застосування штучного інтелекту (ШІ) у вищій освіті показав зростання інтересу до проблеми. Автори (Terrar D, Garzón J., Patiño E., Marulanda C., Уолтер Ю.) наголошують, що штучний інтелект трансформує освітні установи, актуалізуючи потребу в грамотності, інженерних навичках і критичному мисленні [49, 52]. Його впровадження означає відхід від традиційного навчання на користь персоналізованого підходу, що враховує різноманітні освітні потреби [45].

Науковці (Кромптон Х., Берк Д.) наголошують на впровадженні правил використання генеративного ШІ у закладах освіти, наголошуючи на дотриманні балансу між можливостями для викладачів і ризиками для здобувачів освіти. Вчені виокремлюють п'ять основних напрямів використання ШІ: оцінювання, прогнозування, інтелектуальні тьютори, асистенти та управління навчанням [19].

У статті науковців (Batista J., Mesquita A., Carnaz G.) виявлено позитивний вплив ШІ на персоналізацію, мотивацію та академічні результати навчання, хоча, водночас студенти демонструють недостатній рівень критичного мислення та етичної обізнаності щодо ШІ та не завжди готові до його практичного застосування [47].

Одним із ключових напрямів застосування ШІ, на думку вчених (Garzón, J.; Patiño, E.; Marulanda), є персоналізація освітнього процесу. Інтелектуальні системи здатні адаптувати навчальний контент до індивідуальних потреб, стилів навчання та рівня підготовки студентів, що сприяє підвищенню внутрішньої мотивації та залученості [49].

Наприклад, платформи з елементами адаптивного навчання дозволяють студентам педагогічних спеціальностей самостійно обирати темп, формат і глибину опрацювання матеріалу, що формує відчуття автономії та контролю над власним освітнім шляхом.

Штучний інтелект також відкриває нові можливості для формуального оцінювання, надаючи миттєвий зворотний зв'язок, аналізуючи прогрес і пропонуючи індивідуальні рекомендації. Це не лише підвищує ефективність навчання, а й стимулює студентів до саморефлексії та вдосконалення. Використання чат-ботів, віртуальних тьюторів і генеративних моделей (наприклад, Copilot або ChatGPT) у педагогічних курсах дозволяє моделювати освітні ситуації, розвивати навички комунікації, критичного мислення та емоційного інтелекту — ключові компоненти мотивації в професійній сфері.

Особливу роль відіграє ШІ у створенні інтерактивного освітнього середовища, де студенти можуть брати участь у рольових іграх, симуляціях, кейс-аналізах, використовуючи мультимедійні ресурси, створені або адаптовані за допомогою AI. Такий підхід активізує пізнавальну діяльність, сприяє емоційному залученню та формуванню позитивного ставлення до майбутньої професії.

Водночас важливо забезпечити етичне використання штучного інтелекту, формувати грамотність серед здобувачів та викладачів, а також інтегрувати цифрові інструменти у педагогічну підготовку не як заміну, а як доповнення до гуманістичних принципів освіти. У свою чергу, штучний інтелект у вищій педагогічній освіті постає не лише як технологічний ресурс, а насамперед як потужний мотиваційний чинник, що сприяє розвитку сучасного вчителя — автономного, критично мислячого та емоційно зрілого професіонала.

Проаналізувавши інноваційні методи, можемо зазначити, що серед них є змішане навчання, використання штучного інтелекту та віртуальної реальності, інтерактивне проведення уроків, скрайбінг (метод, який полягає в розповіді, в якій присутня графіка відповідно до тексту), гейміфікація (один зі способів подання, засвоєння та перевірки інформації в освіті), проєктне навчання тощо.

У межах нашого дослідження передбачається аналіз потенціалу штучного інтелекту як засобу підтримки та розвитку навчальної мотивації здобувачів педагогічних спеціальностей через створення творчих завдань. Особлива увага буде приділена вивченню того, як цифрові платформи, а саме інтерактивне освітнє середовища WEB мультимедіа енциклопедія «Трисуб'єктна дидактика» <https://tsd.kspu.edu>, може сприяти формуванню пізнавального інтересу, емоційної залученості та соціальної взаємодії здобувачів у процесі професійної підготовки. Розглядатимуться можливості адаптивного навчання, персоналізованих рекомендацій, емоційно-чутливих інтерфейсів, а також інтерактивних середовищ, що стимулюють саморефлексію, дослідницьку активність і внутрішню мотивацію до педагогічної діяльності (детальніше у підрозділі 1.2.).

1.2. Формування мотивації здобувачів освіти через інтеграцію творчих завдань та можливості штучного інтелекту

З активним розвитком штучного інтелекту все важче зацікавити та змотивувати здобувачів освіти до індивідуального стилю виконання завдань та прояву власної фантазії. Враховуючи, що творчість сприяє виробленню дофаміну — нейромедіатора, пов'язаного з позитивними емоціями та відчуттям задоволення, творчі завдання можуть виступати потужним мотиваційним чинником у освітньому процесі. Саме через залучення до креативної діяльності здобувачі вищої освіти активніше проявляють індивідуальність, фантазію та інтерес до навчання.

У цьому контексті особливої уваги заслуговує штучний інтелект як інструмент, що здатен не лише автоматизувати освітні процеси, а й сприяти розвитку мотивації через інтеграцію творчих завдань. Науковці динамічно вивчають поняття «штучний інтелект», аналізують, порівнюють, досліджують його вплив на різні сфери життя людства.

Штучний інтелект – система, яка може функціонувати, як людський мозок, аналізуючи та поєднуючи велику кількість інформації, яка панує на просторах Інтернету.

Досить часто його називають новою революційною технологією, яка змінить наше традиційне буття. Наразі цифровий інтелект є пріоритетним в застосуванні в освіті, паралельно з цим, варто пам'ятати про екологічність та етичність його використання. Як зазначено у роботах Д. Пчелянського та С. Воїнової: «До переліку інтелектуальних завач відносять: розпізнавання образів; аналіз ситуації; логічне мислення; розуміння ової інформації; навчання і самонавчання; планування цілеспрямованих дій. Інтелектуальна система може припускати зовнішнє керування, але для неї характерною є самокерованість. Система має певну мету і прагне так планувати свої дії, щоб досягати цієї мети» [35, С. 59–64.].

У сучасних дослідженнях підкреслюється, що розвиток стійкої мотивації майбутніх учителів початкової школи безпосередньо пов'язаний із використанням трисуб'єктної дидактичної моделі. Так, Петухова та Воляннюк акцентують на особливостях дистанційного навчання у воєнну годину, вказуючи на труднощі, з якими стикаються студенти та викладачі, а також на шляхи подолання демотивуючих факторів у освітньому процесі [31].

За твердженням М.Козяра, «...мотивація – як сукупність спонукальних факторів, які визначають активність людини (мотиви, потреби, ситуативні фактори, що детермінують поведінку людини) [15]. Мотивація складається із:

- мотивів (внутрішнє спонукання особи до діяльності з метою задовольнити власні потреби);
- потреб (стан особистості, який полягає в необхідності в чомусь або комусь) та інтересів (стан зацікавленості, який направлений на конкретну активність);

- стимулів (спонукання до діяльності, внаслідок чого особа отримує можливість здобуття засобів задоволення) і ситуативних факторів особистості (фактори, які залежать від стилю життя особи)» [15].

Відповідно до того наскільки потужними є дані компоненти визначається рівень бажання до певної діяльності. Треба бути свідомим цих компонентів, адже від їх наявності та ступеню залежить наскільки вмотивований здобувач до освіти.

Варто згадати про те, що мотивація існує зовнішня та внутрішня. Перший вид виникає внаслідок зовнішніх умов та факторів, другий взаємопов'язаний з внутрішніми потребами, мотивами, прагненнями тощо. Екстенсивні компоненти мотивації впливають на інтенсивні компоненти, тому, наприклад, потреби особи значною мірою залежні від навколишнього середовища, в якому він знаходиться і згодом, якщо середовище зміниться – зміняться і потреби.

Прикладом зовнішньої мотивації в освіті може бути похвала вчителя, позитивна оцінка, додаткові бали, отримання стипендії; а внутрішньою – задоволення потреб: бути найкращим, бути лідером, визнання групою та педагогами.

Внутрішньо мотивована поведінка, що проявляється через допитливість, дослідження та прагнення до майстерності, активізується у відповідь на специфічні типи нових стимулів — зокрема, ті, що становлять оптимальний виклик або оптимальну невідповідність між наявними знаннями та новою інформацією. Внутрішня мотивація виникає саме тоді, коли новизна є збалансованою: достатньою для виклику, але не надмірною для перевантаження. У таких умовах інтерес і позитивне збудження переважають над тривожністю та апатією, створюючи сприятливе середовище для навчання та саморозвитку.

Творчі завдання здобувачі освіти отримують в тій ситуації, коли ґрунтовно засвоїли основний освітній матеріал, у них є фундаментальна

база для створення власних проєктів. Завдання творчого рівня – написання есе, вірша, розповіді; створення кросворда, тесту, вправ, ментальної карти (інтелект-карти), презентації, відео, ребуса, вікторини тощо.

Формування мотивації здобувачів освіти за допомогою творчих завдань – надзвичайно важливий елемент навчання, який формує як особистісні, так і професійні риси та якості індивідуума, підтвердженням цьому є думка Л. Сергєєвої: «...творчість відіграє важливу роль у досягненні успіху особистості, оскільки допомагає людині розвивати свої здібності, щоб знайти своє місце в житті, стати конкурентоспроможною та затребуваною в професії, бути просто щасливою. Творча особистість здатна бачити світ навколо себе з нової, непередбачуваної перспективи та знаходити найефективніші способи подолання проблем» [36].

Саме тому педагоги мають застосовувати завдання, які націлені на розвиток творчого потенціалу. У сьогоденнішніх реаліях це зробити неважко, адже існує велика кількість додатків, платформ, сайтів, які вчитель може застосувати в освітньому процесі. Дані технології мають базові налаштування, використовуючи їх, здобувачі розвивають власну фантазію, отримують мотивацію започатковувати інновації, від результатів яких, надалі, отримують задоволення. Паралельно з цим, здобувач освіти має можливість вдосконалювати навички роботи зі штучним інтелектом, що є критично важливим у нашому столітті. Отже, першою із мотивацій є отримання задоволення від власноруч створеної та структурно й систематично проробленої праці, визнання іншими людьми цінності інновації, причетність до свіжих ідей.

Відповідно до теорії А. Маслоу найвищою точкою піраміди потреб є самореалізація (самоактуалізація), яка формується на базових та психологічних потребах і незмінним компонентом є вміння мислити творчо та креативно, створювати нове, ще невідоме людству. Саме

бажання змінювати давно застарілі норми й генерувати ідеї, які призведуть до еволюції є однією із мотивацій до отримання знань, умінь та навичок для нинішніх здобувачів освіти, адже навколишня реальність змінюється щоденно і саме молоді, амбітні, сміливі та вмотивовані особи роблять надзвичайний внесок у цей розвиток.

У даному питанні невід’ємною частиною є мотивація досягнень, на яку має вплив творчість. Мотивація досягнень характеризується тим, що особам подобається діяльність, в якій вони досягають успіху та уникають невдач. Саме під час творчої активності особа має можливість отримати позитивні емоції та результати, внаслідок створення нового. Мотивація складається із системи мотивів, яка визначає певні форми активності та поведінки особистості. Прикладом мотивів є: мотив досягнення успіху та уникнення невдач, які мають місце в мотивації досягнень. В умовах дистанційного навчання та війни пізнавальна мотивація може знижуватися через фрагментарність досвіду, втрату сенсу, емоційне виснаження.

На нашу думку важливо:

- створювати умови для дослідницької діяльності (гіпотеза → експеримент → висновок);
- забезпечити доступ до якісних цифрових ресурсів;
- підтримувати академічну свободу та інтерес до міждисциплінарних зв’язків.

Перший мотив – бажання особи досягнути успіху в певній активності, отримати схвалення більш досвідченої особи. Як стверджує А. Волянюк, «...протягом усього періоду навчання слід використовувати різні стимулюючі прийоми – від схвальної картинки після підсумкового балу і розміщення кращих робіт на сторінках факультету в соціальних мережах до рекомендації публічного представлення своєї роботи на семінарі, конференції, публікації в журналі та ін. Отримуючи періодично схвалення результатів своєї діяльності, здобувач освіти відчуває

задоволення від процесу дистанційного навчання, його мотивація підвищується» [7].

Ця думка підкреслює важливість позитивного підкріплення в освітньому процесі, адже навіть прості стимули сприяють формуванню внутрішньої мотивації, підвищують зацікавленість у навчанні та активізують самостійну діяльність студентів [8].

Другий мотив – намагання оминати поразку, задля збереження власної самооцінки, впевненості в собі тощо.

Наступним (*третім*, у нашому випадку) компонентом формування мотивації здобувачів є знання про них. Одним групам подобається більше розробка та презентація творчих проєктів, іншим створення ребусів та кросвордів, варто зрозуміти який спосіб творчої діяльності приносить найбільше задоволення здобувачам вищої освіти, що і буде мотивацією.

Останньою мотивацією є баланс між креативними та формальними завданнями. Якщо даних креативних вправ занадто багато, це може, навпаки, демотивувати й знизити якість навчання. Бажано мати рівновагу між теоретичними вправами на укріплення, повторення матеріалу та між творчістю, яка вдосконалює рівень знань.

Особистість педагога – найкращий мотиватор. Залежно від того, як учитель демонструє творчі завдання, пояснює їх виконання, показує власно створений приклад, наскільки чітко формулює кінцеву мету учні будуть сприймати інформацію та реагувати на неї. А. Волянчук зазначає: «...сьогодні ми відійшли від розуміння ролі вчителя лише у передачі знань, а вбачаємо набагато більше – ролі фасилітатора, тьютора, організатора, мотиватора та ін. Від сучасного педагога вимагається бути професійним в усіх аспектах діяльності – від аспекту навчання учнів до аспектів роботи з батьками та підвищення власної кваліфікації» [8]. Дана теза наголошує про те, що педагог вже не є лише джерелом знань, він виступає багатофункціональною фігурою освітнього процесу, від якої,

власне, залежить рівень мотивації, залученості та особистісного розвитку здобувачів освіти [8].

Серед рис мотивованого педагога ми виділили:

- які мають сталий розвиток, постійно покращують та вдосконалюють власні знання, уміння та навички;
- які мають здатність слухати думку інших, є відкритими до нових ідей, емпатійними у спілкуванні. Такі педагоги вміють зрозуміти потреби своїх здобувачів і знайти до кожного індивідуальний підхід.
- які знають та володіють найновішими методами та засобами викладання;
- які вміють створювати комфортну та безпечну атмосферу в колективі;
- які мають високий ступінь професійної кваліфікації;
- які дають здобувачам можливість відчувати успіх у починаннях, підтримку та мотивацію у процесі та признання в результатах.

Конкуренція – один із рішучих мотивацій людства. Саме вона допомагає здобувачам отримати натхнення на нові помисли. Варто лише пам'ятати про те, що конкуренція має бути позитивною і не шкодити атмосфері в групі.

«Упровадження інтерактивних методик навчання дає змогу змінити об'єкт навчання, перетворив його в суб'єкт навчання. Студент доволі часто є співавтором лекції, семінарського заняття, творцем нового в проекті, завдяки якому вони створюють власні продукти. Інтерактивні методики навчання активізують роботу викладача та студентів в аудиторії, т'ютора в групі та педагога в будь-якому освітньому закладі. Інтерактивні методи навчання, на відміну від традиційних, базуються на активній взаємодії учасників освітнього процесу, при цьому основна увага приділяється взаємодії слухачів між собою. Такий підхід дозволяє активізувати навчальний процес, зробити його більш цікавим та менш

втомлюваним для його учасників, більш результативним», – зазначає М. Козяр [15]. Відповідно до цієї цитати новітні методики освіти, основою яких є штучний інтелект, мотивують як педагогів, так і здобувачів до взаємодії та співпраці, що покращує атмосферу в групі, надає натхнення до нових ідей і проєктів та впливає на всебічний та гармонійний розвиток кожного з учасників освітнього процесу.

Формування мотивації здобувачів вищої освіти до навчальної діяльності через творчі завдання можна представити у вигляді наступної схеми (табл. 1.2):

Таблиця 1.2

**Основні чинники мотивації до взаємопов'язаної діяльності
учасників освітнього процесу в інформаційно комунікаційному
середовищі закладу вищої освіти.**

Педагогічні чинники, які реалізує викладач	Знання про інтереси здобувачів	Бажання змінювати застарілі норми і генерувати нові ідеї	Комунікативна виразність	Емпатія
	Творча компонента особистості педагога	Баланс між формалізованими та креативними завданнями	Інтелектуальна допитливість, володіння новітніми методами та формами навчання	Харизма
Чинники мотивації, що притаманні здобувачу освіти	Навчальна конкуренція	Поведінкова творчість	Ініціативність	Емпатія
	Отримання задоволення від власноруч створеного продукту	Педагогічне бачення майбутнього	Внутрішня мотивація	Емоційна стабільність

Враховуючи провідні мотиваційні чинники, що спонукають до професійної діяльності в освітньому середовищі, нами було здійснено спробу створити ієрархічну структуру творчої особистості педагога, яка формується в умовах інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища закладу вищої освіти. Така структура розглядається як багаторівнева система, що охоплює когнітивні, емоційні та інтегративні компоненти, кожен з яких відіграє ключову роль у становленні педагогічної ідентичності.

На першому рівні — когнітивному — визначено такі характеристики, як гнучкість мислення, здатність до аналізу, рефлексії та генерації нових ідей, що є основою інтелектуальної активності творчого педагога. Другий рівень — емоційний — охоплює емпатію, емоційну чутливість, мотиваційну стійкість і здатність до емоційного саморегулювання, які забезпечують ефективну взаємодію з учасниками освітнього процесу.

Третій — інтегративний рівень — репрезентує синтез попередніх компонентів у формуванні педагогічної ідентичності, що проявляється у здатності педагога бути носієм культурних цінностей, етичних норм, інноваційного мислення та соціальної відповідальності. Саме в цьому вимірі творчість набуває не лише індивідуального, а й соціального значення, оскільки педагог виступає як агент змін, фасилітатор розвитку і провідник освітніх інновацій.

Таким чином, ієрархічна модель творчого педагога в ІКПС дозволяє не лише описати структурні компоненти його особистості, а й окреслити умови для її розвитку — через інтерактивну взаємодію, рефлексивні практики, цифрову самореалізацію та ціннісне наповнення освітнього процесу. (див табл. 1.3):

Таблиця 1.3

Характеристика творчої особистості майбутнього педагога

Когнітивні засади

Креативність		Гнучкість мислення		Інтелектуальна допитливість	
Емоційно-комунікаційні засади					
Емпатія	Емоційна стабільність		Натхнення	Здатність до саморефлексії	
Комунікативна виразність					
Виразність мовлення	Вміння слухати		Харизма	Здатність використовувати цифровий інструментарій	
Поведінкова творчість					
Ігрова та експериментальна активність			Відкритість до ризику	Саморефлексія	
Інтегративна професійна ідентичність, що характеризується здатністю до міждисциплінарного мислення, творчим підходом, ціннісними орієнтаціями та педагогічним баченням майбутнього					

Зрештою, мотивація здобувачів вищої освіти до навчальної діяльності формується через поєднання творчих завдань, позитивного підкріплення, індивідуального підходу та інтеграції цифрових інструментів, зокрема штучного інтелекту. Визначені чинники мотивації — дозволяють створити сприятливе інформаційно-комунікаційне середовище, що стимулює самореалізацію, ініціативність та професійне зростання. Особистість педагога, його креативність, емпатія та здатність фасилітувати навчальний процес є ключовими детермінантами мотиваційного клімату в освітньому закладі.

1.3. Практична значущість творчих завдань у формуванні інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища

Розробка інтерактивних і творчих моделей завдань, що поєднують освітню мету з розвитком критичного, креативного та рефлексивного мислення здобувачів, потребує особливої уваги. Такі моделі мають формувати мотивуюче навчальне середовище, у якому цифрові ресурси функціонують не лише як джерело знань, а як активний інструмент взаємодії між викладачем, здобувачем та інформаційно-комунікаційним освітнім середовищем. Загальна проблема інтеграції цифрових ресурсів

у професійну підготовку педагогів, зокрема реалізація трисуб'єктної дидактичної моделі, хоча й має певне теоретичне підґрунтя, потребує подальшого концептуального осмислення відповідно до сучасних освітніх викликів. Особливої актуальності набувають напрями цифровізації, інноваційної дидактики, персоналізації освітнього процесу та гейміфікації, які відкривають перспективи для розробки ефективних методичних рішень, здатних забезпечити цілісне, гнучке та результативне формування професійних компетентностей майбутніх педагогів. Сучасний освітній процес передбачає створення такої системи, яка задовольняє освітні потреби кожного здобувача залежно від його індивідуальних та вікових категорій, при цьому застосовуючи штучний інтелект, який вносить свої зміни в організацію навчання. Даний процес все більше вимагає використання творчого ставлення до виконання найрізноманітніших настанов. Для виконання цього завдання, на даний час, існує значна кількість цифрового інтелекту: сайтів, мобільних додатків, платформ, вебсервісів тощо. Тому поєднуючи ІІІ та творчі завдання педагогам варто пам'ятати про те, що наслідком цього взаємозв'язку є творчі майбутнього.

Як зазначає Н.В. Морзе: «...штучний інтелект може бути використаний для добування даних, представлення знань, розпізнавання та відтворення усного та писемного мовлення, розпізнавання візуальних об'єктів, генерування різних типів контенту, обчислювальної творчості, автоматизації процесів тощо. В освітній галузі це дозволяє реалізовувати індивідуалізацію та адаптивність навчання, доступ до даних та глобальних знань незалежно від часу та локації й, відповідно, зниження бар'єрів у доступі до знань, впроваджувати інноваційні методики навчання, автоматизовувати окремі процеси в діяльності педагогічних працівників, підвищити рівень креативності та ефективності навчання». Таким чином, дослідниця підкреслює наявність універсального потенціалу штучного

інтелекту в освіті, зокрема його можливість сприяти індивідуалізації, підвищенню креативності та оптимізації педагогічної діяльності [25].

Актуальні дослідження свідчать, що вебмультимедіа енциклопедія «Трисуб'єктна дидактика» може виступати інноваційним освітнім ресурсом, що інтегрує сучасні інформаційно-комунікаційні технології у процес підготовки майбутніх педагогів. Петухова Л.Є. та Ланчук В. підкреслюють, що функціональні модулі платформи (творчі завдання, мультимедійна галерея, глосарій, тестування, електронний журнал тощо) сприяють розвитку критичного і креативного мислення, формуванню комунікативних навичок та професійної компетентності здобувачів освіти [34].

Творчі завдання значною та позитивною мірою впливають на сучасний освітній процес. Дані завдання повинні бути не тільки на предметах, які пов'язані із мистецтвом (музичним чи образотворчим), а й на гуманітарних, соціальних, природничих тощо. Завдяки креативним вправам здобувачі проявляють та розвивають свою творчість та неординарність, навчаються мислити нестандартно, не боятися викликів і створювати нове.

Механізм практичного впливу творчих вправ на розвиток особистості в сучасному освітньому процесі:

По-перше, критичне мислення. Людям, які не бояться генерувати ідеї, відкриваються новому досвіду та забувають про категоричність і установки про те, що вони лиш маленька частина цього великого світу і не мають ніякого впливу на нього, буде важко проявити себе в творчих завданнях, адже, не маючи достатньо розвинутого критичного мислення особи думають шаблонно, не аналізуючи, не порівнюючи та не синтезуючи.

Під час виконання творчих вправ відбувається вищий розвиток особистості, тому що вона починає мислити нестандартно, опираючи на досвід, який вже має. Якщо здобувачам важко виконувати дані завдання,

варто ставити запитання, які «запускають мислення», наприклад, серед них: «Що відбувається...?», «Чому це зараз є важливим?», «Чого ми не бачимо в цій ситуації, але воно може бути», «Порівняй чим ця інформація відрізняється від другої» тощо. Також необхідно уважно слухати думку здобувача вищої освіти, якщо при висловлюванні він робить помилку, то варто застосувати прийом «Бургер», який полягає на тому, щоб спочатку вчитель похвалив, вказав на позитивні сторони роздумів (це верхня частина бургера), згодом повідомив про те, що є деякі моменти, які варто було б виправити (начинка) і на сам кінець ще раз похвалити учня, при цьому намагатися змотивувати його до дії (нижня частина бургера). Таким чином в учня закладається фундамент на особисту критичну думку, а згодом він зможе проявляти творчість у завданнях.

По-друге, творчі завдання розвивають якості творчої особистості. «Істинно творчою особистістю може бути захоплена, одержима якоюсь ідеєю людина — учений і музикант, робітник і лікар, двірник і художник, — але їй завжди притаманний високий рівень творчої активності. Важлива умова творчості — сприйняття нових ідей, здатність знаходити й порушувати проблеми, незалежність поведінки та суджень і водночас уміння поступатись і відмовлятися від своїх попередніх думок, критичність, сміливість, терпимість. Істотною суб'єктивною умовою творчості зазвичай вважають завзятість, наполегливість, уміння забезпечити регулярність і ритмічність розумової праці», - О. Туриніна [41].

Серед рис творчої особи є: креативність (особа має творчий арсенал, який відображається у різних видах активності), готовність до ризику (стратегія руху в невизначених умовах, яка утворюється внаслідок аналізування обставин та особистих можливостей), наполегливість (уміння особи відстоювати власну думку, бути впевненим у своїх намірах, відстоювати зовнішні та внутрішні перешкоди),

оригінальність (неповторна ідея; створення того, що, надалі, було б базою для копіювання), високий рівень емпатії (для створення нового необхідно вміти ототожнювати власні емоції та почуття з емоціями та почуттями інших, вміти відтворити емоційні наслідки у вигляді творчого завдання).

Є три рівні емпатії – низький, середній та високий. Для того щоб як можна точніше проявити творчий потенціал, потрібно мати високий рівень емпатії, що допомагає створювати глибокі твори мистецтва), творчий потенціал (здібності, які має індивід, які є основою для творчих дій), цілеспрямованість (точне бачення того, що особа хоче досягнути і яким чином це зробити), адаптивність (уміння пристосовуватися до змін у навколишньому середовищі). Саме ці риси характеру (рис.1.4) відрізняють творчу особистість від нетворчої, ці якості сприяють створенню інновацій. Нетворчі люди роблять так, як написано в інструкції, плані, розкладі, у той час, як творчі не обмежуються на цьому – вони генерують нові ідеї, які розвивають представників людства.

Щоб допомогти здобувачам освіти в розвитку рис творчої особи, педагогам необхідно підтримувати ідеї, які генерують учні, вірити в їх можливості. Також цікавим задумом є запрошення відомих креативних людей до співбесіди, проведення тренінгу або лекції зі здобувачами освіти.

Наступною практичною значущістю для застосування творчих вправ є дисциплінованість виконавців. Адже для того, щоб виконати завдання такого типу здобувачам освіти необхідно дотримуватися певних вимог. Наприклад, мати силу волі, щоб довести до кінця почате, не залишити на пів шляху. Встановити порядок дій, яких необхідно дотримуватися систематично, а не періодично. Особа має бути зосередженою на власному проєкті, поглинаючись усіма думками у творчість можна досягнути новизни.

Розвиток пізнавальної активності. Напочатку виконання творчих завдань здобувачі потребують базових знань з певної теми. Чим більше інформації знайде, прочитає, проаналізує та порівняє здобувач, тим вища вірогідність досягнути креативної ідеї. Це пов'язано з тим, що внаслідок розвитку когнітивної діяльності (відчуття, сприймання, уявлення, усвідомлення тощо) здобувача вищої освіти має значну кількість прикладів, опираючись на які генерує нове.

Розвиток комунікативних навичок. Якщо творче завдання стосується роботи в групі, то дана ситуація навчає здобувачів підпорядковуватися правилам групи: слухати та чути ідеї інших учасників; адаптовуватися під зміни в середовищі; займати певне місце в колективі – лідер, організатор, творча особа, аналітик тощо; уміти вести дискусію, відстоювати власну думку, оцінювати ідеї колег; заохочувати та мотивувати до спілкування та висловлення особистих ідей.

Відповідно до трисуб'єктної дидактики у творчій діяльності в сучасній освіті бере участь три компоненти – педагог, здобувач і інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище. Згідно з цим, під час виконання, деякі творчі завдання повинні мати у своєму застосуванні штучний інтелект. Приклад ідей творчих завдань, які можна дати здобувачам із застосуванням штучного інтелекту містить в собі (табл. 1.4).

Таблиця 1.4

Приклади метапредметних завдань трисуб'єктної дидактики із застосуванням штучного інтелекту

Предмет	Творче завдання	Платформи, які варто використовувати відповідно до вправи
Мовні дисципліни (українська,	1. Створення аудіо- або відео поезії. Можна запропонувати здобувачам на відео зняти	InShot, Adobe Premiere Rush

англійська, польська мова та література)	виразне читання вірша або уривка твору. - Створити комікс за уривком прочитаного твору або написати продовження тексту і згенерувати до нього комікс. - Цікавою ідеєю також є написання власного твору та створення за ним відео або коміксу. - Зняти на відео міні-театр за прочитаним твором. - Перевірка знань через тести та опитування.	Storyboard That, ToonDoo InShot, Adobe Premiere Rush Storyboard That, ToonDoo InShot, Adobe Premiere Rush Quizizz, Kahoot, Wordwall, LearningApps
Математична галузь	- Створення вікторин та квестів відповідно до теми. - Створення графічного диктанту, при розв'язанні якого в результаті має отриматись малюнок. - Перевірка знань через тести та опитування.	1. Quizizz, Kahoot, Wordwall, LearningApps 2. Miro, MindMeister, Xmind 3. Quizizz, Kahoot, Wordwall, LearningApps
Природнича освітня галузь	- Застосування інтерактивних екскурсій (географія). - Створення інтелектуальних карт відповідно до певної тематики. - Генерація презентацій, кросвордів за заданою темою. - Виготовлення власного експериментального відео, на якому здобувачі тестують дослід. - Екологічний план – може бути як групова робота з	Онлайн-сайти Miro, MindMeister, XMind Quizizz, Kahoot, Wordwall, LearningApps InShot, Adobe Premiere Rush Canva, Wix Logo Maker Storyboard That, ToonDoo Quizizz, Kahoot, Wordwall, LearningApps

	покращення екологічного середовища. 6. Створення природничих наукових коміксів. 7. Перевірка знань через тести та опитування.	
Соціальна і здоров'язбережувальна освітня галузь	1. Створення інтелект-карти. 2. Генерація послідовності подій. 3. Формування власного родинного дерева. 4. Сторення відео-інтерв'ю у представників різних епох. 5. Створення презентації, кросвордів, вікторин. 6. Перевірка знань через тести та опитування.	Miro, MindMeister, XMind. Canva, Wix Logo Maker Canva, Wix Logo Maker InShot, Adobe Premiere Rush Quizizz, Kahoot, Wordwall, LearningApps, Canva, Wix Logo Maker Quizizz, Kahoot, Wordwall, LearningApps
Технологічна Освітня галузь	1. Створення власного логотипу, візитівки, плакату, афіші, банера. 2. Створення анімації відповідно до певної історії чи казки. 3. Перевірка знань через тести та опитування.	Canva, Wix Logo Maker Canva Quizizz, Kahoot, Wordwall, LearningApps
Інформатична Освітня галузь	1. Проєктування власного сайту. 2. Застосування додатку Scratch для кодування історій. 3. Проєктування дизайну. 4. Перевірка знань через тести та опитування.	Google Сайти Scratch Canva, Wix Logo Maker Quizizz, Kahoot, Wordwall, LearningApps

Варто зазначити, що здобувач освіти під час професійної підготовки у вищому освітньому закладі проходить через п'ять етапів, які необхідні

для розвитку його знань, умінь та творчих здібностей. Про ці п'ять рівнів писав М.М. Фіцула у підручнику «Педагогіка вищої школи» [42].

Перший рівень – інтуїтивний. Характеризується тим, що здобувачі на інтуїтивному рівні, без професійної підготовки розв'язують певні задачі, паралельно з цим, не можуть ґрунтовно пояснити чому саме в такий спосіб відбувається хід дій, які мета, завдання, передбачувані результати тощо. Як зазначає О. Туриніна: «Щоб творча людина могла розвивати галузь, у якій працює, її знання про своє поле діяльності мають бути достатніми. Не можна вийти за межі поля можливостей і виявити креативність, не знаючи цих меж. Проте вплив знань може бути як позитивним, так і негативним: усталені знання можуть обмежувати кругозір дослідника, позбавляти його можливості по-новому розглянути проблему» [41].

Наступний етап – репродуктивний. На цій стадії учні, виконуючи фахові завдання, слідує певним правилам, нормам, вимогам, вказівкам педагогів. Здобувачі сприймають нову професійну інформацію, аналізують, запам'ятовують, порівнюють її. Згодом уміють точно або близько до точного матеріалу відтворити власну інформацію.

На наступному рівні, репродуктивно-творчому, здобувачі мають право деякі ситуації виконувати самостійно, покладаючись на вже засвоєну наукову базу. У більш важких вправах ще потребують підтримки педагогів, які зможуть направити на істинний шлях.

Передостаннім етапом є творчо-репродуктивний. Він передбачає ґрунтовну основу знань, умінь та навичок у здобувачів, для успішного виконання професійної активності. Ситуації виконують за шаблонними принципами, які учні засвоїли у вищому навчальному закладі.

Останній рівень – творчий. Найвищий рівень розвитку професійних умінь, навичок та здібностей, на якому здобувачі вміють грамотно створювати новий матеріал, який корисно вплине на подальший розвиток певної галузі. Творчі завдання сприяють найбільш якісному та

ефективному досягненню цього рівня, саме тому під час освіти їх повинно бути якнайбільше.

Педагогам варто бути свідомим того, що творчий процес має свої етапи, через які буде проходити кожен зі здобувачів освіти, виконуючи креативні завдання. Тож, першим етапом є виникнення ідеї, формулювання завдання. На цьому рівні здобувачі досліджують це завдання з різних сторін – накопичують знання про нього, шукають, аналізують, порівнюють матеріал, визначають ймовірні ризики, які можуть з'явитися під час реалізації.

Другий етап – створення та організація ідеї. Ознайомившись із великою кількістю матеріалу, на якому сформовано певну думку, здобувачі можуть переходити до формування ідеї, її цілі, завдань та плануванню. Даний етап орієнтується на інтуїцію, яка увесь час супроводжує здобувача вищої освіти. Значним компонентом є чітке бачення та усвідомлення кінцевих результатів, тому важливе гармонійне балансування інтуїтивних та аналітичних здібностей особистості.

Третім етапом є реалізація створеного плану. На цьому рівні особа вже має цілісну систему, якій слідує, використовуючи власні ресурси, здібності, навички. Звичайно варто вносити невеликі поправки для удосконалення проєкту.

Наступним рівнем є перевірка результатів. Варто впевнитися у правильності виконання усіх задач, зіставити фактичні результати із запланованими, якщо є помилки, то вирішити їх і з'ясувати що було причиною.

Останнім етапом є завершення. Під час цього рівня відбувається демонстрація проєкту та оцінювання результатів проробленої роботи. Під час представлення творчого завдання варто визначити чіткі та конкретні відомості про нього, серед них мають бути: назва та цілі, склад представників проєкту; способи, засоби, матеріал, методи, які

використовувалися; розповісти про складнощі, з якими зіштовхнувся здобувач або група; результат та висновки.

Відповідно до завдань нашого дослідження, а саме, обґрунтувати роль творчих завдань та можливостей штучного інтелекту у формуванні мотивації здобувачів освіти, нами було розроблено комплекс творчих завдань групової та індивідуальної спрямованості, відповідно до тем та предметного змісту курсу «Трисуб'єктна дидактика». Нами було здійснено аналіз архітектури та дидактичного потенціалу вебмультимедійної енциклопедії «Трисуб'єктна дидактика» як інноваційного освітнього ресурсу, що інтегрує сучасні інформаційно-комунікаційні технології в структуру освітнього процесу. Відповідно до функціональних компонентів платформи, серед яких: силабус, тематичні блоки, інтерактивна тека творчих завдань, мультимедійна галерея, глосарій, система тестування та добірка електронних ресурсів. Враховуючи ключові мотиваційні чинники, ми змогли визначити структуру творчої особистості педагога, яка формується в цифровому освітньому середовищі. В її основі — когнітивні якості (гнучкість мислення, здатність до аналізу), емоційні риси (емпатія, мотивація) та інтегративні характеристики, що формують педагогічну ідентичність як носія цінностей, культури й інновацій. Така модель дозволяє глибше зрозуміти, як цифрове середовище впливає на розвиток творчого педагога.

Висновки до розділу 1

Таким чином, проведене теоретичне дослідження підтверджує, що створення інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища для вивчення курсу «Трисуб'єктна дидактика» є закономірним результатом еволюції сучасної педагогічної науки, орієнтованої на цифрову трансформацію освіти та гуманістичні цінності партнерської взаємодії.

По-перше, аналіз понятійного апарату дав змогу з'ясувати, що концепт трисуб'єктної дидактики, уперше обґрунтований Л. Є. Петуховою у 2009 р., визначає якісно новий тип організації навчання, у якому три рівноправні суб'єкти — викладач, здобувач і інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище — взаємодіють на засадах партнерства, активності та рефлексивності. Саме поява третього суб'єкта зумовила формування нового освітнього простору, спроможного підтримувати різні формати взаємодії й адаптуватися до потреб здобувачів освіти.

По-друге, результати аналізу показали, що формування мотивації здобувачів освіти тісно пов'язане з інтеграцією творчих завдань і використанням інструментів штучного інтелекту. Доведено, що саме креативна діяльність активізує пізнавальні процеси, підвищує рівень

самостійності, сприяє розвитку внутрішньої мотивації та формуванню професійної ідентичності майбутніх учителів. Штучний інтелект у цьому аспекті виступає помічним засобом педагога, який забезпечує особистісно зорієнтований підхід, підтримує процес оцінювання та формує емоційно-ціннісну сферу здобувачів.

По-третє, здійснений аналіз практичної значущості творчих завдань засвідчив, що вони відіграють провідну роль у структурі інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища. У результаті поєднання творчих вправ, цифрових технологій і штучного інтелекту створюються умови для формування освітнього середовища, у якому кожен здобувач має можливість до самореалізації, саморефлексії та розвитку інноваційного мислення.

Узагальнення результатів теоретичного аналізу дозволяє зробити висновок, що формування інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища курсу «Трисуб'єктна дидактика» є об'єктивною необхідністю сучасного етапу розвитку освіти, спрямованою на реалізацію компетентнісного, особистісно зорієнтованого та креативно-діяльнісного підходів. Розроблені теоретичні положення створюють концептуальну основу для подальшого проєктування та експериментальної перевірки ефективності ІКПС у формуванні професійних компетентностей майбутніх педагогів.

РОЗДІЛ 2. Експериментальне дослідження ефективності застосування творчих завдань у курсі «Трисуб'єктна дидактика»

2.1. Архітектура та структура електронного ресурсу для вивчення курсу «Трисуб'єктна дидактика»

Під час реалізації бакалаврської освітньої програми «Початкова освіта» підготовки майбутніх педагогів особливе значення має впровадження трисуб'єктної дидактики, яка сприяє формуванню професійно значущих компетентностей. У цьому контексті створення WEB мультимедіа енциклопедії «Трисуб'єктна дидактика» відповідає тенденціям модернізації освіти щодо якісного, структурованого контенту, здатного забезпечити не лише засвоєння знань, а й розвиток провідних професійних компетентностей. Відтак, метою даного параграфа є обґрунтування структури електронного ресурсу, що слугуватиме емпіричною основою для перевірки висунутого наукового припущення.

Курс «Трисуб'єктна дидактика» є авторською науково-методичною розробкою Херсонського державного університету, створеною командою провідних фахівців (О.В. Співаковський, Л.Є. Петухова, Г.М. Кравцов,

Н.А. Воропай, В.В. Коткова), репрезентує інноваційну педагогічну модель, що базується на рівноправній взаємодії викладача, здобувача та інформаційно-комунікаційного освітнього середовища. Зазначимо, що запровадження такого підходу модернізує освітній процес, активізуючи критичне й творче мислення здобувачів та формуючи індивідуальні освітні траєкторії.

Особливої актуальності курс набуває у змішаному та дистанційному форматах. WEB мультимедійна енциклопедія, як багаторівнева електронна платформа, забезпечує доступ до навчальних матеріалів освітньої компоненти, інтерактивну взаємодію та з орієнтацією на індивідуальні освітні запити. Концепція трисуб'єктної дидактики отримала позитивну оцінку провідних науковців (В.Г. Кремень, Н.В. Морзе, О.Я. Савченко) як перспективна методологічна основа оновлення педагогіки. Емпіричне підтвердження ефективності курсу отримано шляхом анкетування студентів бакалаврського рівня, що засвідчило його результативність і відповідність сучасним освітнім запитам.

Одним із ключових чинників ефективності освітнього процесу в межах трисуб'єктної дидактики є здатність цифрового середовища виступати активним мотиваційним агентом. У дослідженні Л. Петухової та А. Бальохи було емпірично підтверджено, що 65 % студентів активно використовують інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище (ІКПС) під час навчання, що безпосередньо впливає на підвищення рівня їх професійної підготовки [2]. Це свідчить про те, що ІКПС виконує функцію технічної підтримки, і як наслідок формує внутрішню мотивацію до навчання, сприяє самостійності, рефлексії та розвитку інформатичної культури.

На базі педагогічного факультету Херсонського державного університету протягом багатьох років успішно функціонує інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище, яке стало основою для створення низки цифрових освітніх курсів. Зокрема, було

розроблено серію WEB мультимедійних енциклопедій, присвячених історії педагогіки, загальній та дошкільній педагогіці, дидактичній спадщині Фрідріха Фребеля, а також дисциплінам природничого циклу. Усі ці ресурси реалізовані на платформі Moodle, що забезпечує єдину структурну логіку подання навчального контенту, спрощує навігацію та сприяє систематизації освітньої інформації.

У процесі педагогічного дослідження ми провели анкетування здобувачів третього курсу бакалаврського рівня, які опановували освітню компоненту «Трисуб'єктна дидактика». Метою цього етапу було виявлення рівня обізнаності студентів щодо концептуальних засад трисуб'єктної моделі, їх ставлення до змісту дисципліни, а також оцінка мотиваційного та когнітивного потенціалу запропонованих форм навчання.

Анкета була розроблена як інструмент педагогічної діагностики, що поєднує кількісні та якісні показники. Запитання охоплювали як змістовий аналіз курсу, так і прогностичну оцінку доцільності створення WEB мультимедіа енциклопедії «Трисуб'єктна дидактика» як педагогічного освітнього ресурсу. Отримані результати стали основою для подальшого обґрунтування структури електронного ресурсу, а також підтвердили наукове припущення щодо ефективності трисуб'єктної моделі в контексті розвитку критичного мислення, креативності та мотивації здобувачів освіти. Доцільно виокремити основні результати анкетування, які свідчать про високий рівень позитивного сприйняття трисуб'єктної дидактичної моделі та доцільності створення нового освітнього ресурсу.

Результати зображені на рис. 2.1 засвідчили високий рівень зацікавленості та позитивне сприйняття дисципліни: 85,7 % респондентів відзначили трансформацію ролей учасників освітнього процесу.

Як, ви вважаєте, чи докорінно трисуб'єктна дидактика змінює традиційні функції кожного суб'єкта в освітньому процесі?

14 відповідей



Рис. 2.1 Розподіл відповідей респондентів щодо трансформації ролей учасників освітнього процесу в межах трисуб'єктної дидактики

Серед основної маси більшість респондентів 78,6 % (рис. 2.2) — високо оцінили розвиток критичного та креативного мислення.

Чи вважаєте ви, що трисуб'єктна дидактика сприяє розвитку креативного та критичного мислення в здобувачів?

14 відповідей

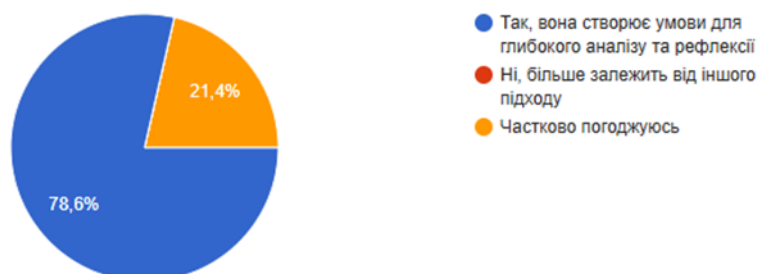


Рис. 2.2 Думка студентів про вплив курсу на розвиток критичного та креативного мислення та мотивації до навчання.

Абсолютно одностайною була думка також студентів щодо мотиваційного аспекту (рис. 2.3): 100 % респондентів наголосили, що створення вебмультимедійної платформи істотно підвищить інтерес до навчання та забезпечить зручний доступ до матеріалів.

Чи підвищить впровадження цифрової платформи (Вебмультимедіа енциклопедія) для курсу «Трисуб'єктна дидактика» мотивацію здобувачів до навчання та сприятиме досягненню високих рівнів знань і навичок з дисципліни?

14 відповідей



- Так, цифрова платформа значно підвищить мотивацію та полегшить доступ до матеріалів.
- Ні, мотивація здобувачів не залежить від використання цифрових платформ.

Рис. 2.3 Оцінка мотиваційного впливу впровадження вебмультимедійної платформи

У якісних анкетах та коментарях студенти акцентували на інтерактивності, творчих завданнях і групових проєктах, а також запропонували вдосконалення курсу шляхом розширення цифрових інструментів, гейміфікації та впровадження чат-ботів для підтримки навчання.

У якісних коментарях студенти виокремили низку переваг курсу, зокрема інтерактивність, наявність творчих завдань і групових проєктів. У відгуках зазначалося: «Курс допомагає розвивати критичне та креативне мислення, оскільки завдання спонукають аналізувати, порівнювати та створювати власні продукти». Водночас респонденти висловили конкретні пропозиції щодо вдосконалення дисципліни, серед яких — розширення використання інтерактивних інструментів (Padlet, Jamboard, Mentimeter), впровадження елементів гейміфікації (рейтингові системи, вебквести), а також створення чатів із бот-помічниками для забезпечення оперативної підтримки та зворотного зв'язку.

Враховуючи результати анкетування та виявлені освітні потреби здобувачів нами було розроблено та апробовано власну версію інтерактивного освітнього ресурсу — WEB мультимедійну енциклопедію «Трисуб'єктна дидактика», розміщену на сайті <https://tsd.kspu.edu/> (рис. 2.4)

WEB мультимедіа енциклопедія «Трисуб'єктна дидактика»

[На головну](#)

Навігація

▼ На головну

■ Мої курси

🏠 Мої курси

> Курси



Ми безмежно раді вітати вас на курсі «Педагогіка (Трисуб'єктна дидактика)». Це не просто навчальна дисципліна, а захоплива подорож у майбутнє освіти, де ви станете справжніми провідниками змін.

Вхід

Ім'я входу

Пароль

Увійти

[Забули пароль?](#)

Увійдіть, використовуючи

Рис. 2.4 Скриншот сторінки інформаційно-комунікаційного середовища WEB мультимедіа енциклопедія «Трисуб'єктна дидактика» Херсонського державного університету.

Архітектура освітнього ресурсу була реалізована як багаторівнева ієрархічна система з деревоподібною структурою, що забезпечує логічну організацію контенту та функціональних компонентів.

Цифрова архітектура курсу інтегрована в інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище (ІКПС) Херсонського державного університету, яке включає модулі персоніфікації, електронного журналу та зворотного зв'язку.

Модуль електронного журналу надає здобувачам доступ до даних про навчальний прогрес — результати тестування, виконання завдань, рівень участі та відвідуваність. Для викладачів цей інструмент виконує аналітичну функцію, дозволяючи здійснювати моніторинг, діагностику труднощів і індивідуалізацію педагогічного впливу. Модуль зворотного зв'язку забезпечує комунікацію між здобувачами, викладачами та адміністрацією ресурсу, дозволяючи залишати запити, коментарі, пропозиції щодо вдосконалення платформи або повідомлення про технічні збої. Усі звернення є конфіденційними. Особливу увагу приділено механізмам персоніфікації навчального досвіду, функціоналу електронного журналу та засобам зворотного зв'язку, що забезпечують динамічну взаємодію між учасниками освітнього процесу.

Функціональна структура системи передбачає три рівні доступу — здобувач, викладач і адміністратор — що забезпечує чіткий розподіл прав, контроль доступу та безпеку користувачів. Реєстрація в курсі є обов'язковою та здійснюється шляхом верифікації через корпоративну електронну пошту з подальшим введенням персонального пароля. У процесі реєстрації здобувачі освіти заповнюють базові ідентифікаційні поля: прізвище, ім'я, по батькові, факультет, спеціальність і навчальну групу (з використанням структурованих випадających списків). Дотримання чіткого регламенту реєстрації реалізує можливість здійснювати точну ідентифікацію учасників освітнього процесу, забезпечує дотримання індивідуальної освітньої траєкторії кожного здобувача та регламентований доступ до структурованого контенту.

На рис. 2.5 представлено архітектуру WEB мультимедійної енциклопедії «Трисуб'єктна дидактика» як приклад реалізації сучасного освітнього інструменту, побудованого на засадах структурованості, інтерактивності та ергономічності. Архітектурна модель, представлена на схемі, слугувала концептуальною основою для створення сайту. Основна концепція авторської моделі полягає у впровадженні трисуб'єктної дидактики в процес професійної підготовки майбутніх педагогів, що передбачає системну організацію формування інформатичних компетентностей здобувачів освіти. Зазначене інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище розглядається як рівноправний суб'єкт освітнього процесу поряд із викладачем і здобувачем, забезпечуючи цілісність і динамічність навчальної взаємодії.

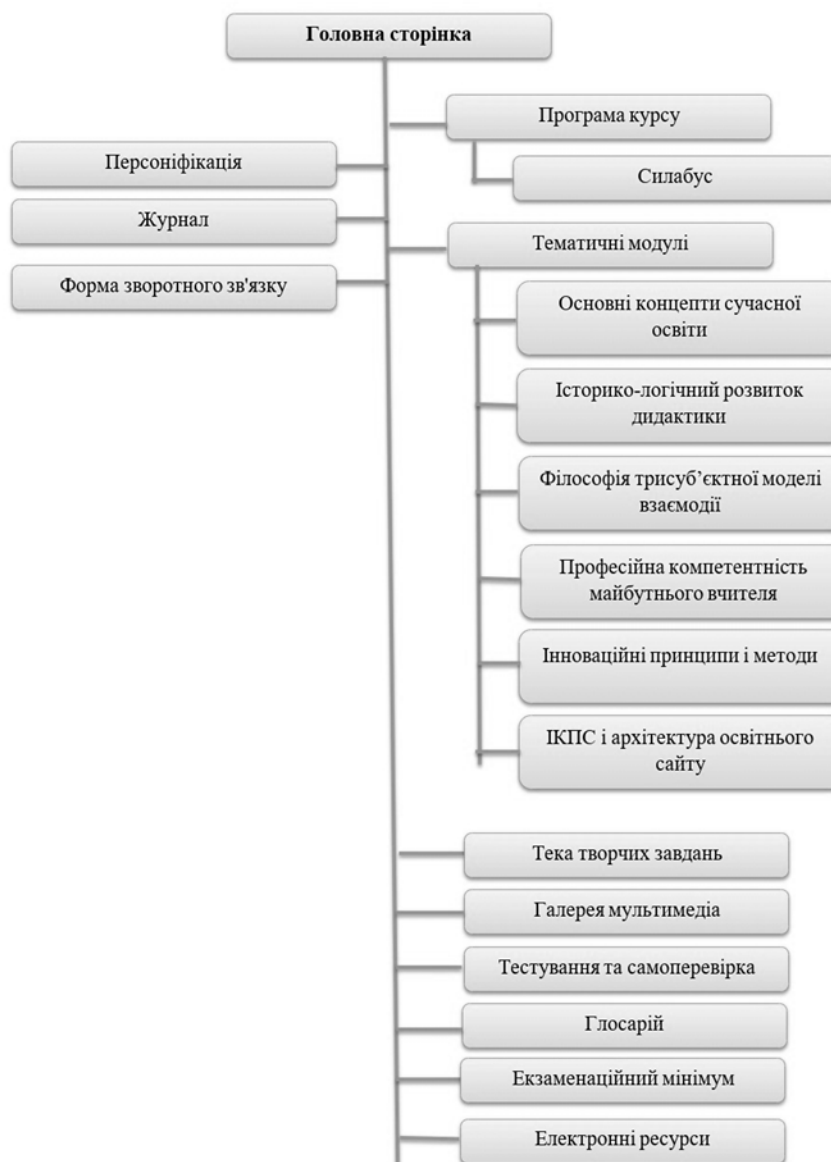


Рис. 2.5 Архітектура WEB мультимедіа енциклопедії «Трисуб'єктна дидактика»

Програма курсу (силабус) виконує функцію системного ядра, що визначає концептуальну логіку, змістове наповнення та організаційні параметри освітнього процесу. Вона структурована у форматі силабусу, який охоплює анотацію, формулювання мети та завдань дисципліни, перелік сформованих компетентностей і очікуваних результатів навчання, тематичну модульну структуру, типи навчальних активностей (лекційні, практичні, самостійні), систему оцінювання, принципи академічної доброчесності та рекомендовані джерела. Програма орієнтована на реалізацію трисуб'єктної дидактики, спрямована на

розвиток цифрових, комунікативних і професійно-педагогічних компетентностей майбутніх учителів, і впроваджується із застосуванням інноваційних освітніх технологій у змішаному форматі навчання.

Тематична структура курсу охоплює шість змістових модулів, узгоджених із логікою освітньої програми та структурою силабусу. Кожен модуль містить чітко структуровані компоненти: лекційний контент (у форматі мультимедійних презентацій або відеолекцій), практичні завдання (семінарські заняття, кейс-методи, групові форми роботи), завдання для самостійної діяльності (аналіз джерел, розробка творчих завдань, мініпроектів), а також методичні рекомендації для здобувачів і викладачів.

Модульна побудова орієнтована на формування інтегрованих компетентностей через реалізацію принципів трисуб'єктної взаємодії, де кожна тема висвітлює взаємозв'язки між студентом, викладачем та освітнім середовищем. Тематика модулів включає: «Сучасні концепти освіти» (рис.2.6), «Історико-логічна еволюція дидактики», «Філософські засади трисуб'єктної взаємодії», «Професійна компетентність майбутнього педагога», «Інноваційні принципи та методи навчання», «ІКПС і архітектура освітнього вебресурсу». Запропонований змістово-структурний підхід сприяє ефективному, цілісному та адаптивному засвоєнню навчального матеріалу з урахуванням можливостей цифрових технологій.

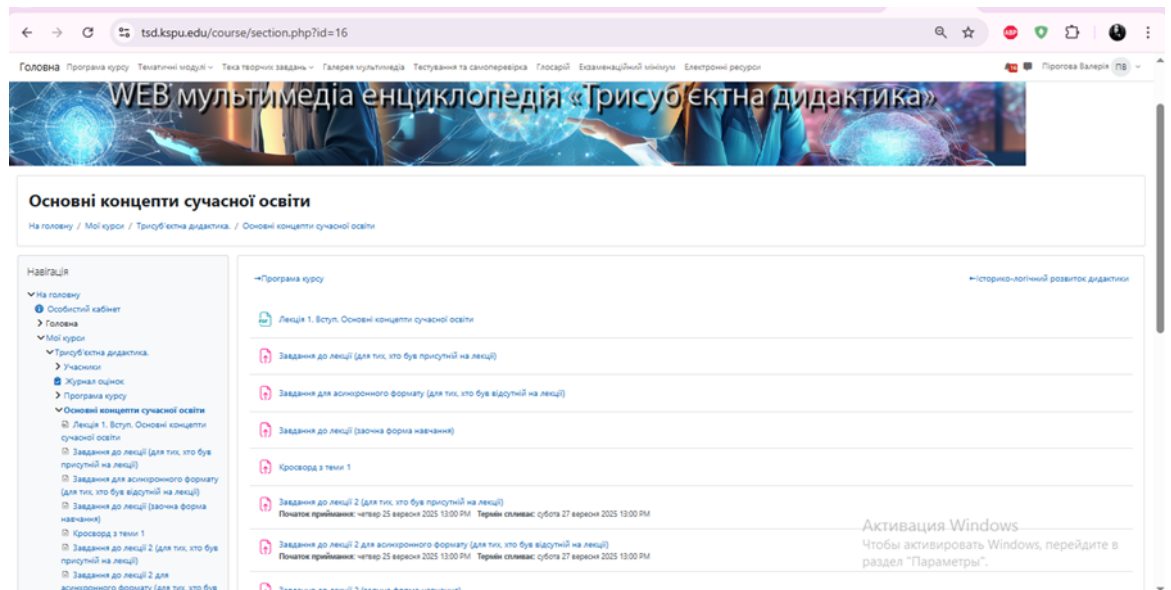


Рис. 2.6 Скриншот сторінки тематичні модулі «Основні концепти сучасної освіти» WEB мультимедіа енциклопедія «Трисуб'єктна дидактика» Херсонського державного університету.

Тека творчих завдань (рис. 2.7) – важлива складова інтерактивного освітнього середовища енциклопедії «Трисуб'єктна дидактика» й виконує функцію активізації пізнавальної, креативної та рефлексивної діяльності здобувачів освіти. Цей розділ містить комплекс завдань різного рівня складності та форм виконання, спрямованих на практичне застосування набутих знань, розвиток педагогічного мислення, комунікативних навичок і здатності до самовираження в професійній сфері. Здобувачі залучаються до виконання індивідуальних і групових творчих проєктів, написання есе, розробки кейсів, створення сценаріїв освітніх ситуацій, інфографік, презентацій, відеофрагментів та участі в рольових іграх, що імітують педагогічну взаємодію. Особливу увагу приділено завданням, які сприяють формуванню саморефлексії та критичного осмислення освітніх подій, а також використанню цифрових інструментів для візуалізації та комунікації. У межах цього розділу здобувачі, як активні учасники трисуб'єктної моделі, мають можливість поповнювати теку власними напрацюваннями, що пройшли оцінювання викладача, формуючи індивідуальне портфоліо.

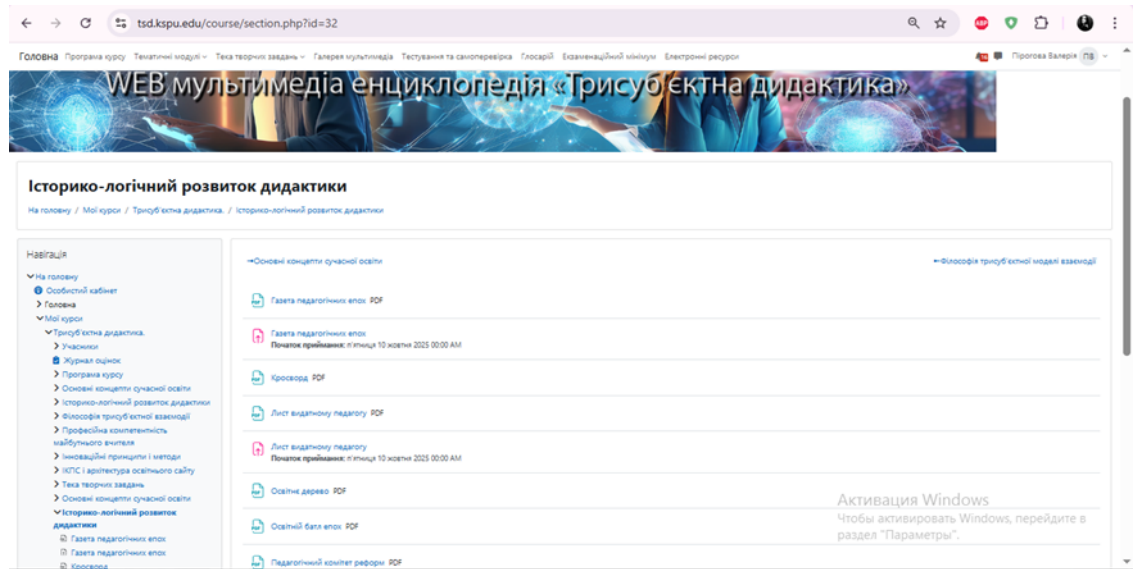


Рис. 2.7 Скриншот сторінки тека творчих завдань «Історико-логічний розвиток дидактики» WEB мультимедіа енциклопедія «Трисуб'єктна дидактика» Херсонського державного університету.

Галерея мультимедіа виконує функцію інтерактивного візуального супроводу освітнього процесу, акумулюючи відеолекції, інтерв'ю з науковцями, ілюстративні матеріали та фотозображення педагогічних персоналій, що сприяють формуванню цілісного уявлення про трисуб'єктну взаємодію. Мультимедійні ресурси не дублюють основний лекційний контент, а розширюють його, забезпечуючи багатовимірне сприйняття навчального матеріалу. Відповідно до принципів відкритої освіти, розділ передбачає не лише доступ до готових матеріалів, а й можливість створення та інтеграції власних мультимедійних продуктів здобувачами освіти, що активізує їх рефлексивну, критичну та творчу діяльність.

Розділ «Тестування та самоперевірка» містить комплекс інструментів для поточного та підсумкового контролю знань, включаючи тематичні й інтегративні тести, цифрові тренажери та завдання формуального оцінювання. Інтерактивний формат із миттєвим зворотним зв'язком дозволяє здобувачам оперативно отримувати

інформацію про власні навчальні досягнення, виявляти прогалини у знаннях і своєчасно їх коригувати.

Глосарій функціонує як інтегрований електронний словник основних термінів курсу, упорядкований у структурованій формі з можливістю швидкого пошуку, фільтрації та контекстного перегляду.

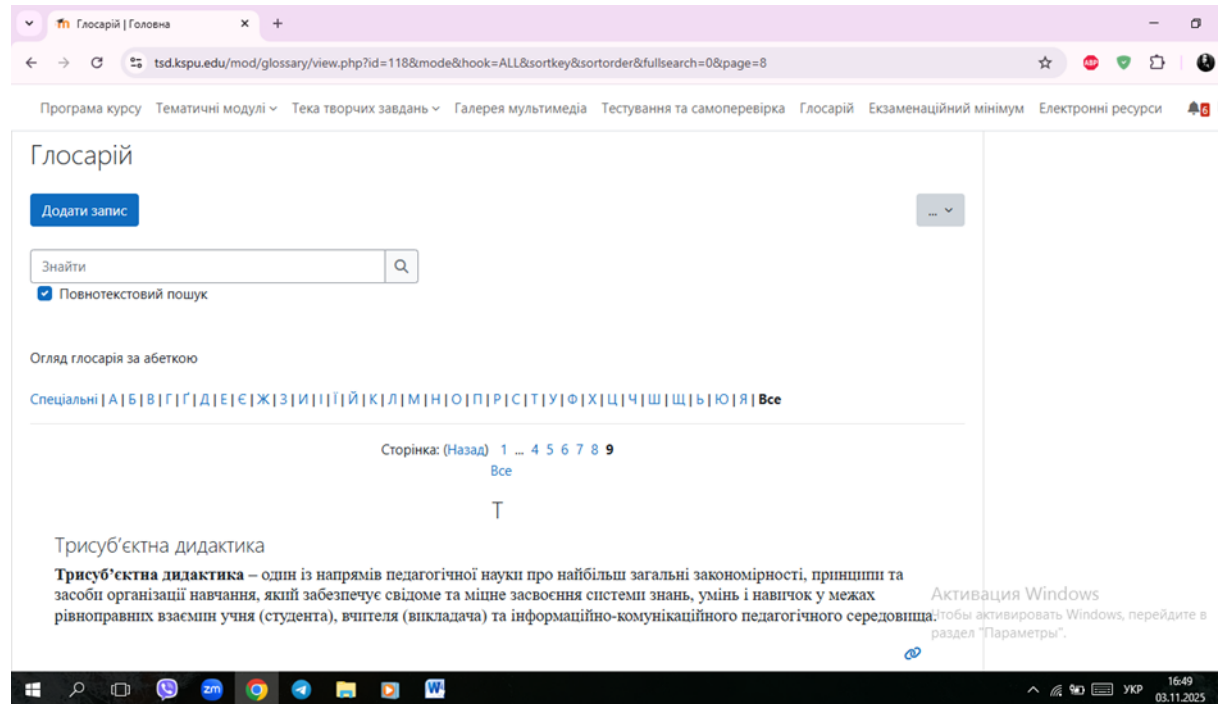


Рис. 2.8 Скриншот сторінки глосарій WEB мультимедіа енциклопедія «Трисуб'єктна дидактика» Херсонського державного університету.

Екзаменаційний мінімум представлений у вигляді систематизованого переліку тем і запитань, що охоплюють ключові змістові компоненти курсу та слугують основою для підсумкового контролю знань.

Розділ «Електронні ресурси» містить добірку цифрових інструментів, наукових джерел, онлайн-платформ і електронних бібліотек, які підтримують самостійну, поглиблену та дослідницьку діяльність здобувачів освіти.

Проведене дослідження підтвердило, що створення WEB мультимедіа енциклопедії «Трисуб'єктна дидактика» є обов'язковим.

Результати анкетування засвідчили високий рівень мотивації здобувачів, позитивне сприйняття трисуб'єктної моделі та запит на інтерактивний, структурований освітній контент. Це дає підстави стверджувати, що запропонований ресурс не лише відповідає сучасним освітнім потребам, а й сприяє формуванню ключових професійних компетентностей, розвитку критичного мислення та індивідуалізації освітнього процесу.

2.2. Розроблення та педагогічне використання контенту творчих завдань у цифровому середовищі для опанування курсу «Трисуб'єктна дидактика»

У межах реалізації курсу «Трисуб'єктна дидактика» нами було розроблено систему навчальних творчих завдань, що спрямована на формування ключових компетентностей здобувачів вищої освіти, а саме — розвиток критичного мислення, креативності, комунікативних умінь та здатності до рефлексії.

Зібраний і проаналізований фактичний матеріал дозволяє стверджувати, що запропоновані завдання не лише урізноманітнюють освітній процес, але й створюють умови для активного залучення здобувачів освіти до ролей дослідників, аналітиків та інноваторів.

Відтак, зазначені форми роботи сприяють стимулюванню пізнавальної активності, розвитку критичного мислення, а також формуванню навичок аналізу, узагальнення й продукування нових ідей.

Згідно з логікою освітнього процесу, завдання було розроблено до кожної теми силабусу, при цьому передбачено як індивідуальні, так і групові форми діяльності, а також завдання для самостійної роботи.

Створений контент творчих завдань реалізовано в межах інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища, представленого у форматі WEB мультимедіа енциклопедії «Трисуб'єктна дидактика».

Відповідно до цього, розробка завдань здійснювалася з урахуванням тематичних розділів силабусу курсу, що забезпечило їх змістову узгодженість із навчальними цілями та внутрішню логіку освітнього процесу.

Необхідно зазначити, що у структурі контенту передбачено різні рівні діяльності, що дозволяє реалізувати принципи особистісно зорієнтованого та компетентнісного підходів, а також варіативність освітніх траєкторій.

Як свідчать результати апробації, створена система завдань сприяє розвитку аналітичного, творчого та рефлексивного потенціалу здобувачів, активізує їх мотивацію до навчальної діяльності та забезпечує формування готовності до інноваційної педагогічної практики.

Короткий опис реалізованих завдань подано нижче, а деталізовані інструкції, критерії оцінювання та приклади виконання наведено в додатках до роботи.

Одним із найважливіших аспектів тематичного модуля «Основні концепти сучасної освіти» стало створення завдань, що моделюють реальні педагогічні ситуації й активізують аналітичну, комунікативну та інноваційну діяльність здобувачів.

Завдання «Освітній суд: Хто в центрі освіти?» реалізує принцип трисуб'єктної взаємодії через дебатну імпровізацію, у якій здобувачі виступають у ролі адвокатів освітніх моделей, а також журі. Формат передбачає аргументовану дискусію, модерацію з боку викладача та використання цифрових ресурсів для підготовки позицій. Завдання активізує пізнавальну мотивацію (через аналітичне осмислення ролей), емоційну (через змагальність і виразність) та соціальну (через командну взаємодію і оцінювання).

Завдання «Освітній детектив: Розслідування провалу» є прикладом проблемно-орієнтованого навчання, що реалізує трисуб'єктну логіку

через аналіз освітньої ситуації з позицій викладача, здобувача та ІКПС. Студенти досліджують причини провалу змодельованого проєкту, формують альтернативні сценарії та візуалізують рішення у форматі діаграми або діалогу. Завдання сприяє розвитку критичного мислення, рефлексії та навичок освітнього моделювання.

Завдання «Груповий проєкт: Вища школа майбутнього» реалізує принцип проєктної діяльності з чітким розподілом ролей у команді. Здобувачі створюють концепцію інноваційної вищої школи, визначаючи її цілі, принципи та технології. Завдання інтегрує елементи STEM-підходу, цифрової грамотності та креативного мислення. Трисуб'єктна модель реалізується через колективне конструювання освітнього середовища, у якому всі суб'єкти взаємодіють як партнери.

Завдання «Освітній експеримент: Феномени навколо нас» є індивідуальним аналітичним есе, що передбачає осмислення освітніх явищ через метафоричні концепти (наприклад, «червоне зміщення»). Здобувачі аналізують власний освітній досвід, виявляють ризики та переваги, пропонують шляхи трансформації. Завдання сприяє розвитку рефлексії, критичного мислення та здатності до концептуального узагальнення.

Індивідуальне завдання «Питання для ШІ: Провокаційне інтерв'ю» реалізує принцип партнерської взаємодії з цифровим середовищем. Здобувачі формулюють запитання до штучного інтелекту щодо його ролі в освіті, створюючи інтерв'ю з елементами аналітики. Завдання активізує креативне мислення, навички постановки проблемних питань та осмислення трисуб'єктної моделі в умовах цифрової трансформації.

Індивідуальне завдання «Якби дидактика була додатком...» є метафоричним інтерпретаційним завданням, у якому здобувачі моделюють дидактику як мобільний застосунок. Опис функцій, інтерфейсу, користувачів та оновлень дозволяє осмислити освітні концепти через візуально-комунікативну призму. Завдання сприяє

розвитку творчого мислення, здатності до педагогічного моделювання та цифрової виразності.

У межах тематичного модуля «Історико-логічний розвиток дидактики» творчі завдання зорієнтовані на осмислення історичної еволюції педагогічних ідей у контексті сучасних підходів.

Завдання «Газета педагогічних епох» передбачає створення тематичної сторінки газети від імені певної історичної епохи або видатного педагога. Завдання реалізує принцип історико-культурної реконструкції, сприяє розвитку навичок роботи з джерелами, креативного подання інформації та командної взаємодії. Через жанрову стилізацію (новини, інтерв'ю, реклама) здобувачі осмислюють ключові дидактичні ідеї в контексті часу.

Завдання «Освітній батл епох» є формою аргументованої дискусії між командами, які представляють різні історичні періоди. Здобувачі обґрунтовують переваги дидактичної системи своєї епохи, формують гасла, наводять приклади та відповідають на контраргументи. Такий формат активізує пізнавальну мотивацію, розвиває навички риторики, логіки та історико-педагогічного аналізу.

Завдання «Педагогічний комітет реформ» моделює процес створення «Закону про освіту» на основі ідей видатних педагогів. Команди формують статті закону, аргументують їх доцільність, беруть участь у переговорах та узгодженні формулювань. Завдання сприяє розвитку навичок аргументації, компромісу, аналітичного мислення та інтеграції педагогічних концептів у сучасну нормативну рамку.

Завдання «Кросворд» передбачає створення інтелектуальної гри на основі ключових понять, термінів та імен педагогів. Здобувачі формують визначення, конструюють сітку та оформлюють завдання у цифровому або ручному форматі. Завдання сприяє закріпленню знань, розвитку логіки та вміння формувати чіткі запитання.

Завдання «Лист видатному педагогу» є індивідуальною рефлексивною практикою, у якій здобувачі звертаються до історичної постаті з сучасної освітньої перспективи. У листі аналізуються актуальні ідеї педагога, пропонуються спільні рішення для модернізації школи та формулюються запитання. Завдання розвиває критичне мислення, історичну емпатію та навички письмової комунікації.

Завдання «Освітнє дерево» передбачає створення візуальної схеми еволюції дидактики у формі дерева з корінням, стовбуром, гілками та плодами. Здобувачі демонструють зв'язки між педагогами, ідеями та сучасними методами, використовуючи графічні елементи, кольори та пояснення. Завдання сприяє систематизації знань, розвитку візуального мислення та здатності до концептуального моделювання.

У межах тематичного модуля «Філософія трисуб'єктної моделі взаємодії» було представлено низку творчих завдань:

Завдання «Дебат-гра: Традиція vs Інновація» моделює конфлікт освітніх підходів, де здобувачі аргументовано захищають одну з позицій, працюючи в команді з чітким розподілом ролей. ІКПС виступає як ресурс для підготовки аргументів та візуалізації позицій. Завдання сприяє розвитку критичного мислення, риторичних навичок та здатності до конструктивного діалогу.

Завдання «Креативний проєкт: Освіта 2050» передбачає створення моделі майбутнього освітнього закладу з урахуванням ролі всіх трьох суб'єктів. Здобувачі прогнозують зміни в змісті, формах і технологіях навчання, презентуючи ідеї у форматі постера, ментальної карти або відео. Завдання активізує креативність, системне мислення та здатність до освітнього дизайну.

Завдання «Освітній стартап» реалізує принцип інтеграції традиційних і інноваційних елементів у новий освітній продукт. Команди розробляють концепцію навчальної платформи або застосунку, визначають проблему, яку вирішує продукт, та презентують рішення.

ІКПС тут виступає як середовище для створення, тестування та презентації ідеї, а викладач — як ментор і фасилітатор.

Завдання «Моя інноваційна лекція» є індивідуальним проєктом, у якому здобувачі конструюють власну лекцію з використанням мультимедіа, інтерактивних методів та онлайн-компонентів. Завдання сприяє розвитку дизайн-мислення, педагогічної творчості та здатності до самостійного освітнього моделювання.

Завдання «Міні-комікс або сторітелінг: Подорож між системами» дозволяє здобувачам візуально або наративно осмислити перехід від традиційної до інноваційної освітньої моделі. Через образ головного героя студенти демонструють зміни в ролях, мотивації та методах навчання, що реалізує принципи трисуб'єктної взаємодії у художній формі.

Завдання «Щоденник спостережень: Мої навчальні дні у двох моделях» є рефлексивною практикою, у якій здобувачі порівнюють власний досвід навчання в традиційній та інноваційній системі. Завдання сприяє розвитку самосвідомості, критичного аналізу та формуванню індивідуальної освітньої позиції.

У межах тематичного модуля «Професійна компетентність майбутнього вчителя» було представлено низку творчих завдань, спрямованих на усвідомлення, осмислення та візуалізацію ключових професійних якостей педагога.

Завдання «Компетентність у казці» моделює професійні якості майбутнього вчителя через художній образ. У казковому сюжеті герой долає освітні труднощі завдяки своїм «чарівним силам», які символізують ключові компетентності. Завдання сприяє розвитку образного мислення, командної роботи та здатності до педагогічної інтерпретації.

Завдання «Креативний постер» передбачає створення візуального плаката на тему «Ідеальний учитель початкових класів». Через символи,

малюнки та ключові слова здобувачі формують колективне бачення професійного ідеалу. Завдання активізує візуальне мислення, здатність до узагальнення та презентаційні навички.

Завдання «Реклама компетентності» моделює ситуацію публічної презентації однієї з професійних компетентностей. У форматі короткої сценки, слогану або римівки здобувачі демонструють значення обраної якості для ефективної педагогічної діяльності. Завдання сприяє розвитку креативної комунікації, сценічної виразності та здатності до педагогічного переконання.

Завдання «Метаморфоза компетентності» реалізує принцип метафоричного осмислення професійних якостей. Здобувачі описують обрану компетентність через образну трансформацію (наприклад, як метелик, міст, вогонь), що сприяє розвитку асоціативного мислення та емоційної рефлексії.

Завдання «Моя суперсила» є індивідуальною практикою саморефлексії, у якій здобувачі формулюють свою головну компетентність як майбутнього педагога. Завдання сприяє усвідомленню власних сильних сторін, формуванню професійної ідентичності та створенню колективної «хмари компетентностей».

Завдання «Якби компетентність була...» передбачає образне порівняння компетентності з кольором, твариною або предметом. Такий формат активізує асоціативне мислення, здатність до символічного узагальнення та емоційного осмислення професійних якостей.

У контексті тематичного модуля «Інноваційні принципи і методи навчання» було представлено низку індивідуальних і групових завдань, спрямованих на осмислення трансформацій сучасної освіти, практичне застосування інноваційних підходів та розвиток здобувачами здатності до освітнього прогнозування, аргументації й креативного моделювання.

Завдання «Дерево інноваційних принципів освіти» передбачає створення візуальної схеми, що демонструє еволюцію освітніх

принципів — від класичних до сучасних. Через метафору дерева здобувачі осмислюють зв'язки між науковістю, системністю, доступністю та такими інноваціями, як гейміфікація, мультимовність, VR/AR. Завдання сприяє систематизації знань, візуальному мисленню та здатності до педагогічного узагальнення.

Завдання «Освітній TikTok/сторіс» моделює популяризацію інноваційного методу навчання у форматі короткого відео або сценарію для соціальних мереж. Здобувачі пояснюють складну дидактичну ідею простою мовою, використовуючи гумор, приклади та заклики до дії. Завдання активізує креативність, цифрову грамотність та здатність до освітньої комунікації.

Завдання «Освітня рада інноваторів» реалізує принцип багатопозиційної дискусії. У форматі рольової гри учасники представляють різні освітні ролі (директор, учень, батько, викладач, представник департаменту) та аргументують вибір інноваційних методів. Завдання сприяє розвитку навичок аргументації, толерантного діалогу та прийняття рішень у складних освітніх контекстах.

Завдання «Цифровий щоденник інновацій» є рефлексивною практикою, у якій здобувачі протягом тижня фіксують приклади застосування інноваційних принципів у власному навчальному досвіді. Через аналіз ситуацій, документування та висновки формується критичне мислення, здатність до педагогічного спостереження та самооцінювання.

Відповідно, щодо останнього тематичного модулю «ІКПС і архітектура освітнього сайту» ми запропонували здобувачам наступні завдання творчого характеру:

Завдання «Логотип трисуб'єктної дидактики» передбачає створення графічного символу, що репрезентує ідею взаємодії трьох суб'єктів — учителя, здобувача та цифрового середовища. Здобувачі аналізують змістовне навантаження кольорів, форм і символів, формулюють

обґрунтування та презентують логотип як елемент візуальної ідентичності освітнього сайту. Завдання сприяє розвитку візуального мислення, здатності до педагогічної інтерпретації та цифрового дизайну.

Завдання «Педагогічна персоналія в контексті трисуб'єктної моделі» є дослідницько-креативним проєктом, у якому здобувачі аналізують педагогічні ідеї видатної освітньої постаті (української або світової), співвідносячи їх із принципами трисуб'єктної взаємодії. Результати подаються у формі мультимедійної презентації або відеоінтерв'ю, що активізує навички аналізу, узагальнення та цифрової комунікації.

У процесі розроблення системи оцінювання творчих завдань (табл. 2.1) ми виділили три основні критерії, які дозволяють комплексно оцінити результати навчальної діяльності здобувачів. Кожен критерій узгоджений із програмними результатами навчання та фаховими компетентностями, визначеними в силабусі курсу «Трисуб'єктна дидактика». Ми враховували змістову повноту виконання, рівень демонстрації професійних компетентностей, а також креативність, рефлексивність і відповідність технічним вимогам. Загальна сума балів за одне завдання становить 1 бал.

Таблиця 2.1.

Критеріально-оцінювальна таблиця формування професійних компетентностей майбутнього вчителя

Критерій	Опис	Макс. балів	Відповідність компетентностям
1. Змістова повнота та відповідність завданню	Завдання виконано згідно з інструкцією; охоплено всі ключові елементи (структура, обсяг, логіка).	0.2 бали	СК-5, СК-7, ПР-07
2. Компетентнісна демонстрація та аргументація	Виявлено професійні компетентності майбутнього вчителя; аргументи логічні, приклади доречні.	0.4 бали	СК-6, СК-12, ПР-08, ПР-12

3. Креативність, рефлексія та форматна відповідність	Ідея оригінальна, є особистий коментар або висновок; дотримано технічних вимог (формат, інструменти, стиль).	0.4 бали	СК-2, СК-8, ПР-10, ПР-14
--	--	----------	--------------------------

Аналіз змісту цих завдань засвідчує їх відповідність основним принципам трисуб'єктної дидактики, яка передбачає активну взаємодію між трьома суб'єктами освітнього процесу.

Можемо стверджувати, що всі розглянуті завдання демонструють високий або достатній рівень відповідності принципам трисуб'єктної дидактики. Вони сприяють формуванню мотивації до навчання через поєднання пізнавальних викликів, емоційної залученості та соціальної взаємодії. Зазначений підхід узгоджується з актуальними напрямками розвитку вищої педагогічної освіти, що ґрунтується на компетентнісній парадигмі, принципах особистісно зорієнтованого навчання та інтеграції сучасних цифрових технологій в освітній процес.

Якщо проаналізувати мотиваційну ефективність: можемо стверджувати, що завдання охоплюють усі важливі для нашого дослідження аспекти мотивації — пізнавальний (через аналіз і створення), емоційний (через творчість і виразність), соціальний (через співпрацю і публічність).

Завдання можуть бути адаптовані для різних освітніх форматів — очного, дистанційного, змішаного — і сприяють розвитку ключових компетентностей.

2.3. Оцінювання результативності та ефективності впроваджених творчих завдань в інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище для вивчення курсу «Трисуб'єктна дидактика»

Важливим критерієм оцінки ефективності впровадження інноваційних освітніх ресурсів для нас було врахування позицій здобувачів освіти як безпосередніх учасників і оцінювачів якості освітнього процесу. Експериментальне дослідження проходило у декілька етапів, наводимо у табл. 2.2

Таблиця 2.2

Послідовність етапів експериментального дослідження

№	Назва етапу	Зміст етапу
1	Констатувальний	● Формулювання мети, завдань і гіпотези дослідження. ● Аналіз науково-педагогічних джерел із проблеми трисуб'єктної дидактики та інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища (ІКПС). ● Розроблення діагностичного інструментарію (анкета, критерії, показники). ● Проведення первинної діагностики рівня поінформованості, ставлення й мотивації здобувачів вищої освіти до навчання в умовах ІКПС. ● Визначення вихідного рівня сформованості навчальної мотивації за когнітивним, емоційно-ціннісним і діяльнісним критеріями.
2	Формувальний	● Опис архітектури електронного ресурсу «Трисуб'єктна дидактика» ● Створення та впровадження творчих завдань у освітній процес ● Розробка Google-форм для опитування здобувачів ● Реалізація практичної частини експерименту з використанням цифрових інструментів
3	Контрольно-аналітичний	● Повторне діагностування рівнів навчальної мотивації за визначеними критеріями.

		● Порівняльний аналіз результатів констатувального й формувального етапів дослідження. ● Визначення динаміки розвитку пізнавальної активності, емоційно-ціннісного ставлення та діяльнісної залученості здобувачів. ● Узагальнення кількісних і якісних результатів, підтвердження або спростування гіпотези дослідження. ● Формулювання висновків щодо ефективності впровадження ІКПС та трисуб'єктної моделі взаємодії.
--	--	--

На констатувальному етапі дослідження ключовим завданням було визначити вихідний рівень навчальної мотивації здобувачів вищої освіти до освітньої діяльності в умовах інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища курсу «Трисуб'єктна дидактика».

Метою цього етапу стало з'ясування ставлення студентів до освітнього процесу, їх пізнавальної активності, готовності до самостійного мислення, а також оцінка рівня внутрішньої та зовнішньої мотивації, що визначають ефективність взаємодії суб'єктів навчання.

Для досягнення поставленої мети нами було проведено анкетування серед здобувачів третього курсу спеціальності «Початкова освіта» (бакалаврський рівень) Херсонського державного університету. Анкета складалася з низки тверджень, які відображали три основні компоненти навчальної мотивації, які детальніше наведені у табл. 2.3 Визначення критеріїв і показників сформованості навчальної мотивації здобувачів вищої освіти здійснювалося на основі узагальнення наукових підходів провідних вітчизняних і зарубіжних дослідників.: діяльнісного (С. Рубінштейн), гуманістичного (А. Маслоу, В. Сухомлинський) та компетентнісного (О. Савченко, І. Бех). Зазначені критерії взаємопов'язані та в сукупності відображають структуру мотиваційної

сфери здобувача освіти, що забезпечує його готовність до активної участі в освітньому процесі.

Таблиця 2.3

**Характеристика критеріїв та рівнів мотивації до навчання
здобувачів освіти у середовищі «Трисуб'єктна дидактика»**

Критерій	Зміст (характеристика)	Показники прояву	Рівні сформованості мотивації
Когнітивний (пізнавальний)	Відображає усвідомлення мети навчання, інтерес до професійних знань, прагнення до саморозвитку.	● Стійкий інтерес до навчання; ● Активна пізнавальна діяльність; ● Розуміння значущості професії; ● Участь у наукових заходах.	Високий: здобувач виявляє глибокий інтерес до навчання, самостійно шукає нову інформацію, прагне до професійного самовдосконалення. Середній: інтерес вибірковий, переважає орієнтація на оцінку, а не на зміст навчання. Низький: навчання сприймається формально, інтерес до знань відсутній або ситуативний.
Емоційно-ціннісний	Характеризує емоційно-позитивне ставлення до навчання, майбутньої професії, внутрішню мотивацію	● Позитивне емоційне ставлення; ● Усвідомлення професійної цінності знань;	Високий: навчання викликає позитивні емоції, відчувається задоволення від досягнень,

	досягнення успіху.	• Відповідальність; • Задоволення від результатів праці.	домінує внутрішня мотивація. Середній: позитивне ставлення нестійке, іноді проявляється байдужість або втома. Низький: переважає байдужість, негативне ставлення до навчання, відсутність емоційного залучення.
Діяльнісний (поведінковий)	Відображає активність, цілеспрямованість, ініціативність та самостійність у навчально-професійній діяльності.	• Систематичність навчальної роботи; • Ініціатива у практичній діяльності; • Самоорганізація; • Наполегливість у досягненні цілей.	Високий: здобувач активно працює, самостійно планує навчальну діяльність, бере участь у додаткових формах навчання. Середній: активність нестійка, проявляється лише за зовнішнього стимулу. Низький: пасивність, уникнення навчальних завдань, відсутність самоконтролю.

Респондентам було запропоновано оцінити рівень згоди з кожним твердженням за п'ятибальною шкалою: від 1 — «повністю не згоден» до 5 — «повністю згоден». Ми здійснили узагальнення проміжних результатів дослідження, які відображено у вигляді діаграми, яка демонструє порівняльний аналіз рівнів сформованості навчальної мотивації за визначеними критеріями до початку апробації творчих завдань у створеному ІКПС.

Отримані емпіричні дані дають підстави стверджувати, що найвищі показники зафіксовано за *емоційно-ціннісним критерієм* (4,41 бала / 88,2 %), що свідчить про сформоване позитивне ставлення здобувачів до навчальної діяльності, високий рівень внутрішньої мотивації та усвідомлення професійної значущості обраної спеціальності. Це, у свою чергу, підтверджує достатню зрілість емоційно-вольової сфери студентів, їх готовність до саморозвитку й самореалізації в майбутній професійній діяльності.

Дещо нижчі, проте стабільно позитивні результати спостерігаються за *діяльнісним критерієм* (4,29 бала / 85,7 %). Допускається думка, що подібна тенденція може бути зумовлена недостатньою сформованістю навичок самоорганізації, і вимагає додаткових педагогічних стимулів для активізації ініціативності, самостійності та рефлексії у процесі навчання. Водночас отримані значення засвідчують загальну спрямованість здобувачів на практичну діяльність, здатність до співпраці та реалізації навчальних завдань творчого характеру.

Найнижчий показник виявлено за *когнітивним (пізнавальним) критерієм* (4,23 бала / 84,6 %), що вказує на потребу цілеспрямованого підвищення рівня пізнавальної активності здобувачів. Це передбачає впровадження інтерактивних, дослідницьких і проблемно-пошукових методів навчання, здатних забезпечити глибше усвідомлення змісту навчального матеріалу та формування стійкого пізнавального інтересу.

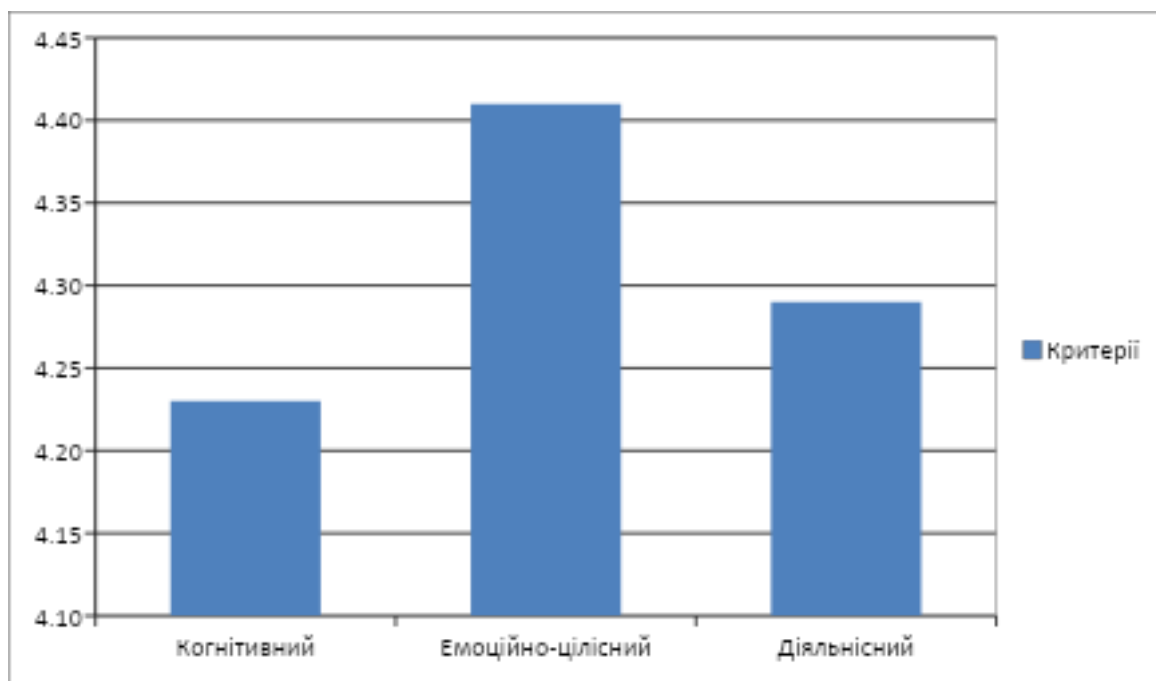


Рис. 2.9 Результати констатувального етапу

Узагальнюючи наведені результати (рис. 2.9), можна констатувати, що рівень сформованості навчальної мотивації здобувачів вищої освіти є високим. Такий показник свідчить про сприятливі умови для подальшої реалізації формувального етапу дослідження, у межах якого доцільним є впровадження творчих завдань в освітній процес.

Формувальний етап нашого педагогічного експерименту став центральною фазою реалізації дослідницької програми, у межах якої ми мали змогу апробувати розроблені педагогічні рішення, а саме створення цифрового ресурсу для здобувачів, які вивчають курс «Трисуб'єктна дидактика». Основна увага була зосереджена на практичному впровадженні контенту творчих завдань.

Під час вивчення освітньої компоненти здобувачі вищої освіти виконували вправи до кожної теми, здійснювали самоаналіз і взаємоаналіз результатів виконаних завдань. До кожного завдання студенти готувалися використовуючи цифрову платформу та можливості штучного інтелекту надані на корпоративному сайті. Ці рекомендації, викладені у Загальних політиках використання штучного інтелекту в навчанні, викладанні й дослідженнях у Херсонському державному

університеті) під час організації практичного навчання. З метою ілюстрації ефективності застосованих методів навчання у нашій науковій роботі наведено кілька прикладів впроваджених завдань.

На рис. 2.10 представлено приклад виконаного студентами групового творчого завдання «Газета педагогічних епох», яке узагальнює вивчений матеріал з тематичного модулю «Історико-логічний розвиток дидактики». Зазначене завдання передбачало командну роботу двох груп на платформі ZOOM. Здобувачі користувалися також платформою Canva для оформлення своїх робіт.

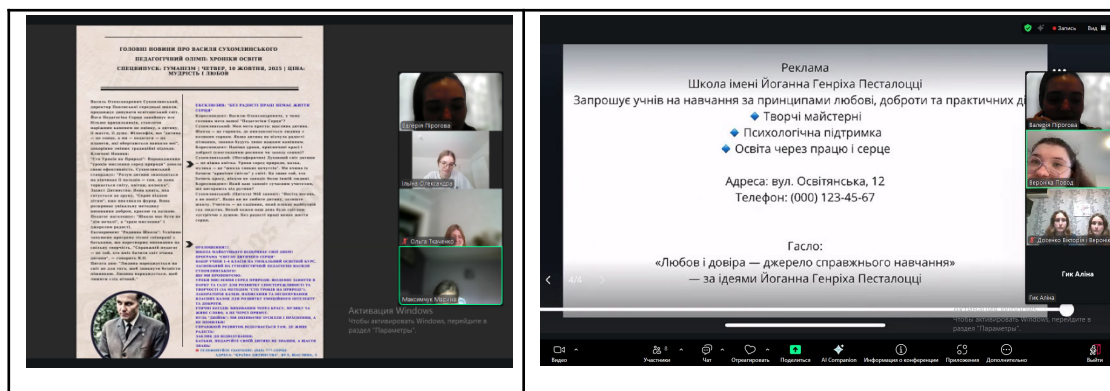


Рис. 2.10 Скриншот фрагменту заняття із застосуванням творчої вправи «Газета педагогічних епох» в 301 групі денної форми навчання

Окрім колективної діяльності, здобувачі також виконували індивідуальні творчі завдання, спрямовані на розвиток умінь самостійного аналізу, інтерпретації дидактичних ідей та створення авторських освітніх матеріалів. Детальніше хочемо навести приклад виконаного здобувачами завдання «Лист видатному педагогу» (рис. 2.11) та «Якби дидактика була додатком» (рис. 2.12).

Тема: Лист до Яна Амоса Коменського Шановний пане Коменський! Вітаю Вас із 2025 року! Мене звати Валерія, я студентка 3 курсу Херсонського державного університету, педагогічного факультету Я навчаюся, щоб у майбутньому стати вчителькою, і з великим захопленням вивчаю історію педагогіки та Ваші безцінні ідеї, які, попри століття, не втратили своєї актуальності. Мене особливо надихає Ваша думка про те, що навчання має бути природним і зрозумілим кожному учневі, а школа – місцем радості, а не страху. Ви першим утвердили принцип загальної освіти – навчати всіх усьому, і ця ідея сьогодні є фундаментом сучасної педагогіки. Ваше "золоте правило дидактики" – учити так, щоб учні самі хотіли вчитися – здається мені справжнім орієнтиром для кожного педагога ХХІ століття. Я переконана, що якщо ми могли співпрацювати, Ви б підтримали створення сучасної "школи для життя", де навчання поєднується з практикою, творчістю та турботою про дитину. Разом ми могли б створити цифрову "Велику дидактику" – посібник для вчителів, який би допомагав не просто передавати знання, а надихати на пізнання світу. Маю до Вас кілька запитань. Як Ви вважаєте, чи не втратить школа свою "душу", якщо більша частина навчання перейде у віртуальний формат? Чи може штучний інтелект стати справжнім помічником для вчителя? І що, на Вашу думку, важливіше у вихованні – дисципліна чи внутрішня мотивація дитини? З глибокою повагою, Валерія, студентка 3 курсу педагогічного факультету Херсонського державного університету	Лист Тема: Актуальність Ваших методів у початковій освіті 2025 року Кому: Марії Монтессорі Вельмишановна докторе Монтессорі! Мене звати Ільїна Олександра, і я студентка 3-го курсу педагогічного факультету Херсонського державного університету, спеціальність — початкова освіта. Я пишу Вам із 2025 року. Наш час вимагає від дітей не стільки знань, скільки самостійності, внутрішньої дисципліни та критичного мислення – саме тих якостей, які ви плекали. Ваша педагогіка залишається однією з найбільш актуальних філософій для початкової школи. Ідеї підготовленого середовища та «допоможи мені зробити це самому» є основою сучасних концепцій «дитиноцентризму». Сьогодні ми бачимо, що найбільшою цінністю є саме самостійна діяльність учня з дидактичним матеріалом. Ваш акцент на сенсорному розвитку та роботі з тишею – це безцінний інструмент для сучасної школи, переважаного галасом та цифровими подразниками. Ми могли б із Вами разом удосконалити сучасну школу, інтегрувавши Ваш підхід у масову практику. Можна було б поєднати свободу вибору матеріалу з цифровими інструментами, які допомагають вчителю (наставнику) точно відстежувати індивідуальну траєкторію розвитку кожної дитини, не втручаючись у сам процес пізнання. Ваша «космічна освіта» також могла б отримати новий виір завдяки віртуальній та доповненій реальності. Насамкінець, маю до Вас два професійні запитання: • Як Ви вважаєте, чи може індивідуальний темп навчання Монтессорі-школі бути ефективно впроваджений у звичайних класах, де діють суворі державні програми та стандарти? • Ваші матеріали є самокоригувальними. Як би Ви порадили вчителю початкових класів сьогодні підтримувати внутрішню мотивацію дитини в цифровому середовищі, де спокуси зовнішніх нагород (лайки, ігрові бали) є настільки потужними? З глибокою повагою до Вашого неоціненного внеску, Студентка Ільїна Олександра 3 курс, Початкова освіта, ХДУ 2025 рік.
--	--

Рис. 2.11 Скриншоти виконаного здобувачами творчого завдання «Лист видатному педагогу» (автори робіт Летка Валерія, Ільїна Олександра).

Реклама мобільного додатку: «Дидактика» Уявіть додаток, який перетворює навчання на справжнє мистецтво! «Дидактика» — це ваш розумний освітній помічник, створений для тих, хто навчає і навчається з натхненням. Що вміє «Дидактика»: 1. Планує уроки швидше, ніж ви встигаєте приготувати каву. 2. Підказує найефективніші методи навчання під кожного учня. 3. Аналізує результати і пропонує шляхи вдосконалення. 4. Має інтерактивний "конструктор занять" і шаблони для всіх предметів. 5. Допомогає зробити навчання цікавим, сучасним і технологічним. Інтерфейс: Зручний, теплий і мотивуючий. Світлі кольори, іконки у формі книжок, лампочок і сердець — усе, щоб навчання було натхненням, а не рутиною. Хто користується: Учителі, студенти, викладачі, тренери — усі, хто вірить, що освіта має бути живою, гнучкою й осмисленою. Оновлення: «Дидактика» постійно вдосконалюється — додає нові освітні тренди, цифрові інструменти та інтерактивні рішення. З кожним оновленням ви отримуєте ще більше можливостей для творчого навчання. Завантажуй «Дидактику» вже сьогодні! Освіта — це не просто знання, це процес, який можна зробити яскравим. «Дидактика» — твій розумний шлях до натхнення в навчанні!	Реклама мобільного додатку: «Didactica Pro» Навчайте. Надихайте. Інновуйте Ви втомилися від рутини, стосів паперу та застарілих методик? Мрієте, щоб кожен ваш урок був захопливою пригодою, а не обов'язком? Представляємо Didactica Pro – революційний мобільний додаток, що перетворює мистецтво навчання на сучасну, ефективну та надихаючу технологію. Це не просто органайзер, це ваш персональний методист, асистент і творча лабораторія в одній кишені! Функції (Що «вміє» робити наш додаток?): 1. Створювати інтерактивні плани уроків за лічені хвилини, використовуючи готові шаблони (проектне навчання, перевернут клас, гейміфікація) або будує власні унікальні методики за допомогою drag-and-drop інтерфейсу. 2. Штучний інтелект аналізує тему вашого уроку та пропонує актуальні матеріали, цікаві факти, ідеї для завдань та методи диференціації для учнів з різними потребами.
---	--

Рис. 2.12 Скриншоти виконаного здобувачами творчого завдання «Якби дидактика була додатком» (автори робіт Досенко Вікторія, Досенко Вероніка).

Для з'ясування ефективності впровадження інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища (ІКПС) у процес вивчення курсу «Трисуб'єктна дидактика» нами було здійснено порівняння результатів освітньої діяльності здобувачів освіти двох навчальних років.

У 2024–2025 н.р. курс реалізовувався у традиційному форматі — без використання WEB мультимедіа енциклопедії, творчих завдань та елементів цифрової взаємодії. У 2025–2026 н.р. навчання відбувається з поетапним упровадженням ІКПС, що передбачає активне використання інтерактивних ресурсів, мультимедійних проєктів і завдань творчого характеру. Важливо зазначити, що змінилася й система оцінювання: якщо у 2024–2025 н.р. застосовувалася 5-бальна шкала, то у 2025–2026 н.р. — 6-бальна, що дало змогу більш диференційовано оцінювати досягнення здобувачів освіти за кожним критерієм.

Таблиця 2.4

Порівняльна характеристика результатів навчальної діяльності здобувачів у 2024–2025 н.р. та 2025–2026 н.р.

Критерій оцінювання	2024–2025 н.р. (традиційна модель)	2025–2026 н.р. (з елементами ІКПС, після вивчення 2 тем)	Тенденція змін
Когнітивний (засвоєння теоретичних знань, глибина розуміння понять)	3,8 / 5	4,3 / 6	+0,5
Емоційно-ціннісний (мотивація, інтерес, ставлення до курсу)	4,0 / 5	4,6 / 6	+0,6
Діяльнісний (активність, участь у творчих і практичних завданнях)	3,6 / 5	4,4 / 6	+0,8

Як свідчать дані таблиці 2.4, у 2025–2026 н.р. навіть після опрацювання перших двох тем спостерігається підвищення середніх показників за всіма критеріями. Так, за когнітивним критерієм спостерігається зростання середнього бала з 3,8 / 5 до 4,3 / 6 (+0,5), що свідчить про глибше розуміння теоретичних положень і термінологічного апарату дисципліни. Емоційно-ціннісний критерій зріс із 4,0 / 5 до 4,6 / 6 (+0,6), що демонструє підвищення рівня мотивації, інтересу та позитивного ставлення здобувачів до курсу. Найбільш вираженою є тенденція за діяльнісним критерієм — підвищення з 3,6 / 5 до 4,4 / 6 (+0,8), що свідчить про активне залучення студентів до виконання творчих і практикоорієнтованих завдань. Загалом, динаміка результатів підтверджує ефективність інтеграції елементів ІКПС у навчальний процес і тенденцію до підвищення якості засвоєння змісту дисципліни.

Поряд із аналізом навчальних результатів було здійснено оцінку долученості здобувачів до нової платформи (рис. 2.13.), яка є складовою інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища. Отримані дані свідчать про високу активність і стабільну участь студентів у роботі з цифровими ресурсами: усі здобувачі мають активний статус користувача, а відвідування курсу відбувається регулярно. Здобувачі не лише ознайомлюються з матеріалами, а й активно створюють мультимедійні продукти, беруть участь у спільних творчих проєктах, що демонструє зростання рівня цифрової та професійної компетентності. Отримані результати ще раз підтверджують ефективність створеної нами платформи.

Головна Програма курсу Тематичні модулі Тека творчих завдань Галерея мультимедіа Тестування та самоперевірка Глосар Експериментальний мінімум Електронні ресурси

Вороний Наталія Анатоліївна

Привітання **Вибрати колір** А Б В Г Г Д Е Є Ж З И І Й К Л М Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ю Я

Прізвище Ім'я	Електронна пошта	Роль	Група	Останній вхід на курс	Статус
Вилицький Алєкс Сергійович	021995@university.kherson.ua	Студент	301 група 2025-2026	5 днів 11 годин	Активний
Бурдаж Валентина Олександрівна	021948@university.kherson.ua	Студент	301 група 2025-2026	10 днів 16 годин	Активний
Вута Вероніка Павлівна	021788@university.kherson.ua	Студент	301 група 2025-2026	11 годин 25 хв	Активний
Вороний Наталія Анатоліївна	nvoronay@ks.ukr.ua	Менеджер	Немає груп	2 сек	Активний
Гік Аліна Олександрівна	022087@university.kherson.ua	Студент	301 група 2025-2026	4 днів 10 годин	Активний
Гурова Діана Іванівна	022060@university.kherson.ua	Студент	301 група 2025-2026	12 днів 18 годин	Активний
Досенко Вікторія Олегівна	021723@university.kherson.ua	Студент	301 група 2025-2026	1 день 16 годин	Активний
Досенко Вероніка Олегівна	021714@university.kherson.ua	Студент	301 група 2025-2026	11 днів 10 годин	Активний
Іуліна Олександра	021832@university.kherson.ua	Студент	301 група 2025-2026	10 днів 13 годин	Активний
Летко Валерія Олегівна	021728@university.kherson.ua	Студент	301 група 2025-2026	18 годин 51 хв	Активний
Максичук Марина Віталіївна	024373@university.kherson.ua	Студент	301 група 2025-2026	16 днів 12 годин	Активний
Олійник Анастасія Євгенівна	024314@university.kherson.ua	Студент	301 група 2025-2026	19 днів 5 годин	Активний
Пірогова Валерія	Valeria.Lanchuk@university.kh.ua	Студент	Немає груп	21 годин 23 хв	Активний
Понед Вероніка Владиславівна	024491@university.kherson.ua	Студент	301 група 2025-2026	13 днів 19 годин	Активний
Полтавець Ніколь Дмитрівна	021766@university.kherson.ua	Студент	Немає груп	8 годин 41 хв	Активний
Ткаченко Ольга Юріївна	022007@university.kherson.ua	Студент	301 група 2025-2026	1 день 17 годин	Активний
Якимець Дар'я Олександрівна	022110@university.kherson.ua	Студент	301 група 2025-2026	35 днів 11 годин	Активний

Керування

- Керування курсом
 - Налаштування
 - Користувачі
 - Зарєєвані користувачі
 - Способи зарєєвання

Рис. 2.13 Активність здобувачів 301 групи у WEB мультимедіа енциклопедія «Трисуб'єктна дидактика» (2025–2026 н.р.)

Високий рівень активності здобувачів на платформі зумовив необхідність з'ясувати, як саме вони сприймають навчання у цифровому середовищі та які зміни відчують у власній діяльності. З цією метою було проведено інтерв'ювання здобувачів 301 групи спеціальності «Початкова освіта», спрямоване на визначення рівня задоволеності новим форматом навчання, а також на аналіз впливу вебмультимедійної платформи на їхню мотивацію, активність і професійне зростання. У дослідженні взяли участь дві респондентки — Ткаченко Ольга та Досенко Вероніка, які брали безпосередню участь у роботі з новою платформою курсу.

Під час інтерв'ювання були висвітлені такі питання:

1. Як Ви оцінюєте ефективність навчання в умовах ІКПС?
2. Який вплив мають творчі завдання на мотивацію та пізнавальну активність?
3. Що нового для Вас дало використання вебмультимедійної платформи?
4. Чи сприяє ІКПС розвитку професійних і творчих умінь майбутнього педагога?

5. Як Ви оцінюєте взаємодію між викладачем і здобувачами у цифровому середовищі?

На запитання про ефективність навчання в умовах ІКПС обидві студентки дали схожі відповіді, що свідчить про позитивне сприйняття цифрової моделі освіти. Ткаченко Ольга зазначила, що «впровадження ІКПС зробило навчання більш сучасним і зручним, дозволило самостійно планувати роботу й опрацьовувати матеріал у власному темпі». Досенко Вероніка також наголосила, що «ІКПС сприяє кращій організації навчання, полегшує доступ до матеріалів і підвищує ефективність завдяки використанню мультимедійних ресурсів».

Щодо питання про вплив творчих завдань на мотивацію та пізнавальну активність, обидві респондентки підкреслили їх важливу роль у формуванні внутрішньої зацікавленості. Ткаченко Ольга зауважила, що творчі форми роботи «пробуджують інтерес і допомагають осмислити матеріал на глибшому рівні», тоді як Досенко Вероніка вважає, що вони «підвищують мотивацію, розвивають аналітичне мислення та дозволяють розкрити педагогічний потенціал».

Відповідаючи на запитання про нові можливості, які надала вебмультимедійна платформа, здобувачки відзначили її інтерактивність, відкритість і практичну цінність. За словами Ткаченко Ольги, навчання у цьому форматі «навчило самостійно шукати інформацію, структурувати її та презентувати результати у цифровій формі». Досенко Вероніка наголосила, що платформа «наблизила навчання до реальних педагогічних ситуацій, сприяла розвитку критичного мислення й навичок самоаналізу».

На запитання про взаємодію між викладачем і здобувачами у цифровому середовищі студентки наголосили на її партнерському характері.

Ткаченко Ольга вказала, що «викладач не лише перевіряє, а й мотивує, підтримує, допомагає знайти власні педагогічні рішення», а

Досенко Вероніка зазначила, що «електронна платформа створює атмосферу підтримки, відкритого спілкування та взаємоповаги».

Є очевидним, що здобувачі позитивно сприймають навчання в умовах ІКПС, відзначаючи його зручність, доступність і практичну цінність. Творчі завдання сприяють підвищенню мотивації, розвитку критичного мислення та професійного самовираження. Взаємодія між викладачем і здобувачами має партнерський характер, що доводить ефективність трисуб'єктної моделі взаємодії «викладач – здобувач – ІКПС». Загалом, результати якісного аналізу переконують в тому, що створене інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище сприяє формуванню професійної зрілості та творчої активності майбутніх учителів.

Як уже зазначалося, якісні результати формувального етапу підтвердили позитивні зрушення у ставленні здобувачів до навчання в умовах інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища. Відтак виникла необхідність у кількісному підтвердженні виявлених тенденцій та узагальненні їх динаміки.

З цією метою було проведено контрольний етап педагогічного експерименту результати наведені в табл, який передбачав повторне анкетування здобувачів 301 групи спеціальності «Початкова освіта» за трьома критеріями — когнітивним, емоційно-ціннісним і діяльнісним. Проведене дослідження дозволило з'ясувати ступінь стійкості сформованих мотиваційних установок, визначити результативність упроваджених педагогічних умов та оцінити вплив інформаційно-комунікаційного середовища на зростання навчальної мотивації й професійної активності здобувачів.

Таблиця 2.5

Порівняльні результати рівнів сформованості навчальної мотивації здобувачів вищої освіти на констатувальному та контрольному етапах дослідження

№	Критерій	Констатувальний етап	Контрольний етап	Динаміка
1	Когнітивний (пізнавальний)	4,23 / 84,6 %	4,53 / 90,6 %	+0,30
2	Емоційно-ціннісний	4,41 / 88,2 %	4,59 / 91,8 %	+0,18
3	Діяльнісний (поведінковий)	4,29 / 85,7 %	4,56 / 91,2 %	+0,27

Отримані результати наведені у таблиці 2.5 засвідчують, що найвищий показник зафіксовано за емоційно-ціннісним критерієм — 4,59 бала (91,8 %), що демонструє стабільно позитивне ставлення здобувачів до навчання в умовах ІКПС, сформовану внутрішню мотивацію до пізнання та професійного вдосконалення. Порівняно з констатувальним етапом (4,41 бала / 88,2 %) спостерігається помітне зростання рівня задоволеності освітнім процесом, упевненості у власних силах і розуміння значущості фахової підготовки.

Дещо нижчий, проте також високий результат спостерігається за діяльнісним критерієм — 4,56 бала (91,2 %). Це свідчить про підвищення активності, ініціативності та самостійності здобувачів у виконанні навчальних завдань, зокрема творчого характеру. У порівнянні з констатувальним етапом (4,29 бала / 85,7 %) можна констатувати позитивну динаміку у сфері самоорганізації, відповідальності та прагнення до професійного саморозвитку.

За когнітивним критерієм середній показник становить 4,53 бала (90,6 %), що перевищує попередній результат (4,23 бала / 84,6 %) і свідчить про якісне зростання рівня пізнавальної активності, усвідомлення змісту навчального матеріалу та розвиток навичок критичного мислення. Відзначено також підвищення інтересу до самостійного опрацювання інформації, використання цифрових ресурсів і засобів штучного інтелекту в освітньому процесі.

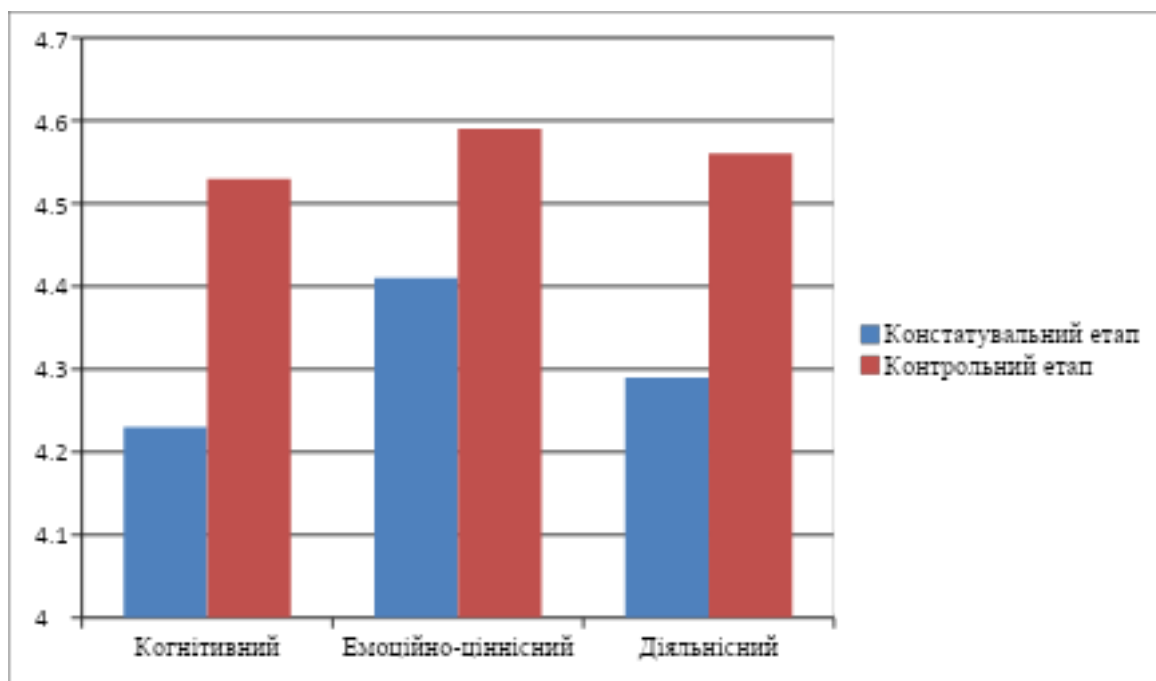


Рис. 2.14 Динаміка показників когнітивного, емоційно-ціннісного та діяльнісного критеріїв у ході дослідження

Отже, проведене дослідження підтвердило висунуту гіпотезу, відповідно до якої використання творчих завдань, розроблених на засадах трисуб'єктної дидактики, забезпечує зростання навчальної мотивації, активізацію пізнавальної діяльності та розвиток критичного мислення здобувачів. Графічні результати порівняльного аналізу рівнів сформованості навчальної мотивації представлено на рис. 2.14. Результати контрольного етапу експерименту доводять, що системна взаємодія між викладачем, здобувачем і інформаційно-комунікаційним педагогічним середовищем сприяє глибшому усвідомленню навчального матеріалу, формуванню позитивного ставлення до навчання та підвищенню рівня самостійності в освітній діяльності.

Є очевидним, що у здобувачів сформувалася стійка внутрішня мотивація до саморозвитку, прояв ініціативності й здатність приймати обґрунтовані рішення під час виконання творчих завдань. Відтак, підтверджено ефективність трисуб'єктної моделі взаємодії «викладач – здобувач – ІКПС», яка забезпечує якісну трансформацію освітнього процесу та

сприяє становленню професійно зрілої, креативної особистості майбутнього педагога.

2.4. Методичні рекомендації з вдосконалення інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища (на прикладі платформи WEB мультимедіа енциклопедія «Трисуб'єктна дидактика»)

Сучасний етап розвитку освіти характеризується активною цифровізацією та трансформацією традиційних дидактичних моделей у напрямі інтеграції інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у всі ланки освітнього процесу.

Як показали результати проведеного експерименту, ІКПС у межах курсу «Трисуб'єктна дидактика» комплексно функціонує, забезпечуючи інтеграцію традиційного та інноваційного навчання. Важливою передумовою ефективного функціонування ІКПС є його науково-методичне обґрунтування, що передбачає визначення цілей, принципів, структурних елементів та педагогічних умов організації середовища. Наукова новизна полягає у тому, що середовище не лише передає інформацію, а створює простір співтворчості, у якому взаємодія між суб'єктами навчання набуває партнерського та рефлексивного характеру.

Створена нами WEB мультимедіа енциклопедія «Трисуб'єктна дидактика» (<https://tsd.kspu.edu/>) слугує практичним прикладом реалізації ІКПС у вищій педагогічній освіті.

Саме тому, ми виділили загальні засади вдосконалення ІКПС, що, у свою чергу, передбачають:

1. методичне забезпечення інноваційного змісту навчання;
2. технологічну інтеграцію цифрових інструментів;
3. створення умов для активної комунікації та рефлексії;
4. підтримку персоналізованих траєкторій навчання;

5. системне оновлення контенту відповідно до потреб користувачів.

Методичний аспект удосконалення інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища визначає напрями оновлення змісту, форм і методів організації освітнього процесу відповідно до принципів трисуб'єктної дидактики. Основна мета цього напрямку полягає у створенні таких педагогічних умов, які забезпечують активну взаємодію між викладачем, здобувачем і цифровим середовищем як рівноправними учасниками освітнього процесу.

Як показали результати педагогічного експерименту, ефективність використання ІКПС значною мірою залежить від змістового наповнення WEB мультимедіа енциклопедії «Трисуб'єктна дидактика» (<https://tsd.kspu.edu/>). Тому передусім варто наголосити на необхідності систематичного оновлення навчальних матеріалів відповідно до новітніх наукових досягнень і запитів студентів. Доцільно включати до курсу такі рубрики, як «Інноваційні педагогічні підходи», «Цифрові інструменти у навчанні», «Креативні практики сучасного педагога». Це сприятиме підтримці актуальності ресурсу, розвитку інтересу до самостійного пізнання та розширенню професійного кругозору здобувачів.

З метою підвищення якості методичного супроводу пропонується розробити банк дидактичних інструкцій і критеріїв оцінювання творчих завдань, що забезпечить прозорість та об'єктивність оцінювання. Особливу увагу варто приділяти розвитку самооцінювання, адже рефлексивні практики є невід'ємним компонентом трисуб'єктного навчання.

Сучасний освітній процес неможливо уявити без використання цифрових технологій, які забезпечують інтерактивність, адаптивність та персоналізацію навчання. Саме тому технологічне вдосконалення інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища (ІКПС) є одним із пріоритетних напрямів підвищення його ефективності.

WEB мультимедіа енциклопедія «Трисуб'єктна дидактика» виконує роль інтегрованої цифрової платформи, що поєднує навчальні, аналітичні, комунікаційні та творчі функції. Її технологічна модернізація має бути спрямована на розширення можливостей користувачів, оптимізацію навігації, забезпечення доступності та інтеграцію сучасних цифрових сервісів.

Передусім варто наголосити, що вдосконалення ІКПС доцільно здійснювати за такими основними напрямками:

Впровадження аналітичних модулів дозволить автоматично відстежувати активність здобувачів, тривалість роботи з контентом, динаміку результатів та залученість у виконання завдань. Використання інтелектуальних чат-помічників (на зразок ChatGPT чи Gemini) може сприяти персоналізації навчання, надаючи студентам миттєві поради, підказки й аналітичні узагальнення.

Доцільним є інтегрування інструментів Google Workspace (Docs, Sheets, Slides), Canva, Padlet, Miro, Mentimeter, Genially — для створення інтерактивних проєктів, колективних мап і цифрових постерів. Такі засоби сприяють формуванню колаборативної культури.

Оскільки більшість студентів працюють із матеріалами через смартфони, ресурс повинен мати адаптивну верстку, яка зберігає повну функціональність на будь-якому пристрої. Мобільна версія сайту забезпечить принцип навчання «будь-де і будь-коли».

Не менш важливим завданням є формування культури відповідального використання цифрових технологій. Тому необхідно створити окремий розділ або інструкцію «Цифрова етика і безпека в ІКПС», що міститиме правила академічної доброчесності, безпечної роботи з даними та етичного застосування штучних цифрових помічників.

Організаційно-комунікаційний аспект удосконалення інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища (ІКПС)

полягає у забезпеченні сталого зворотного зв'язку, партнерської взаємодії та ефективної координації діяльності всіх суб'єктів освітнього процесу.

Відповідно до цього доцільно впровадити механізми двостороннього зворотного зв'язку, зокрема:

- коментарі до творчих завдань безпосередньо на платформі;
- систему рейтингового оцінювання, де здобувачі мають змогу оцінювати роботи один одного за визначеними критеріями;
- аналітичні панелі з індикаторами активності, що дозволяють викладачу відслідковувати рівень залученості кожного студента.

З метою розвитку культури академічної комунікації варто передбачити інтерактивні інструменти співпраці, серед яких:

- форум «Дискусійна трибуна», де студенти обговорюють актуальні педагогічні проблеми;
- цифровий блог або віртуальний щоденник курсу, у якому здобувачі публікують власні рефлексії, відео або аналітичні нотатки;
- чат-кімнати для спільного планування проєктів (на базі Google Chat, Telegram, WhatsApp та ін.), що забезпечують гнучкість і швидкість комунікації;
- вебінари та онлайн-консультації з використанням сервісів Google Meet або Zoom, які сприяють безпосередньому обговоренню педагогічних ідей.

З огляду на вищезазначене, організаційно-комунікаційне вдосконалення ІКПС має ґрунтуватися на таких принципах:

1. відкритість і доступність комунікацій;
2. інтерактивність і партнерство;
3. колаборативність і підтримка командної діяльності;
4. рефлексивність і позитивна зворотна комунікація.

Підсумовуючи результати проведеного аналізу, можна стверджувати, що розроблені методичні, технологічні та організаційно-комунікаційні рекомендації спрямовані на підвищення якості навчання, розвиток мотивації, критичного мислення й творчої активності майбутніх педагогів. Варто підкреслити, що ІКПС у такій формі стає віртуальним простором професійного зростання, співпраці та цифрової самореалізації здобувачів.

Перспективи подальшого розвитку середовища передбачають:

1. упровадження елементів штучного інтелекту для персоналізації навчання та автоматизованого аналізу успішності;
2. розширення мультимедійних можливостей через доповнену й віртуальну реальність (AR/VR);
3. створення відкритих онлайн-спільнот для обміну педагогічним досвідом між університетами;
4. інтеграцію платформи у цифрову систему ХДУ як модель міжфакультативної співпраці.

Отже, у контексті цифрової трансформації освіти, впровадження інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища (ІКПС) на основі трисуб'єктної дидактики демонструє високий потенціал для модернізації освітнього процесу.

Результати педагогічного експерименту засвідчили, що ІКПС функціонує як інтегрована система, яка забезпечує синергію між традиційними та інноваційними формами навчання, сприяючи розвитку партнерської взаємодії, рефлексії та творчої самореалізації здобувачів освіти.

Електронний продукт WEB мультимедіа енциклопедія «Трисуб'єктна дидактика» є практичним втіленням цієї моделі. Її архітектура дозволяє реалізувати персоналізовані траєкторії навчання, підтримувати академічну доброчесність і формувати цифрову культуру.

Методичні, технологічні та організаційно-комунікаційні напрями вдосконалення ІКПС мають ґрунтуватися на принципах відкритості, інтерактивності, колаборативності та рефлексивності. Особливої уваги потребує систематичне оновлення контенту, впровадження аналітичних модулів, інтеграція інструментів штучного інтелекту та розвиток цифрової етики.

У відповідності із вище зазначеним аналізом, ІКПС у форматі трисуб'єктної дидактики постає як педагогічна концепція, що формує нову якість освітнього середовища. В подальшому розвитку відкриває перспективи для міжфакультетної співпраці, академічної мобільності та формування відкритих освітніх спільнот.

Висновки до розділу 2

Проведене дослідження другого розділу дало змогу обґрунтувати, створити інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище курсу «Трисуб'єктна дидактика» та апробувати в курсі творчі завдання.

Отже, є всі підстави стверджувати, що розроблена архітектура електронного ресурсу має ієрархічно-структурований характер і функціонує як динамічна модель трисуб'єктної взаємодії «викладач – здобувач – інформаційно-цифрове середовище. До її складу інтегровано модулі персоніфікації, електронного журналу, мультимедійної галереї, зворотного зв'язку та оцінювання, які забезпечують безперервність комунікації, прозорість моніторингу освітніх досягнень і підтримку індивідуальної освітньої траєкторії. Ми виокремили, що архітектура ресурсу постає технологічно-дидактичним підґрунтям для реалізації базових компетентностей

У межах розробки контенту творчих завдань доведено, що вони є центральною ланкою функціонування створеного середовища. Їх змістове наповнення зорієнтоване на формування професійно значущих компетентностей майбутнього педагога, розвиток критичного й креативного мислення, умінь аналізу, синтезу й рефлексії. Реалізовані у цифровому просторі завдання (дослідницькі, проєктні, рефлексивні, рольові) стали засобом інтеграції пізнавальної, емоційно-ціннісної та діяльнісної сфер навчання, що сприяло посиленню внутрішньої мотивації здобувачів. Важливим чинником ефективності є інтеграція інструментів штучного інтелекту, які виконують функцію інтелектуального тьютора.

Результати експериментальної перевірки ефективності впровадження творчих завдань засвідчили суттєве зростання показників когнітивного, емоційно-ціннісного та діяльнісного компонентів навчальної мотивації здобувачів освіти. Встановлено позитивну динаміку в розвитку професійних компетентностей, самостійності,

відповідальності та рефлексивних умінь. Порівняльний аналіз результатів констатувального й контрольного етапів підтвердив валідність гіпотези дослідження, згідно з якою використання творчих завдань у трисуб'єктному цифровому середовищі підвищує ефективність освітнього процесу, активізує пізнавальну діяльність і формує стійку мотивацію до саморозвитку.

На основі узагальнення отриманих результатів було розроблено методичні рекомендації щодо впровадження творчих завдань у інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище, які визначають алгоритм послідовних дій викладача — від аналітико-проектного до рефлексивно-аналітичного етапу. Ці рекомендації базуються на принципах співпраці, адаптивності, інтерактивності та інноваційності, що забезпечує можливість їх універсального застосування в різних освітніх контекстах. Вони мають не лише прикладне, а й прогностичне значення, оскільки пропонують механізми вдосконалення цифрової педагогічної взаємодії в умовах трансформації освіти.

Узагальнюючи результати розділу, можна впевнено стверджувати, що створене інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище курсу «Трисуб'єктна дидактика» забезпечує синергетичну взаємодію між учасниками освітнього процесу, сприяє підвищенню професійної зрілості, формуванню цифрової грамотності й розвитку творчого потенціалу майбутніх учителів, а також відкриває перспективи для подальшої апробації і вдосконалення у практиці педагогічної освіти.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі здійснено теоретичне, методичне та експериментальне обґрунтування процесу створення інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища (ІКПС) для вивчення курсу «Трисуб'єктна дидактика» з інтеграцією творчих завдань. Проведене дослідження підтвердило гіпотезу про те, що впровадження творчих завдань у межах трисуб'єктної взаємодії викладача, здобувача освіти та ІКПС сприяє підвищенню мотивації до навчання, розвитку креативного мислення, самостійності та професійної зрілості майбутніх учителів початкової школи.

Теоретичний аналіз проблеми дав змогу уточнити понятійно-категоріальний апарат дослідження й визначити, що інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище є інтегрованим цифровим простором, у якому реалізуються принципи відкритості, інтерактивності, адаптивності та особистісно орієнтованого навчання. Встановлено, що концепція трисуб'єктної дидактики, обґрунтована Л. Є. Петуховою, становить методологічну основу сучасного освітнього процесу, де кожен учасник — викладач, здобувач і ІКПС — виступає активним суб'єктом взаємодії.

Обґрунтовано роль і практичну значущість творчих завдань у формуванні навчальної мотивації здобувачів освіти. Визначено, що творчі завдання сприяють розвитку когнітивної активності, критичного мислення, емоційної залученості та професійного самовираження майбутніх педагогів. Інтеграція інструментів штучного інтелекту у процес виконання творчих завдань посилює їх дидактичний ефект, забезпечуючи зворотний зв'язок та підвищення рівня саморефлексії здобувачів.

Розроблено архітектуру електронного ресурсу курсу «Трисуб'єктна дидактика», що включає функціональні компоненти: «Програма курсу», «Тематичні модулі», «Тека творчих завдань», «Галерея мультимедіа»,

«Тестування та самоперевірка», «Глосарій», «Екземенаційний мінімум», «Персоніфікація», «Журнал» і «Форма зворотного зв'язку». Така структурна модель підтримує можливості для індивідуальних освітніх траєкторій та взаємодії між усіма суб'єктами освітнього середовища.

У ході педагогічного експерименту перевірено ефективність розробленого ІКПС та системи творчих завдань. Отримані результати засвідчили зростання показників за когнітивним, емоційно-ціннісним і діяльнісним критеріями, що підтверджує позитивний вплив запропонованої моделі на формування мотивації, пізнавальної активності та креативності здобувачів. Нами було зафіксовано істотне підвищення рівнів засвоєння навчального матеріалу, інтересу до курсу та здатності до творчої співпраці з викладачем і середовищем.

На основі результатів дослідження сформульовано методичні рекомендації щодо впровадження творчих завдань як складових ІКПС. У них визначено принципи, форми й методи організації навчальної діяльності з використанням інноваційних технологій, алгоритм дій викладача та здобувача, напрями інтеграції штучного інтелекту, а також критерії оцінювання результативності. Застосування цих рекомендацій у педагогічній практиці сприятиме розвитку цифрової та творчої компетентності, а також підвищенню ефективності освітнього процесу.

У підсумку дослідження, розроблене інформаційно-комунікаційне педагогічне середовище для курсу «Трисуб'єктна дидактика» виступає сучасною моделлю освітньої взаємодії, що поєднує інноваційні технології, творчість та співпрацю. Наукова новизна дослідження полягає у створенні комплексної моделі ІКПС із інтегрованими творчими завданнями, практичне значення — у можливості її використання в системі підготовки майбутніх учителів початкової школи. Перспективи подальших досліджень убачаються у вдосконаленні цифрових

інструментів трисуб'єктної взаємодії, розробці інтегрованих курсів і систем моніторингу результативності навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Антонова О. Є. Сутність поняття креативності: проблеми та пошуки. Теоретичні і прикладні аспекти розвитку креативної освіти у вищій школі: монографія. 2012. С. 14–41. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/12421/1/%D0%90%D0%BD%D1%82%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B0,%20%D0%BA%D1%80%D0%B5%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D1%96%D1%81%D1%82%D1%8C,%20%D0%BC%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D1%8F.pdf>.
2. Атаманчук Ю. Вплив інформаційних технологій які використовуються в освітньому процесі на якість підготовки фахівців. Проблеми підготовки сучасного вчителя: збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини. Умань, 2018. Вип. 17. С. 322. URL: <http://psv.udpu.edu.ua/article/view/162507/161506>.
3. Бальоха А. С. Використання освітнього середовища в кризових умовах. Наукові інновації та передові технології / Л. Петухова, Н. Воропай, А. Бальоха. 2024. Вип. 8(36). С. 1321-1332. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-8\(36\)](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-8(36)).
4. Биков В. Ю., Буров О. Ю., Гуржій А. М. та ін. Розвиток теоретичних основ інформатизації освіти та практична реалізація інформаційно-комунікаційних технологій в освітній сфері України / наук. ред. В. Ю. Биков, С. Г. Литвинова, В. І. Луговий. Житомир: ЖДУ ім. І. Франка, 2019. 214 с. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/718652/1/%21%21%21%21%D0%92%D0%B8%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F%20%D0%9C%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D1%96%D1%8F-2019.pdf>.
5. Биков В., Буров О. Цифрове навчальне середовище: нові технології та вимоги до здобувачів знань. Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training

- Methodology Theory Experience Problems. 2021. С. 11-22. DOI: <https://doi.org/10.31652/2412-1142-2020-55-11-22>.
6. Бочарова Н. А. Необхідність впровадження інновацій у сучасний освітній процес. 2022. URL: <https://dspace.khadi.kharkov.ua/bitstreams/4bcb9cae-7b7e-4a29-9eac-50fc60df9ba9/download>.
 7. Воляннюк А. Вмотивований вчитель – рушій позитивних змін у сучасній системі освіти України. Освітні і культурно-мистецькі практики в контексті інтеграції України у міжнародний науково-інноваційний простір в умовах воєнного часу: збірник тез доповідей IV Міжнародної науково-практичної конференції студентів та молодих вчених. 2023.
 8. Воляннюк А. С. Розвиток сталої мотивації у майбутніх вчителів початкової школи в умовах змішаного навчання. Електронне наукове фахове видання Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. 2021. № 10. С. 56–66. DOI: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2021.106>.
 9. Воропай Н. Використання інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища у формуванні самоосвітньої компетентності майбутнього фахівця початкової освіти. Психолого-педагогічні умови організації розвивального середовища в закладах освіти: матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. (Херсон, 6-7 травня 2010 р.). Херсон: Вид-во ХДУ, 2010. С. 51–54. URL: <https://ekhsuir.kspu.edu/bitstreams/56d66457-a343-4244-84e2-7d9601547d90/download>.
 10. Гуданич Н. Інтерактивне цифрове освітнє середовище університету як засіб розвитку пізнавальної ініціативності здобувачів освіти. Bulletin of Oleksandr Dovzhenko Hlukhiv National Pedagogical University. 2024. Т. 3, № 56. С. 63–71. URL: <https://doi.org/10.31376/2410-0897-2024-3-56-63-71>.
 11. Доброва С. Проблеми мотивації навчання у вищій школі. Збірник студентських наукових праць кафедри ЮНЕСКО "Філософія людського спілкування" та соціально-гуманітарних дисциплін. Вип. 2 / наук. кер.

- Омельченко Г. Ю. Харків: ХНТУСГ, 2020. С. 19-22. URI: <https://repo.btu.kharkov.ua/handle/123456789/32752>.
12. Єфремов М. Ф., Єфремов Ю. М. Штучний інтелект, історія та перспективи розвитку. Вісник ЖДТУ. Серія "Технічні науки". 2008. № 2(45). С. 123–126. DOI: [https://doi.org/10.26642/tn-2008-2\(45\)-123-126](https://doi.org/10.26642/tn-2008-2(45)-123-126).
 13. Калошин В. Ф., Гоменюк Д. В. Розвиток творчості в учнів: Методичний посібник. Харків: Вид. група «Основа», 2008. 111 с. URI: https://metod.kpkitp.kiev.ua/wp-content/uploads/2019/12/6%D0%A0%D0%BE%D0%B7%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%BE%D0%BA_%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%87%D0%BE%D1%81%D1%82i_%D0%B2_%D1%83%D1%87%D0%BDi%D0%B2.pdf.
 14. Карпенко Н. А. Психологія творчості: навч. посібник. Львів: ЛьвДУВС, 2016. 156 с. URI: <http://dspace.lvduvs.edu.ua/handle/1234567890/347>.
 15. Козяр М. М. Інтерактивні методики навчання у ВНЗ. 2015. URL: <https://sci.ldubgd.edu.ua/bitstream/123456789/626/1/tmpC4.pdf>.
 16. Колесніков А. Штучний інтелект: переваги та загрози використання. 2023. URL: <http://dspace.wunu.edu.ua/handle/316497/48331>.
 17. Кондрацька Г. Д. Інформаційне середовище у підготовці майбутніх фахівців в закладах вищої освіти. Pedagogical Sciences Theory and Practice. 2025. № 1. С. 83–89. URL: <https://doi.org/10.26661/2786-5622-2025-1-11>.
 18. Коткова В. В. Організація інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища в професійній підготовці майбутнього вчителя початкових класів. Збірник наукових праць «Педагогічні науки». 2010. № 56. С. 323–329. URL: <https://ps.journal.kspu.edu/index.php/ps/article/view/129/103>.
 19. Кромптон Х., Берк Д. Штучний інтелект у вищій освіті: стан галузі. Int J Educ Technol High Educ. 2023. Vol. 20, № 22. URL: <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00392-8>.
 20. Левченко Т. І. Мотивація суб'єкта в різних видах діяльності: Монографія. Нова Книга, 2011. URL:

<https://books.google.com.ua/books?id=AJ4RCgAAQBAJ&printsec=copyright&hl=uk>.

21. Мар'єнко М. В., Коваленко В. В. Штучний інтелект та відкрита наука в освіті. Фізико-математична освіта. 2023. № 1.38. С. 48–53. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/734475/1/2023-381-marienkokovalenko.pdf>.
22. Меліхова І. О. Формування мотивації до творчої діяльності сучасного студента. 2007. URL: <http://dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/4542>.
23. Мельникова І., Бобирєва Т. Цифрове освітнє середовище як запорука якісних освітніх послуг сучасної України. Actual Problems in the System of Education: General Secondary Education Institution – Pre-University Training – Higher Education Institution. 2023. № 3. С. 465–469. URL: <https://doi.org/10.18372/2786-5487.1.17729>.
24. Михайличенко В. Є., Полянська В. В. Роль мотивації навчально-пізнавальної діяльності у формуванні професійної спрямованості студентів. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школі. 2011. 322 с. URI: <https://repository.kpi.kharkov.ua/handle/KhPI-Press/18368>.
25. Морзе Н. В. Штучний інтелект у ролі асистента вчителя початкової школи. Електронне наукове фахове видання «Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету». 2023. № 15. С. 97–115. DOI: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2023.158>.
26. Музика О. Л., Моляко В. О. Здібності, творчість, обдарованість: теорія, методика, результати досліджень. 2006. URI: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/14847/1/STO_Monographiya_KPP.pdf.
27. Неділько І., Хомярчук А., Магдисюк Л. Інноваційне освітнє середовище: теоретичний аспект. Перспективи та інновації науки. 2022. № 6(11). URL: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2022-6\(11\)-278-287](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2022-6(11)-278-287).
28. Нікітіна Н. П., Маляр О. Ю. Креативність і творчість: загальне і особливе. Духовність особистості: методологія, теорія і практика. 2016. № 2. С. 121–128. URL:

http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/domtp_2016_2_15.pdf.

29. Оніщенко О. І. Художня творчість у контексті гуманітарного знання. Київ: Вища школа, 2001. URL: <https://uacademic.info/ua/document/0502U000343#!>.
30. Петухова Л. Є. Інноваційні категорії трисуб'єктної дидактичної системи. Реалізація наступності в математичній освіті: реалії та перспективи: матеріали всеукраїнської науково-практичної конференції (15-16 вересня 2016 р., м. Одеса). Одеса, 2016. С. 274–277. URL: <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/2474/1/Petukhova%202016.pdf>.
31. Петухова Л. Є., Волянчук О. С. Розвиток стійкої мотивації майбутніх вчителів початкової школи у трисуб'єктній дидактичній моделі (в умовах військової години). Журнал інформаційних технологій в освіті (ІТЕ). 2022. № 52. С. 33–42. URL: <https://www.ite.kspu.edu/index.php/ite/article/view/856>.
32. Петухова Л. Є. Інформатичні компетентності майбутнього вчителя початкових класів (В моделі трисуб'єктної дидактики): Навчально-методичний посібник. Херсон: Херсонський державний університет, 2010. 524 с.
33. Петухова Л. Є. Теоретичні основи підготовки вчителів початкових класів в умовах інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища: монографія дис. на здобуття наук. ступеня доктора пед. наук: 13.00.04. Херсон: Айлант, 2007. 200 с.
34. Петухова Л. Є., Ланчук В. Архітектура веб мультимедіа енциклопедії «Трисуб'єктна дидактика» як інноваційного ресурсу в умовах цифрового освітнього середовища. Молодий учений. 2025. № 4 (135). С. 119-124. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2025-4-135-24>.

35. Пчелянський Д. П., Воїнова С. А. Штучний інтелект: перспективи та тенденції розвитку. Automation of technological and business processes. 2019. № 11(3). С. 59–64. URI: <https://card-file.ontu.edu.ua/handle/123456789/13912>.
36. Сергеева Л. М., Просіна О. В., Ілляхова М. В. Творчість як фактор мотивації досягнень: навчальний посібник. Біла Церква: ТОВ «Білоцерківдрук», 2023. 124 с. URI: <http://arts-library.com.ua/xmlui/handle/123456789/1095>.
37. Сердюк Л. З. Діагностика спрямованості мотивації учіння студентів у ВНЗ. Науковий вісник Миколаївського національного університету імені ВО Сухомлинського. Серія: Психологічні науки. 2014. № 12. С. 163–168. URI: http://mdu.edu.ua/wp-content/uploads/files/32_11.pdf.
38. Соколюк О. М. Інформаційно-освітнє середовище навчання в умовах трансформації освіти. Наукові записки. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти. 2016. Вип. 12(3). С. 48–55. URL: <https://phm.cuspu.edu.ua/ojs/index.php/NZ-PMFMTO/article/viewFile/1277/1250>.
39. Співаковський О. В., Петухова Л. Є., Воропай Н. А. До оцінювання взаємодії у моделі «Викладач-студент-середовище». Наука і освіта. 2011. № 4/С. С. 401–405. URL: <https://scholar.google.com.ua/citations?user=K5EZeJwAAAAJ&hl=ru&oi=sr>
[a](#).
40. Топузов М. О. Інформаційно-освітнє середовище навчальних закладів. Проектування відповідно до вимог сучасного суспільства. Директор школи. 2018. Т. 9, № 826. С. 17–25. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/710963/1/dyg-2018-009-block-17-25.pdf>.
41. Туриніна О. Л. Психологія творчості: навч. посіб. Київ: МАУП, 2007. 160 с. URL: <https://dspace.lvduvs.edu.ua/bitstream/1234567890/347/1/%D0%9A%D0%B>

[0%D1%80%D0%BF%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20%D0%BF%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%20%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%87%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%96.pdf](#).

42. Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи: Навч. посіб. Київ: Академвидав, 2006. 352 с. URL: https://library.udpu.edu.ua/library_files/412096.pdf.
43. Черняк Н. О. Формування мотивації студентів до навчання у ВНЗ. Проблеми інженерно-педагогічної освіти. 2013. № 38–39. С. 388–393. URL: <https://ir.duan.edu.ua/bitstreams/560e4b9b-6703-47c8-b344-0adfb70303a/download>.
44. Чіу Т. К. Ф. та ін. Систематичний огляд літератури про можливості, виклики та майбутні дослідницькі рекомендації штучного інтелекту в освіті. Комп'ютери та освіта: штучний інтелект. 2023. № 4. С. 100118. URL: <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100118>.
45. Уолтер Ю. Прийняття майбутнього штучного інтелекту в класі: актуальність грамотності штучного інтелекту, швидкої інженерії та критичного мислення в сучасній освіті. Int J Educ Technol High Educ 21, 15 (2024). <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00448-3>
46. Balaban I., Rienties B., Winne P. H. Information Communication Technology (ICT) and Education. Applied Sciences. 2023. Vol. 13, no. 22. P. 12318. URL: <https://doi.org/10.3390/app132212318>.
47. Batista J., Mesquita A., Carnaz G. Generative AI and higher education: Trends, challenges, and future directions from a systematic literature review. Information. 2024. Vol. 15, no. 11. P. 676. URL: <https://www.iosrjournals.org/iosr-jrme/papers/Vol-15%20Issue-3/Ser-1/H1503015361.pdf>.
48. Berry A. Education in the 21st Century / ред. A. Berry et al. Cham: Springer International Publishing, 2021. URL: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-85300-6>.

49. Garzón J., Patiño E., Marulanda C. Systematic Review of Artificial Intelligence in Education: Trends, Benefits, and Challenges. Multimodal Technol. Interact. 2025. Vol. 9, no. 8. P. 84. URL: <https://doi.org/10.3390/mti9080084>.
50. Park J. H. et al. Fostering Creativity and Critical Thinking in College: A Cross-Cultural Investigation. Frontiers. URL: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2021.760351/full>. (дата звернення: 22.10.2025).
51. Ryan R. M., Deci E. L. Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. American Psychologist. 2000. Vol. 55, no. 1. P. 68-78. URL: <https://stia1.ie/resources/Ryan%20and%20Deci%202020%20self%20determination%20theory.pdf>.
52. Terrar D. What is Digital Transformation? Theagileelephant.com. 15.02.2015. URL: <http://www.theagileelephant.com/what-is-digital-transformation>.
53. Lamalif L. et al. Toward a new model for the successful implementation of information and communication technologies in education. Frontiers in Education. 2024. Vol. 9. URL: <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1470799>.
54. Adobe Premiere Rush. URL: <https://www.adobe.com/products/premiere-rush.html>.
55. Canva. URL: <https://www.canva.com/>.
56. InShot. URL: <https://inshot.com/>.
57. Kahoot. URL: <https://kahoot.com/>.
58. LearningApps. URL: <https://learningapps.org/>.
59. MindMeister. URL: <https://www.mindmeister.com/>.
60. Miro . URL: <https://miro.com/>.
61. Quizizz. URL: <https://quizizz.com/>.
62. Storyboard That. URL: <https://www.storyboardthat.com/>.
63. ToonDoo . URL: <http://www.toondoo.com/>.

- 64. Wix Logo Maker . URL: <https://www.wix.com/logo/maker>.
- 65. Wordwall . URL: <https://wordwall.net/>.
- 66. XMind. URL: <https://xmind.app/>.

ДОДАТКИ

Додаток А.

Платформи, які рекомендовано застосовувати для розробки творчих завдань в процесі наповнення інформаційно-комунікаційного середовища «Трисуб'єктна дидактика»

Платформа	Характеристика
Canva	Платформа, на якій можна створити презентацію, резюме, плакат, логотип тощо. Наявна безкоштовна версія, в якій присутня значна кількість шаблонів. Інтерфейс простий, це означає, що початківці швидко навчаться користуватися даною програмою [Canva [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.canva.com/].
Wix Logo Maker	Сервіс для створення логотипів. Безкоштовна програма, яка забезпечить якісний процес вироблення логотипу відповідно до вимог. Під час виконання завдання можна обрати колір фону, штрифт, розмір та колір тексту, додати значок, завантажити зображення тощо [Wix Logo Maker . URL: https://www.wix.com/logo/maker].
XMind	Додаток, який має на меті створення думок у вигляді схем. Має простий та зручний інтерфейс, значну кількість шаблонів та завантаження кінцевого результату в різний спосіб [XMind URL: https://xmind.app/].
MindMeister	Програма, яка має на меті візуалізацію ідей у вигляді діаграм та схем. Присутня велика кількість макетів, групова робота – можна створювати проект разом із колегами, коментувати усе, що відбувається під час співпраці. Зручність також полягає в тому, що є «гарячі клавіші», які дозволяють формувати текст, змінювати теми не доторкаючись комп'ютерної миші. Присутня інтеграція з Google Drive [MindMeister [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.mindmeister.com/].
Miro	Віртуальна дошка для колективної праці, яка допомагає створювати таблиці, інтелект-карти, схеми. Присутня командна робота, значна кількість шаблонів та інструментів [Miro [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://miro.com/].
LearningApps	Онлайн-сервіс, в якому можна створювати вправи, також є можливість редагувати вже зроблені завдання колег. Дана програма передбачає утворення наступних творчих завдань: кросвордів, вікторин, вправ («Знайди вправу», «Заповни пропуски» тощо) [LearningApps [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://learningapps.org/].

Wordwall	Програма, в якій здобувачі освіти можуть виробити інтерактивні вправи та роздрукувати матеріал, який необхідний для виконання творчої роботи у класі (аудиторії). У сумі на сайті присутня достатня кількість вправ – 34 і матеріалів для друку – 32, для того, щоб учні проявили креативність і створили власний матеріал. Також є можливість розповсюдження власно виробленого проекту [Wordwall [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://wordwall.net/].
Kahoot!	Платформа, яка, з легкістю, дозволить здобувача вищої освіти створювати тести, опитування, вікторини в навчально-ігровій формі. Позитивною характеристикою є те, що під час проведення здобувачем власного контенту іншим здобувачам не потрібно обов’язково реєструватися, вистачить тільки того, що вони зайдуть під ніками. Вправи проходять в онлайн-режимі [Kahoot [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://kahoot.com/].
Quizizz	Дана платформа є подібною до попередньої, відрізняється вона наступними якостями: наявність офлайн-режиму, менша кількість інтерактивних вправ, концентрується на індивідуальному навчанні. До вікторин можна додати певні дії, наприклад, демонструвати питання у вільному порядку, смішні зображення після питань (при умові, якщо ці картинки додані завчасно), можливість отримати додаткові бали за швидкість відповіді, додати музикальний супровід тощо [Quizizz [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://quizizz.com/].
Storyboard That	Інструмент, в якому здобувачі можуть проявити творчість і зробити комікс відповідно до теми заняття. Сайт має достатню базу для створення цікавих історій: відповідні шаблони з місцезнаходженням, образи героїв, співпраця в реальному часі. Також, за бажанням, можна додати власні шаблони [Storyboard That [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.storyboardthat.com/].
ToonDoo	Легка у використанні платформа, яка орієнтується на якісне створення коміксів. Присутній стандартний набір шаблонів: герої (вибір зовнішності, розміру), фон, декорації тощо. Здобувачі можуть додати власні зображення, якщо шаблонів недостатньо. Є безкоштовним сервісом [ToonDoo [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.toondoo.com/].
InShot	Відеоредактор, який дозволить відредагувати, обрізати відео, змінити звук, додати тест, музику, ефекти. Є

	зручним та простим у використанні, присутня безкоштовна версія, яка має велику кількість функцій. Відео зберігаються в додатку [InShot [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://inshot.com/].
Adobe Premiere Rush	Редактор для відео, який має легкий для засвоєння інтерфейс. Мобільний додаток дозволяє знімати та редагувати відео. Програма пасує для створення контенту до 20 хвилин, має значну кількість ефектів, фільтрів, музики. Є можливість прямого завантаження матеріалу в соціальних мережах. Наявна як безкоштовна, так і платна версії. У першій менше хмарної пам'яті та обмежені інші функції [Adobe Premiere Rush [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.adobe.com/products/premiere-rush.html].

Додаток Б.

Приклади творчих завдань до тематичного модулю «Основні концепти сучасної освіти» інтерактивного освітнього середовища WEB мультимедіа енциклопедія «Трисуб'єктна дидактика»

<https://tsd.kspu.edu/>

Групові завдання для здобувачів

Гра-імпровізація: «Освітній суд»

Мета: Розвинути вміння аргументовано захищати позицію щодо освітніх питань.

Інструкція:

1. Група ділиться на 3 «сторони»:
2. – адвокати **традиційної дидактики**,
3. – адвокати **трисуб'єктної дидактики**,
4. – **журі** (оцінює аргументи).
5. Кожна сторона готує позицію щодо питання:
6. *«Хто має бути в центрі освітнього процесу: учень, вчитель чи штучний інтелект?»*
7. Відбувається дебатна гра (5–7 хв на сторону + 3 хвилини обговорення).
8. Журі визначає переконливішу позицію.

Груповий проєкт: Вища школа майбутнього

Мета проєкту. Створити концепцію інноваційної вищої школи, яка відповідає потребам сучасного та майбутнього суспільства, враховуючи роль вищої освіти, принципи навчання і сучасні технології.

I етап. Організація групи

1. Об'єднайтесь у групу 3–5 осіб.
2. Оберіть ролі:

Координатор: слідкує, щоб усі дотримувалися плану, збирає думки.

Дослідник: шукає інформацію про сучасні тренди в освіті.

Дизайнер: відповідає за візуальне оформлення презентації чи постера.

Спікер: готує і проводить презентацію.

Аналітик: формулює цілі, принципи, контролює логіку проекту.

II етап. Збір ідей (Обговорення)

1. Обговоріть і запишіть **3 основні цілі вищої освіти майбутнього**.
Приклади: розвиток критичного мислення, навички співпраці, цифрова грамотність.
2. Визначте **3 ключові принципи навчання**, які повинні бути в такій школі.
Приклади: персоналізація, інтеграція теорії та практики, гнучкість.
3. Обговоріть і опишіть **інноваційні методи і технології**, які варто впровадити.
Приклади: онлайн-платформи, VR/AR, ШІ, проєктне навчання.

III етап. Розробка продукту

- Виберіть формат: презентація (5–7 слайдів) або постер (формат А3 чи цифровий).
- Включіть у продукт:
 - Назву проєкту (креативна, що відображає суть).
 - Список цілей (3 пункти).
 - Опис принципів (3 пункти).
 - Опис методів і технологій (коротко).
 - Візуальні елементи (іконки, схеми, малюнки).

Освітній детектив: «Розслідування провалу»

Мета: Розвинути критичне мислення в аналізі освітніх ситуацій.

Завдання:

1. Група отримує **вигадану ситуацію провального освітнього проєкту** (або вигадує сама):
 - наприклад: курс з ІІІ, який ніхто не пройшов; онлайн-уроки, які ніхто не відвідує тощо.
2. Знайдіть **3–5 причин провалу** з позиції трьох суб'єктів:
 - викладач
 - здобувач
 - ІКПС
3. Побудуйте модель:
 - як цей проєкт можна було врятувати.
4. Оформіть у форматі діаграми або сценарію з діалогами.

Індивідуальні завдання для здобувачів*Освітній експеримент «Феномени навколо нас»*

Мета завдання: Розвинути навички критичного аналізу освітніх явищ через призму концептів сучасної дидактики.

Інструкція:

1. Ознайомся з поняттями «феномен червоного зміщення» та «заміщення» у змісті лекції.
2. Обери **один із феноменів**, який, на твою думку, має актуальний прояв у сучасній системі освіти.
3. У формі есе (**обсяг – 1–1,5 сторінки А4**) опиши:
 - о як проявляється обраний феномен у твоєму освітньому досвіді (наприклад, навчання під час карантину, дистанційна освіта, зміна ролі викладача тощо);

- о які переваги та ризики ти помічаєш;
 - о запропонуй власну ідею покращення або трансформації цієї ситуації.
4. Використай приклади, особисті спостереження, аналітичні судження.
 5. Оформи роботу у форматі PDF або DOC.

Питання для ШІ. Провокаційне інтерв'ю

Мета завдання: Розвинути креативне і критичне мислення в контексті взаємодії з сучасними цифровими технологіями.

Інструкція:

1. Уяви, що ти журналіст освітнього видання й готуєш **інтерв'ю з штучним інтелектом** на тему «Трисуб'єктна дидактика та майбутнє освіти».
2. Сформулюй **5 глибоких запитань**, які могли б поставити ШІ, щоб він пояснив свою роль у партнерській взаємодії, вплив на вчителя, студента та ІКПС.
3. Напиши **коротку передмову до інтерв'ю (2–3 речення)** — уяви, що це вступний текст для читача.
4. Оформи завдання у зручному форматі.
5. Опційно: можеш ввести запитання у ChatGPT / іншій ШІ-системі й додати короткі коментарі до відповідей.

«Якби дидактика була додатком...»

Мета: Розвивати вміння інтерпретувати педагогічні концепти через метафори.

Інструкція:

Уяви, що дидактика – це мобільний додаток.

Опиши:

- які функції має (що «вміє» робити);
- інтерфейс (як виглядає);
- користувачі (хто її використовує);
- оновлення (що змінюється з часом).

Можна подати у вигляді інструкції до додатку або реклами.

**Приклади творчих завдань до тематичного модуля
«Історико-логічний розвиток дидактики» інтерактивного освітнього
середовища WEB мультимедіа енциклопедія «Трисуб'єктна
дидактика» <https://tsd.kspu.edu/>**

Групові завдання для здобувачів

Газета педагогічних епох**Мета:**

Закріпити знання про історичні етапи розвитку дидактики та відомих педагогів, розвивати вміння працювати з інформацією, креативно її подавати та співпрацювати в команді.

Етапи виконання**1. Формування команд**

- Група ділиться на команди по **4–5 осіб**.
- Кожна команда отримує свою **епоху або педагога** з лекції

2. Завдання команди

Створити **одну сторінку газети** від імені своєї епохи.

На сторінці обов'язково мають бути такі рубрики:

1. Головна новина

- о Опишіть важливу подію вашої епохи так, як це робить журналіст.
- о Використовуйте яскравий заголовок.
- о Приклади:
 - «Коменський відкриває нову еру навчання: усіх дітей за парти!»
 - «Іван Федоров друкує перший український підручник у Львові!»

2. Інтерв'ю з педагогом

- о Напишіть 4–5 запитань і відповідей у форматі діалогу.
- о Можна додати гумору, але факти мають бути точними.

3. Реклама або оголошення

- о Може бути кумедною або стилізованою під епоху.
- о Приклади:
 - «Школа писарів! Навчання лише для обраних. Оплата — зерном.»
 - «Запрошуємо дітей від 6 до 12 років у школу Монтессорі — навчання через свободу та творчість.»

4. Ілюстрації або фото

- о Намалюйте від руки або вставте з інтернету зображення, які відповідають вашій темі.
- о Це можуть бути портрети педагогів, предмети навчання, сцени уроків.

3. Оформлення газети

- Можна зробити **від руки** (на аркуші А3 або ватмані) або **в електронному форматі** (Word, Canva, Publisher).
- Обов'язково придумайте **назву газети** (наприклад, «Освітній вісник Коменського», «Хроніки середньовічної школи»).
- Використовуйте стиль, що відповідає епосі (шрифти, кольори, орнаменти).

4. Презентація

- Кожна команда презентує свою газету у форматі короткого випуску новин (2–3 хв).
- Один учасник може бути ведучим, інші — кореспондентами, «експертами» чи «очевидцями подій».

Приклад: Газета «Освітній Вісник Коменського»

Назва газети: *Освітній Вісник Коменського*

Дата випуску: 1658 рік

Місце видання: Амстердам

Головна новина

«Велика дидактика» змінює світ освіти!

Сьогодні у Європі активно обговорюють нову працю Яна Амоса Коменського — «Велика дидактика». Автор пропонує революційний підхід: навчати **всіх дітей незалежно від походження**, використовуючи

класно-урочну систему. Уроки тепер проходять у фіксованому розкладі, з розподілом учнів за віком і рівнем знань. Освітні діячі пророкують: ця система змінить школу назавжди!

Інтерв'ю з педагогом

Кореспондент: Пане Коменський, чому ви вирішили, що вчитися повинні всі діти?

Коменський: Бо кожна людина має право розвивати свій розум, незалежно від стану та багатства.

Кореспондент: Що найважливіше на уроці?

Коменський: Чітка організація, наочність і послідовність у навчанні.

Кореспондент: Яким ви бачите школу майбутнього?

Коменський: Школу, де знання доступні кожному, а навчання — радість, а не тягар.

Оголошення

ШКОЛА ПРИЙМАЄ УЧНІВ!

Новий навчальний рік за методом пана Коменського.

Навчання читанню, письму, арифметиці та латині.

Заняття щодня о 8:00.

Класні кімнати з лавами та дошкою.

Приходьте всі — і хлопці, і дівчата!

Освітній батл епох

Мета: обґрунтувати переваги дидактичної системи своєї епохи та довести її ефективність у сучасному світі.

Час виконання: 45 хв.

Форма роботи: групова (4–6 осіб у команді).

1. Формування команд (5 хв)

- Ви об'єднуєтесь у групи та отримуєте одну епоху і ключову постать:

1. Античний світ
2. Епоха Середньовіччя
3. Епоха Відродження
4. Новий час
5. Новітній час

2. Підготовка аргументів (10 хв)

Ваше завдання — створити «захист» своєї педагогічної системи.

Для цього:

1. Запишіть **3 головні принципи** або інновації вашої епохи.
2. Підготуйте **приклади**, як ці принципи працювали на практиці.
3. Сформулюйте **гасло** (коротка фраза, що передає суть вашої концепції).
4. Продумайте **відповіді на можливі запитання опонентів**.

3. Презентація позиції (15 хв)

- Кожна команда має 3 хвилини, щоб презентувати свою систему:
 - назвіть епоху і педагога;
 - коротко поясніть суть підходу;
 - наведіть приклади методів;
 - поясніть, чому цей підхід найкращий для підготовки учнів до життя.

4. Раунд запитань та контраргументів (10 хв)

- Після кожної презентації інші команди ставлять **по 1–2 питання** або роблять зауваження.
- Ви повинні **відповісти аргументовано**, спираючись на факти та логіку.

5. Підсумок та голосування (5 хв)

- Усі учасники голосують за:
 1. Найаргументованішу команду.
 2. Найкреативнішу подачу.
- Потім разом обговорюємо: *Які ідеї з різних епох можна об'єднати, щоб створити «ідеальну школу»?*

Педагогічний комітет реформ

Мета:

- Навчитися знаходити компроміс між різними поглядами на освіту.
- Поєднати найкращі принципи відомих педагогів у єдиний «Закон про освіту».
- Розвинути навички аргументації, переговорів, командної роботи та креативного мислення.

Час виконання: 45 хв.

Форма роботи: групова + загальне обговорення.

Покрокова інструкція

Етап 1. Формування команд і розподіл ролей (5 хв)

1. Об'єднайтесь у **5–6 команд** (по 4–6 осіб у кожній).

2. Усередині команди визначте **ролі**:

- о *Спікер* — презентує ідеї команди на загальному обговоренні.
- о *Секретар* — записує всі пропозиції та формулювання.
- о *Аналітик* — шукає аргументи та приклади.

Етап 2. Підготовка пропозицій до закону (10 хв)

1. Обговоріть у команді принципи вашого педагога.
2. Оберіть **3 ключові ідеї**, які, на вашу думку, варто включити в новий закон.
3. Сформулюйте **2 конкретні статті** майбутнього закону.
 - о Формулювання має бути чітким і зрозумілим.
 - о Кожна стаття повинна бути короткою (1–2 речення) і відображати суть принципу.
4. Підготуйте **аргументи**, чому ці статті важливі.
5. Згадайте **приклади з практики** або сучасні технології, які допоможуть реалізувати цю ідею.

Етап 3. Загальне засідання комітету (15 хв)

Частина 1 — презентації

- Кожна команда по черзі презентує свої 2 статті (2 хвилини на команду).
- Інші команди слухають і можуть занотовувати ідеї, які хотіли б підтримати або змінити.

Частина 2 — переговори та узгодження

- Викладач веде спільну дискусію, щоб об'єднати схожі статті та усунути суперечності.
- Кожна команда може:
 - запропонувати зміну у формулюванні;
 - підтримати чужу ідею;
 - обґрунтувати, чому певний пункт обов'язково має залишитися.

Завдання: досягти згоди й створити єдиний текст закону з 5–7 статей, у якому враховані ідеї всіх команд.

Етап 4. Оформлення закону (5 хв)

1. Використайте **шаблон «Проекту Закону про освіту»** (паперовий або електронний).
2. Запишіть узгоджені статті та короткі пояснення до кожної.
3. Додайте **підписи всіх команд** як підтвердження згоди.

Етап 5. Презентація та прийняття закону (5 хв)

- Представник комітету урочисто зачитує текст закону.
- Усі учасники голосують за його прийняття (можна аплодувати, підняти картки, проголосувати онлайн).
- Закон вважається прийнятим, якщо підтримали всі команди.

Індивідуальні завдання для здобувачів

Кросворд

Мета: закріпити терміни, імена та ключові події розвитку педагогіки, розвивати логіку та вміння формулювати запитання.

Що потрібно зробити:

1. Обери 10–15 ключових понять з лекції

- о Це можуть бути імена педагогів (Коменський, Монтессорі, Дьюї), терміни (підтографія, майєвтика, педоцентризм), події (винахід друкарського верстата, відкриття друкарні Івана Федорова).

2. Склади запитання або визначення до кожного поняття

- о Формат: коротке, чітке і таке, щоб відповідь була однозначна.
- о Наприклад:
 - «Метод Сократа, який полягає у постановці запитань, що підводять до істини» — **майєвтика**.
 - «Автор «Великої дидактики»» — **Коменський**.

3. Створи кросворд

- о Можна зробити від руки на папері, накресливши сітку.
- о Або використати безкоштовні онлайн-генератори кросвордів (наприклад, crosswordlabs.com).
- о Обов'язково нумеруй питання «по горизонталі» та «по вертикалі».

4. Оформи завдання

- о Кросворд (чиста сітка для розв'язування).
- о Список питань із номерами.
- о Окремо — аркуш з правильними відповідями (для перевірки).

Лист видатному педагогу

Мета: навчитися аналізувати педагогічні ідеї та критично співвідносити їх із сучасними освітніми реаліями.

Що потрібно зробити:

1. **Обери педагога** з лекції (наприклад: Коменський, Песталоцці, Гербарт, Ушинський, Монтессорі, Дьюї).

2. **Напиши лист від свого імені** цьому педагогу, у якому:

- о Коротко представ себе та свій час (наприклад: «Я студент/вчитель у 2025 році...»).
- о Поясни, які його ідеї ти вважаєш актуальними сьогодні.
- о Запропонуй, як би ви могли разом удосконалити сучасну школу.
- о Постав йому 2–3 запитання про його методи чи погляди.

3. **Форма листа**

- о Можна оформити як сучасний e-mail або як старовинний рукопис на пергаменті (з декоративним шрифтом).
- о Обсяг — 250–300 слів.

4. **Додаткове завдання (необов'язково)**

- о Напиши коротку відповідь «від імені педагога» на свій лист, уявивши, що він зміг прочитати й відповісти.

Формат здачі:

- Word, PDF або фото від руки написаного листа.

Освітнє дерево

Мета:

Створити візуальну схему, яка показує еволюцію дидактики — від найдавніших способів навчання до сучасних методів, і продемонструвати зв'язки між педагогами та їхніми ідеями.

Що потрібно зробити:**1. Обери основу дерева**

- о Це може бути намальоване від руки дерево на аркуші А3/А4 або створене в Canva, PowerPoint, MindMeister чи іншому цифровому інструменті.
- о Дерево має складатися з трьох головних частин: **коріння**, **стовбур**, **гілки та плоди**.

2. Заповни частини дерева

- о **Коріння** – найдавніші етапи розвитку освіти:
 - передача знань у первісному суспільстві (жести, піктографія, ідеографія);
 - перші школи Давнього Єгипту, Месопотамії, Греції, Китаю, Індії.
- о **Стовбур** – ключові періоди становлення дидактики:
- о **Гілки** – окремі педагоги та напрями, що «виросли» з цих етапів, із зазначенням їхніх принципів (наприклад, педоцентризм, природовідповідність, навчання через діяльність).
- о **Плоди або листя** – сучасні освітні методи й технології, що є спадкоємцями минулих ідей (онлайн-навчання, змішане навчання, STEM-проекти, віртуальні лабораторії тощо).

3. Додай пояснення

- о Коротко підпиши кожен елемент (1–2 речення: що це і чому важливо).
- о Використовуй стрілки, щоб показати вплив однієї ідеї на іншу.

4. Оформлення

- о Використовуй кольори, щоб розрізнити епохи (наприклад, коріння – коричневий, стовбур – сірий, гілки – зелений, плоди – яскраві).
- о Можна додати маленькі портрети педагогів, зображення артефактів (буквар, друкарський верстат, планшет).

5. Напиши супровідний текст (5–6 речень)

- о Поясни, чому ти розмістив елементи саме так.
- о Вкажи, який період або педагог, на твою думку, найбільше вплинув на сучасну школу.

Приклади творчих завдань до тематичного модуля «Професійна компетентність майбутнього вчителя» інтерактивного освітнього середовища WEB мультимедіа енциклопедія «Трисуб'єктна дидактика» <https://tsd.kspu.edu/>

Групові завдання для здобувачів

Компетентність у казці

Мета: розвивати креативність, вміння працювати в команді та застосовувати теоретичні поняття у вигляді художнього образу.

Детальна інструкція:

1. Поділіться на групи по 4–5 осіб.
2. Уявіть, що ви письменники-казкарі. Ваше завдання — скласти коротку казку, в якій головний герой — майбутній учитель початкових класів.
3. У цього героя є «чарівні сили», які символізують професійні компетентності (наприклад: терпіння, любов до дітей, вміння пояснювати, креативність, здатність до саморозвитку).
4. У казці має бути невелика проблема або випробування (наприклад: учень втратив інтерес до навчання, клас шумний, дитина боїться виступати тощо).
5. Герой має подолати цю проблему завдяки своїм «чарівним силам-компетентностям».
6. Казка повинна бути короткою (2–3 хвилини розповіді).
7. Оберіть одного «казкаря» з групи, який представить вашу історію.
8. Представте казку перед усіма.

Креативний постер

Мета: навчитися колективно візуалізувати ідеї, виділяти головні риси вчителя та презентувати результат.

Детальна інструкція:

1. Об'єднайтесь у групи по 4–5 осіб.
2. Отримайте аркуш ватману/A3 та фломастери.
3. Створіть плакат на тему: **«Ідеальний учитель початкових класів»**.
4. На плакаті можна використовувати:
 - о символи (серце, ключ, сонце тощо),

- о малюнки (наприклад, дерево знань, міст між учителем і учнем),
 - о ключові слова (комунікація, любов, терпіння, креативність).
5. Уникайте довгих текстів — робіть візуально яскраво.
 6. Додайте коротке гасло (слоган), наприклад: *«Учитель — той, хто відкриває двері»*.
 7. Оберіть спікера, який пояснить вашу роботу.
 8. Презентація постера триває 1–2 хвилини.

Реклама компетентності

Мета: навчитися креативно презентувати компетентності у формі, зрозумілій і цікавій для аудиторії.

Детальна інструкція:

1. Поділіться на групи по 4–6 осіб.
2. Оберіть одну компетентність (наприклад, інноваційну чи методологічну).
3. Завдання: створити коротку “рекламу компетентності” тривалістю до 1 хвилини.
4. У рекламі ви можете:
 - о придумати слоган («Комунікація — ключ до серця учня»),
 - о показати сценку (наприклад, як без цієї компетентності виникає хаос, а з нею — гармонія),
 - о використати рухи, малюнки, навіть пісеньку чи римівку.
5. Представте свою рекламу групі.
6. Інші студенти можуть проголосувати за найбільш креативну «рекламу».

Індивідуальні завдання для здобувачів

Метаморфоза компетентності

Мета: навчитися пояснювати компетентності через образні метафори.

Детальна інструкція:

1. Оберіть компетентність, яка для вас найбільш важлива.

2. Опишіть її через метаморфозу у 2–3 реченнях.

Приклад: «Моя компетентність — це метелик: спочатку кокон знань, а потім — крила креативності».

3. Запишіть образ на аркуші.

4. За бажанням поділіться ним із групою.

Моя суперсила

Мета: усвідомити власні здібності та сильні сторони як майбутнього педагога.

Детальна інструкція:

1. Візьміть стікер.

2. Напишіть фразу: «Моя головна компетентність як майбутнього вчителя — це ...».

3. Наприклад: «вміння слухати», «любов до дітей», «креативність».

4. Прикріпіть стікер на дошку.

5. Разом ми створимо «хмару компетентностей групи».

Якби компетентність була...

Мета: розвивати асоціативне та образне мислення.

Детальна інструкція:

1. Оберіть одну із фраз і завершіть її:

- о «Якби компетентність була кольором, то це був би...»
- о «Якби компетентність була твариною, то це була б...»
- о «Якби компетентність була предметом у класі, то це був би...»

2. Запишіть відповідь і поясніть її у 1–2 реченнях.

3. За бажанням поділіться своїм варіантом із групою.

Приклади індивідуальних творчих завдань до тематичного модуля

«Філософія трисуб'єктної моделі взаємодії» інтерактивного освітнього середовища WEB мультимедіа енциклопедія

«Трисуб'єктна дидактика» <https://tsd.kspu.edu/>

Групові завдання для здобувачів

Групове завдання «Освітній старт»

Мета

Розвинути підприємницьке та креативне мислення, навчитися поєднувати елементи традиційної та інноваційної освіти в новому продукті.

Хід роботи

1. Формування команди

- Об'єднайтесь у групи по **3–5 осіб**.
- Усередині групи оберіть ролі (можна комбінувати):
 - **Менеджер** — координує роботу команди.
 - **Аналітик** — визначає, які традиційні елементи варто залишити.
 - **Інноватор** — пропонує сучасні технології та підходи.
 - **Дизайнер** — відповідає за візуалізацію (слайди, постер, макет).
 - **Спікер** — презентує ідею.

2. Розробка стартап-ідеї

Ваша команда створює **освітній продукт майбутнього**: онлайн-курс, мобільний застосунок або навчальну платформу.

Вам потрібно визначити:

1. **Назву продукту** (креативну, коротку, запам'ятовувану).
2. **Які традиційні елементи залишаються** (наприклад: системність, роль викладача-наставника, оцінювання знань).
3. **Які інноваційні інструменти додасте** (VR/AR, ШІ, гейміфікація, чат-боти, інтерактивні завдання, персоналізоване навчання).
4. **Яку проблему вирішує ваш продукт** (наприклад: низька мотивація студентів, складність матеріалу, відсутність зворотного зв'язку).

5. **Як саме продукт допомагає студентам краще навчатися** (зручність, доступність, індивідуальна траєкторія, інтерактивність).

3. Підготовка пітч-презентації

Виступ триватиме **3–5 хвилин**. У презентації має бути:

- Назва та короткий слоган.
- Проблема, яку вирішує ваш продукт.
- Рішення (що нового ви пропонуєте).
- Чому це працює краще за звичайну систему.
- Як продукт можна впровадити (коротко).

Форма подання:

- 3–4 слайди у PowerPoint/Canva/Google Slides, або
- постер, або
- усна презентація з ескізами/замальовками.

Креативний проєкт «Освіта 2050»

Мета

Розвинути креативність, вміння прогнозувати та створювати модель освіти майбутнього.

Ваші кроки

1. Об'єднайтеся у групи по 3–5 осіб.
2. Оберіть ролі:
 - о керівник (координує роботу),
 - о ідейний дизайнер (формує концепт),
 - о технічний дизайнер (пропонує інноваційні технології),
 - о художник/візуалізатор (створює постер/ескіз/слайди),
 - о презентатор (представляє ідею).

3. Разом придумайте, як виглядатиме школа або університет у 2050 році. Поміркуйте:
 - о які предмети і навички будуть головними;
 - о яку роль матиме викладач, студент, ІКТ;
 - о як проходитимуть заняття;
 - о як буде організоване оцінювання;
 - о які технології (VR, штучний інтелект, віртуальні лабораторії) можна використати.
4. Оберіть формат презентації:
 - о постер,
 - о ментальна карта,
 - о відео 3–5 хв,
 - о електронна презентація.
5. Підготуйте коротку місію вашого закладу освіти 2050 (1–2 речення).
6. Представте свою ідею перед аудиторією (3–5 хв).

Дебат-гра «Традиція vs Інновація»

Мета

Навчитися критично мислити, переконливо аргументувати власну думку та працювати в команді.

Ваші кроки

1. Поділіться на дві команди:
 - о **Команда «Традиція»** – захищає традиційну систему освіти.
 - о **Команда «Інновація»** – захищає інноваційну систему освіти.
2. Усередині команди оберіть ролі:
 - о координатор (керує підготовкою),

- о аргументатор (виступає з основними тезами),
 - о аналітик (добирає факти, приклади),
 - о спростувач (відповідає на аргументи опонентів).
3. Підготуйте 3–4 аргументи на користь вашої системи. Додайте приклади з життя, навчання або сучасних освітніх технологій.
 4. Передбачте, що можуть сказати опоненти, і продумайте відповіді.
 5. Під час дебатів:
 - о слухайте уважно аргументи опонентів;
 - о виступайте чітко, по суті, не більше 2–3 хвилин кожен;
 - о намагайтеся не тільки захищати, а й спростовувати.
 6. Після гри разом складіть таблицю «Сильні та слабкі сторони традиційної та інноваційної систем».

На що звернути увагу

- Аргумент має бути логічним і підкріпленим прикладом.
- Говоріть коротко і впевнено.
- Не перебивайте, але активно слухайте.

Індивідуальні завдання для здобувачів

«Щоденник спостережень: Мої навчальні дні у двох моделях»

Мета

Розвинути критичне мислення та вміння аналізувати власний досвід навчання через особистісну рефлексію.

Хід роботи

1. **Уявіть свій типовий навчальний день у традиційній системі освіти.**

Опишіть:

- о коли і як починається день;
- о як проходять заняття (лекція, семінар, практична робота);
- о які методи використовує викладач;

- о як ви почуваетесь під час навчання;
- о що вам найбільше допомагає, а що заважає.

2. Уявіть той самий день в інноваційній системі.

Опишіть:

- о які форми навчання застосовуються (змішане, дистанційне, інтерактивні платформи);
- о як ви працюєте з ІКТ, мультимедіа, проєктними чи рольовими методами;
- о яку роль відіграє викладач;
- о як ви взаємодієте з іншими студентами;
- о що ви відчуваєте, які нові можливості маєте.

3. Зробіть порівняння.

- о У чому головні відмінності двох моделей?
- о Які переваги й недоліки ви відчули б особисто?

4. Напишіть висновок (5–7 речень):

- о яка система більше сприяє вашій самореалізації;
- о чому саме;
- о які елементи з обох систем ви б поєднали для ідеального навчального дня.

Обсяг

Орієнтовно 1–1,5 сторінки тексту (можна у вільній формі, як щоденниковий запис).

«Міні-комікс або сторітелінг: Подорож між системами»

Мета

Розвинути креативність, уміння узагальнювати матеріал лекції та застосовувати його у візуально-образній або оповідній формі.

Хід роботи

1. Придумайте головного героя.

Це може бути студент, викладач, вигаданий персонаж (навіть робот чи мандрівник у часі).

2. Опишіть/зобразіть його навчальний день у традиційній системі.

- о Які форми занять він відвідує?
- о Як поводить себе викладач?
- о Як герой відчувається (мотивований чи змушений, активний чи пасивний)?

3. Покажіть момент переходу в інноваційну систему.

- о Це може бути фантастичний портал, «машина часу», новий університет, запрошення на онлайн-курс чи VR-заняття.

4. Опишіть/зобразіть його день в інноваційній системі.

- о Які методи і технології він використовує (онлайн-платформи, мультимедіа, проекти, гейміфікація)?
- о Як змінилася його роль?
- о Що він відчуває?

5. Зробіть висновок через героя.

Покажіть, які можливості відкрилися перед ним, чим інноваційна система відрізняється від традиційної.

Формат виконання (на вибір)

- **Комікс** — 6–8 кадрів (намальованих від руки або у програмах Canva, Pixton, StoryboardThat).
- **Комікс-стрічка** — серія малюнків із підписами.
- **Сторітелінг (текст)** — коротке оповідання обсягом 0,5–1,5 сторінки.

«Моя інноваційна лекція»

Мета

Розвинути креативність, навички дизайн-мислення та застосувати знання про інноваційні методи навчання на практиці.

Хід роботи

1. **Обери предмет або тему**, з якої ти хотів(-ла) б провести лекцію (наприклад: історія, біологія, програмування, література, педагогіка).
2. **Продумай мету лекції.**
 - о Що саме повинні засвоїти студенти?
 - о Які навички або компетентності вони мають розвинути?
3. **Склади короткий план із 5–7 пунктів**, де кожен пункт — це етап твоєї лекції.
 - о Вступ (як зацікавиш студентів).
 - о Основний матеріал (як подаєш нову інформацію).
 - о Інтерактивна діяльність (що роблять студенти: тести, рольова гра, дискусія, практичне завдання).
 - о Використання мультимедіа (відео, презентація, віртуальна лабораторія).
 - о Онлайн-компонент (наприклад, завдання на платформі Google Classroom, Moodle, Quizizz).
 - о Закріплення матеріалу (міні-кейс, групова вправа).
 - о Рефлексія/зворотний зв'язок (коротке опитування, Padlet-стінка, ментальна карта).
4. **Додай креативну «родзинку».**
 - о Наприклад: гейміфікація (змагання, бейджі), віртуальна подорож, робота з VR/AR, інтерактивний чат-бот, елемент рольової гри.
5. **Опиши результат, який отримає студент.**
 - о Які знання, навички чи враження він винесе після твоєї лекції?

Формат виконання

- Текстовий план (0,5–1 сторінка).

- За бажанням: додати ілюстрацію, схему або міні-презентацію (3–4 слайди).

**Приклади індивідуальних творчих завдань до тематичного модуля
«Інноваційні принципи і методи навчання» інтерактивного
освітнього середовища WEB мультимедіа енциклопедія
«Трисуб'єктна дидактика» <https://tsd.kspu.edu/>**

Групові завдання для здобувачів

«Дерево інноваційних принципів освіти»

Мета

Візуалізувати взаємозв'язок між традиційними та інноваційними принципами освіти, показавши, як класичні підходи стають основою для сучасних освітніх інновацій.

Інструкція до виконання

1. Поділіться на групи по 4–6 осіб.
2. Формат роботи:
 - о **Плакат (офлайн)** – малювання від руки, кольорові маркери, стікери.
 - о **Цифрова мапа (онлайн)** – Canva, Miro, Padlet або інший візуальний інструмент.
3. Створіть **схему-дерево**, де:
 - о **Коріння** – традиційні принципи навчання (науковість, системність, доступність, наочність тощо).
 - о **Стовбур** – процес переходу від традиційних до інноваційних підходів (трансформація освіти, цифровізація, поява ІКТ).
 - о **Гілки** – інноваційні принципи (вільний доступ, глобалізація знань, мультимовність, асинхронність, гейміфікація, VR/AR, індивідуальні траєкторії тощо).

- о **Листя** – конкретні приклади з сучасної практики (Wikipedia, Coursera, Moodle, Duolingo, VR-лабораторії, українські освітні платформи).
- 4. Додайте символіку (кольори, іконки, малюнки), щоб дерево виглядало креативно й зрозуміло.
- 5. Представте свою роботу іншим групам (3–5 хвилин презентації).

«Освітня рада інноваторів»

Мета: навчитися захищати та аргументувати застосування інноваційних методів у різних освітніх контекстах.

Інструкція:

1. Поділіться на групи по 5–6 осіб.
2. У кожній групі розподіліть ролі:
 - о директор школи;
 - о вчитель-предметник;
 - о учень;
 - о батько/мати;
 - о представник університету/освітнього департаменту.
3. Ситуація: *«Школа планує запровадити інноваційні методи навчання. Але бюджет обмежений, і треба обрати лише два методи з усього переліку.»*
4. Кожен учасник має відстояти свою позицію:
 - о директор думає про імідж і успішність школи;
 - о учитель — про зручність і результативність методів;
 - о учень — про цікавість і легкість навчання;
 - о батько/мати — про користь для дитини і витрати;
 - о представник університету/департаменту — про перспективи і стандарти.

5. Протягом 10 хвилин команда має провести “освітню раду” і дійти спільного рішення.
6. Потім презентуйте вибір та поясніть, чому саме ці методи найважливіші.

Результат: колективне рішення, яке враховує різні точки зору, та розвиток навичок аргументації й толерантної дискусії.

Індивідуальні завдання для здобувачів

«Освітній TikTok/сторіс»

Мета:

передати складну ідею просто та креативно, використати формат соціальних мереж для популяризації інноваційних методів навчання.

Інструкція:

1. Оберіть **один інноваційний метод** з лекції (наприклад, перевернуте навчання, гейміфікація, метод кейсів тощо).
2. Уявіть, що ви — **блогер-освітянин**, який створює короткі навчальні відео для TikTok чи Instagram Reels.
3. Складіть **сценарій відео (30–60 секунд)** за такою структурою:
 - о **Початок:** яскравий вступ, який зацікавить глядача (*«Тобі набридли нудні лекції?»*).
 - о **Середина:** пояснення обраного методу простою мовою (*«Перевернуте навчання — це коли теорію ти вчиш вдома, а на парі робиш практику. Жодного зубріння!»*).
 - о **Кінець:** приклад використання або заклик до дії (*«Спробуй замінити частину домашки на перегляд відео — і побачиш різницю!»*).
4. За бажанням ви можете **зняти відео** або залишитися лише на рівні текстового сценарію.
5. Використайте креативні засоби: гумор, меми, емодзі, яскраві приклади.

Результат:

готовий сценарій (або відео) у форматі TikTok/сторіс, який у доступній

формі пояснює один інноваційний метод навчання та мотивує його спробувати.

«Цифровий щоденник інновацій»

Мета:

Розвинути навички спостереження, аналізу та критичного мислення шляхом виявлення прикладів використання інноваційних принципів освіти у власному навчальному досвіді.

Завдання. Протягом 1 тижня:

1. Відстежте у своєму навчальному процесі приклади застосування **інноваційних принципів** (наприклад:
 - о вільний доступ до освітніх ресурсів;
 - о мультимовність;
 - о асинхронність навчання;
 - о глобалізація знань;
 - о гейміфікація;
 - о використання VR/AR тощо).
2. Зафіксуйте **мінімум 1-2 приклади**.
3. Опишіть кожен приклад за такою схемою:
 - о **Дата / ситуація** (де і коли відбулося).
 - о **Принцип**, який реалізовано.
 - о **Короткий опис** (що саме і як використовувалося).
 - о **Доказ**: скриншот, фото чи посилання.
 - о **Висновок**: чому цей приклад можна вважати інноваційним і як він вплинув на якість навчання.

Формат результату:

Міні-щоденник у будь-якому зручному форматі:

- о Word / Google Docs (текст + вставлені зображення);

- o PowerPoint / Canva (слайди з прикладами);
- o Padlet / Miro / Notion (інтерактивна дошка з нотатками).

Приклади індивідуальних творчих завдань до тематичного модулю «ІКПС і архітектура освітнього сайту» інтерактивного освітнього середовища WEB мультимедіа енциклопедія «Трисуб'єктна дидактика» <https://tsd.kspu.edu/>

«Логотип трисуб'єктної дидактики»

Мета:

Розробити оригінальний графічний логотип для сайту <https://tsd.kspu.edu>, який відображатиме сутність трисуб'єктної моделі навчання через колір, форму та символіку.

Інструкція для здобувачів:

1. Продумайте, які візуальні образи можуть передати ідею **співпраці трьох суб'єктів навчання** — учителя, здобувача та цифрового середовища.
2. Створіть логотип у цифровому форматі (**SVG, PNG або JPEG**), використовуючи будь-які графічні редактори (Canva, Figma, Adobe Illustrator тощо).
3. Підготуйте коротке **обґрунтування (до 200 слів)**, у якому поясніть:
 - o значення вибраних кольорів;
 - o смислове навантаження форм і символів;
 - o як логотип відображає концепцію трисуб'єктної дидактики.
4. Завантажте готову роботу до «Теки творчих завдань» або подайте її для участі у **конкурсі серед здобувачів курсу**.

«Педагогічна персоналія в контексті трисуб'єктної моделі»

Мета:

Дослідити внесок одного з українських або світових педагогів у розвиток ідей, близьких до трисуб'єктної дидактики, та представити результати у креативній мультимедійній формі.

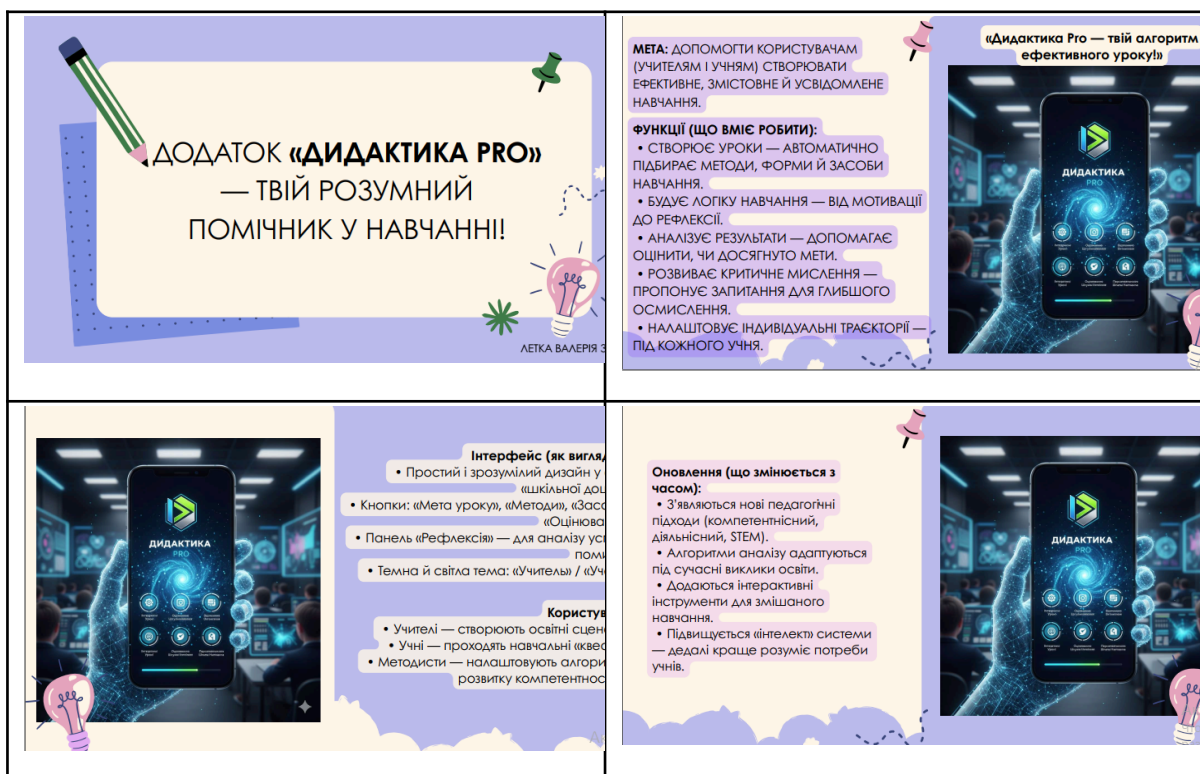
Інструкція для здобувачів:

1. Оберіть відомого педагога, чия діяльність або педагогічні ідеї співзвучні з принципами трисуб'єктної взаємодії (наприклад: В. О. Сухомлинський, Джон Дьюї, Сеймур Пейперт, Марія Монтесорі, Януш Корчак тощо).
2. Опрацюйте біографічні відомості про обрану постать та визначте її основні педагогічні ідеї.
3. Проаналізуйте, які з цих ідей перегукуються з трисуб'єктною моделлю (учитель – здобувач – цифрове середовище / спільнота).
4. Створіть **мультимедійну презентацію або коротке відеоінтерв'ю (до 3 хвилин)**, у якому висвітліть:
 - о коротку біографію педагога;
 - о ключові педагогічні принципи;
 - о їхній зв'язок із трисуб'єктною дидактикою.
5. Завантажте свій проєкт до розділу «Галерея мультимедіа» або «Електронні ресурси» на сайті <https://tsd.kspu.edu>.

Добірка виконаних творчих завдань здобувачів 301 групи першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 013 «Початкова освіта»

Індивідуальне творче завдання «Якби дидактика була додатком».

Виконала здобувачка Летка Валерія.



Індивідуальне творче завдання «Лист видатному педагогу». Виконане здобувачкою Ткаченко Ольгою у двох варіаціях.

Даровий Учителью 2025 року

Ваші міркування, передані через сторінку, викликають у мене вибіске жорсткості і радості. Бачачи, що принципи «додатковості» мені це зробити самому не вистачило активності, у вашому складному, швидкозмінному світі, є найкращим доказом природності та вільності дитячого духу. Ви правильно зрозуміли нашу роботу: повага не у викладанні, а у звільненні дитини для її природного розвитку.

Ваша ідея про цифрове «підготовлене середовище» є надзвичайно цікавою. Якщо ці технології можуть створювати менш дитини — зосередженості, порядку та незалежності — вони повинні бути використані. Рука має бути задіяна і в цьому віртуальному просторі, адже інтеракт формуються через фізичну взаємодію. Цифровий додаток повинен мати той самий контроль помилок, що й сама матеріальна привабливість, що й розмова вусю. Він повинен стимулювати рух плавності, впевненість і ласку, а не просто бути пасивним видавцем. Це виклик для вищої етики: зробити технологію інструментом розвитку, а не джерелом регресу.

Щодо Ваших запитань:

1. Рука у віртуальному світі: Як я вже згадувала, функція «руки» — це не лише міряти кісточки м'якше, це інструмент розуму. Наявність у віртуальному просторі рука має активувати ментальну будувати та конструювати. Фізична праця — доказ зга розуму, привертання уваги — зривається окремою розв'язкою, і її не можна виключити. Але ми повинні шукати шляхи, як цифрові інструменти можуть полегшити розуміння, отримуючи через відчуття, а не замінити його.

2. Структура матеріалів: Я б не змінювала сутність матеріалів. Їхня послідовність, ієрархія, послідовність та привабливість — це відображення універсальних законів розуму. Можливо, можна було б покращити їхню презентацію відповідно до швидкого темпу вашої етики, але не порушувати вибіску жорсткості.

3. Найбільша загроза: Ви самі відповіли. Це надмірна стимуляція, постійні та вимушені дорослих у вимушеному світі дитини. Сучасна школа має боротися зі збереження спокою, зосередженості та поваги до праці дитини. Це її дурований захист від хаосу світу.

Продовжуйте спостерігати. У дитині — ключ до зміни.

З вибіскою поваги

Марія Монтессорі. Рим, 1907.

Шановна Докторо Монтессорі,

Я пишу Вам із майбутнього, із 2025 року. Мене звали Ткаченко Ольга, і я студентка педагогічного факультету, майбутня вчителька початкових класів, яка захоплюється Вашою роботою. Наш світ наповнений цифровими технологіями та швидкими змінами, але парадоксально, Ваші ідеї, які народилися понад століття тому, зараз як ніколи актуальні.

Я вважаю, що фундаментальною ідеєю, яка життєво необхідна сьогодні, є «допомога мені це зробити самому» та концепція підготовленого середовища. У добу, коли інформація доступна миттєво, школі більше не потрібно бути єдиним джерелом знань. Замість цього ми маємо культивувати самостійність та внутрішню мотивацію дитини. Ваші дидактичні матеріали, що мають вбудований контроль помилок, вчать дітей критично мислити, не боятися невдач і виправляти їх самостійно, що є ключовою навичкою XXI століття. Також ідея великої групи різного віку допомагає розвивати навички наставництва та співпраці, чого бракує у сучасному, часто ізольованому, навчанні.

Я вірю, що ми могли б разом удосконалити сучасну школу, інтегрувавши Ваші принципи із сучасними реаліями. Ми могли б створити цифрове «підготовлене середовище», де Ваші дидактичні матеріали перетворюються на інтерактивні додатки, які дитина обирає вільно, а вчитель спостерігає за прогресом. Наші зусилля могли б бути спрямовані на те, щоб змістити фокус з оцінок на глибинний, внутрішньо мотивований процес пізнання.

У мене є кілька запитань до Вас, Докторо:

1. Як би Ви адаптували концепцію «руки» (практичної роботи) у світі, де більшість роботи переходить у віртуальний простір?
2. Чи змінила б Ви щось у структурі Ваших матеріалів, знаючи про сучасні знання про нейропластичність та швидкість сприйняття інформації?
3. Що, на Вашу думку, є найбільшою загрозою для природного розвитку дитини в наш час? (Я підозрюю, що це — надмірна стимуляція та поспіх.)

З повагою та величезною вдячністю за Ваш безцінний внесок,

Ткаченко Ольга . Україна, 2025 рік

*Творче завдання «Якби компетентність була...» виконане здобувачками
Досенко Вікторією, Досенко Веронікою та*

Автор: Досенко Вікторія

Мета: розвивати асоціативне та образне мислення.

1. Якби компетентність була кольором, то це був би зелений.

Зелений колір символізує розвиток, спокій і гармонію. Компетентна людина завжди зростає, вчиться нового й прагне до вдосконалення.

2. Якби компетентність була твариною, то це був би дельфін.

Дельфін розумний, дружній і добре працює в команді — так само, як компетентна людина, яка вміє співпрацювати й швидко знаходить рішення.

3. Якби компетентність була предметом у класі, то це був би глобус.

Глобус допомагає пізнавати світ і бачити його цілісно, як це робить компетентна людина, що вміє поєднувати знання з різних сфер.

Автор: Досенко Вероніка

Мета: розвивати асоціативне та образне мислення

1. Якби компетентність була кольором, то це був би синій.

Синій колір асоціюється зі спокоєм, мудрістю та глибиною знань — саме такі риси має компетентна людина.

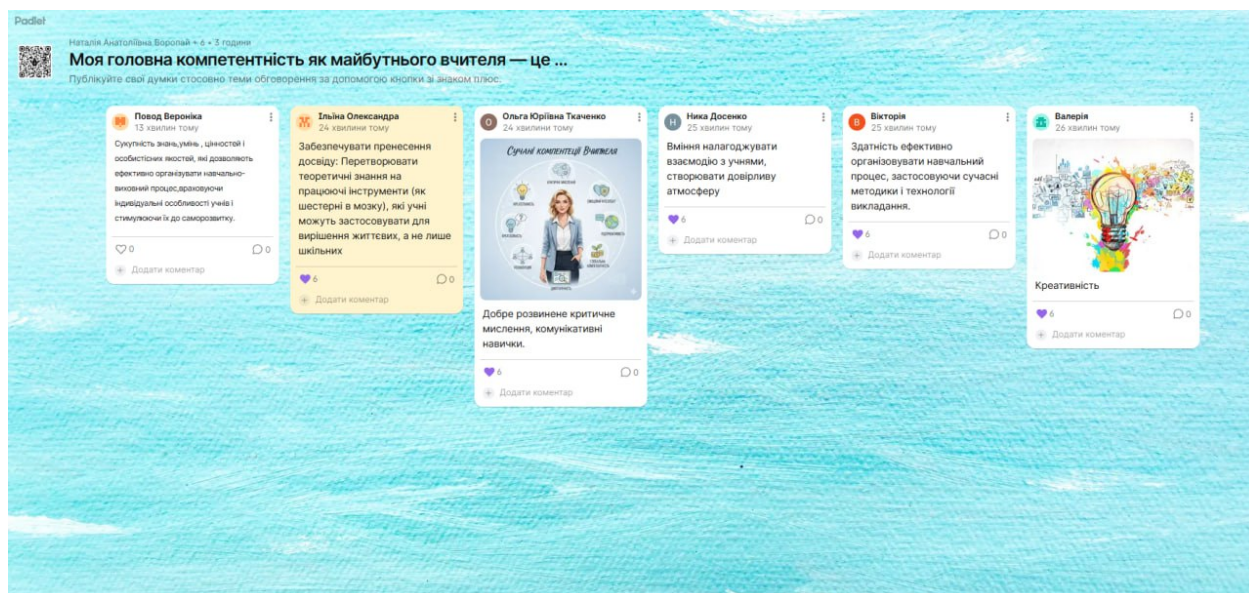
2. Якби компетентність була твариною, то це була б сова.

Сова символізує мудрість, уважність і здатність бачити більше, ніж інші — як і компетентна людина, що розуміє ситуацію глибше.

3. Якби компетентність була предметом у класі, то це був би підручник. Підручник містить знання, систематизує інформацію і

допомагає вчитися — так само, як компетентність допомагає діяти правильно й обґрунтовано.

Групове творче завдання «Моя суперсила» виконане на платформі Padlet.



Творче завдання «Компетентність у казці». Виконали здобувачки Ільїна Олександра та Летка Валерія на платформі Canva.

https://www.canva.com/design/DAG3YOHLc4k/FAQXfOPm6SEwhBH8XylpuQ/watch?utm_content=DAG3YOHLc4k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utm_id=h69094728c2

**Критерії оцінювання творчих завдань здобувачів у середовищі
«Трисуб'єктна дидактика»**

Критерій	Опис	Максимальна кількість балів	Відповідність компетентностям та програмним результатам навчання
1. Змістова повнота та відповідність завданню	– Роботу виконано відповідно до інструкції; – Охоплено всі структурні елементи (тема, обґрунтування, аналіз, висновок); – Дотримано логіки, послідовності та вимог щодо обсягу; – Виявлено розуміння ключових понять курсу та їх коректне використання.	0,2 бала	СК-5, СК-7 – моделювання змісту, проектування освітнього середовища; ПР-07 – планування та здійснення освітнього процесу з урахуванням індивідуальних особливостей.
2. Компетентніс на демонстрація та аргументація	– Робота відображає сформованість професійних умінь майбутнього вчителя; – Аргументація логічна, докази наведено чітко, використано доречні приклади з педагогічної практики; – Здобувач демонструє	0,4 бала	СК-6 – організація освітнього процесу; СК-12 – уміння презентувати ідеї та аргументувати позицію; ПР-08 – партнерська взаємодія та саморегуляція; ПР-12 – застосування методів і прийомів навчання.

	вміння інтерпретувати інформацію, робити висновки, застосовувати знання з курсу; – Присутні ознаки аналітичного мислення.		
3. Креативність, рефлексія та форматна відповідність	– Оригінальність ідеї, самостійність думки, творчий підхід; – Наявність власної рефлексії, авторської позиції, обґрунтованих висновків; – Дотримання технічних вимог: форматування, стиль, оформлення таблиць, посилань, візуальних елементів; – Коректне використання цифрових інструментів та ресурсів.	0,4 бала	СК-2 – орієнтація в інформаційному середовищі, робота з цифровими інструментами; СК-8 – застосування методів наукового аналізу; ПР-10 – використання методів оцінювання та самооцінювання; ПР-14 – індивідуальний і диференційований підхід.