

# ЗАСТУПНИК ДИРЕКТОРА ШКОЛИ



ЩОМІСЯЧНИЙ  
ЖУРНАЛ ГОТОВИХ  
РІШЕНЬ

Формувальне  
оцінювання: програма  
підвищення кваліфікації

Як провести урок української  
літератури за допомогою ШІ

Доповнена реальність  
в освітньому процесі

Шкільне медіа:  
як організувати редакцію

Лайфхаки мотивації  
від Уоррена Кідда  
та Джеррі Чернявські

Сценарій заходу  
національно-патріотичного  
виховання

Циклограма на травень

№ 04 квітень 2024

 **Експертус**  
Освіта

[oplatforma.com.ua](https://oplatforma.com.ua)

### плануємо роботу

- 4** Орієнтовна циклограма діяльності заступника директора закладу загальної середньої освіти на травень

### підвищуємо кваліфікацію

Інна Кіндрат,  
Лариса Меркотан

- 7** Формувальне оцінювання: способи та інструменти активного залучення учнів

Пропонуємо вашій увазі другий блок матеріалів Програми підвищення кваліфікації, присвяченої формувальному оцінюванню, зокрема способам та інструментам активного залучення учнів. Прокачайте ваші знання та навички, складіть підсумковий тест і отримайте офіційний сертифікат про підвищення кваліфікації на шість академічних годин, що відповідає 0,2 кредита ЕКТС. Успіхів!

- 9** Урок 4. Як створити умови для рефлексії
- 13** Урок 5. Які інструменти зворотного зв'язку від учня до вчителя використовувати
- 14** Урок 6. Які техніки самооцінювання та взаємооцінювання ефективні

### комплектуємо методичний кабінет

Валентина Ковальчук,  
Людмила Митнік

- 18** Готуємося до уроку української літератури за допомогою нейромереж: ідеї для навчальних завдань

У статті:

- готові зразки навчального контенту з української літератури, створені за допомогою нейромереж
- рекомендації та ідеї щодо використання ШІ в освітньому процесі

Олена Літченко

- 26** Як використовувати доповнену реальність у роботі з учнями початкових класів

Шукаєте нові ідеї, щоб урізноманітнити освітній процес? Скористайтеся технологією доповненої реальності. У статті підкажемо, як створити такі елементи та як їх використовувати під час освітньої взаємодії з учнями

### обмінюємося досвідом

Оксана Левшина,  
Альона Токар

- 32** Реалізуємо просвітницьку програму «Свідомий користувач медіапростору»: інтернет-термінологія, безпека в інтернеті

Головне в статті:

- розробки занять №№ 8—10 просвітницької програми з медіаграмотності
- допоміжні матеріали та роздатка у зручному для роботи форматі

### надаємо методичні рекомендації

Оксана Дмитренко

- 41** Шкільне медіа: як організувати редакцію

Є бажання розширити межі позакласної роботи, зокрема організувати шкільне медіа, але не знаєте, з чого почати? Скористайтеся порадами зі статті, як створити редакцію та який формат медіа обрати, щоб захопити учнів новою цікавою діяльністю





## організуємо виховну роботу

Юлія Степанова,  
Світлана Ланженко

### 52 Сценарій заходу національно-патріотичного виховання «Сила роду»

Скористайтеся готовою розробкою заходу, що допоможе учням усвідомити свою національну ідентичність, поглибити знання про риси національного характеру та культурні традиції українського народу

## формуємо освітнє середовище

Віктор Громовий

### 56 Лайфхаки з мотивації від Уоррена Кідда та Джеррі Чернявські Частина 1

П'ятнадцята стаття із циклу про мотиваційний менеджмент присвячена рекомендаціям британських учених Уоррена Кідда та Джеррі Чернявські. У своїй книзі «Навчання підлітків: інструментарій для залучення й мотивації учнів» вони запропонували широкий спектр ідей. Причому цих ідей так багато, що їм буде присвячена ще одна стаття. А наразі скористайтеся порадами, як розпочати й завершити урок, як налаштувати взаємодію учнів та як застосувати оцінювання для мотивації учнів

Галина Федорова

### 47 Які прийоми рефлексії застосовувати в початкових класах

У початкових класах на різних етапах уроку застосовуйте прийоми рефлексії. Вони допоможуть дозувати навчальне навантаження, уникати втоми органів чуття учнів та їх інтелектуального виснаження. А ще — зроблять уроки продуктивнішими



**Педрада**  
в Telegram



Затишний простір для освітян

Відскануйте QR-код та долучайтесь!

**Шукаєте нові ідеї, щоб урізноманітнити освітній процес? Скористайтеся технологією доповненої реальності. У статті підкажемо, як створити такі елементи та як їх використовувати під час освітньої взаємодії з учнями**



**Олена Літіченко,**  
старший викладач кафедри  
дошкільної освіти факультету  
педагогічної освіти  
Київського університету  
імені Бориса Грінченка,  
канд. пед. наук

## Як використовувати доповнену реальність у роботі з учнями початкових класів

Освітні виклики сучасності спонукають педагогів постійно навчатися нового та поповнювати свої методичні скарбнички відповідними цікавинками для роботи з учнями. Останнім часом педагоги дедалі більше використовують елементи доповненої реальності під час взаємодії з учнями, особливо в дистанційному форматі. Така діяльність дає змогу не лише урізноманітнити освітній процес, а й зробити його цікавішим для учнів. Тож пропонуємо проаналізувати, як додати трохи віртуальної магії в освітній процес.

### Що таке доповнена реальність

Доповнена реальність (*англ.* augmented reality, AR) — це технологія, що додає в реальний фізичний світ цифрові об'єкти. Побачити їх можна на екранах різних пристроїв — смартфонів, планшетів, комп'ютерів чи наголовних дисплеїв. Для цього достатньо відсканувати запропонований QR-код або навести камеру цифрового пристрою на певне зображення. Не слід плутати доповнену реальність із віртуальною (*англ.* virtual reality, VR). Віртуальна реальність повністю занурює учня у створений комп'ютером світ. Для того щоб сприймати об'єкти віртуальної реальності, потрібно скористатися спеціальним шоломом або окулярами. Порівняльна характеристика доповненої та віртуальної реальності подана в *табл. 1*.

Таблиця 1

Доповнена реальність	Віртуальна реальність
Додає цифрові елементи в реальний світ	Створює віртуальний світ
Чітко розмежовує віртуальний об'єкт і реальний світ	Повністю занурює користувача у віртуальний світ
Діє на органи чуття користувача, зокрема зір і слух	Створює ефект присутності та діє на зір, слух, тактильні відчуття користувача
Дає змогу побачити зображення, тривимірні моделі, тексти, анімації та виконувати прості дії	Дає змогу побачити деталізовані моделі всіх об'єктів штучного світу, взаємодіяти з ними
Для роботи потрібен смартфон або планшет	Для роботи потрібен спеціальний шолом або окуляри, потужний комп'ютер, складне програмне забезпечення

Під час освітнього процесу з учнями початкових класів елементи доповненої реальності дають педагогам змогу створювати цифрові об'єкти для вивчення, моделювати різні ситуації, а також організовувати інтерактивні вправи та ігри. Технології доповненої реальності постійно розвиваються. З'являється більше нових і цікавих можливостей, щоб урізноманітнити освітній процес, зокрема «оживити» картинку, перенести зображення на площину, взаємодіяти із зображенням тощо. Сучасні **технології доповненої реальності дають змогу:**

- закріплювати цифровий елемент у просторі або на площині;
- інтегрувати цифровий елемент у реальний світ і налаштувати взаємодію з ним, наприклад запускати анімацію, відео чи звук, натиснувши на зображення;
- створювати цифровий елемент, який дає змогу створювати маски, образи, накладати фільтри, навівши камеру цифрового пристрою на обличчя;
- створювати 3D-моделі, ілюструвати процеси тощо.

Зазвичай усі застосунки для доповненої реальності працюють за аналогічною схемою. Камера цифрового пристрою фіксує зображення реального об'єкта. Далі програмне забезпечення пристрою ідентифікує зображення та поєднує реальне зображення з його доповненням. Відтак генерує кінцеве зображення на пристрій візуалізації.

Постає запитання: **де брати віртуальні об'єкти** для освітньої взаємодії з учнями? Варіантів два:

- перший — знайти готові проекти в інтернеті;
- другий — створювати їх самостійно.




Розгляньмо детальніше другий варіант.

### Які сервіси використовувати

Найпростіше скористатися безплатними сервісами, які дають змогу створювати об'єкти доповненої реальності. Вони різняться за рівнем складності, реалістичності та можливостей візуальних ефектів. Для того щоб використати елементи доповненої реальності під час взаємодії з учнями, потрібно створити проект за допомогою одного із сервісів.

Більшість сервісів доповненої реальності мають демоверсії, які дають змогу створювати певну кількість безплатних проєктів. Пропонуємо ознайомитися з можливостями трьох таких сервісів (табл. 2).

Таблиця 2

Назва сервісу	Особливості використання	Основні функції
	Створює велику кількість заготовок для доповненої реальності, доступ до яких у безплатній версії зберігається 20 хв. Для тривалого використання проєкту потрібно оформити передплату	Закріплює цифровий елемент у просторі, створює макети, взаємодіє з обличчям і створює маски; накладає анімацію на об'єкти доповненої реальності; додає звук, відео, гіперпосилання
	Створює й налаштовує власний проєкт у демоверсії сервісу. Більшістю інструментів можна скористатися у пільговий період, який становить 14 днів	Містить значну кількість заготовок 3D-моделей, як-от: домашні тварини, іграшки, будівлі, комахи тощо. Більшість зображень зорієнтовані на дитячу аудиторію. Їх не потрібно додатково обробляти та просто розміщувати в просторі. Також можна додавати анімаційні відео
	Може опублікувати п'ять безплатних проєктів, які можна видаляти та додавати за бажанням. Зберігає проєкти тривалий період	Сервіс містить різні типи проєктів, наприклад розміщення в просторі, взаємодії з обличчям тощо. Є банк зображень, 3D-моделей, звуків, які можна використовувати під час створення елементів доповненої реальності

Для того щоб скористатися запропонованими сервісами доповненої реальності, не потрібно встановлювати застосунки. Усі вони доступні онлайн. Для прикладу розглянемо алгоритм створення проєкту для доповненої реальності в сервісі Zapworks.

### Як створити проєкт у сервісі Zapworks

Для того щоб розпочати роботу із сервісом, зайдіть на сайт розробника **zap.works** і зареєструйтеся. Для цього натисніть помаранчеву кнопку «Free trial» у верхньому правому куті екрана. З'явиться форма з пропозицією створити обліковий запис — вказати ім'я, електронну адресу та пароль. Зареєструватися можна також за допомогою облікового запису Google чи Microsoft. Виберіть один із запропонованих способів реєстрації й отримаєте доступ до безплатної версії сервісу.



Zapworks має повністю англійський інтерфейс. Однак нехай це вас не бентежить, адже він інтуїтивно зрозумілий. За потреби скористайтеся автоматичним перекладом сторінки: клікніть правою кнопкою миші на сторінці та у випадному меню виберіть «Перекласти на українську».

Після реєстрації потрапите на стартову сторінку (рис. 1). На ній відобразяться усі ваші проекти. Для того щоб створити новий проєкт, натисніть на кнопку «+New project».

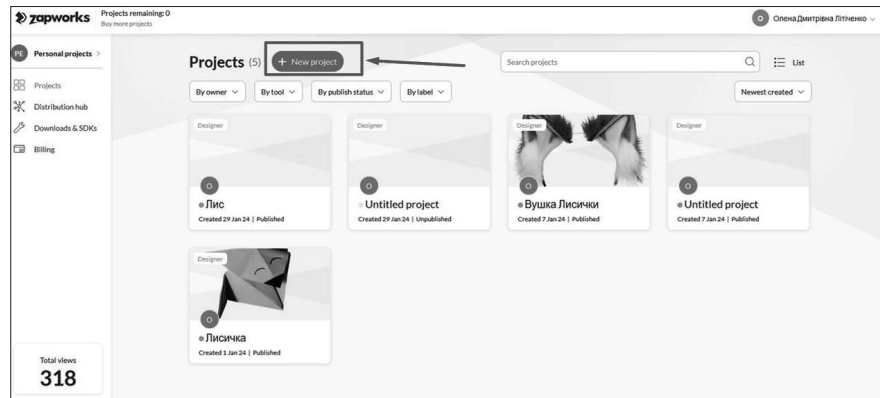


Рис. 1

У вікні, що відкриється, виберіть тип проєкту «Designer». Відтак натисніть кнопку «Select&continue» — вибрати й продовжити. Відкриється новий проєкт без назви — «Untitled project» (рис. 2). Видайте назву проєкту, впишіть її у віконечко (1) та натисніть на кнопку «Open Designer» (2).

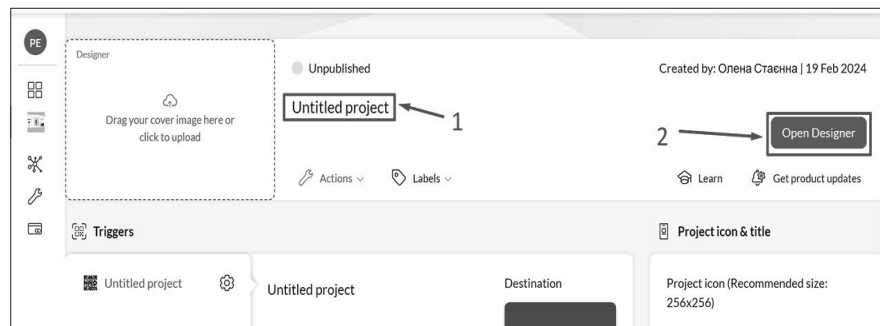


Рис. 2

Коли натиснете кнопку «Open Designer», відкриється сторінка з шаблонами проєктів (рис. 3). Тут ви маєте змогу вибрати один із трьох **видів проєктів**:

- World tracking — розміщує об'єкти доповненої реальності на плоских поверхнях, наприклад на столі;
- Image tracking — прив'язує певний контент — текст, відео, звуки тощо — до зображення;
- Face tracking — прикріплює елементи доповненої реальності до певних частин обличчя.

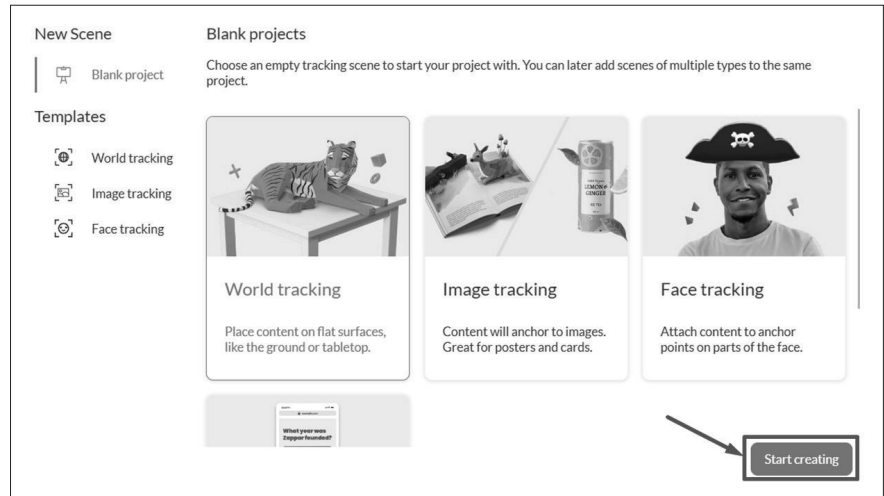


Рис. 3

Наприклад, виберіть вид проекту «World tracking» і натисніть на синю кнопку «Start creating» внизу сторінки. Відкриється робочий простір проекту (рис. 4).

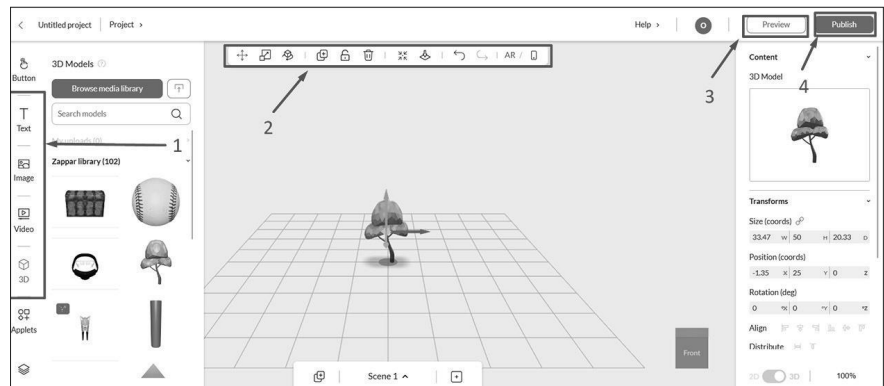


Рис. 4

У лівій частині екрана розміщено вкладки, щоб додавати текст, зображення, відео, 3D-об'єкт тощо (1). Також маєте змогу додавати власні зображення.



Наприклад, ви створили під час освітньої взаємодії з учнями пташок з техніці оригамі. Сфотографуйте виріб та видаліть тло з фотографії. Для цього можна скористатися додатком Photogram або будь-яким іншим. Отримане зображення виробу завантажте в сервіс Zapworks.

Для того щоб додати об'єкт на поле, виберіть його у відповідній бібліотеці та перетягніть за допомогою миші в потрібне місце. Відтак за допомогою панелі у верхній частині екрана налаштуйте розмір зображення, його положення в просторі (2). За потреби додайте тіні, звукові ефекти тощо.



Перш ніж опублікувати проєкт, протестуйте його. Для цього натисніть кнопку «Preview» (3). Відтак за потреби внесіть виправлення і знову протестуйте. Якщо все добре, опублікуйте проєкт — натисніть на кнопку «Publish» (4) і збережіть отриманий QR-код. Він знадобиться, щоб демонструвати проєкт учням.



Повернімося до наших паперових пташок. Створюємо з ними проєкт у сервісі Zapworks, публікуємо його та зберігаємо QR-код. Відтак під час освітньої взаємодії з учнями демонструємо, як пташки «оживають»: сидять на меблях у класній кімнаті або на гілках дерев на подвір'ї школи. А додавши в проєкт звукові ефекти, разом із учнями зможете почути, як співають їхні паперові пташки.

Отже, упровадження технології доповненої реальності в освітній процес дає змогу зацікавити учнів, стимулювати їхній пізнавальний інтерес. Особливо цікавими для учнів будуть ігрові квести, музичні та фізкультурні розваги з елементами доповненої реальності. ■



**ВИЩА ШКОЛА**  **ОСВІТНЬОГО МЕНЕДЖМЕНТУ**

**Пройдіть онлайн-навчання  
у зручний для вас час**

**Отримайте СЕРТИФІКАТ  
про підвищення кваліфікації**

**Оберіть онлайн-курс зараз**  
**0 800 21 20 12 / shop.expertus.media**

