УДК 373.3.016:004.9

Гончарова Олена Костянтинівна,
доктор філософії за спеціальністю 011 Освітні, педагогічні науки,
методист науково-методичної лабораторії початкової освіти
кафедри дошкільної і початкової освіти
КЗВО «Одеська академія неперервної освіти
Одеської обласної ради»,
м.Одеса, Україна
http://orcid.org/0000-0003-4584-1471

Баландіна Ірина Валеріївна,
вчитель початкових класів, старший вчитель,
Одеський ліцей №13 Одеської міської ради,
М. Одеса, Україна

ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНОЇ ДОШКИ GYNZY У РОБОТІ ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

Анотація. *У статті розглядаються теоретичні та практичні аспекти використання інтерактивної дошки Gynzy у професійній діяльності вчителя початкових класів. В умовах активної цифровізації освіти, впровадження Концепції Нової української школи та зростаючих вимог до якості освітніх послуг інтеграція цифрових технологій в освітній процес стає одним із ключових напрямів підвищення якості освіти, мотиваційної насиченості уроків та розвитку компетентностей учнів. Особлива увага приділяється розвитку цифрової компетентності педагогів, формуванню їх методичної та психологічної готовності до організації інтерактивного навчання, створенню умов для активної пізнавальної, дослідницької та соціально взаємодіючої діяльності учнів, а також підтримки індивідуального розвитку кожної дитини.*

Автори здійснюють всебічний аналіз сучасних наукових підходів до застосування інтерактивних технологій у початковій освіті, враховуючи як закордонні, так і українські дослідження, та обґрунтовує педагогічний потенціал цифрових платформ для формування компетентнісного та діяльнісного підходів у навчанні. У статті підкреслюється, що інтерактивна дошка Gynzy сприяє активізації освітньої діяльності, стимулює розвиток критичного мислення, творчих здібностей, комунікативних умінь та навичок співпраці молодших школярів, що відповідає сучасним вимогам до особистісно орієнтованого навчання.

Практичне значення дослідження полягає у системному висвітленні можливостей застосування інтерактивних технологій у роботі вчителя початкової школи та наданні методичних рекомендацій щодо підвищення ефективності педагогічної діяльності в умовах сучасного освітнього середовища. Крім того, у статті розглядаються перспективи розвитку цифрових компетентностей учнів через інтеграцію інтерактивних інструментів у різні предметні галузі, що дозволяє формувати навички самостійного пошуку інформації, аналізу та презентації результатів навчальної діяльності.

Ключові слова: *інтерактивна дошка Gynzy, цифрові технології в освіті, початкова школа, цифрова компетентність, інтерактивне навчання.*

Активна цифровізація освіти та модернізація змісту початкової школи зумовлюють потребу у нових підходах до професійної діяльності вчителя, який має вільно поєднувати традиційні методи з цифровими технологіями. У межах реалізації Концепції Нової української школи пріоритетним завданням стає розвиток цифрової компетентності педагогів, що трактується як здатність ефективно використовувати інформаційно-комунікаційні технології в освітньому процесі для підвищення його якості, мотиваційної насиченості й інтерактивності.

Постановка проблеми у загальному вигляді пов'язана з необхідністю теоретичного осмислення й практичного забезпечення підготовки вчителя початкових класів до використання інтерактивних засобів навчання, зокрема інтерактивних дошок. Ця проблема має міждисциплінарний характер, оскільки поєднує методичні, психолого-педагогічні та технологічні аспекти професійної діяльності педагога. З одного боку, інтерактивні дошки відкривають нові можливості для розвитку критичного мислення, соціальної взаємодії й креативності молодших школярів; з іншого – потребують сформованої готовності вчителя до планування, реалізації та рефлексії цифрового навчання.

Аналіз наукових досліджень засвідчує зростаючий інтерес учених до проблеми цифрової педагогіки й упровадження мультимедійних технологій в освіті. Зокрема, Р. Майєр (Mayer, 2014) у своїй когнітивній теорії мультимедійного навчання довів ефективність поєднання візуальних і вербальних компонентів під час засвоєння знань. М. Коехлер та П. Мішра (Koehler,& Mishra,, 2009). у межах TPACK-моделі визначають взаємозв'язок технологічних, педагогічних і змістових знань, необхідних для сучасного вчителя. Українські дослідники (Н. Стрілецька, Д. Галепа, А. Котило, Н. Руденко, Ю. Донченко, Д. Широков та ін..) акцентують на методичних особливостях застосування інтерактивних дошок у початковій школі та підкреслюють потребу у підвищенні рівня цифрової культури педагогів.

Попри наявність ґрунтовних наукових праць, недостатньо дослідженим залишається практичний аспект використання інтерактивних платформ у процесі навчання вчителів післядипломної освіти та в реальній педагогічній практиці. Зокрема, важливо виявити, які саме інструменти платформи Gynzy є найбільш ефективними для організації діяльнісного навчання, групової взаємодії, розвитку мислення та рефлексії молодших школярів.

Водночас, результати нашого опитування вчителів початкових класів Одеської області (n = 137) засвідчили, що лише 47% педагогів регулярно використовують інтерактивні дошки у своїй роботі. З них 76% застосовують дошку переважно як проєктор для демонстрації презентацій, 37% – інтегрують інтерактивні вправи платформи LearningApps, 32% – користуються Wordwall, і лише 5% створюють власні інтерактивні уроки, квести або дидактичні ігри. Це свідчить про наявність значного резерву для підвищення методичної готовності педагогів до інтерактивної діяльності з учнями.

Отже, метою статті є теоретичне обґрунтування та практична демонстрація можливостей інтерактивної дошки Gynzy як інструмента підвищення цифрової компетентності вчителів початкових класів і формування в них готовності до інтерактивного освітнього процесу.

Проблема впровадження інтерактивних технологій у сучасну школу активно досліджується як в українському, так і в закордонному науковому дискурсі. Одним із ключових інструментів цифрової освіти стала інтерактивна дошка – мультимедійний пристрій, що поєднує функції комп'ютера, проєктора та сенсорного екрана, забезпечуючи динамічну взаємодію між учителем, учнем і навчальним контентом.

За визначенням Р. Майєр (Mayer, 2014), інтерактивні засоби навчання є компонентом мультимедійного середовища, у якому поєднання зорових і слухових каналів сприяє ефективнішому сприйняттю, розумінню та запам'ятовуванню інформації. С. Бетчер і М. Лі розглядають інтерактивну дошку як «каталізатор педагогічних інновацій», що стимулює зміну ролі вчителя – від лектора до фасилітатора навчання (Betcher & Lee, 2009).

На думку М. Коехлер та П. Мішра (Koehler & Mishra,, 2009), застосування інтерактивних технологій, зокрема дощок, є складовою TPACK-моделі (Technological Pedagogical Content Knowledge), у межах якої ефективне використання технологій можливе лише за умови гармонійного поєднання технологічних, педагогічних і змістових знань.

Українські дослідники розглядають інтерактивну дошку як засіб підвищення мотивації та активізації пізнавальної діяльності учнів. Так, А. Котило визначає її як «інноваційний педагогічний інструмент, що забезпечує залучення учнів до процесу співтворчості та формування ключових компетентностей XXI століття» (Котило, 2024). Н. Стрілецька і Д. Галепа трактують інтерактивну дошку як «дидактичний конструктор сучасного уроку», який дозволяє організовувати різні види діяльності – пізнавальну, комунікативну, творчу – відповідно до принципів НУШ (Стрілецька & Галепа, 2022).

Науковці Н. Руденко, Ю. Донченко та Д. Широков (Руденко & at, 2021) підкреслюють, що ефективність інтерактивних платформ (зокрема Padlet, Gynzy, Jamboard) залежить не лише від технічного володіння, а передусім від методичної компетентності вчителя, здатності інтегрувати цифровий ресурс у педагогічний сценарій уроку.

У контексті цифрової педагогіки інтерактивна дошка розглядається як медіадидактичне середовище, що забезпечує взаємодію учасників освітнього процесу в реальному часі. Дослідники зазначають, що завдяки інтерактивним дошкам навчання набуває ознак діалогічності, персоналізації та діяльнісності, а учні стають не пасивними споживачами інформації, а активними суб'єктами навчання.

Серед практичних переваг використання інтерактивних дощок науковці виділяють:

- підвищення мотивації й емоційної залученості учнів (Beeland, 2002);
- розвиток візуального мислення і пам'яті (Higgins et al., 2007);
- підтримку кооперативного навчання (Cutrim Schmid, 2008);
- формування цифрової компетентності вчителя та учня (Hennessy, Deaney & Ruthven, 2006).

Отже, узагальнюючи наукові підходи, можна констатувати, що інтерактивна дошка є багатофункціональним педагогічним інструментом, який одночасно виконує інформаційну, комунікативну, діагностичну, мотиваційну та рефлексійну функції. Її ефективність залежить від рівня

методичної підготовки педагога, уміння поєднати цифрові засоби з традиційними формами навчання та від здатності організувати інтерактивну взаємодію учнів у цифровому середовищі.

Інтерактивна платформа Gynzy є сучасним цифровим освітнім середовищем, що надає вчителю широкі можливості для створення, збереження та проведення інтерактивних уроків. Її функціональність спрямована на підтримку всіх етапів освітнього процесу – від мотивації до рефлексії – і дозволяє реалізувати діяльнісний, інтегрований та компетентнісний підходи, визначені Концепцією Нової української школи.

Відповідно до концепції медіа дидактики, Gynzy поєднує в собі мультимедійні, когнітивні та інтерактивні компоненти, забезпечуючи умови для активного пізнання, дослідницької взаємодії та співтворчості учнів. Інтерфейс платформи інтуїтивно зрозумілий, що дозволяє педагогам без спеціальної технічної підготовки інтегрувати цифрові ресурси у структуру уроку. Функціонал Gynzy можна поділити на кілька груп інструментів, які виконують різні педагогічні функції: візуалізаційну, інтерактивну, комунікативну, організаційну та рефлексійну.

1. Інструменти візуалізації та демонстрації навчального матеріалу

Ці інструменти забезпечують ефективне подання нового змісту, сприяють розвитку наочно-образного мислення та полегшують засвоєння складних понять.

До них належать:

- «Image» (Зображення) – дозволяє вставляти фотографії, карти, схеми та ілюстрації, які використовуються для створення вправ на опис, порівняння, аналіз або визначення ознак об'єктів;
- «Video Embed» (Відео) – забезпечує можливість інтеграції навчальних відео з бібліотеки Gynzy або зовнішніх ресурсів (YouTube), що сприяє емоційному залученню учнів і підвищує пізнавальний інтерес;
- «Draw Tool» (Інструмент малювання) – дає змогу робити позначки, виділення, створювати схеми та підписувати елементи зображення;
- «Measuring Tools» (Вимірювальні інструменти) – лінійка, транспортир, шкала температури, годинник, які широко застосовуються на уроках математики, природознавства та інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

За допомогою цих засобів учитель може створювати вправи типу «Виміряй і запиши», «Знайди помилку на малюнку» або «Познач правильний варіант», що поєднують візуальний аналіз із практичною дією.

2. Інтерактивні навчальні інструменти

Ця група забезпечує активну участь учнів у навчанні та стимулює розвиток мислення, уваги, мовлення і творчості. До неї належать:

- «Matching» (Співвіднесення) – вправи на поєднання понять і визначень, чисел і прикладів, зображень і назв;
- «Sorting» (Класифікація) – дозволяє групувати об'єкти за певними ознаками;
- «Memory Game» (Гра «Пам'ять») – формує навички запам'ятовування, увагу та асоціативне мислення;
- «Drag and Drop» (Перетягування об'єктів) – інтерактивний інструмент для побудови послідовностей, алгоритмів або сюжетів;
- «Dice» (Кубики) і «Spinner» (Спінер) – випадкові генератори, що застосовуються у математичних іграх, вікторинах, мовних змаганнях;
- «Word Builder» (Конструктор слів) – розвиває орфографічні та мовленнєві навички;
- «Fraction Circles», «Number Line», «Ten Frame» – математичні інструменти для формування уявлень про число, величину, частину цілого.

Використання цих інструментів дає змогу створювати вправи типу «Знайди пару» (відповідність прикладів і результатів), «Розсели тварин» (класифікація за середовищем існування), «Побудуй речення» (граматичне конструювання), «Математичний спінер» (випадкові приклади для усного рахунку). Такі завдання поєднують елементи гри з когнітивною діяльністю, сприяють розвитку критичного мислення і пізнавальної самостійності.

3. Інструменти комунікації та співпраці

Gynzy надає можливість організовувати колективну роботу, що відповідає принципам партнерської педагогіки НУШ.

- «Team Splitter» (Розподіл на команди) – автоматично формує групи для спільних завдань;
- «Random Name Picker» (Випадковий вибір імені) – використовується для активізації участі учнів у дискусіях;
- «Classroom Timer» та «Stopwatch» – допомагають контролювати час виконання завдань;

- «Voting Tool» (Інструмент голосування) – дозволяє проводити інтерактивні опитування, визначати думку більшості, узагальнювати результати групової роботи.

Завдяки цим інструментам учитель може створювати навчальні ситуації типу «Дебати команд», «Мозковий штурм» або «Обери рішення», які формують комунікативну компетентність, уміння аргументувати та працювати у співпраці.

4. Інструменти рефлексії та оцінювання

Рефлексивна діяльність є важливою складовою сучасного уроку, а Gynzy надає для цього зручні цифрові ресурси:

- «Sticky Notes» (Цифрові стікери) – учні залишають коментарі, враження, відповіді на запитання;
- «Emoji Feedback» (Емоційний відгук) – вибір смайлів для вираження ставлення до власної діяльності;
- «Checklist» (Список перевірки) – дає змогу відстежувати виконання завдань;
- «Exit Ticket» (Підсумкове питання) – короткі запитання після завершення уроку.

Ці інструменти можна застосовувати для вправ типу «Дві зірки й побажання», «Мій настрій сьогодні», «Незавершене речення», що сприяють розвитку самооцінювання, усвідомленню власних досягнень і підтримують позитивну навчальну мотивацію.

5. Інтегровані ресурси та шаблони уроків

Особливістю Gynzy є наявність великої бібліотеки готових шаблонів і тематичних матеріалів, які можна адаптувати під конкретну тему або вік учнів. Учитель може створювати повноцінні інтерактивні сценарії уроків**,** поєднуючи різні види діяльності – від гри до обговорення чи рефлексії.

Серед популярних форматів – інтерактивні квести, віртуальні подорожі, проектні завдання та інтелект-карти. Наприклад, під час вивчення теми «Природа навесні» учитель може поєднати в одному уроці демонстраційні матеріали, класифікацію явищ природи, гру «Знайди зайве» та рефлексивне опитування із застосуванням смайлів.

Практичне застосування інтерактивної дошки Gynzy в освітньому процесі молодших школярів забезпечує інтеграцію візуального, емоційного й діяльнісного компонентів навчання. Аналіз створених учителями інтерактивних завдань підтверджує, що ця платформа може слугувати ефективним засобом формування соціальної, комунікативної та когнітивної компетентностей учнів. Розглянемо три приклади інтерактивних вправ, розроблених у Gynzy, які демонструють можливості дошки на різних етапах уроку.

1. Етап мотивації: створення ситуації вибору

На початковому етапі уроку вчитель застосовує інтерактивну вправу «Грінч обрав, а що обереш ти?» **(**Рис. 1), у якій використано візуальні зображення, персонажів і сюжетну інтригу. Учням пропонується здійснити вибір серед кількох варіантів дій, пов'язаних із поведінкою героя казки.

Рис. 1. Приклад групової взаємодії учнів у Gynzy («Грінч обрав, а що обереш ти?»

З дидактичного погляду така вправа реалізує **м**орально-ціннісний аспект освіти (компонент громадянської та соціальної компетентності) і водночас формує уміння робити усвідомлений вибір. У процесі роботи вчитель організовує обговорення, під час якого учні висловлюють власну думку, аргументують відповіді, слухають позиції однокласників. Цей тип завдань активізує емоційно-мотиваційну сферу, створює довірливу атмосферу й налаштовує дітей на рефлексію морального змісту

ситуації. Водночас використання інтерактивних елементів (перетягування зображень, реакції персонажа) перетворює звичайне обговорення на ігрову діяльність, що значно підвищує залученість учнів.

Таким чином, на етапі мотивації інтерактивна дошка Gynzy допомагає поєднати емоційне залучення з пізнавальною активністю, створюючи умови для подальшого осмислення навчального матеріалу.

Під час опрацювання нового матеріалу або закріплення знань Gynzy використовується як інструмент формування когнітивних умінь. У вправі «Панда і чарівні пельмені» (Рис. 2) учні розв'язують логічну задачу, що передбачає класифікацію об'єктів за певною ознакою. Завдання побудоване у формі гри, де учні допомагають герою – Панді – виконати послідовність дій або розподілити предмети (пельмені) відповідно до заданих правил.

Ця вправа сприяє розвитку аналітичного мислення**,** вміння порівнювати, узагальнювати й робити висновки, а також формує когнітивну гнучкість, тобто здатність змінювати способи розв'язання залежно від умов. Під час виконання завдання учні застосовують прийоми візуалізації, маніпулюють об'єктами на дошці, пояснюють свої дії, що створює умови для реалізації принципу «навчання через дію».

Педагог може модифікувати цю вправу для різних освітніх галузей:

- у математичній – для формування понять «ознака», «група», «послідовність»;
- у мовно-літературній – для класифікації частин мови або речень;
- у природничій – для систематизації знань про тварин, рослини чи природні явища.

Таким чином, дошка Gynzy забезпечує гнучке перенесення дидактичних принципів з однієї предметної галузі в іншу, а сама вправа виступає не лише тренувальним, а й пізнавально-дослідницьким інструментом.

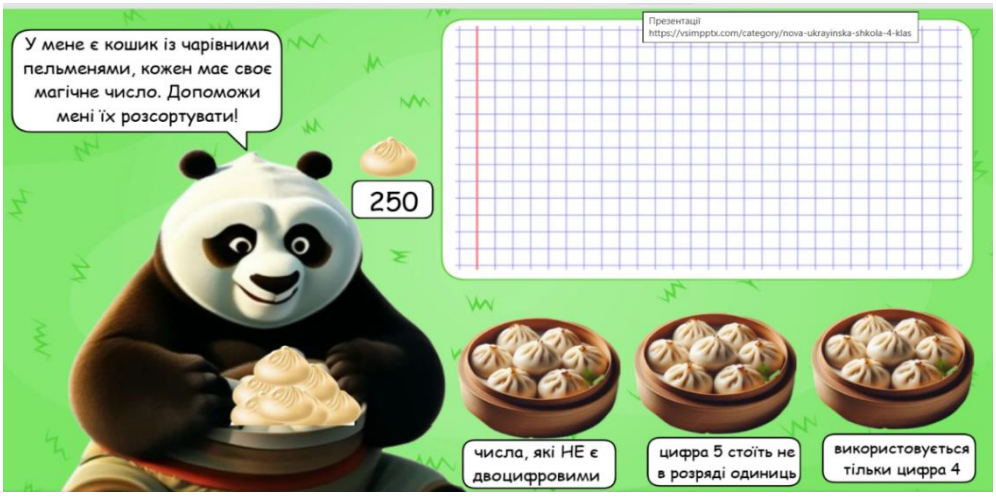

Рис. 2. Математична вправа «Панда і чарівні пельмені»

3. Етап рефлексії: оцінювання емоційного стану та навчальних досягнень

Завершальний етап уроку пов'язаний із формуванням у молодших школярів уміння усвідомлювати власні результати, аналізувати труднощі та визначати успіхи. Для цього доцільно використовувати інструменти рефлексії, зокрема інтерактивну вправу з уроку на якому учні вивчали математику разом із Русалонькою (Рис. 3).

Рис. 3. Інструмент для рефлексії учнів

У цій вправі учні обирають емоційні символи або зображення, що відповідають їхньому настрою після уроку. Такий формат дозволяє вчителю здійснювати оперативну діагностику емоційного стану класу, оцінити рівень задоволеності дітей навчальним процесом і виявити індивідуальні потреби.

З методичного погляду вправа поєднує емоційно-ціннісний і рефлексивний компоненти навчання. Вона сприяє розвитку емоційного інтелекту, навичок самооцінювання, вміння відкрито висловлювати свої почуття та переживання. Педагог може доповнити її короткими запитаннями типу:

- «Що нового ти сьогодні дізнався?»
- «Що тобі вдалося найкраще?»
- «Що б ти хотів спробувати наступного разу?»

Такі запитання спонукають учнів до усвідомленої рефлексії, а візуальна форма Gynzy допомагає знизити напруження та зробити процес оцінювання позитивно забарвленим.

Аналіз практичних прикладів використання інтерактивної дошки Gynzy у професійній діяльності вчителя початкових класів засвідчує її високий педагогічний потенціал як інструмента інтегрованого, діяльнісного та компетентнісного навчання. Ця платформа не лише урізноманітнює форми подання навчального матеріалу, а й забезпечує створення умов для розвитку пізнавальної активності, креативності та соціальної взаємодії молодших школярів.

Однак ефективність застосування Gynzy у навчальному процесі безпосередньо залежить від професійної готовності педагога: його здатності методично обґрунтовано добирати інструменти, поєднувати цифрові технології з традиційними видами діяльності, забезпечувати баланс між ігровими, навчальними й рефлексивними компонентами уроку. З огляду на це, особливого значення набуває методичний супровід учителів, спрямований на підвищення рівня цифрової компетентності та педагогічної майстерності в роботі з інтерактивними дошками.

Нижче подано практичні рекомендації, що узагальнюють результати проведеного аналізу та можуть слугувати орієнтиром для педагогів, які впроваджують Gynzy у свою освітню практику:

1. Починати роботу з Gynzy доцільно із готових шаблонів та поступово переходити до власних інтерактивних розробок.
2. Варто комбінувати цифрові завдання з традиційними видами діяльності (обговорення, малювання, експерименти).
3. Плануючи урок, визначайте мету не використання дошки, а навчання через неї – інструмент має бути підпорядкований дидактичній цілі.
4. Під час групової роботи важливо організувати черговість дій учнів біля дошки, забезпечити рівну участь і взаємодію.
5. Використовуйте інтерактивні інструменти Gynzy для самооцінювання: цифрові стікери, смайли, шкали прогресу.
6. Для узагальнення навчального матеріалу ефективно створювати інтелект-карти, порівняльні таблиці або інтерактивні плакати.

Інтерактивна дошка Gynzy відкриває нові можливості для реалізації діяльнісного, компетентнісного й інтегративного підходів у початковій освіті. Її застосування перетворює учнів із пасивних слухачів на активних учасників пізнавального процесу, розвиває самостійність, комунікабельність і креативність.

Для підвищення ефективності використання дошки важливо забезпечити системне навчання педагогів у межах післядипломної освіти, включно з розвитком технологічних, методичних і рефлексивних умінь. Таким чином, Gynzy стає не лише технічним засобом, а педагогічним інструментом формування цифрової культури та сучасного мислення вчителя і учня.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Beeland, W. D. (2002). Student engagement, visual learning and technology: Can interactive whiteboards help? У *Annual Conference of the Association of Information Technology for Teaching*.

Betcher, C., & Lee, M. (2009). *The interactive whiteboard revolution: Teaching with IWBs*. ACER Press.

Cutrim Schmid, E. (2008). Potential pedagogical benefits and drawbacks of multimedia use in the English language classroom equipped with interactive whiteboard technology. *Computers & Education, 51*(4), 1553- 1568.

Hennessy, S., Deaney, R., & Ruthven, K. (2006). Situated expertise in integrating use of multimedia simulation into secondary science teaching. *International Journal of Science Education, 28*(7), 701-732.

Higgins, S., Beauchamp, G., & Miller, D. (2007). Reviewing the literature on interactive whiteboards. *Learning, Media and Technology, 32*(3), 213-225.

Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 9*(1), 60-70.

Mayer, R. E. (Ред.). (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369

Руденко, Н., Донченко, Ю., & Широков, Д. (2021). Концептуальні ідеї застосування інтерактивної дошки Padlet на уроках математики у початковій школі. *Молодь і ринок, (10(196))*, 74-78. https://doi.org/10.24919/2308-4634.2021.241088

Стрілецька, Н., & Галепа, Д. (2022). Інтерактивна дошка як інноваційний засіб конструювання та проведення сучасного уроку в початковій школі: теоретико-методичний аспект. *Актуальні питання дошкільної та початкової освіти, (3-4)*. https://doi.org/10.58407/NI.22.3-4.3

Котило, А. (2024). Методичні аспекти роботи з інтерактивними дошками на уроках англійської мови. *Збірник наукових праць Херсонського державного університету. Педагогічні науки, (108)*. https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2024-108-3

REFERENCE

Beeland, W. D. (2002). Student engagement, visual learning and technology: Can interactive whiteboards help? U Annual Conference of the Association of Information Technology for Teaching.

Betcher, C., & Lee, M. (2009). The interactive whiteboard revolution: Teaching with IWBs. ACER Press.

Cutrim Schmid, E. (2008). Potential pedagogical benefits and drawbacks of multimedia use in the English language classroom equipped with interactive whiteboard technology. Computers & Education, 51(4), 1553-1568.

Hennessy, S., Deaney, R., & Ruthven, K. (2006). Situated expertise in integrating use of multimedia simulation into secondary science teaching. International Journal of Science Education, 28(7), 701-732.

Higgins, S., Beauchamp, G., & Miller, D. (2007). Reviewing the literature on interactive whiteboards. Learning, Media and Technology, 32(3), 213-225.

Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 9(1), 60-70.

Mayer, R. E. (Red.). (2014). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning (2nd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369

Rudenko, N., Donchenko, Yu., & Shyrokov, D. (2021). Kontseptualni idei zastosuvannia interaktyvnoi doshky Padlet na urokakh matematyky u pochatkovii shkoli. Molod i rynok, (10(196)), 74-78. https://doi.org/10.24919/2308-4634.2021.241088

Striletska, N., & Halepa, D. (2022). Interaktyvna doshka yak innovatsiinyi zasib konstruiuvannia ta provedennia suchasnoho uroku v pochatkovii shkoli: teoretyko-metodychnyi aspekt. Aktualni pytannia doshkilnoi ta pochatkovoi osvity, (3-4). https://doi.org/10.58407/NI.22.3-4.3

Kotylo, A. (2024). Metodychni aspekty roboty z interaktyvnymy doshkamy na urokakh anhliiskoi movy. Zbirnyk naukovykh prats Khersonskoho derzhavnoho universytetu. Pedahohichni nauky, (108). https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2024-108-3

Olena Honcharova,
PhD in Educational and Pedagogical Sciences
Methodologist at the Scientific and Methodological Laboratory of Primary Education
Department of Preschool and Primary Education
Municipal Higher Education Institution
«Odessa Regional Academy of In-Service Education»,
Odesa, Ukraine
http://orcid.org/0000-0003-4584-1471

Irina Balandina,
Primary School Teacher, Senior Teacher,
Odesa Lyceum №13 of the Odesa City Council,
Odesa, Ukraine

PRACTICAL ASPECTS OF USING THE GYNZY INTERACTIVE WHITEBOARD IN THE WORK OF PRIMARY SCHOOL TEACHERS

Abstract. The article examines the theoretical and practical aspects of using the Gynzy interactive whiteboard *in the professional activities of primary school teachers. In the context of active digitalization of education, the implementation of the New Ukrainian School Concept, and increasing demands for the quality of educational services, the integration of digital technologies into the educational process has become one of the key directions for improving education quality, lesson motivation, and the development of student competencies. Particular attention is paid to the development of teachers' digital competence, the formation of their methodological and psychological readiness for organizing interactive learning, the creation of conditions for active cognitive,*

research, and socially interactive student activities, as well as support for the individual development of each child.

The authors conduct a comprehensive analysis of modern scientific approaches to the application of interactive technologies in primary education, considering both international and Ukrainian research, and substantiate the pedagogical potential of digital platforms for fostering competency-based and activity-based approaches to learning. The article emphasizes that the Gynzy interactive whiteboard promotes the activation of educational activities, stimulates the development of critical thinking, creative abilities, communication skills, and collaboration skills of young students, which aligns with current requirements for student-centered learning.

The practical significance of the study lies in systematically highlighting the possibilities of applying interactive technologies in the work of primary school teachers and providing methodological recommendations for enhancing the effectiveness of pedagogical activity in the contemporary educational environment. Furthermore, the article discusses prospects for developing students' digital competencies through the integration of interactive tools across various subject areas, enabling the formation of skills in independent information search, analysis, and presentation of learning outcomes.

Keywords: *Gynzy interactive whiteboard, digital technologies in education, primary school, digital competence, interactive learning.*

Дата надходження до редакції 07.10.2025

© Гончарова О. К., Баландіна І. В., 2025

УДК 372.882:82.091

Шумілова Наталя Олександрівна,
вчитель української мови і літератури
Старосільського ліцею Петропавлівської сільської ради,
Білгород-Дністровський район, Одеська область

ВИКОРИСТАННЯ БІБЛІЙНИХ ТЕМ, СЮЖЕТІВ, МОТИВІВ, ОБРАЗІВ У ЗАРУБІЖНІЙ ТА УКРАЇНСЬКІЙ ЛІТЕРАТУРАХ. ПРИТЧА ПРО БЛУДНОГО СИНА

Анотація. *Надано розгорнутий конспект уроку української літератури у 9 класі на тему: «Використання біблійних тем, сюжетів, мотивів, образів у зарубіжній та українській літературах. Притча про блудного сина». Метою уроку є ознайомлення учнів із біблійними сюжетами, аналіз змісту та моральних уроків Притчі про блудного сина, а також розвиток навичок інтерпретації та критичного мислення. Урок передбачає використання інтерактивних методів, зокрема роботу з текстом, практичні завдання та залучення запрошеного священника для обговорення моралі притчі.*

Ключові слова*: Притча про блудного сина, біблійні сюжети, українська література, зарубіжна література, 9 клас, моральні уроки, критичне мислення.*

Мета уроку: ознайомити учнів із біблійними сюжетами; розкрити зміст притчі про блудного сина, проаналізувати образ головного героя; проаналізувати притчу про блудного сина та її моральні уроки; розвинути навички критичного мислення та інтерпретації біблійних текстів; сприяти усвідомленню важливості прощення, милосердя, покаяння.

Хід уроку

Вступ/Мотивація

1. **Привітання та організаційний момент**

- Перевірка готовності учнів до уроку.
- Повідомлення теми та мети уроку.

Сьогодні у нас незвичайний урок. Ми запросили на урок священника(батюшку) нашого села(міста) (ПІБ),який допоможе нам найкраще зрозуміти тему нашого уроку. Тож пропоную почати урок з Молитви до Бога за нашу країну,з а мир та за здоров'я наших Захисників.(Батюшка читає Молитву)

2. **Мотиваційна бесіда**

- Запитання до учнів: «Які біблійні сюжети ви знаєте? Де ви їх зустрічали крім Біблії?»