

УДК 373.3.014.3:37.091.33

DOI: 10.31376/2410-0897-2026-2-61-247-254

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ГРОМАДЯНСЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Демченко Сергій Олексійович

аспірант

Глухівський національний педагогічний університет імені Олександра Довженка

e-mail: iamdemchenko@gmail.com

ORCID ID: 0009-0000-6533-8879

У статті здійснено теоретичний аналіз сутності та ролі інтерактивних технологій у процесі формування громадянської компетентності молодших школярів. Розкрито поняття громадянської компетентності як ключової компетентності особистості, визначено її структурні компоненти: ціннісно-мотиваційний, когнітивний та операційно-діяльнісний. Проаналізовано наукові підходи до розуміння педагогічної технології та інтерактивних технологій навчання, окреслено їх основні характеристики та дидактичний потенціал. Особливу увагу приділено класифікації інтерактивних технологій і можливостям їх використання у формуванні громадянської компетентності молодших школярів. Доведено, що застосування таких інтерактивних технологій, як дебати, рольові та симуляційні ігри, аналіз кейсів, проєктна діяльність, вебквести, фасилітовані дискусії та моделювання громадських процесів, сприяє розвитку критичного мислення, соціальної відповідальності, комунікативної культури й готовності до активної громадянської діяльності.

***Ключові слова:** громадянська компетентність, молодші школярі, інтерактивні технології, початкова школа, Нова українська школа, компетентнісний підхід.*

Постановка проблеми. Молодший шкільний вік є періодом інтенсивного розвитку особистості дитини, формування її ціннісних орієнтацій і моральних почуттів, що зумовлює його особливу значущість у становленні якостей активного громадянина. Саме на цьому етапі закладаються основи патріотизму, любові до Батьківщини, відповідальності, здатності до співпереживання та соціально значущої поведінки [7, с. 162]. Це зумовлює необхідність цілеспрямованого формування громадянської компетентності, яка ґрунтується на ідеях демократії, рівності, справедливості, прав людини, добробуту та здорового способу життя, а також на усвідомленні рівних прав і можливостей кожного [2, с. 222].

Водночас сучасні освітні тенденції засвідчують доцільність розширення спектра педагогічних інструментів за рахунок інтерактивних технологій, що забезпечують активну участь учнів у навчальному процесі та набуття ними практичного соціального досвіду.

Сучасні суспільні виклики зумовлюють необхідність переосмислення традиційних підходів до формування громадянської компетентності здобувачів освіти. Особливої актуальності ця проблема набуває в умовах трансформації класичних освітніх моделей під впливом інтерактивних технологій, інтеграція яких у навчальне середовище залишається однією з провідних і стійких тенденцій розвитку освітнього процесу в початковій школі. У зв'язку з цим інтерактивні технології можуть виступати ефективним і провідним інструментом формування громадянської компетентності молодших школярів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема формування громадянської компетентності особистості привертає значну увагу українських та зарубіжних науковців і розглядається в контексті громадянської освіти, педагогіки, соціальної психології та теорії виховання. Компетентнісний підхід до громадянської освіти як спеціалізованої галузі педагогічної науки активно розвивали такі дослідники, як С. Васильєва, П. Вербицька, А. Нікітіна, В. Оржеховський, О. Пометун, С. Рябов, К. Чорна та інші. У їхніх працях сформовано теоретичні засади розуміння громадянської освіти, визначено її мету, функції і спрямованість на формування цінностей, норм поведінки та соціальних умінь, необхідних для активної участі в житті сучасного демократичного суспільства.

Особливу увагу в наукових дослідженнях привертають категоріально-понятій апарат і зміст основних компонентів громадянської освіти. Так, М. Боришевський, Г. Гревцева, З. Возна, Л. Корінна, М. Рудь та О. Сухомлинська здійснили глибокий аналіз ключових категорій, що лежать в основі громадянської компетентності, та розкривають їх дидактичне значення в системі початкової освіти.

Інший напрям досліджень пов'язаний з визначенням змісту, структури та компонентного наповнення громадянської компетентності здобувачів освіти. Значний внесок у розвиток цього напрямку зробили Т. Ладиченко, Ю. Олексін, О. Пометун, Т. Ремех, Т. Смагіна та інші науковці, які розглядали громадянську компетентність як багатовимірну освітньо-виховну категорію, що включає ціннісно-мотиваційний, діяльнісний, когнітивний та поведінковий компоненти. Глибокий аналіз цих компонентів дав змогу окреслити складові громадянських умінь, зокрема: здатність до критичного мислення, уміння вирішувати морально-етичні дилеми, соціальну самоідентифікацію, відповідальну громадянську поведінку.

Водночас сучасний науковий дискурс акцентує увагу на необхідності подальшого розвитку теоретико-методичних підходів до інтеграції інноваційних технологій у процес формування громадянської

компетентності здобувачів освіти. Хоча окремі роботи присвячені ролі цифрових і мультимедійних засобів у навчальному процесі, проблема системного й цілеспрямованого впровадження інтерактивних технологій як засобу формування ціннісних, соціальних і практичних громадянських умінь школярів залишається недостатньо розробленою і потребує подальшого наукового осмислення.

Мета статті – теоретично обґрунтувати сутність і роль інтерактивних технологій у процесі формування громадянської компетентності молодших школярів.

Виклад основного матеріалу. Громадянська компетентність є однією з ключових компетентностей і визначається здатністю особистості виконувати складні поліфункціональні та поліпредметні, а також культурно доцільні види діяльності. Вона забезпечує можливість не лише займати активну громадянську позицію, а й свідомо та ефективно реалізовувати свої права й обов'язки в різних життєвих і соціальних умовах, вибудовувати соціальне партнерство для розв'язання суспільно важливих проблем, брати активну участь у розвитку демократичного суспільства [5, с. 5].

Структура громадянської компетентності охоплює три взаємопов'язані складники (рис. 1):

1) ціннісно-мотиваційний (стійкий пізнавальний інтерес до громадянознавчої проблематики, мотивація до опанування громадянської освіти, готовність брати відповідальність за власні дії, надавати підтримку іншим та вибудовувати взаємодію на засадах рівноправного партнерства);

2) когнітивний (сукупність громадянознавчих знань і уявлень про власні соціальні ролі, розуміння механізмів взаємодії із соціальними інституціями, обізнаність зі способами реалізації та захисту прав і свобод людини, а також здатність до співпраці з органами державної влади й місцевого самоврядування);

3) операційно-діяльнісний (сформована готовність і спроможність орієнтуватися в різних життєвих та соціальних обставинах, уміння здійснювати соціально доцільну й конструктивну діяльність, ухвалювати обґрунтовані рішення, здійснювати саморегуляцію та самостійно здобувати необхідні громадянознавчі знання).

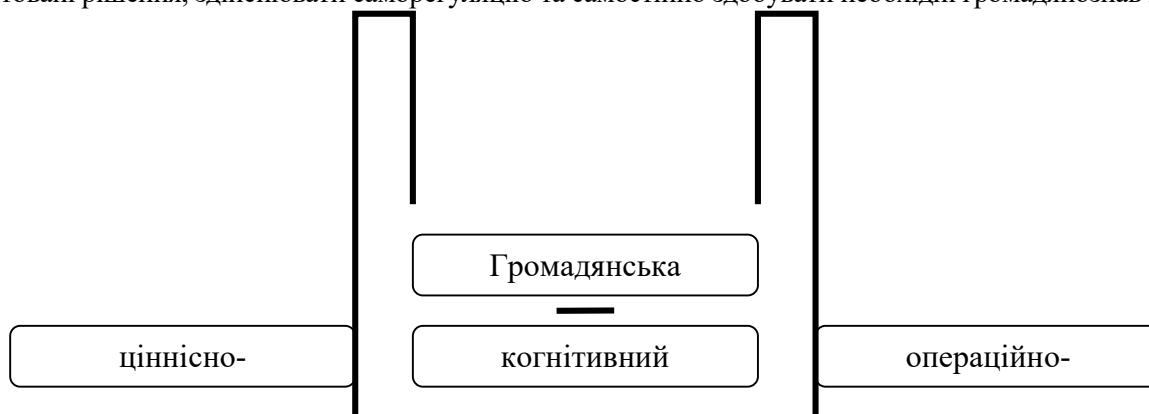


Рис. 1. Структура громадянської компетентності молодших школярів

До дієвих засобів формування громадянської компетентності належать:

- залучення учнів до колективної проєктної діяльності та участі в соціально значущих ініціативах, зокрема екологічного, волонтерського й благодійного спрямування;
- використання інтерактивних методів навчання, зокрема рольових ігор, тренінгових занять, вправ на розвиток емпатії, обговорення морально-етичних ситуацій;
- проведення інтегрованих уроків і тематичних тижнів, орієнтованих на виховання доброзичливості, взаємоповаги та толерантного ставлення до інших;
- налагодження партнерської взаємодії з батьками та місцевою громадою, що сприяє формуванню в учнів почуття громадянської належності й відповідальності [8, с. 245].

З огляду на визначену структуру громадянської компетентності та окреслені засоби її формування, постає необхідність детальнішого аналізу педагогічних інструментів, здатних забезпечити цілісний і результативний розвиток її складників у молодших школярів. У цьому контексті особливої уваги потребують інтерактивні технології навчання, теоретичне осмислення яких передбачає звернення до сутності самого поняття «технологія» в педагогічній науці.

Для ґрунтовного осмислення сутності інтерактивних технологій в освітньому процесі доцільно насамперед звернутися до трактування самого поняття «технологія». Термін «технологія» походить від грецьких слів *techne* – мистецтво, майстерність, і *logos* – наука, вчення; отже, технологія розуміється як наука про майстерність [9, с. 7].

У контексті педагогічної діяльності поняття технології конкретизується через характеристику технологічного процесу. Під технологічним процесом доцільно розуміти низку послідовних операцій з використанням необхідних засобів (інструментів, матеріалів) і відповідних умов. Такий процес ґрунтується на

кількох ключових питаннях, а саме: «Як ви це робите?», «З чого ви це робите?», «Які засоби ви використовуєте?». До характерних ознак технології належать стандартизація, уніфікація процесу та можливість його реалізації відповідно до заданих умов.

Перенесення загальнонаукового розуміння технології в освітню сферу зумовлює необхідність уточнення поняття «технологія навчання». Так, за визначенням Т. Яцик та В. Степанюк, технологія навчання – це шлях освоєння конкретного матеріалу в межах певного предмета, теми чи питання [10, с. 36].

Швидкий розвиток науки і техніки значно розширив людські можливості та створив нові технології, які містять значні освітні ресурси. Ці зміни доводять, що традиційний процес навчання вже не вписується в межі традиційних методів і засобів, а також індивідуальних можливостей здобувачів освіти. Виникають й активно впроваджуються в освітню сферу новітні інформаційні, технічні, аудіовізуальні, поліграфічні та інші засоби з притаманними їм прийомами. Інтерактивні технології органічно вписуються в освітній процес і надають йому певної специфіки та неповторності. Визначений підхід дає змогу висвітлити оригінальність педагогічних технологій.

Поняття «інтерактивний» має англійське походження, утворене від слів *inter* – взаємний та *act* – діяти, що в сукупності означає здатність до взаємодії. У педагогічному контексті інтерактивність передбачає активну взаємодію суб'єктів освітнього процесу між собою або з різними джерелами інформації з метою формування знань і вмінь. До ключових характеристик інтерактивного навчання належать створення атмосфери доброзичливості та взаємопідтримки, залучення всіх учасників до пізнавальної діяльності, організація індивідуальної, парної та групової роботи, використання творчих завдань, а також стимулювання учнів до пошуку й аналізу інформації з різних джерел [9, с. 51].

Інтерактивні навчальні технології розглядаються як ігрові технології навчання і розвитку, що ґрунтуються на цілеспрямовано організованій груповій та міжгруповій діяльності, а також на системі постійного зворотного зв'язку між усіма учасниками освітнього процесу. Така взаємодія спрямована на досягнення взаєморозуміння, корекцію навчального й розвивального процесів та формування індивідуального стилю спілкування на основі рефлексивного аналізу [10, с. 17].

На основі аналізу психолого-педагогічних джерел із досліджуваної проблеми, а також спостережень за діяльністю вчителів початкових класів в умовах Нової української школи, можна зробити висновок про те, що використання інтерактивних технологій і методів створює сприятливі умови як для формування необхідних компетентностей учнів, так і для розвитку та формування гармонійної особистості з відповідною системою цінностей: толерантною, невимушеною, готовою долати життєві труднощі, оптимістичною, стійкою до стресів і розчарувань тощо.

Уважаємо, що використання інтерактивних технологій у початковій школі забезпечує інтенсифікацію та оптимізацію освітнього процесу, а також дозволяє вчителям:

- зробити навчання більш доступним і цікавим для кожного учня;
- збагачувати соціальний досвід учнів шляхом залучення їх до різноманітних навчальних і життєвих ситуацій;
- створити позитивні умови для розвитку вмінь учнів будувати конструктивні стосунки в групах, визначати своє місце в них, уникати конфліктів, вчитися вирішувати їх, знаходити компроміси, прагнути до діалогу та спільного вирішення поставленого завдання;
- розвивати в учнів вміння висловлювати власну думку, доводити свою точку зору, сперечатися та дискутувати, поважати альтернативну думку;
- розвивати вміння працювати самостійно та здійснювати творчу роботу.

Це засвідчує те, що основною метою впровадження інтерактивних технологій в освітній простір НУШ в сучасних умовах є забезпечення стабільної активної взаємодії між учасниками освітнього процесу. Така взаємодія характеризується спільним навчанням, взаємонавчанням, рівноправністю та еквівалентністю суб'єктів освітньої взаємодії.

Ми впевнені, що впровадження інтерактивних технологій є не лише засобом створення атмосфери співпраці та партнерства, а й чинником реалізації основних принципів компетентнісного підходу в освіті.

У процесі аналізу досліджуваної проблеми особливу наукову цінність становлять напрацювання відомих українських учених Л. Пироженко та О. Пометун, які одними з перших у вітчизняній педагогічній науці запропонували системну класифікацію інтерактивних технологій навчання. Згідно з їхнім підходом, інтерактивні технології доцільно об'єднати в чотири основні групи.

Першу групу становлять **інтерактивні технології кооперативного навчання**, що передбачають організацію навчальної діяльності учнів у парах, ротаційних трійках і малих групах. До них належать різні форми парної та групової роботи, зокрема «один – удвох – усі разом», «два – чотири – усі разом», «карусель», «діалог», «синтез думок», «спільний проєкт», «пошук інформації», «коло ідей», «акваріум» тощо.

Другу групу утворюють **інтерактивні технології колективно-групового навчання**, які орієнтовані на спільне обговорення проблеми в межах усього класу. До цієї групи відносять такі методи, як «незакінчені

речення», «мікрофон», «ажурна пилка» («мозаїка», «джиг-соу»), «мозковий штурм», «навчаючи-учусь» («кожен учить кожного», «броунівський рух»), «дерево рішень», аналіз ситуацій та розв'язання проблем.

Третю групу складають **технології ситуативного моделювання**, основою яких є відтворення умов реальної соціальної взаємодії через імітаційні та рольові ігри, інсценування, драматизацію та програвання різноманітних життєвих ситуацій.

До четвертої групи належать **технології опрацювання дискусійних питань**, що спрямовані на розвиток умінь аргументовано висловлювати власну позицію та брати участь у демократичному діалозі. Серед них – метод «ПРЕС», вправи «займи позицію», «зміни позицію», різні форми дискусій, зокрема «неперервна шкала думок» («континуум», «нескінченний ланцюжок»), оцінювальна дискусія, дискусія у форматі телевізійного ток-шоу та дебати [3].

Безсумнівно, що в кожній складовій інноваційної технології необхідно використовувати один або кілька методів для досягнення освітнього результату. Обираючи ту чи іншу технологію, учителі необхідно чітко усвідомлювати її призначення, конкретні завдання, які можна вирішити за умови його використання. Основним критерієм, за яким визначається ефективності інтерактивного методу, є його результативність.

С. Васильєва та Н. Агаркова зауважують, що інтерактивні технології (дебати, рольові та симуляційні ігри, аналіз кейсів, проєктна діяльність, вебквести, фасилітовані дискусії, моделювання громадських процесів (парламентські слухання, вибори, засідання громади) тощо) мають провідне значення у формуванні громадянської компетентності, оскільки створюють умови для залучення учнів до моделей реальної соціальної та громадянської взаємодії. На відміну від традиційних репродуктивних технологій, інтерактивне навчання ґрунтується на активній комунікації, колективному ухваленні рішень, рефлексії та відповідальності за результати спільної діяльності [1, с. 352].

Зокрема, **дебати** сприяють розвитку культури аргументованого висловлення, уміння обґрунтовано відстоювати власну позицію та водночас поважати погляди опонентів. Участь у дебатах формує критичне мислення, здатність аналізувати інформацію, логічно вибудовувати міркування і висувати контраргументи з дотриманням принципів демократичного діалогу.

Рольові та симуляційні ігри надають учням можливість умовно «прожити» різні соціальні ролі – виборця, депутата, представника громади, журналіста, громадського активіста тощо. Такі види діяльності сприяють формуванню емпатії, розвитку навичок співпраці та усвідомленню механізмів функціонування державних і громадських інституцій. Симуляційні вправи дають змогу в безпечному освітньому середовищі аналізувати конфліктні, дискусійні або неоднозначні ситуації, навчатися веденню діалогу, пошуку компромісів і прийняттю рішень в інтересах групи чи громади [1, с. 353].

Аналіз кейсів (case study) є одним із найбільш результативних засобів розвитку в учнів уміння ухвалювати виважені рішення в реальних суспільних ситуаціях. Робота з кейсовими матеріалами передбачає здатність розглядати проблему з різних позицій, визначати потреби й інтереси зацікавлених сторін, прогнозувати можливі наслідки альтернативних рішень та обирати оптимальні, соціально й етично обґрунтовані способи дії. Застосування такого підходу сприяє формуванню соціальної відповідальності, готовності діяти відповідно до демократичних цінностей і брати на себе відповідальність за прийняті рішення, що є важливими ознаками громадянської зрілості.

Проектна діяльність створює умови для реалізації соціально значущих ініціатив, зокрема волонтерських заходів, екологічних проєктів, освітніх та інформаційних кампаній, а також дослідження актуальних проблем місцевої громади. Участь у проєктах сприяє розвитку лідерських якостей, ініціативності, підприємливості, уміння працювати в команді та формуванню навичок організації суспільно корисної діяльності. Важливим є те, що проєктна робота передбачає отримання конкретного, «видимого» результату, що посилює мотивацію учнів і формує відчуття значущості власного внеску в суспільні зміни.

Вебквести поєднують використання цифрових технологій, дослідницькі завдання та критичний аналіз інформації. Вони сприяють формуванню вмінь орієнтуватися в сучасному інформаційному просторі, визначати надійність джерел, виявляти маніпулятивні впливи та ухвалювати обґрунтовані рішення. В умовах посилення інформаційних загроз вебквести виступають одним із найбільш ефективних засобів розвитку медіаграмотності та стійкості до дезінформації.

Фасилітовані дискусії створюють безпечне освітнє середовище для вільного висловлення власних поглядів, уважного слухання інших та усвідомлення різноманіття позицій. Роль фасилітатора полягає у сприянні розвитку в учнів критичного мислення, комунікативних умінь і взаємоповаги без нав'язування «правильних» відповідей, а шляхом скеровування процесів осмислення та аргументації [1, с. 354].

Важливе місце у формуванні громадянської компетентності посідають елементи **моделювання громадських процесів**, зокрема парламентських слухань, учнівських виборів, засідань громади, судових дебатів та інших подібних форм діяльності. Вони дають змогу учням зрозуміти принципи функціонування державних і громадських інституцій, досягнути зміст демократичних процедур, усвідомити значення дотримання законодавства та активної участі громадян у суспільному житті. Застосування таких методів

сприяє формуванню готовності до реальної громадянської участі й усвідомленню власної ролі в розвитку та підтримці демократичного суспільства.

Ефективність застосування інтерактивних технологій у початковій школі значною мірою визначається дотриманням низки педагогічних умов. Передусім ідеться про відповідність змісту інтерактивної діяльності завданням громадянської та історичної освітньої галузі, адже в початковій школі вона спрямована на формування в здобувачів освіти ідентичності, усвідомлення прав і свобод, набуття досвіду співжиття за демократичними процедурами та розвиток активної громадянської позиції. У програмному полі ці завдання розкриваються через змістові лінії, пов'язані із самопізнанням, взаємодією з іншими, культурною спадщиною, шкільною та місцевою громадою, а також приналежністю до України та Європи [6].

Важливою умовою є *організація інтерактивного навчання як спеціальної форми діяльності*, що забезпечує залучення кожного учня до взаємодії, створює психологічно комфортні умови, розвиває навчальну мотивацію та підтримує відчуття успішності. У такому контексті роль учителя трансформується: він виступає не лише джерелом інформації, а насамперед організатором співпраці, модератором обговорення та фасилітатором групових процесів, підтримуючи продуктивну комунікацію та взаємоповагу.

Наступною умовою є *методично обґрунтований добір інтерактивних технологій*, що узгоджується з метою й очікуваними результатами навчання. У науково-методичній літературі поширено підхід, за яким інтерактивні технології групуються за моделями навчальної взаємодії: кооперативне навчання, колективно-групове навчання, ситуативне моделювання та опрацювання дискусійних питань. Такий поділ дає змогу вчителю забезпечити варіативність форм роботи, педагогічну доцільність методів і поступове ускладнення діяльності учнів відповідно до їхніх вікових можливостей [4].

Окремо варто наголосити на значенні кооперативних форм, адже робота в малих групах створює природне середовище для формування соціальних умінь, необхідних у громадському житті (слухати, домовлятися, спільно приймати рішення, розв'язувати конфлікти, діяти на засадах взаємної відповідальності). У методичних джерелах підкреслюється, що кооперативне навчання забезпечує співпрацю ровесників, сприяє досягненню навчальних результатів і формуванню навичок демократичного способу взаємодії.

З метою систематизації практики використання інтерактивних технологій у формуванні громадянської компетентності молодших школярів доцільно застосовувати *поетапну логіку організації інтерактивного заняття*, що забезпечує цілісність освітнього результату та зв'язок між знаннями, ставленнями й діями учнів. У межах статті пропонуємо розглядати таку структуру:

1. Мотиваційно-ціннісний етап (створення проблемної ситуації, актуалізація життєвого досвіду, формування запиту на обговорення).
2. Інформаційно-пізнавальний етап (опрацювання доступних джерел, короткі пояснення вчителя, уточнення понять).
3. Діяльнісно-інтерактивний етап (групова або парна робота, моделювання ситуацій, рольова взаємодія, аналіз кейсу або виконання мініпроєкту).
4. Рефлексивно-оцінювальний етап (осмислення отриманого досвіду, формулювання висновків, оцінювання співпраці та особистого внеску).

Така логіка дає змогу поєднати когнітивний компонент громадянської компетентності зі сформованими ціннісними установками та практичними діями учнів у безпечному навчальному середовищі.

З урахуванням програмових змістових ліній громадянської та історичної освітньої галузі [6] інтерактивні технології можуть бути реалізовані через такі типові освітні ситуації:

1. «Моя шкільна і місцева громади»: мініпроєкти та соціальні ініціативи. Учні можуть виконувати короткострокові проєкти «Кодекс класу», «Карта добрих справ», «Безпечний маршрут до школи», «Екологічний патруль». Проєктний формат забезпечує набуття досвіду спільного планування, розподілу ролей і презентації результатів, а також підсилює переживання значущості власного внеску в життя класу чи школи.

2. «Я серед людей»: фасилітовані кола обговорення та морально-етичні дилеми. Доцільними є короткі дискусійні вправи («Мікрофон», «Незакінчені речення», «Шкала думок») з тем «Що таке справедливість?», «Як діяти, якщо...», «Чому важливо чути іншого?». Це сприяє розвитку аргументації, емпатії, норм толерантної взаємодії.

3. «Ми – громадяни України. Ми – європейці»: ситуативне моделювання. Елементи моделювання (учнівські вибори старости, «засідання громади класу», «спрощене слухання» з питання шкільних правил) дають змогу формувати уявлення про демократичні процедури й відповідальність за рішення, прийняті колективом.

4. Інформаційна безпека й медіаграмотність: вебквест як формат громадянської освіти. Навіть у початковій школі вебквест може мати спрощену форму (добір надійних джерел, відрізнення фактів від оцінок, обговорення ознак маніпуляції через приклади, адаптовані до віку). Такий підхід розвиває навички орієнтації в інформаційному середовищі.

Таким чином, аналіз теоретичних положень і практичних підходів до використання інтерактивних

технологій у початковій школі засвідчує їхній значний потенціал у формуванні громадянської компетентності молодших школярів. Інтерактивні технології забезпечують поєднання пізнавальної, ціннісно-мотиваційної та діяльнісної складових громадянської освіти, сприяють активному залученню учнів до соціально значущої взаємодії, розвитку відповідальності, критичного мислення та демократичної культури спілкування. Їх системне й методично обґрунтоване впровадження в освітній процес Нової української школи створює умови для формування в учнів початкових класів цілісного досвіду громадянської поведінки, що є важливою передумовою становлення активної, соціально відповідальної та компетентної особистості.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Отже, інтерактивні технології в початковій школі є ефективним засобом формування громадянської компетентності, оскільки забезпечують не лише засвоєння громадянських уявлень, а й набуття соціального досвіду взаємодії, співпраці та прийняття рішень. Їх результативність зумовлюється методично доцільним доббором технологій відповідно до цілей уроку та змістових ліній громадянської та історичної освітньої галузі, організацією комфортного середовища залучення кожної дитини та опорою на класифікації інтерактивних технологій як інструмент педагогічного проектування уроку.

Перспективи подальших досліджень убачаємо в емпіричній перевірці ефективності окремих інтерактивних технологій у формуванні компонентів громадянської компетентності молодших школярів та розробці діагностичного інструментарію, адаптованого до вікових можливостей учнів початкової школи.

Список використаної літератури

1. Васильєва С. О., Агаркова Н. О. Формування громадянської компетентності учнів у ЗЗСО інтерактивними методами навчання. *Перспективи та інновації науки*. 2025. Вип. 12 (58). С. 347–356.
2. Демченко С. О. Мультимедійні технології як засіб формування громадянської компетентності учнів початкової школи. *Вісник Глухівського національного педагогічного університету імені Олександра Довженка. Серія: Педагогічні науки*. 2024. Вип. 54. С. 222–229.
3. Пометун О., Пироженко Л. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід. Київ : А. П. Н., 2002. 187 с.
4. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посіб. Київ : А.С.К., 2004. 192 с.
5. Про завершення експерименту на всеукраїнському рівні за темою «Формування громадянської компетентності учнів різних вікових груп в умовах становлення Нової української школи» у січні 2019 – жовтні 2024 років : наказ МОН України від 03.03.2025 № 395. URL: <https://osvita.ua/doc/files/news/943/94339/67d95baf93995628611252.pdf> (дата звернення: 22.02.2026).
6. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Савченко О. Я. (3–4 клас) : наказ Міністерства освіти і науки України від 12.08.2022 № 743-22. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Турова.osvitnya.prohrama.1-4/Турова.osvitnya.prohrama.3-4.Savchenko.pdf> (дата звернення: 21.02.2026).
7. Хвашевська О., Чугай С. Національно-патріотичне виховання здобувачів початкової освіти засобами цифрових технологій. *Професіоналізм педагога: теоретичні й методичні аспекти*. 2025. Вип. 1 (24). С. 159–173.
8. Шершньова О. Виховання соціальної та громадянської компетентності молодших школярів у сучасному освітньому середовищі. *Педагогічна освіта: традиції, реалії, перспективи* : зб. матер. Всеукраїнської наук.-практ. інтернет-конф., Умань, 23–24 жовтня 2025 р. Умань, 2025. С. 244–247.
9. Янкович О. І., Кузьма І. І. Освітні технології у початковій школі : навч.-метод. посіб. Тернопіль : ТНПУ ім. Володимира Гнатюка, 2018. 266 с.
10. Яцик Т. О., Степанюк В. В. Словник коротких термінів з педагогіки. Луцьк : ФОП Мажула Ю. М., 2022. 50 с.

INTERACTIVE TECHNOLOGIES AS A MEANS OF FORMING CIVIC COMPETENCE OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Demchenko Serhii

Postgraduate student

Oleksandr Dovzhenko Hlukhiv National Pedagogical University

Introduction. *Primary school age is a period of intensive personal development of a child, during which value orientations and moral feelings are formed, which determines its particular significance in shaping the qualities of an active citizen. At this stage, the foundations of patriotism, love for the homeland, responsibility, empathy, and socially significant behavior are established. This determines the need for purposeful formation of civic competence, which is based on the ideas of democracy, equality, justice, human rights, well-being, and a healthy lifestyle, as well as on the awareness of equal rights and opportunities for everyone.*

Civic competence is one of the key competences and is defined as an individual's ability to perform complex multifunctional and interdisciplinary, culturally appropriate types of activity. It enables individuals to take an active civic position, consciously and effectively exercise their rights and responsibilities in various life and social situations, build social partnerships to address socially significant problems, and participate actively in the development of a democratic society.

Contemporary social challenges necessitate a rethinking of traditional approaches to the formation of civic

competence among learners. This issue becomes particularly relevant in the context of transforming classical educational models under the influence of interactive technologies, whose integration into the learning environment remains one of the leading and sustainable trends in the development of the educational process in primary school. In this regard, interactive technologies can serve as an effective and leading tool for forming civic competence in primary school students.

The purpose. The purpose of the study is to theoretically substantiate the essence and role of interactive technologies in the process of forming civic competence of primary school students.

Methods. The following research methods were used: analysis of regulatory documents and scientific works on current issues of primary education; analysis, synthesis, and generalization of philosophical, psychological, pedagogical, and methodological literature on the problem; comparison and systematization of theoretical and practical educational experience.

Originality. Scientific approaches to understanding pedagogical technology and interactive learning technologies are analyzed, their main characteristics and didactic potential are outlined. Special attention is paid to the classification of interactive technologies and the possibilities of their use in forming civic competence of primary school students. It is substantiated that the use of such interactive technologies as debates, role-playing and simulation games, case studies, project-based learning, web quests, facilitated discussions, and modeling of civic processes contributes to the development of critical thinking, social responsibility, communicative culture, and readiness for active civic engagement.

Results. Civic competence belongs to the key competences of an individual and manifests itself in the ability to carry out multifunctional and socially significant activities, take an active civic position, effectively exercise rights and responsibilities, and participate in the development of a democratic society. Its structure includes three interrelated components: value-motivational, cognitive, and operational-activity components, which together ensure the formation of civic values, knowledge, and practical skills in primary school students. The formation of civic competence in primary school is carried out through students' involvement in socially significant activities, the use of interactive teaching methods, integrated lessons, as well as partnership interaction with families and the local community.

In the context of implementing the competence-based approach of the New Ukrainian School, interactive learning technologies gain particular importance, as they are based on active interaction between participants in the educational process, cooperation, dialogue, and reflection. Interactive learning creates a psychologically comfortable environment, ensures the involvement of each student in cognitive activity, and promotes the development of critical thinking, communicative culture, and social responsibility. The use of interactive technologies makes it possible to optimize the educational process and make learning more accessible and practice-oriented.

The most effective interactive technologies for forming civic competence of primary school students include debates, role-playing and simulation games, case study analysis, project-based activities, web quests, facilitated discussions, and modeling of civic processes. Their systematic and methodologically grounded application contributes to students' acquisition of experience in democratic interaction, development of empathy, ability to make responsible decisions, and awareness of their own role in the life of the community and society as a whole.

Conclusions. Thus, interactive technologies in primary school act as an effective means of forming civic competence, as they ensure not only the acquisition of civic knowledge but also the development of social experience in interaction, cooperation, and decision-making. Their effectiveness is determined by the methodologically appropriate selection of technologies in accordance with lesson objectives and the content lines of the civic and historical educational field, the organization of a comfortable environment that engages every child, and reliance on classifications of interactive technologies as tools for pedagogical lesson design.

Prospects for further research are seen in the empirical verification of the effectiveness of specific interactive technologies in forming the components of civic competence of primary school students, as well as in the development of diagnostic tools adapted to the age characteristics of primary school learners.

Keywords: civic competence, primary school students, interactive technologies, primary education, New Ukrainian School, competence-based approach.

References

1. Vasylieva, S. O., Aharkova, N. O. (2025). Formuvannia hromadianskoi kompetentnosti uchniv u ZZSO interaktyvnymi metodamy navchannia [Formation of civic competence of students in general secondary education institutions through interactive teaching methods]. *Perspektyvy ta innovatsii nauky*, № 12 (58), S. 347–356. [in Ukrainian].
2. Demchenko, S. O. (2024). Multymediini tekhnolohii yak zasib formuvannia hromadianskoi kompetentnosti uchniv pochatkovoii shkoly [Multimedia technologies as a means of forming civic competence of primary school students]. *Visnyk Hlukhivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni Oleksandra Dovzhenka*, № 54, S. 222–229. [in Ukrainian].
3. Pometun, O. I., Pyrozhenko, L. V. (2002). Interaktyvni tekhnolohii navchannia: teoriia, praktyka, dosvid [Interactive learning technologies: theory, practice, experience]. Kyiv: A. P. N., 187 p. [in Ukrainian].
4. Pometun, O. I., Pyrozhenko, L. V. (2004). Suchasnyi urok. Interaktyvni tekhnolohii navchannia [A modern lesson. Interactive learning technologies]. Kyiv: Vydavnytstvo A.S.K., 192 p. [in Ukrainian].
5. Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy. (2025). Pro zavershennia eksperymentu na vseukrainskomu rivni za temoiu «Formuvannia hromadianskoi kompetentnosti uchniv riznykh vikovykh hrup v umovakh stanovlennia Novoi ukrainskoi shkoly» u

sichni 2019 – zhovtni 2024 rokiv [On the completion of the nationwide experiment “Formation of civic competence of students of different age groups in the context of the New Ukrainian School”]. Nakaz № 395 vid 03.03.2025. URL: <https://osvita.ua/doc/files/news/943/94339/67d95baf93995628611252.pdf> (accessed: 22.02.2026). [in Ukrainian].

6. Savchenko, O. Ya. (Ed.). (2022). *Typova osvithnia prohrama (3–4 klasy)* [Standard educational program for grades 3–4]. Nakaz Ministerstva osvity i nauky Ukrainy № 743-22 vid 12.08.2022. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvithnia.prohrama.1-4/Typova.osvithnia.prohrama.3-4.Savchenko.pdf> (accessed: 21.02.2026). [in Ukrainian].

7. Khvashchevska, O., Chuhai, S. (2025). *Natsionalno-patriotychne vykhovannia здобувачів початкової освіти zasobamy tsyfrovyykh tekhnolohii* [National-patriotic education of primary education students by means of digital technologies]. *Profesionalizm pedahoha: teoretychni y metodychni aspekty*, № 1 (24), S. 159–173. [in Ukrainian].

8. Shershynova, O. (2025). *Vykhovannia sotsialnoi ta hromadianskoi kompetentnosti molodshykh shkoliariv u suchasnomu osvithnomu seredovyschi* [Educating social and civic competence of primary school students in the modern educational environment]. In *Pedahohichna osvita: tradytsii, realii, perspektyvy*. Uman. S. 244–247. [in Ukrainian].

9. Yankovych, O. I., Kuzma, I. I. (2018). *Osvitni tekhnolohii u pochatkovii shkoli* [Educational technologies in primary school]. Ternopil: TNPU imeni Volodymyra Hnatiuka, 266 p. [in Ukrainian].

10. Yatsyk, T. O., Stepaniuk, V. V. (2022). *Slovyk korotkykh terminiv z pedahohiky* [A concise dictionary of pedagogical terms]. Lutsk: FOP Mazhula Yu. M., 50 p. [in Ukrainian].



Авторське право ©2026 автори, всі права захищено. Автори погоджуються, що ця стаття залишається у відкритому доступі на умовах Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Отримано редакцією 26.02.2026 р.
Прийнято редакцією 26.03.2026 р.
Опубліковано 29.05.2026 р.

УДК 371.3:004

DOI: 10.31376/2410-0897-2026-2-61-254-262

ІНФОРМАЦІЙНО-ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ УРОКІВ ІНФОРМАТИКИ В СТАРШІЙ ПРОФІЛЬНІЙ СЕРЕДНІЙ ОСВІТІ: СУТНІСТЬ, СТРУКТУРА ТА КОМПОНЕНТИ

Велет Артем Вікторович

аспірант кафедри педагогіки, методики та менеджменту освіти

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

e-mail: artem.velet@gmail.com

ORCID ID: 0009-0000-3305-6236

У статті здійснено теоретичне обґрунтування проблеми створення інформаційно-освітнього середовища на уроках інформатики в старшій профільній середній освіті. Проаналізовано наукові підходи до трактування поняття інформаційно-освітнього середовища та уточнено його сутність у контексті профільного навчання інформатики. Визначено структурні компоненти інформаційно-освітнього середовища (техніко-технологічний, інформаційно-ресурсний, педагогічний, організаційно-комунікаційний) та розкрито їх взаємозв'язок. Обґрунтовано педагогічні умови ефективного функціонування інформаційно-освітнього середовища, спрямованого на формування інформаційної культури й цифрової компетентності здобувачів освіти. Результати дослідження можуть бути використані в практиці навчання інформатики в старшій профільній школі та в подальших наукових розвідках з проблем інформатизації освіти.

Ключові слова: інформаційно-освітнє середовище, уроки інформатики, старша профільна середня освіта, цифрова компетентність, інформаційно-комунікаційні технології, інформаційна освіта.

Постановка проблеми. Сучасний етап розвитку суспільства характеризується інтенсивними процесами інформатизації та глобалізації, що суттєво трансформують соціокультурний простір і зумовлюють переосмислення ролі та цінності різноманітних ресурсів. У цих умовах інформація набуває статусу стратегічного чинника розвитку, а ключовою ланкою її створення, збереження, опрацювання та використання залишається людина. Саме тому людський потенціал, здатність особистості ефективно взаємодіяти з інформаційними ресурсами та сучасними цифровими технологіями, розглядається як одна з провідних умов сталого суспільного розвитку.

Значення інформації в сучасному світі проявляється на двох взаємопов'язаних рівнях: на індивідуальному – як засобу адаптації особистості до динамічних соціальних, технологічних і професійних змін; на соціальному – як інструменту суспільного прогресу, інноваційного розвитку та розв'язання глобальних проблем [12, с. 4]. У зв'язку з цим формується стійкий запит на розвиток людського капіталу, здатного не лише споживати інформацію, а й критично її осмислювати, інтегрувати, трансформувати та самостійно продукувати з використанням інформаційно-комунікаційних технологій (далі – ІКТ).

Відповіддю на зазначені виклики стає широке впровадження ІКТ у систему освіти, що зумовлює процес її інформатизації. Інформатизація освіти передбачає не лише технічне оснащення закладів освіти, а насамперед появу та розвиток ІКТ-орієнтованих педагогічних і освітніх технологій, оновлення змісту, форм і