



Ольга ПАРФЕНЮК,
учителька інформатики та математики
гімназії "Ерудит" Нетішинської міської ради
Шепетівського району

Ангела ШАТКОВСЬКА,
учителька інформатики та початкових класів
гімназії "Ерудит" Нетішинської міської ради
Шепетівського району

Проектування інтерактивного освітнього середовища засобами Canva Sites у контексті наступності між початковою та базовою школою

Анотація. У статті висвітлено практичний досвід створення цілісного цифрового освітнього простору засобами платформи Canva. Автори аналізують методичні аспекти розробки інтерактивних ресурсів («Тренажер з української мови», «ІТ-навігатор», «Цифрова абетка»), що сприяють м'якій адаптації учнів при переході з початкової до базової ланки освіти. Визначено роль педагогічного дизайну у формуванні ключових компетентностей НУШ та безпечного інформаційного середовища.

Ключові слова: Canva Sites, наступність освіти, Нова українська школа, цифровий освітній хаб, ІТ-навігатор, інтерактивний посібник, педагогічний дизайн, кібербезпека.

Вступ

1. Проблема наступності в цифрову епоху

Перехід учнів із 4-го до 5-го класу — це складний адаптаційний період, що потребує від педагогів узгодженості методів та інструментів навчання. У контексті цифровізації освіти наступність реалізується через створення знайомого, візуально зрозумілого і технічно доступного середовища. Використання розширеного інструментарію Canva for Education дозволило нам змінити парадигму подачі матеріалу: від статичних презентацій до динамічних міні-сайтів, що об'єднують вимоги початкової ланки та виклики пропедевтичного курсу інформатики в основній школі.

2. Педагогічний дизайн Canva Sites: інструментарій вчителя-практика

Вибір Canva Sites як базової платформи обумовлений її мультимедійними можливостями, що відповідають принципам універсального дизайну:

- Єдиний вхід (Hub-технологія): Учень отримує одне постійне гіперпосилання на сайт, де акумульовані всі ресурси.

- Адаптивність: Коректне відображення на смартфонах забезпечує безперервність навчання.

- Інтеграція зовнішніх сервісів: Можливість вбудовувати вправи LearningApps, відеоінструкції, створені в CapCut, та тестові форми.

3. Практична реалізація: від мовного тренажера до ІТ-навігатора

Спільна діяльність авторів — учителів інформатики, один із яких поєднує викладання в базовій та початковій ланках освіти, дозволила створити серію авторських цифрових ресурсів. Такий тандем сприяв глибокій методичній проробці матеріалів, що були презентовані на регіональній виставці «Освіта Хмельниччини на шляхах реформування»:

- **Кейс №1.** «Тренажер з української мови» (Початкова школа). Сайт структуровано за морфологічним принципом. Кожна кнопка (іменник, прикметник, дієслово тощо) веде на окремий логічний блок, що містить ігрову візуалізацію та вправи. Це дозволяє вчителю початкових класів гейміфікувати процес повторення матеріалу.



Рис. 1. Інтерактивний сайт-тренажер з української мови як засіб гейміфікації навчання у початковій школі

● **Кейс №2.** «ІТ-навігатор» (5 клас). Для п'ятикласників, які лише починають системне вивчення інформатики, було розроблено навігатор з блоками «Пригадай» (актуалізація), «Підготуйся» (теорія) та «Попрацюй» (практика). Такий розподіл допомагає учням структурувати навчальну діяльність, що є визначальним для успішної адаптації у 5 класі.



Рис. 2. Головна сторінка сайту «ІТ-навігатор» (авторська розробка)

● **Кейс №3.** Проектна діяльність «Цифрова абетка». Окрім сайтів, ми використовуємо Canva для створення інтерактивних навчальних посібників. Проект «Цифрова абетка кібербезпеки» став візуалізованим довідником, де кожна сторінка фокусує увагу на правилах безпеки в мережі.



Рис. 3. Візуальне рішення обкладинки інтерактивного посібника «Цифрова абетка кібербезпеки для молодших школярів»

4. Технічна апробація та виклики

Процес упровадження супроводжувався етапом технічної апробації. Важливо враховувати, що вчитель інформатики у цій співпраці виступає не лише автором, а й технічним консультантом, що забезпечує стабільну роботу

посилань та налаштування прав доступу. Рекомендуємо колегам приділяти увагу контрастності шрифтів та лаконічності контенту, що є запорукою якісного сприйняття дітьми цифрової інформації.

5. Висновки

Використання Canva Sites у тандемі «початкова школа — базова школа» є дієвим механізмом забезпечення наступності. Створення авторських інтерактивних сайтів-хабів підвищує мотивацію учнів, візуалізує складні поняття та формує безпечну цифрову культуру. Перспективи подальшої роботи вбачаємо у ширшому залученні інструментів штучного інтелекту для персоналізації навчальних траєкторій учнів.



Використані джерела

1. Державний стандарт базової середньої освіти, затверджений постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 р. № 898.
2. Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року.
3. Морзе Н. В., Гладун М. А., Варламова Н. М. Модель цифрової компетентності вчителя. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. 2018. № 5. С. 1–28.
4. Пошетун О. І. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ, 2014. 95 с.
5. Навчальна програма з інформатики для 5–6 класів закладів загальної середньої освіти (автори: Пасічник О. Г., Чернікова Л. А.).
6. Canva для освіти : офіційний вебсайт. URL: https://www.canva.com/uk_ua/osvita/ (дата звернення: 31.03.2026).