

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Директор ТОВ

«Академія інноваційного розвитку
освіти»

«04» січня 2026 р.

Громська О. І.



Програма підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників закладів освіти

Вибухове навчання: флешмоби для ефективного засвоєння матеріалу

Розробник освітньої програми підвищення кваліфікації педагогічних кадрів:

***Григор'єв Михайло Олександрович**, вчитель біології, першої кваліфікаційної категорії, Дніпровський ліцей №123 «ТАНДЕМ»*

Переможець конкурсу педагогічної майстерності «НЕОсвітній арсенал 2024», автор понад 250 методичних розробок на популярних українських інформаційних ресурсах для педагогів «ВСЕОСВІТА» та «НАУРОК», автор вебінарів та програм підвищення кваліфікації педагогічних працівників

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність.

Сучасна освіта потребує динамічних і нестандартних підходів, які активізують учнівство та роблять навчання емоційно насиченим і таким, що легко запам'ятовується. Одним із ефективних інструментів є освітні флешмоби — короткі, яскраві, колективні дії, що поєднують рух, емоції, взаємодію та навчальний зміст. Використання флешмобів під час вивчення навчального матеріалу має низку переваг:

- Підвищення мотивації учнівства: формат флешмобу викликає зацікавлення, ефект новизни та бажання брати участь у навчальному процесі.
- Активне засвоєння матеріалу: поєднання руху, повторення та командної роботи сприяє кращому розумінню й запам'ятовуванню понять, термінів і процесів.

- Формування соціальних навичок: флешмоби розвивають співпрацю, відповідальність, комунікацію та відчуття єдності в колективі.
- Емоційна залученість: позитивні емоції під час спільної діяльності підвищують концентрацію уваги та знижують рівень навчального стресу.
- Інтеграція сучасних форматів навчання: флешмоби відповідають інтересам сучасних школярів, поєднуючи освіту з елементами культури, руху та медіа.
- Гнучкість у застосуванні: флешмоби легко адаптувати до різних тем, вікових груп і навчальних предметів без потреби у складному обладнанні.

Використання освітніх флешмобів у навчальному процесі перетворює уроки на яскраву подію, сприяє глибшому засвоєнню знань і формує позитивне ставлення до навчання. Це інноваційний підхід, що поєднує активність, емоції та зміст, створюючи умови для ефективного й захопливого навчання

Мета програми:

- **Стимулювання цікавості до навчання (на прикладі біології та інших предметів):** використання освітніх флешмобів на уроках біології — із рухами, короткими фразами, жестами та образами — допомагає перетворити складні теми (клітина, процеси життєдіяльності, генетика) на зрозумілий і захопливий досвід. Такий формат легко адаптується й до інших навчальних дисциплін (STEM, географії, історії, основ здоров'я), підтримуючи інтерес учнівства, активну участь і позитивне ставлення до навчання загалом.

- **Подолання освітніх втрат:** активна участь у флешмобах через рух, повторення та взаємодію сприяє кращому засвоєнню знань, допомагає відновити прогалини у вивченні біології та закріпити ключові поняття, втрачені в умовах перерваного навчального процесу.

- **Розвиток творчості та критичного мислення:** залучення учнів до створення й реалізації освітніх флешмобів формує креативність, уміння аналізувати навчальний матеріал та знаходити нестандартні способи його представлення.

- **Інтеграція сучасних форматів навчання:** флешмоби поєднують освіту з елементами руху, командної роботи та медіакультури, роблячи навчальний процес ближчим до інтересів і реального життя школярів.

- **Формування позитивного освітнього середовища:** спільна активна діяльність знижує рівень стресу, підвищує емоційну залученість та створює атмосферу підтримки, довіри й взаєморозуміння в класі.

Програма зосереджена на впровадженні активних, інтерактивних і психологічно комфортних підходів до навчання, які дозволяють ефективно засвоювати знання та підтримувати мотивацію учнівства навіть в умовах викликів воєнного часу.

Освітні завдання програми: Програма спрямована на створення ефективного навчального процесу через використання інтерактивних та креативних методів, зокрема освітніх флешмобів, рухових ігор, тематичних вправ, коротких колективних активностей і групових проєктів. Такі формати поєднують навчальний зміст із рухом, емоціями та взаємодією, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу.

Основними завданнями програми є формування базових знань з біології, розвиток практичних навичок, інтеграція природничих дисциплін та формування екологічної свідомості через наочні, динамічні та життєві приклади. Разом із тим флешмобні формати легко адаптуються до інших навчальних предметів, забезпечуючи міжпредметні зв'язки та цілісне сприйняття знань.

Особливу увагу в програмі приділено розвитку творчості та критичного мислення учнів, підвищенню мотивації до навчання та психологічній підтримці через активну спільну діяльність. Участь у флешмобах сприяє зниженню рівня стресу, формуванню позитивного емоційного фону та відчуття залученості кожного учня.

Програма також сприяє формуванню відповідальності, командної роботи та адаптивності, допомагає учням ефективно взаємодіяти у групах, швидко орієнтуватися в навчальних ситуаціях і приймати обґрунтовані рішення.

Використання флешмобів у навчальному процесі дозволяє продовжувати навчання навіть після перерв у шкільному середовищі, долати освітні втрати та підтримувати розвиток ключових компетентностей, креативності й сталого інтересу до науки та навчання загалом.

Навчальні заняття за програмою проходять у формі тренінгів/вебінарів.

Навчально-методичне забезпечення програми представлено авторськими наробками та навчальною літературою.

Програма складається з одного вебінару, який розраховано на 3 академічні години. Навчання педагогів відбувається за планом у вебінарній кімнаті на платформі Zoom.

Цільова група: педагогічні та науково-педагогічні працівники. Освітня програма передбачає можливість подальшого розширення та поглиблення професійних знань, умінь, навичок..

Програмні результати навчання:

Знання:

Вчителі ознайомляться з основними принципами використання освітніх флешмобів у навчальному процесі, методами створення коротких рухових і колективних активностей, а також креативними підходами до інтеграції інтерактивних і цифрових інструментів в уроки біології з метою підвищення мотивації учнів та ефективного засвоєння навчального матеріалу. Отримані методики можуть бути адаптовані й до інших навчальних предметів, що дозволяє використовувати флешмобні формати як універсальний інструмент активного та сучасного навчання.

Уміння (навички):

- 1. Навчання інтерактивним та екологічно орієнтованим методам:**
опанування педагогами інтерактивних флешмобних методів навчання, які

сприяють активній участі учнів, формуванню екологічного мислення та підвищенню рівня залученості під час уроків.

2. Розробка індивідуальних навчальних матеріалів: навчання педагогів створенню індивідуальних навчальних матеріалів для уроків біології з використанням освітніх флешмобів, рухових вправ і коротких колективних активностей, що враховують особливості учнівських груп, дозволяють персоналізувати навчальний процес та підвищують ефективність засвоєння знань і розвиток творчих навичок.

3. Організація та проведення інтерактивних занять: оволодіння методами організації та проведення інтерактивних уроків біології з використанням флешмобів, ігрових елементів, тематичних рухових вправ і практичних завдань, спрямованих на підвищення мотивації, активності та результативності навчання.

4. Використання сучасних технологій у навчанні: навчання застосуванню сучасних цифрових інструментів для створення й супроводу освітніх флешмобів, інтерактивних навчальних матеріалів та онлайн-ресурсів, що підвищують рівень залученості учнів і роблять заняття більш динамічними та сучасними.

5. Взаємодія зі спільнотою та батьківською громадою: підготовка педагогів до налагодження співпраці з батьківською громадою та місцевою спільнотою шляхом залучення їх до освітніх флешмобів, спільних заходів і проєктів, що підтримують навчальний процес та формують позитивне освітнє середовище.

Установки до:

- професійного самовдосконалення
- креативності
- інноваційності.
- екологічності

ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

1. Переваги і важливість штучного інтелекту у сучасному освітньому процесі: Штучний інтелект відкриває нові можливості для навчання, роблячи його більш інтерактивним, персоналізованим та захопливим. Використання ШІ дозволяє створювати освітні пісні, римівки, інтерактивні вправи та цифрові матеріали, що підвищують мотивацію учнів, сприяють активній участі та розвитку критичного мислення. Інноваційні технології допомагають адаптувати уроки до різних навчальних груп і потреб, стимулюють творчість та роблять процес засвоєння знань ефективнішим і сучаснішим.

2. Переваги і важливість флешмобів з освітньою метою у сучасному освітньому процесі: Флешмоби в сучасному освітньому процесі є ефективним інструментом для досягнення освітніх цілей, оскільки вони підвищують мотивацію та зацікавленість учнів, активізують навчальну діяльність і сприяють кращому засвоєнню знань через поєднання руху, емоцій та взаємодії. Колективний формат флешмобів розвиває комунікативні й соціальні навички, формує вміння працювати в команді та створює позитивне психологічне середовище, знижуючи рівень стресу. Завдяки гнучкості та універсальності флешмоби легко адаптуються до різних навчальних предметів і форматів навчання, сприяють подоланню освітніх втрат, формуванню ключових компетентностей, розвитку креативності, критичного мислення та підтримці сталого інтересу до навчання.

3. Теоретичні та практичні основи використання флешмобів ґрунтуються на діяльнісному, компетентнісному та інтерактивному підходах до навчання, які передбачають активну участь учнів у освітньому процесі через рух, емоційну взаємодію та колективну діяльність. Теоретично флешмоби спираються на принципи навчання через дію, соціального конструктивізму та мультисенсорного сприйняття, що забезпечує краще розуміння й запам'ятовування матеріалу. Практична реалізація передбачає чітке визначення навчальної мети, добір змісту,

який легко трансформується в короткі рухові або вербальні дії, організацію командної роботи, використання простих цифрових інструментів та рефлексію результатів, що дозволяє інтегрувати флешмоби в уроки різних предметів як ефективний, гнучкий і мотиваційний освітній інструмент..

4. Розгляд та практичне використання освітніх флешмобів у контексті уроків біології, курсу «Пізнаємо природу» та природничих наук передбачає інтеграцію навчального змісту з руховою, емоційною та командною діяльністю учнів. Флешмоби використовуються для закріплення понять, процесів і закономірностей живої природи, активізації пізнавальної діяльності та формування цілісного наукового бачення. Практичне впровадження включає створення коротких тематичних активностей, що поєднують ключові терміни, наочні образи та взаємодію, дозволяє адаптувати матеріал до вікових особливостей учнів, підвищує мотивацію до навчання та сприяє ефективному засвоєнню знань у межах інтегрованого природничого підходу.

5. Можливі ризики та обмеження використання флешмобів у навчанні: Хоча освітні флешмоби відкривають широкі можливості для активного та інтерактивного навчання, надмірне або некритичне їх застосування може знизити рівень самостійного опрацювання матеріалу учнями та сприяти залежності від колективного виконання завдань. Важливо поєднувати флешмоби з класичними методами навчання, контролювати їх зміст та відповідність навчальним цілям, а також забезпечувати розвиток критичного мислення, щоб учні не лише активно брали участь у колективних активностях, а й уміли аналізувати, оцінювати та застосовувати отримані знання на практиці.

6. Практичне створення навчальних пісень: Організація уроків з використанням інтерактивних та цифрових методів дозволяє створювати освітні пісні та римівки для ефективного засвоєння матеріалу з біології. Навчальні заняття можна адаптувати під будь-які умови та ресурси, використовуючи офлайн-інструменти, цифрові додатки або локальні

матеріали, що забезпечує доступність контенту та залучає учнів до активного навчання.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ЛІТЕРАТУРНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Васильєва, Н. (2022). *Інтерактивні методи навчання в умовах сучасної школи*. Видавництво "Педагогічна книга".
2. Ковальчук, А. (2021). *Цифрові технології в освіті: нові можливості та виклики*. Видавництво "Інноваційні підходи".
3. Степаненко, І. (2020). *Навчання через гру: використання ігрових методик у класі*. Видавництво "Шкільна освіта".
4. Чорна, В. (2019). *Екологічне виховання та освіта: інтерактивні методи в навчальному процесі*. Видавництво "Зелена планета".
5. Лук'яненко, Т. (2018). *Методики активного навчання в школі: від теорії до практики*. Видавництво "Освітній імпульс".
6. Мельник, Ю. (2021). *Цифрові ресурси для освіти без інтернету: офлайн інструменти для класу*. Видавництво "Наука та освіта".
7. Яковенко, П. (2020). *Інтерактивні технології в навчанні: погляд на майбутнє*. Видавництво "ТехноОсвіта".
8. Палій, К. (2017). *Методи екологічної освіти для молодших школярів*. Видавництво "Екоосвіта".
9. Савченко, О. (2019). *Ігрові технології для учнів старших класів*. Видавництво "Педагогічний інноваційний центр".
10. Дьякова, М. (2021). *Розвиток критичного мислення через інтерактивні методи навчання*. Видавництво "Освітній прогрес".
11. Гончарук, В. (2023). *Використання ІІІ та музичних технологій для інтеграції навчання*. Видавництво "Сучасна освіта".
12. Ткаченко, Л. (2022). *Освітні пісні та цифрові інструменти у природничих науках*. Видавництво "Інноваційна школа".