

2. Klieopa, I. A. ta in. (2024). Features of the use of modern information and communication technologies in higher mathematical education. *Suchasni informatsiini tekhnolohii ta innovatsiini metodyky navchannia*. (72). 113-124.
3. Lytvyn, O., & Manchynska, N. (2022). Experience of using information technologies to improve the quality of education in the study of mathematical disciplines. *Materialy konferentsii ICT in Education*.
4. Sharypina, I. Yu. *Using the Desmos graphic calculator in mathematics lessons as a means of visualizing the learning process*. Retrieved from: naurok.com.ua.

ІНТЕРАКТИВНІ КОМАНДНІ КВЕСТИ ЯК ІНСТРУМЕНТ ІНТЕГРОВАНОГО НАВЧАННЯ ТА РОЗВИТКУ SOFT SKILLS

Ірина БОДНАРЮК,

здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти

Рівненський державний гуманітарний університет

Олександр КРАЙЧУК,

кандидат фізико-математичних наук, професор, завідувач кафедри

математики з методикою викладання

Рівненський державний гуманітарний університет

Анотація. Цифровізація освіти полягає не лише у використанні технічних засобів на уроці, а потребує створення цілісного освітнього простору, де учень взаємодіє зі змістових наповненням уроку, технологією та командою. В умовах реформування української школи особливої ваги набуває інтеграція змісту освіти, коли предметні знання і навички формуються у практичних, життєвих контекстах, із широким використанням цифрових ресурсів.

Ключові слова: інтерактивне заняття, квест, інтегроване навчання, м'які навички.

Iryna BODNARIUK, Oleksandr KRAICHUK. Interactive Team Quests as a Tool for Integrated Learning and Soft Skills Development*

Abstract. The digitalization of education involves not only the use of technical tools during lessons but also requires the creation of a holistic educational environment where students interact with the lesson content, technology, and team members. In the context of Ukrainian school reform, the integration of educational content gains special significance, as subject knowledge and skills are developed in practical, real-life contexts with extensive use of digital resources.

Key words: interactivity, quest, integrated learning, soft skills.

Авторська модель наповнення цифрового освітнього середовища у форматі інтерактивного лендінгу «Тарас і Леся: командний квест» реалізує потенціал інтегрованого, діяльнісного та особистісно-зорієнтованого підходів. Проєкт спрямований на формування фінансової грамотності, міжпредметних зв'язків (математики, історії, літератури, мистецтва), та розвиток м'яких навичок (критичного мислення. Командної роботи) через використання цифрових платформ та інструментів.

Мета створення цифрового лендінгу полягає у забезпеченні інтеграції знань з різних освітніх галузей, формуванні практичних навичок фінансової грамотності, розвитку критичного, логічного і креативного мислення; стимулюванні командної взаємодії та самостійної діяльності учнів; популяризації національної символіки й культурної спадщини.

Завдання квесту полягає у ознайомленні учнів з історією української гривні та її культурною значущістю; розкритті внеску Тараса Шевченка і Лесі Українки у процес державотворення та сферу культури; розвитку навичок роботи з грошовими одиницями, зокрема через математичні задачі на відсотки, порівняння сум тощо; залучення учнів до дослідження елементів безпеки банкнот та роботі з візуальними джерелами (детектором валют, мобільним додатком, інтерактивними плакатами); розвитку мовлення, аргументації, вміння дискутувати та працювати у команді.

Лендінг «Тарас і Леся: командний квест» створено на

мультифункціональній платформі Canva, із застосуванням гіперпосилань, анімацій, інтерактивних елементів і складається із наступних «станцій» (рис. 1). Методична модель уроку базується на підходах: інтеграції змісту і поєднанні математичних, літературних, історичних і фінансових знань; командному навчанні; діяльнісному підході; рефлексії та гейміфікації. Проект було апробовано на учнях 5 та 9-10 класів та подано до участі у конкурсі-практикумі «Інтегрований урок з фінансової грамотності», отримано сертифікат та подарунковий бокс за кращий план-конспект та презентацію розробки.



Рис. 1. Складові командного квесту «Тарас і Леся» на платформі Canva

Інтерактивний квест «Тарас і Леся» є прикладом сучасного цифрового середовища, яке дозволяє реалізовувати міжпредметні зв'язки через технології та співпрацю, сприяє не лише засвоєнню навчального матеріалу, а й розвитку ключових компетентностей: фінансової, математичної, культурної, інформаційної. Використання подібних лендінгів є перспективним шляхом модернізації шкільного навчання в умовах цифрової трансформації освіти.

Список використаних джерел

1. Сайт-лендінг Інтерактивний квест «Тарас і Леся». Вилучено з: <https://i-l-bodnariuk6.my.canva.site/stratford-accounting>.
2. Умови участі у конкурсі-практикумі «Інтегрований урок з фінансової грамотності». Вилучено з: <https://talan.bank.gov.ua/novyny/>

References

1. Bodnariuk, I. (n.d.). *Interactive quest «Taras and Lesia» on the multifunctional Canva platform* [Website]. Canva. Retrieved May 4, 2025, from <https://i-l-bodnariuk6.my.canva.site/stratford-accounting>
2. National Bank of Ukraine. (n.d.). *Conditions for participation in the practicum competition «Integrated lesson on financial literacy»* [Website]. Retrieved May 4, 2025, from <https://talan.bank.gov.ua/novyny/>

ІНФОРМАЦІЙНА СИСТЕМА ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ІНДИВІДУАЛЬНОЇ ОСВІТНЬОЇ ТРАЄКТОРІЇ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Тарас ГЕРМАН,

здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

Рівненський державний гуманітарний університет

Володимир СЯСЬКИЙ,

*кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри інформаційних
технологій та моделювання*

Рівненський державний гуманітарний університет

Анотація. Розроблено інформаційну підсистему реалізації індивідуальної освітньої траєкторії здобувачів вищої освіти. На основі освітньо-професійної програми, навчального плану спеціальності та переліку вибіркових компонентів формується електронний індивідуальний навчальний план студента. Застосунок є складовою частиною цілісної веб-платформи забезпечення взаємодії з іншими підсистемами для підтримки освітнього процесу та електронного документообігу закладу вищої освіти.

Ключові слова: індивідуальна освітня траєкторія, індивідуальний навчальний план, електронний документообіг, інформаційна система, база даних.

Taras HERMAN, Volodymyr SIASKYI. Information System for Providing an Individual Educational Trajectory of Higher Education Applicants