



УДК 37.091.313-027.543:37.043.2-056.2/.3

DOI: [https://doi.org/10.33272/2522-9729-2023-3\(210\)-27-33](https://doi.org/10.33272/2522-9729-2023-3(210)-27-33)



**Рудич Оксана Олексіївна,**

кандидатка педагогічних наук,

доцентка кафедри англійської та німецької філології,

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка, Україна

**Rudych Oksana,**

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of English and German Philology,

Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University, Ukraine

**E-mail:** [oksanarudych@ukr.net](mailto:oksanarudych@ukr.net)

**ORCID iD** <https://orcid.org/0000-0001-9203-7262>



**Барболіна Тетяна Миколаївна,**

докторка математичних наук, професорка,

деканка фізико-математичного факультету,

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка, Україна

**Barbolina Tetyana,**

Professor, Doctor of Mathematical Sciences,

Dean of the Faculty of Physics and Mathematics,

Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University, Ukraine

**E-mail:** [tm-b@ukr.net](mailto:tm-b@ukr.net)

**ORCID iD** <https://orcid.org/0000-0002-4596-7907>



**Козут Ірина Вікторівна,**

кандидатка психологічних наук, доцентка кафедри психології,

очільниця відділу міжнародних зв'язків та інноваційної діяльності,

Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка, Україна

**Kohut Iryna,**

Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor of the Department of Psychology,

Head of the Department of International Relations and Innovative Activities,

Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University, Ukraine

**E-mail:** [Iryna.kohut@uvic.cat](mailto:Iryna.kohut@uvic.cat)

**ORCID iD** <https://orcid.org/0000-0002-0856-7074>



**Кривцова Олена Павлівна,**

кандидатка педагогічних наук, доцентка, викладачка дисциплін програмної інженерії,

Відокремлений структурний підрозділ «Полтавський політехнічний фаховий коледж

Національного технічного університету

«Харківський політехнічний інститут», Україна

**Krivtsova Olena,**

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, teacher of software engineering

disciplines, Separate structural unit

"Poltava Polytechnic College of the National Technical University

"Kharkiv Polytechnic Institute", Ukraine

**E-mail:** [op-k@ukr.net](mailto:op-k@ukr.net)

**ORCID iD** <https://orcid.org/0000-0003-0154-9911>

## ПРОЄКТНА ДІЯЛЬНІСТЬ ЯК ОПЦІЯ МІЖНАРОДНОЇ ОСВІТНЬОЇ СПІВПРАЦІ (НА ПРИКЛАДІ ПРОЄКТУ «WIN: WRITING FOR INCLUSION»)

**A** Міжнародна проєктна діяльність уможливує залучення великої кількості освітян і студентів до розбудови інклюзивної ланки початкової освіти, надає можливість поєднати дослідження новітніх тенденцій і впроваджувати інноваційні технології та підходи у практику, перевіряючи їхню ефективність у реальних освітніх умовах різних країн.

Стаття окреслює результати плідної міжнародної співпраці в рамках проєкту «WIN: Writing for inclusion» («WIN: письмо в інклюзивній освіті»), реалізованого консорціумом чотирьох європейських країн, до складу якого входили заклади вищої та середньої освіти Іспанії, Угорщини, Італії та України. Автори деталізують нагальні виклики, проблеми та перспективи міжнародної співпраці в рамках сучасної освітньої системи України.

**Ключові слова:** сучасний освітній простір; початкова освіта; міжнародна проєктна діяльність; міжнародна співпраця; інклюзивна освіта; догляд

### Project activity as an option of international educational cooperation (on the example of the "WIN: Writing for inclusion" project)

**S** This article reflects some aspects of academic international interaction within the "WIN: Writing for inclusion" project. The article notes the exceptional relevance of the idea of the project, which combines the stimulation of interest in reading with the inclusive component of primary education.

The authors describe in detail the specifics of the project activity and the problems of teamwork management. External and internal challenges that significantly affected the progress and results of the project are also outlined. Among them:

- peculiarities of school involvement in the project activity;
- popularization of ERASMUS + programs among students and educators;
- coronavirus pandemic;
- project activity within the war period realities.

Particular attention is paid to the aspects of the active interaction of various educational branches: higher educational institutions and primary schools.

The team of scientists and teachers of Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University (Ukraine) was responsible for the development of a special application, functioning on the basis of the MOODLE platform and enabling the animation of short stories, created by the primary school children during literature classes.

Poltava Gymnasium No. 18 also joined the project "WIN: Writing for inclusion" within the framework of the European Union Erasmus + program. Participation in the project contributed to solving some tasks, such as:

- to promote integration into the European educational community;
- to improve the quality of teacher training with respect to social and cultural inclusion;
- to develop students' speaking skills in English;
- to facilitate a positive attitude toward diversity.

The authors describe in detail the developed application for the animation of children's creative works and the technology of its practical use during classes of literature in primary school.

The authors hope that the outcomes of the project will positively impact the development of the European scientific space (legal basis of project activity, management strategy, output practical implementation and dissemination in particular).

The outcomes acquired also leave a wide field for further scientific elaborations and educational projects within modern technologies of teaching diversity in European formal and non-formal education.

**Key words:** modern educational space; primary education; international project activity; international cooperation; inclusive education; care

**Актуальність проблеми.** Останнім часом питання інклюзивності розглядається досить широко, і педагоги враховують не лише фізичні, а й культурні та соціальні особливості дітей молодшого шкільного віку. У зв'язку з останніми глобальними тенденціями (поглибленням міграційних процесів унаслідок військових конфліктів, економічних криз, глобалізацією та цифровізацією) такий підхід до інклюзивної освіти має стати новою педагогічною реальністю та водночас неминучим викликом.

**Аналіз попередніх досліджень** дозволяє стверджувати, що міжнародний тренд щодо забезпечення благополуччя та соціалізації дітей знайшов відображення у різних програмах і досить широко обговорюється вченими та педагогами (А. Бартольдссон, Й. Густафссон-Лундберг, Л. Хаглунд, Е. Хултін, Ф. Фуреді, Л. Мак Куейг).

Деякі дослідники (А. Бартольдссон, Й. Густафссон-Лундберг, Е. Хултін) застерігають від перспективи фокусування уваги лише на дітях, які мають справу з нездоровими стосунками,

заякуванню, неблагополучними сім'ями, злочинністю та наркотиками тощо [1].

Професор Ф. Фуреді стверджує, що догляд у рамках інклюзії стосується психологічного життя студентів і базується на ідеї, що позитивна самооцінка є основою навчання [3].

Загалом поняття інклюзивної освіти (формальної й неформальної) у контексті європейської політики варто тлумачити як єдність догляду, розвитку і навчання та розглядати як аспект будь-якої з педагогічних технологій і методик, форм і видів діяльності, – проектної зокрема.

Міжнародна проектна діяльність, як відносно нова для українців і *недостатньо досліджена* опція, дозволяє залучити велику кількість освітян і студентів, поєднати вивчення новітніх тенденцій і впровадження технологій і підходів, перевіряючи їхню ефективність у реальних умовах різних освітніх систем.

**Мета статті:** окреслити особливості та схарактеризувати результати міжнародної співпраці в рамках проекту «WIN: Writing for inclusion» («WIN: письмо в інклюзивній освіті»).

**Завдання** нашого дослідження:

– відобразити особливості створення застосунку для анімації дитячих історій;

– окреслити результати міжнародної взаємодії під час практичного використання застосунку;

– розкрити перспективи міжнародної освітньої проектної діяльності в контексті глобальних викликів.

Проект «WIN: Writing for inclusion» (номер: 2020-1-ES01-KA201-081827, Erasmus + KA 2) тривав з 01.09.2020р. по 31.08.2022р.; він був зініційований відомою дитячою письменницею, професоркою університету м. Вік (Каталонія) Міреєю Каналз – Ботінес і реалізований консорціумом, до складу якого входили заклади вищої та середньої освіти:

- Університет міста Вік (Іспанія);
- Школа «Лес Пінедікес» (Іспанія);
- Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка (Україна);
- Гімназія № 18 Полтавської міської ради (Україна);
- Флорентійський університет (Італія);
- Освітній заклад «Ле Кюре» (Італія);
- Будапештський університет імені Лоранда Етвеша (Угорщина);

– Білінгвальна школа професійно-технічного спрямування м. Будапешт (Угорщина).

Проект мав сприяти поширенню інформації, зміні уявлень і створенню ресурсів для реалізації інклюзії в освіті через концепцію «Care in Education» («Турбота в освіті»). Цільові групи проекту – вчителі початкової школи, асистенти вчителів, учні початкових класів. Загалом, у проекті брали участь понад 100 учнів початкових шкіл. Крім того, проведено було низку заходів для вчителів, викладачів, студентів педагогічних спеціальностей та інших освітніх стейкхолдерів із метою поширення результатів.

Консорціум мав вирішити наступні завдання:

1. Розробити матеріали та організувати заходи, спрямовані на формування недискримінаційного ставлення до різних учасників освітнього процесу.

2. Навчити вчителів працювати згідно з концепцією «Care in Education» («Турбота в освіті»).

3. Сприяти налагодженню дружніх стосунків між школярами початкових класів європейських країн, використовуючи цифрову розповідь.

4. Створити та впровадити цифровий застосунок для анімації дитячих творів у ході роботи з дитячою книжкою.

5. Зміцнити зв'язок між педагогічними закладами вищої освіти та школами.

Команда ПНПУ імені В. Г. Короленка мала:

1. Розробити застосунок для створення анімованих розповідей та ознайомити учителів початкової школи зі специфікою його практичного використання.

2. Навчити вчителів працювати згідно з концепцією «Care in Education» («Турбота в освіті»).

3. Сприяти зміцненню зв'язку між педагогічними закладами вищої освіти та школами.

Очікувані результати проекту передбачали також:

1. Створення навчальної платформи з відкритим доступом для розміщення кращих практик, знань і досвіду країн-партнерів.

2. Діагностику інтернет-матеріалів, які включатимуть теоретичні дані й практичні ресурси щодо концепції «Турбота в освіті».

3. Розроблення шкільного набору інструментів, який допоможе учасникам освітнього процесу побудувати власну цифрову розповідь у ході читання книжки.

Варто зазначити, що питання пошуку нових технологій, які сприяють стимуляції інтересу до читання літератури, залишається актуальним у сучасній педагогіці та лінгвістиці протягом останніх десятиліть. Педагоги (Дж. Андерсен, О. Шахновський, С. Літон Себеста, В. Дж. Айверсон) стверджують, що кожне наступне покоління читає менше, аніж попереднє [6].

Одна із причин цього явища – невміння читача уявити прочитане. Сучасні гаджети надають доступ до невичерпної кількості художніх образів, уже створених професійними митцями, а це мінімізує потребу дитини фантазувати, створювати художні образи самостійно в процесі читання.

Учителі мають навчати учнів фантазувати: створювати художні образи, поступово їх ускладнювати, деталізувати. Сам процес читання книги має стати актом творчої реалізації дитини.

Доктор математичних наук, декан фізико-математичного факультету професор Т. Барболіна та доцент О. Кривцова в рамках проєкту розробили застосунок, який пропонує готові компоненти (різні персонажі, фони й окремі об'єкти – фрукти, іграшки, одяг тощо) для створення простої анімації дитячих розповідей, складених під час читання книжки. Використання застосунку розвиває вміння учнів самостійно створювати художні образи, добираючи зображення, доповнюючи їх окремими деталями, предметами, звуками тощо.

Усі зображення, використані для анімації, були створені викладачами та магістрантами кафедри образотворчого мистецтва у ході кількох майстер-класів «Дитячий світ у графіці» (грудень-лютий 2020–2021 рр.).

Зображення абсолютно різні за стилем, відображають різні мистецькі бачення та враховують необхідність виховання толерантності та усвідомлення культурного розмаїття сучасного світу.

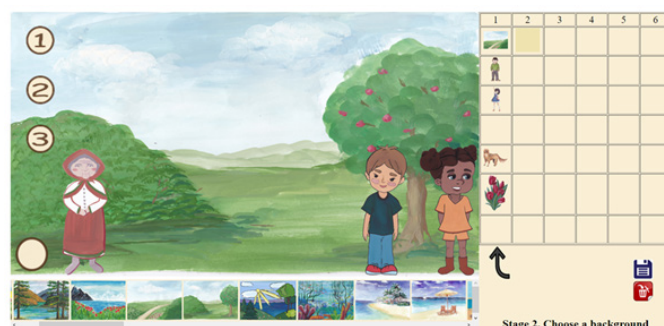
У ході роботи фахівці послуговувалися мовою програмування Java Script. Застосунок не потребує встановлення додаткових програм, тому будь-який користувач може працювати з вебсторінкою у вікні браузера.

Кожна анімована історія має кілька етапів. Головний герой рухається посередині екрана (у межах відповідного фону). Може бути додано декілька об'єктів, із якими герой має взаємодіяти. Перед початком анімації необхідно обрати фон,

персонажі та об'єкти. Трансформація персонажа є можливою.

Розробниками була обрана наступна структура сторінки (мал. 1):

- основна частина сторінки – область анімації;
- під областю анімації – область попереднього перегляду зображення;
- права частина сторінки – область вибору зображень.



Мал. 1. Структура сторінки

Найбільша площа екрана призначена для відображення та переміщення персонажів й об'єктів, нижче наведено перелік доступних зображень. Аби він не був задовгим, малюнки відображаються за категоріями: персонажі (люди різного віку, статі, віросповідання, національності тощо); фони (локації); об'єкти. Загалом галерея зображень містить понад 200 картинок.

Права частина сторінки анімації призначена для керування вибором зображень. Фінальна версія програми дозволяє обрати фон, не більше трьох персонажів і не більше трьох об'єктів для кожного етапу.

Обрані зображення розміщуються в таблиці, що складається із 6 колонок; вони відповідають етапам історії. Комірка таблиці, що відповідає виділеному об'єкту, виділяється кольором.

Клітини таблиці для нової історії заповнюються послідовно: спочатку – зображення першого етапу (фон – персонажі – предмети). Створений набір зображень можна відредагувати пізніше, якщо це необхідно. Користувачеві не потрібно обирати всі сім зображень для кожного з етапів, залишаючи поточну клітинку порожньою.

У нижній частині області вибору об'єкта є спливаюча підказка для номера сцени та типу обраного об'єкта, а також посилання на початкову сторінку.

Після завершення вибору зображення користувач може переходити або до власне створення анімації, або до редагування виділеного.

За необхідності зображення в таблиці можна змінити, увійшовши в режим редагування. Оновлення таблиці вибору також може бути корисним, якщо в процесі запису анімації виникають ускладнення, неточності тощо.

Об'єкти можна перетягувати мишею в межах області. До персонажа можна прикріплювати предмети (наприклад, одяг). Потрібно натиснути клавішу Ctrl, а потім перемістити об'єкт на картинку.

Щоб зменшити розмір об'єкта, користувач може натиснути на нього правою кнопкою миші, подвійне натискання на об'єкт збільшує його розмір.

Зазначимо, що створення оповідання потребує досить ґрунтовної підготовчої роботи. Важливим для реалізації завдань проєкту стало забезпечення можливості запису анімаційних сюжетів і додавання субтитрів до окремих кадрів.

Також було проведено ретельний аналіз програмних продуктів, призначених для запису та монтажу відео. У результаті для запису відео з екрана під час анімації була обрана програма Icescream Screen Recorder. Цей редактор простий у використанні, його можна використовувати для запису екрана зі звуком. Для завантаження доступна як безкоштовна версія з обмеженою функціональністю, так і професійна повна версія.

Програма Icescream Screen Recorder передбачає вибір частини екрана для запису. Під час запису відео, за бажанням користувача, можна зупинити цей процес і намалювати або ввести текст, який буде відображатися на екрані. Програма також забезпечує запис звуків (як із комп'ютера, так і з мікрофона). Цікавою особливістю є можливість вставляти в запис відео з вебкамери.

Після закінчення запису ви можете обрати формат збереження файлу і, якщо необхідно, відредагувати відео або конвертувати створений файл.

Нині цей застосунок можна знайти на платформі MOODLE. Також командою ПНПУ створено та розміщено на платформі MOODLE окремі інструкції у вигляді відео про те, як створити анімацію, записати її, додати субтитри та звуки.

Окрім опції анімації, кінцевий міжнародний освітній продукт також:

– сприяє розвитку толерантності та поваги до особистості;

– сприяє розвитку креативності;

– дозволяє покращити психологічний стан дитини;

– передбачає розвиток навичок спілкування та роботи в команді;

– забезпечує обмін різними науковими інтерпретаціями та підходами в теоретичних і методологічних питаннях;

– забезпечує співпрацю закладів вищої освіти і шкіл, що робить можливим негайне впровадження теоретичних результатів у практику.

Школи-партнери проєкту першими почали використовувати цифровий застосунок у початковій школі. Команда Полтавської гімназії №18 у вересні 2020 року долучилася до проєкту «WIN: Письмо в інклюзії».

Для команди гімназії це був перший міжнародний проєктний досвід. Вчителі з Іспанії, Італії, України та Угорщини створили спільну навчальну платформу з онлайн-матеріалами для інклюзивної освіти.

Учні поставилися до проєкту дуже відповідально: швидко опанували навички роботи з інтернет-платформою e-Twinning, познайомилися з іноземними однолітками у розділі «Хто є хто», брали активну участь у конкурсі на створення логотипу проєкту, створили електронну книгу традицій святкування Різдва у різних країнах, склали та читали вірші до Всесвітнього дня книги, обмінювалися презентаціями про школи, міста та країни.

Початок війни в Україні (лютий 2022 року) докорінно змінив соціально-економічну, культурну та освітню ситуацію. За офіційними даними Міністерства освіти і науки України, було розгромлено або пошкоджено 2,5 тисяч навчальних закладів. Однак насправді ця цифра значно більша, адже навіть підрахувати збитки та оцінити ступінь руйнувань не завжди можливо через окупацію території та постійні ракетно-артилерійські обстріли.

Під час пандемії COVID-19 викладачі та студенти працювали онлайн. Але в ході війни електрика, мобільний зв'язок та Інтернет були недоступні іноді протягом кількох днів. Тому довелося шукати нові шляхи та підходи до навчання та роботи в рамках міжнародної проєктної діяльності.

Крім того, діти, як найвразливіша категорія, дійсно потребували особливої психологічної підтримки та турботи. Участь у проєкті сприяла мінімізації негативних наслідків для дитячої психіки.

Практичний етап проєкту – розробка цифрових матеріалів для створення анімаційних історій – виявився складнішим і відповідальнішим через об'єктивні причини (пандемія COVID-19 і війна в Україні). Не зважаючи на обставини, викладачі та учні знайшли можливість виготовити близько 20 творчих робіт. Учні згуртувалися, почали цікавитися географією, краєзнавством та англійською мовою. Усі вони без винятку значно просунулися в розвитку вмінь використання інтернет-платформ, зокрема – eTwinning та Ubika.

Дуже корисним і продуктивним для завершального етапу проєкту була також транснаціональна проєктна зустріч і навчальна діяльність у Будапешті, яка сприяла не тільки встановленню прямих контактів і партнерства між закладами освіти різних країн, а й обміну досвідом організації освітньої та методичної роботи на основі системного використання накопиченого досвіду творчої та навчальної діяльності, підвищення професійного рівня, вдосконалення цифрової бази для обміну науково-методичними та практичними досягненнями. Серед результатів участі у проєкті А. Кошляк (учитель початкових класів) відзначила:

- отримання додаткової інформації щодо інклюзії;
- набуття значних практичних навичок і вдосконалення методів роботи.

Ідея проєкту та хід його реалізації періодично обговорювалися на батьківських зборах у гімназії, на громадських зборах у мікрорайоні Юрівка, де розташований заклад, розміщувалися прес-релізи за підсумками виконання етапів проєкту на сайті міського відділу освіти, у місцевій пресі та радіо, основні новини постійно публікувалися на сайті та на FB-сторінці університету, створено YouTube-канал для завантаження відео про участь шкіл. У рамках проєкту було опубліковано низку наукових статей, учасники проєкту також доповідали про перебіг і результати на міжнародних конференціях.

Міжнародна співпраця також:

- сприяла впровадженню в освітній процес інноваційних методів навчання;

- дозволила набути нового досвіду з використання інформаційних технологій;
- допомогла сформувати ключові компетентності школярів, нові світоглядні основи сучасного освітнього процесу;
- забезпечила участь учнів у різноманітних видах творчої діяльності.

Тісні зв'язки та співпраця з університетами та школами Іспанії, Італії та Угорщини зробили вагомий внесок у формування європейського мислення. Вчителі почали більше уваги приділяти вихованню учнів у дусі міжкультурності, демократизму, толерантності, почуття причетності до європейської культури.

Необхідно зробити висновки, що співпраця, участь у міжнародних проєктах є одним із пріоритетів розвитку сучасної освіти. Через партнерство, використовуючи принципи порозуміння та довіри, шкільна молодь разом із однолітками з різних країн вчиться розвивати міжкультурне розуміння та вміння жити та працювати в глобальному просторі. Можна також з упевненістю констатувати позитивний вплив на вчителів (учасників проєкту) внаслідок усвідомлення політики інклюзивної освіти в Європі та налагодженням партнерської взаємодії для майбутньої співпраці. Діти, які, безумовно, перебувають у фокусі уваги консорціуму, відтепер частіше використовують технології як інструмент формування власної медіаграмотності.

**Результатом** роботи можна вважати розроблені інтернет-ресурси та матеріали, які є доступними для усіх учасників освітнього процесу на платформі MOODLE (@UVIC.CAT) [9; 10]. Кінцева мета проєкту – сприяти розбудові системи інклюзивної освіти, в рамках якої учні та вчителі плекатимуть цінності різноманітності – в повній мірі досягнута.

**Перспективи.** Це дослідження не вичерпує актуальне питання пошуку технологій стимуляції креативного потенціалу дитини у змісті сучасної, європейської інклюзивної освіти. Сподіваємося також, що результати нашої міжнародної роботи стануть у нагоді вчителям початкових класів і вихователям, дозволять урізноманітнити роботу на уроках літератури, що, у свою чергу, позитивно відіб'ється на бажанні учнів читати книжки та змістовно спілкуватися з однолітками різних країн світу.

### References

1. Bartholdsson, Åsa., & Hultin, Eva. *Sociala relationer, värdegrund och lärarprofessionalitet [Social Relations, Value Base and Teacher Professionalism]*. Retrieved from <https://portal.research.lu.se/en/publications/cultivating-the-socially-competent-body-bodies-and-risk-in-swedis>

2. *Cultivating the socially competent body: Bodies and risk in Swedish programmes for social emotional learning in preschools and schools*[https://www.researchgate.net/publication/271866131/](https://www.researchgate.net/publication/271866131).

3. Furedi, F. *Therapy culture: Cultivating vulnerability in an uncertain age*. Routledge/Taylor & Francis Group. Retrieved from <https://psycnet.apa.org/record/2004-00136-000>.

4. Haglund, Liza. (2019). The need for care. A study of teachers' conceptions of care and pupils' needs in a Swedish school-age educare setting. *International journal for research on extended education: IJREE*, 7, 2, 191-206. Retrieved from [urn:nbn:de:0111-pedocs-228946](https://nbn:de:0111-pedocs-228946) - DOI: 10.25656/01:22894.

5. Luise, Anne Mc Cuaig. Dangerous Carers. Pastoral power and the caring teacher of contemporary Australian schooling. *Educational Philosophy and Theory*, 44 (8), 863-877.

6. *Project Activities And Methodology*. Retrieved from <https://cabufal.ac.me/about-project/project-activities-and-methodology/>.

7. Sam Leaton Sebesta, & William J. Iverson. Literature for Thursday's child. Retrieved from <https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/620683>.

8. <https://icecreamapps.com/Screen-Recorder/>.

9. <https://www.uvic.ca/en/research>.

10. <https://www.ispringsolutions.com/blog/getting-started-with-moodle>.

Дата надходження до редакції  
авторського матеріалу 12.05.2023