

# Запрошую до вивчення дисципліни “Технології фахових методик початкової освіти”

---

Викладач:  
кандидат педагогічних  
наук, старший  
викладач кафедри  
психології та  
педагогіки розвитку  
дитини Рябошапка  
Ольга Володимирівна



**Посередній учитель – розповідає,  
хороший учитель – пояснює,  
кращий учитель – демонструє,  
а видатний вчитель – надихає.**



Модернізація системи освіти в Україні, зміна її орієнтирів на особистісний розвиток учня, на формування його інтелектуального потенціалу та забезпечення постійного самовдосконалення, вимагає змін і в системі сучасної початкової освіти.



# Курс спрямований на:

ESTE SLIDEKIT FOI DESENVOLVIDO PELA



розкриття сучасних педагогічних технологій та наукових концепцій особистісно-орієнтованого навчання і виховання молодших школярів

ознайомлення студентів з технологічним підходом в освіті, широким спектром педагогічних технологій через систему знань про основні нововведення

набуття студентами практичних навичок і досвіду здійснювати педагогічну діяльність у різних концептуальних системах

допомога студентам у професійному становленні

# Опис навчальної дисципліни

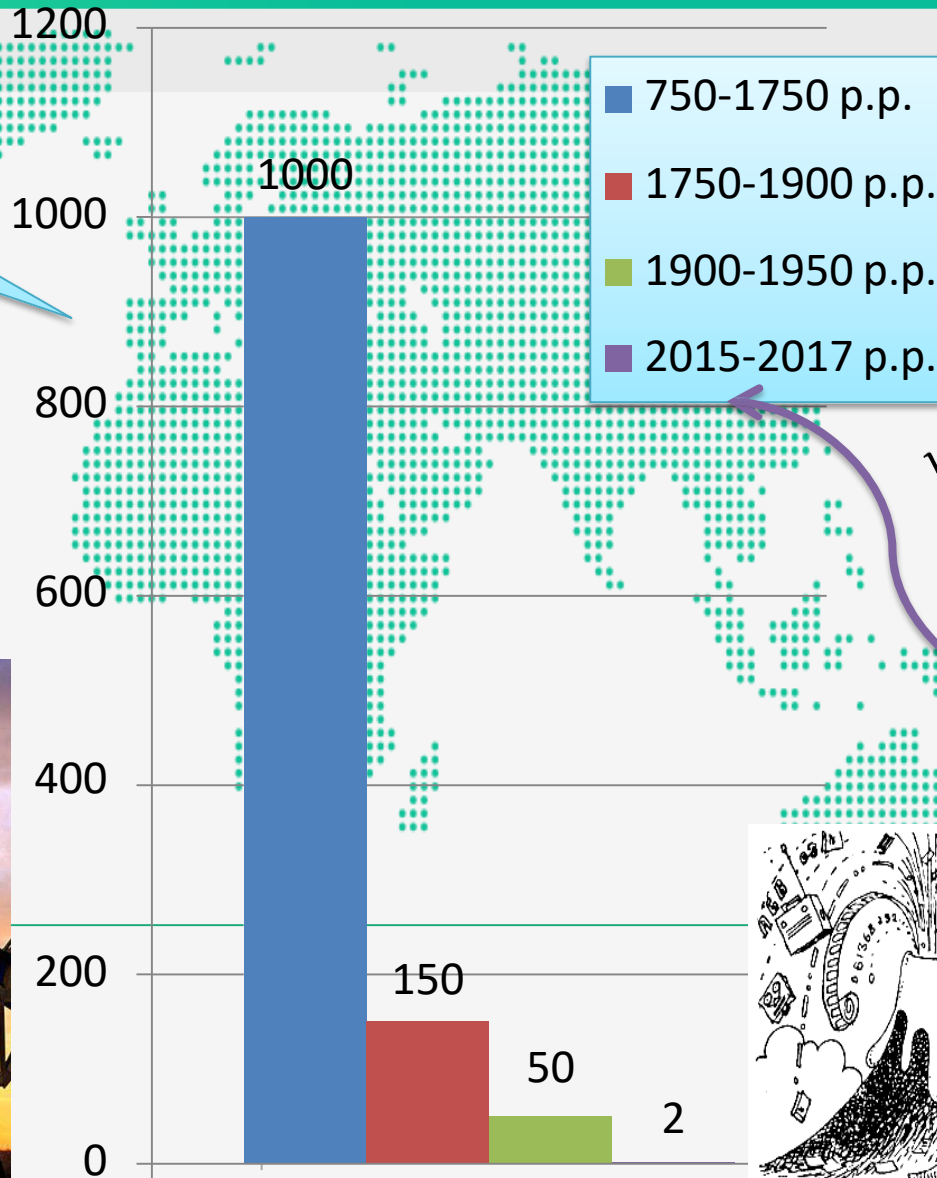


Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 4	Галузь знань 01 Освіта/Педагогіка Спеціальність: 012 Дошкільна освіта	Варіативна	
Модулів – 2 + ІНДЗ	Спеціалізація: Початкова освіта	Рік підготовки	
Змістових модулів – 2		2	2
Індивідуальне науково-дослідне завдання		Семестр	
Загальна кількість годин – 120		ІІІ	ІІІ
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2/2 самостійної роботи студента – 30	Освітньо-кваліфікаційний рівень: бакалавр	Лекції	
		20 год.	6 год.
		Практичні, семінарські	
		20 год.	4 год.
		Лабораторні	
		0 год.	0 год.
		Самостійна робота	
80 год.	110 год.		
Індивідуальні завдання:			
Вид контролю:			
		залік	залік

# Новітні технології

## як важливий чинник у розвитку інформаційного суспільства

Подвоєння знань  
у світі

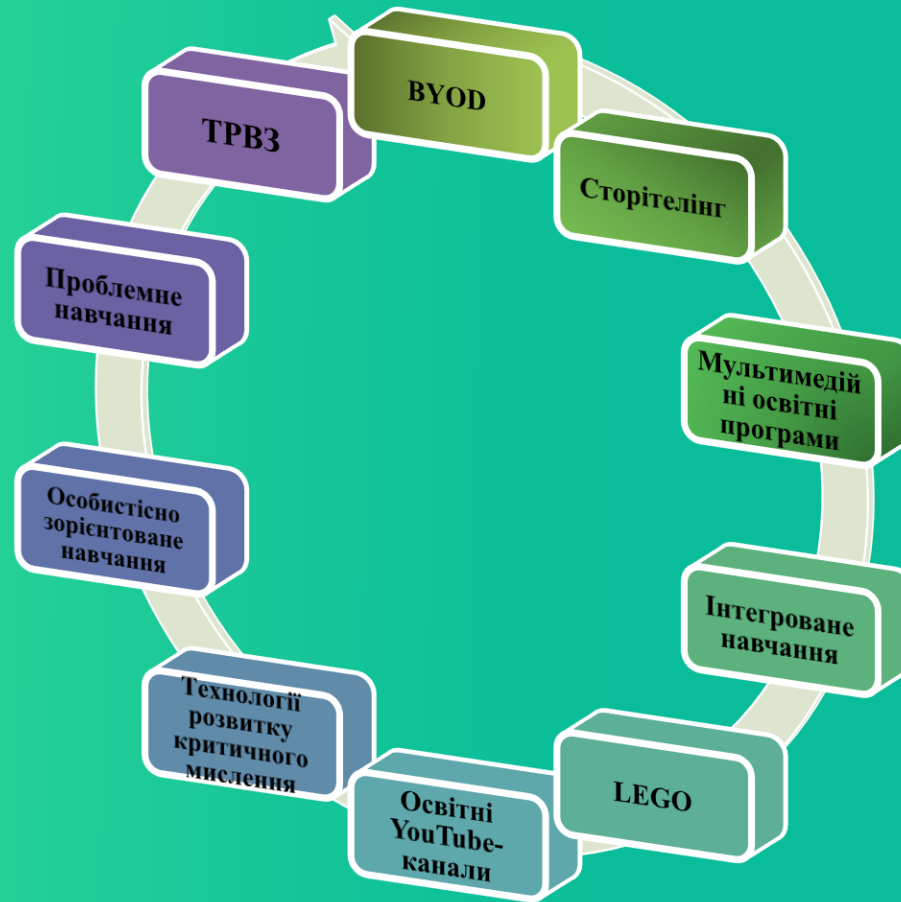


Інформаційний вибух!



проміжок часу

Зробити цікавими уроки у початковій школі можна за допомогою технологій, зокрема:



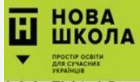
# Сучасне реформування системи шкільної освіти



## ФОРМУЛА НОВОЇ ШКОЛИ

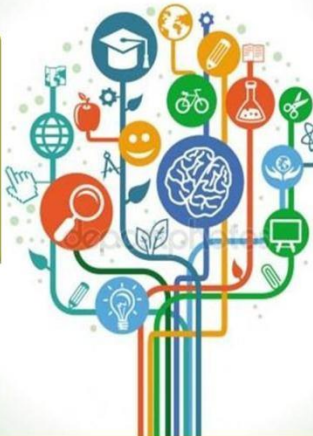


- [Закон України "Про освіту"](#)
- [Закон України "Про загальну середню освіту"](#)
- [Розпорядження КМ від 14 грудня 2016 р. № 988-р "Про схвалення Концепції реформування загальної середньої освіти "Нова українська школа"](#)



## ГОЛОВНІ КОМПОНЕНТИ КОНЦЕПЦІЇ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ

Новий зміст освіти, заснований на формуванні компетентностей, потрібних для успішної самореалізації в суспільстві



Наскрізний процес виховання, який формує цінності

Орієнтація на потреби учня в освітньому процесі, дитиноцентризм.

Педагогіка, що ґрунтується на партнерстві між учнем, учителем і батьками

## Новації Нової української школи





# Нова українська школа – нові стандарти



# ХМАРНІ ТЕХНОЛОГІЇ



Хмарні технології (англ. Cloud Technology) – це парадигма, що передбачає віддалену обробку та зберігання даних. Ця технологія надає користувачам мережі інтернет доступ до комп'ютерних ресурсів сервера і використання програмного забезпечення як онлайн-сервіса.

# МОБІЛЬНЕ НАВЧАННЯ



Мобільне навчання тісно пов'язане з електронним та дистанційним навчанням, відмінністю є використання мобільних пристроїв. Навчання проходить незалежно від місця знаходження і відбувається при використанні портативних технологій. Передумови для мобільного навчання було закладено в 70-х роках минулого століття, коли Алан Кей (американський науковець у галузі теорії обчислювальних систем) запропонував використовувати комп'ютер розміром зі звичайну книжку для навчальних цілей.

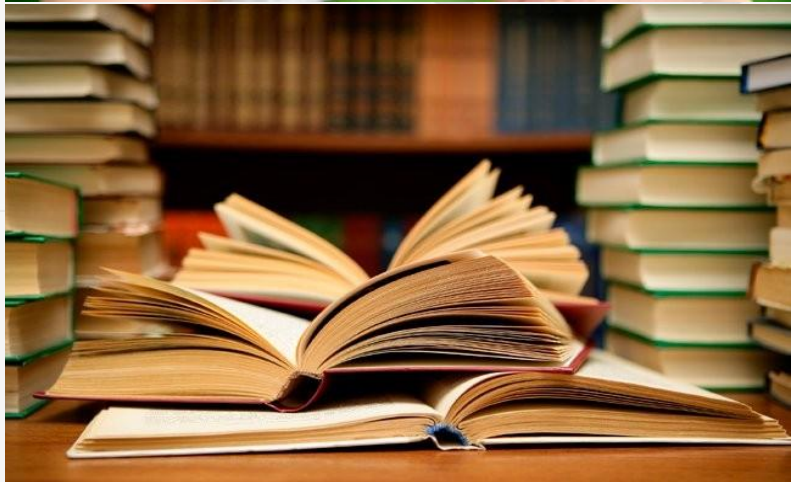
# QR-коди



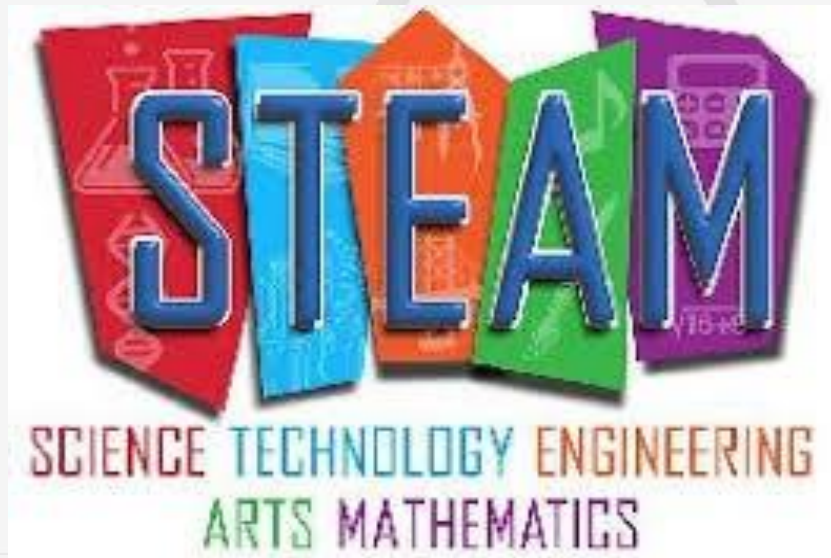
**QR-код** (з англійської Quick Response Code «швидкий відгук») – це графічне зображення, в якому зашифрована певна інформація, посилання на сайт чи окрему його сторінку. Зчитування QR-коду відбувається за допомогою звичайної камери типового смартфона.

Для цього на ньому має бути попередньо встановлена відповідна програма-сканер.

Принцип такого кодування було створено японською компанією Denso-Wave в 1994 р. для потреб машинобудування.



# STEAM-ОСВІТА



MONKEYBUSINESS.COM.BR

**STEAM** (S – science, T – technology, E – engineering, A – art, M – mathematics) – це сучасний підхід до навчання, який поєднує природничі науки, технології, інженерію, мистецтво і математику.

Мета технології – комплексно формувати ключові фахові і соціально особистісні компетентності молоді, які визначають її конкурентоспроможність на ринку праці.



# КЕЙС-МЕТОД



**Кейс-метод** (або метод конкретних ситуацій, аналіз ситуацій) – це засіб активного проблемно-ситуаційного аналізу, що ґрунтується на навчанні шляхом розв’язування задач-ситуацій (кейсів). Головне його призначення – не надання готових знань, а розвиток в учнів здатності розв’язувати проблеми і знаходити їх рішення самостійно.

Батьківщиною методу case-study є Сполучені Штати Америки, а саме школа бізнесу Гарвардського університету.

# КРОССЕНС



MONKEYBUSINESS.COM.BR

**Кроссенс** – це сучасний методичний прийом візуалізації навчального матеріалу. Слово «кроссенс» означає «перетин значень» і створено за аналогією зі словом «кросворд». Ця унікальна ідея належить письменнику, педагогу доктору філософу і математику Сергію Федіну і кандидату технічних наук, художнику Володимиру Бусленку. Кроссенс уперше був надрукований у 2002 році у журналі «Наука і життя». Він являє собою асоціативний ланцюжок, замкнутий у стандартне поле із дев'яти квадратів (як у грі «Хрестики-нулики»).



# ФІШБОУН



«Фішбоун» («риб'яча кістка», «риб'ячий скелет») – спрощена назва методу японського вченого Каору Ісікава. Ця графічна техніка представлення інформації дозволяє образно продемонструвати хід аналізу будь-якого явища через виділення проблеми, з'ясування її причин та підтверджуючих фактів і формулювання висновку з питання.

# ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ



MONKEYBUSINESS.COM.BR

Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити цікавим й захоплюючим предметів, вивчення активізує увагу, підвищує інтерес до навчання. Сухомлинський В. О. писав: «Гра – це величезне світле вікно, крізь яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що засвічує вогник допитливості».

+55 11 2729-9615 / 2615-6096

ESTE SLIDEKIT FOI DESENVOLVIDO PELA

# КВЕСТИ



**Квест** (від англ. quest – пошук, adventure – пригода ) – пригодницька гра.

У педагогічній науці поняття «квест» визначається як технологія, метод чи форма організації дослідницької діяльності, для виконання якої учні здійснюють пошук інформації, аналізують, систематизують її та виконують певні завдання.

# Біодекватна технологія



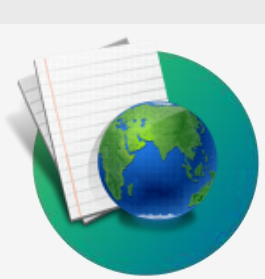
MONKEYBUSINESS.COM.BR

Біологічно адекватна методика – це сукупність скоординованих дій учителя й учня, спрямованих на активізацію цілісних динамічних образів за навчальними дисциплінами та формування навичок інструментальної роботи з ними. І, як результат, це створення мотивації для пізнавальної діяльності.

Біоадекватна методика викладання вперше описана на початку 90-х років ХХ ст. академіком Російської Академії

Природничих наук, доктором психологічних наук, професором В. Масловою .

# Учитель – агент змін



креативний

освічений

творчий

доброзичливий

успішний

відповідальний

ентузіаст

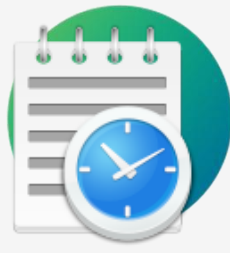
новатор

лідер

фахівець

коуч

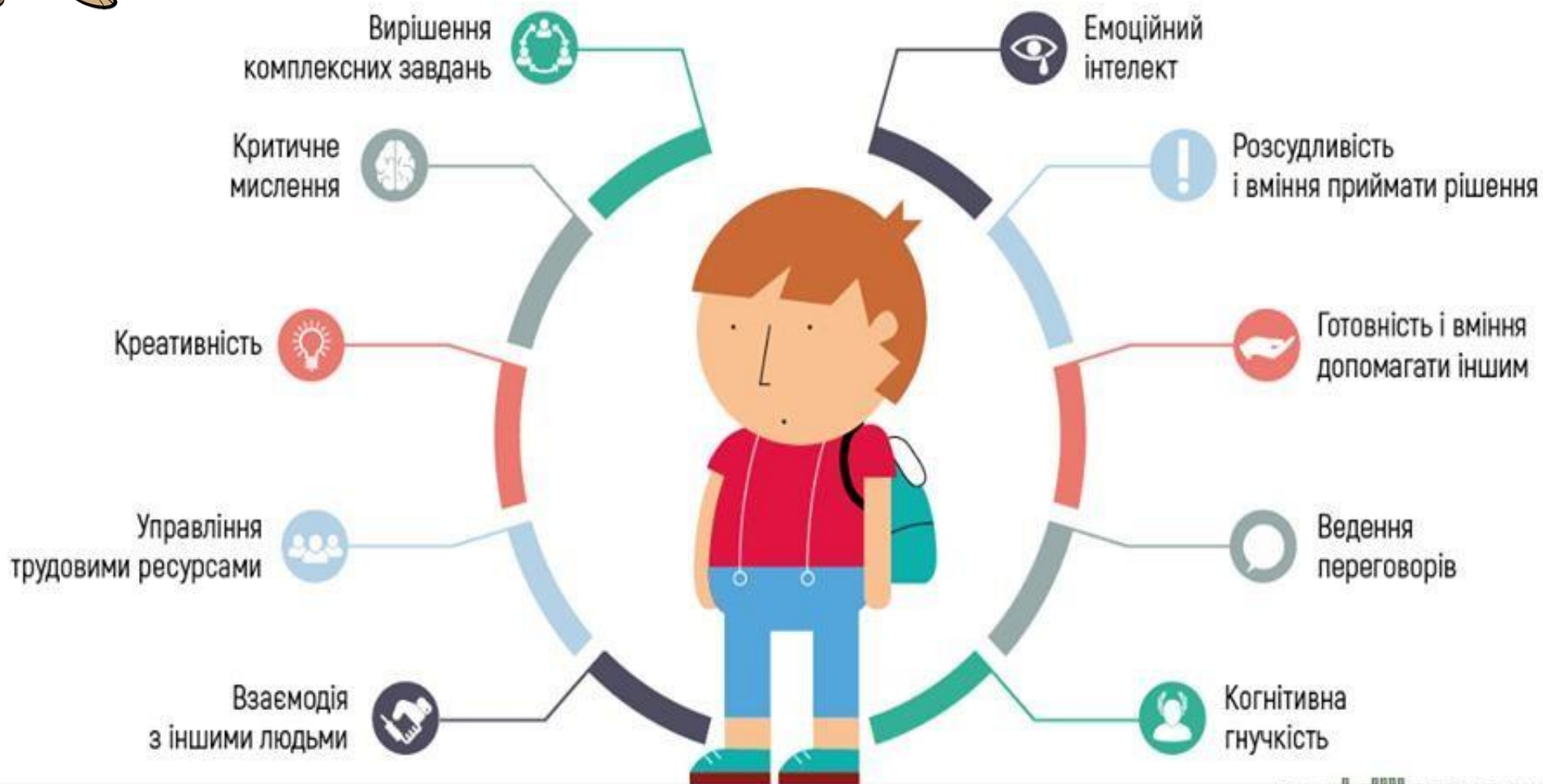
модератор





## 10 найважливіших навичок,

яким треба навчити дітей сьогодні, щоб вони були затребувані завтра



# Умови для розвитку особистості



- Створення позитивного настрою до навчання.
- Відчуття позитивної атмосфери у колективі для здійснення спільної мети.
- Можливість висловлювати свою думку і вислуховувати товаришів.
- Учитель – це друг, радник, старший товариш

Педагогіка партнерства – бачити людину в іншому



# Чинники забезпечення якості початкової освіти

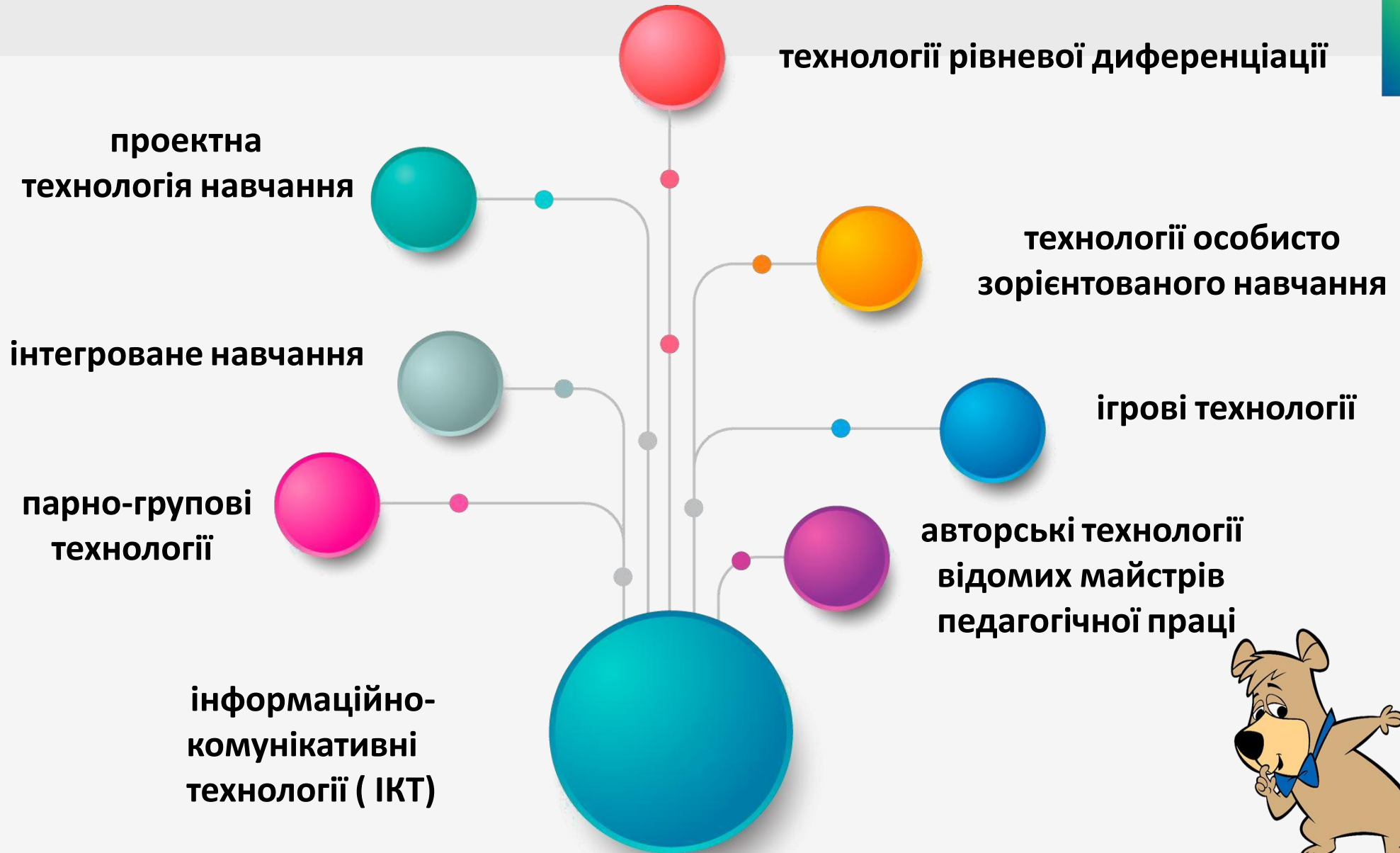


Перший аспект





# НУШ та сучасні технології в початковій школі



# Технологія формування критичного мислення

У Концепції Нової української школи вказано, що розвиток критичного мислення є одним з наскрізних завдань навчально-виховного процесу. Мислити критично означає вільно використовувати розумові стратегії та операції високого рівня для формулювання обґрунтованих висновків і оцінок, прийняття рішень.

Критичне мислення – це комплекс мисленнєвих операцій, що характеризується здатністю людини:

аналізувати, порівнювати,  
синтезувати, оцінювати  
інформацію з будь-яких  
джерел

бачити проблеми,  
ставити запитання

висувати гіпотези та  
оцінювати альтернативи

робити свідомий вибір,  
приймати рішення та  
обґрунтовувати його



**ОСНОВНА ШПАРГАЛКА ДЛЯ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ**

Хочете потренувати навички критичного мислення? Задавайте собі ці питання, коли знаходите або обговорюєте нову інформацію.

Ці широкі і різноманітні питання мають необмежене застосування!

<b>ХТО</b>	...виграє від цього? .../кому це буде шкідливо? ...хто також обговорює це? ...хто заслуговує на визнання за це?	...найбезпосереднішим чином впливає? .../з ким найкраще проконсультуватися? ...хто буде ключовими людьми в цьому? ...приймає рішення з цього приводу?
<b>ЩО</b>	...є сильними/слабкими сторонами? .../який є інший погляд на це? ...є іншою альтернативою? ...ми можемо зробити, щоб досягти позитивних змін?	...є найкращим/найгіршим варіантом розвитку подій? ...є найбільш/найменш важливим? ...могло би бути контраргументом? ...перешкоджає нашим діям?
<b>ДЕ</b>	...ми могли б це спостерігати в реальному світі? ...є аналогічні концепції/ситуації? ...є сама потреба в цьому? ...в світі це буде проблемою?	...ми можемо отримати більш детальну інформацію? .../куди нам звернутися за допомогою? .../куди ця ідея нас приведе? ...області для поліпшення?
<b>КОЛИ</b>	...це прийнятно/непринятно? ...б це йшло на користь нашому суспільству? ...це викличе проблеми? ...найкращий час, аби взяти заходів?	...ми будемо знати, що досягли успіху? ...це вже зіграло свою роль в нашій історії? ...ми можемо очікувати, що це зміниться? ...ми повинні просити про допомогу з цим?
<b>ЧОМУ</b>	...це є проблемою/викликом? ...це стосується мене/інших? ...це кращий/гірший сценарій? ...люди під впливом цього?	...люди повинні знати про це? ...це існувало так довго? ...ми дозволили цьому статися? ...існує потреба в цьому сьогодні?
<b>ЯК</b>	...це схоже на _____? ...це зашкодить? ...ми знаємо, що це правда? ...нам безпечно дати цьому раду?	...це буде на користь нам/іншим? ...це шкодить нам/іншим? ...ми бачимо це в майбутньому? ...ми можемо змінити це для нашого блага?

# Ігрові технології навчання

Одним із видів інноваційних технологій є ігрові технології. Їх використання на уроках у початковій школі відповідає природним потребам школяра, адже за своєю природою гра – це найвластивіша форма життєдіяльності дітей.



# Проектні технології

Проектне навчання дедалі більше набирає обертів, оскільки є дуже ефективним і актуальним підходом до навчання. Численні дослідження вказують на те, що після його успішного впровадження в учнів покращується мотивація до навчання та підвищується рівень досягнень. Така форма роботи допомагає реалізувати частково програму ранньої профорієнтації учнів.

**Метод проектів дає можливість розвивати компетентності НУШ:**



Ставити цілі та досягати їх

Вміння навчатися впродовж життя

Толерантно спілкуватися у багатокультурному середовищі

Критично мислити

Працювати в команді



# ІКТ-технології

Шкільна освіта має базуватись на нових інформаційно-комунікаційних технологіях та нових освітніх моделях, без яких неможливо реалізувати освітню реформу та Концепцію НУШ.

ІКТ-технології — через демонстрацію та власну роботу на інтерактивній дошці, з ноутбуком, смарт-телевізором, з прослуховуванням через навушники тощо, аби активізувати пам'ять і розумові процеси учнів.



## Мета і завдання ІКТ

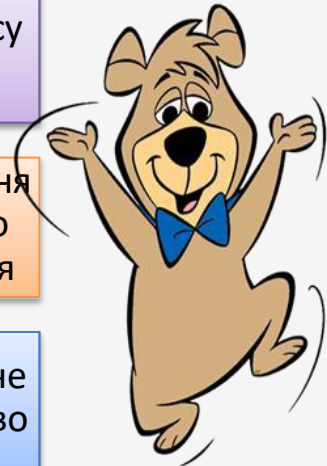
Активізація пізнавальної діяльності учнів

Візуалізація навчального матеріалу

Індивідуалізація процесу навчання

Створення і використання бібліотеки навчального електронного приладдя

Входження учня у сучасне інформаційне суспільство



# Випускник школи та ключові компетентності

МАТЕМАТИЧНА  
ГРАМОТНІСТЬ

КУЛЬТУРА

ЕКОЛОГІЯ  
І ЗДОРОВ'Я

УМІННЯ ВЧИТИСЯ  
ВПРОДОВЖ ЖИТТЯ

ІНОЗЕМНІ МОВИ

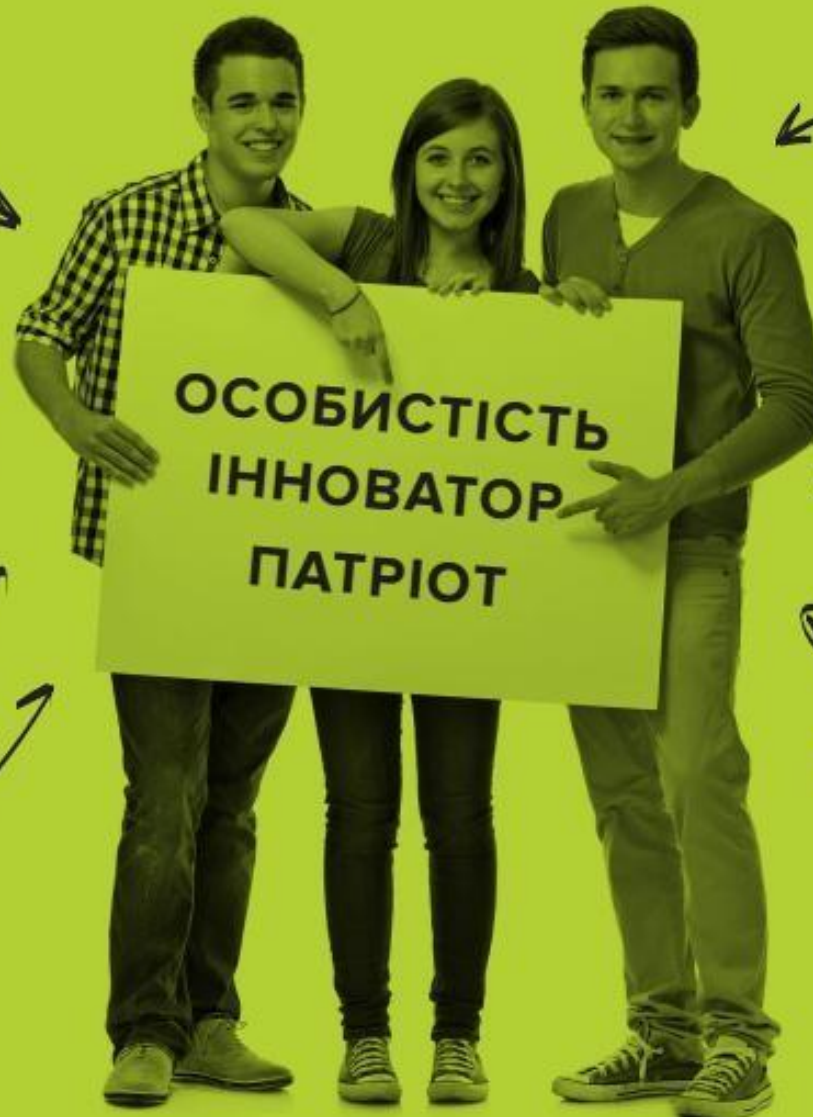
ПРИРОДНИЧІ НАУКИ  
І ТЕХНОЛОГІЇ

ЦИФРОВА  
ГРАМОТНІСТЬ

ПІДПРИЄМЛИВІСТЬ

РІДНА ТА  
ДЕРЖАВНА МОВИ

СОЦІАЛЬНІСТЬ



**Дякую за  
увагу!**

