

Управління освіти і науки
Черкаської обласної державної адміністрації
КНЗ «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти
педагогічних працівників Черкаської обласної ради»

Сіренко А.Є.

**Інтеграція та персоналізація основних педагогічних
підходів у освітньому процесі з дітьми дошкільного
віку**

Черкаси - 2022

ББК 74.102.12

С 57

Рекомендовано до друку Вченою радою КНЗ «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради».

Протокол № 4 від 21 грудня 2022 року

Укладач: **Сіренко Алла Євгенівна** – завідувач відділу дошкільної освіти КНЗ «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради»

Рецензенти:

Андрющенко Тетяна Костянтинівна – завідувач кафедри освітнього менеджменту та педагогічних інновацій Черкаського обласного інституту післядипломної освіти педагогічних працівників, доктор педагогічних наук, професор

Хижняк Юлія Володимирівна – директор дошкільного навчального закладу (ясла - садок) комбінованого типу №89 «Віночок» Черкаської міської ради

Експерт: Норкіна Олена Валеріївна – доцент кафедри дошкільної освіти та професійного розвитку педагогів комунального навчального закладу «Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради», кандидат педагогічних наук

С 57 Інтеграція та персоналізація основних педагогічних підходів у освітньому процесі з дітьми дошкільного віку. – Черкаси: Видавець Черкаський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників Черкаської обласної ради, 2022.-46 с.

У посібнику розкриваються концептуальні основи, принципи, умови поєднання різних педагогічних підходів у процесі персоналізованого та інтегрованого освітнього процесу в закладах дошкільної освіти. Актуалізується процес персоналізації використання педагогічних підходів з урахуванням особливостей, як вікових так і психологічних, кожної дитини дошкільного віку.

Посібник рекомендовано для вихователів-методистів дошкільних навчальних закладів, працівників центрів професійного розвитку педагога, може бути корисний педагогічним працівникам загальноосвітніх шкіл.

ЗМІСТ

Передмова	4
Персоналізація і її сильні сторони	5
Інтелектуальна карта: колаж, який допомагає вчитися	9
Кейс метод для персоналізованого та інтегрованого навчання	13
Використання моделей інтерактивного навчання дітей дошкільного віку в контексті персоналізації та інтеграції	19
Технологія контекстного навчання в освітньому процесі закладу дошкільної освіти	22
Рекомендована література	42

Передмова

Актуальність проблеми формування особистості майбутнього, у якої сформовані самостійність, ініціативність і впевненість, не може бути не поміченою на рівні практичного освітнього процесу. Так названі софт-скіллс посідають одне з перших місць і визначаються як найважливіша з найвищих задач у освітньому процесі, не тільки закладу дошкільної освіти, а й у всьому освітньому циклі. Питання до науковців і практиків, як зробити освітній процес цікавим, різноманітним, доступним, зрозумілим? На сьогодні чіткої відповіді не існує, натомість ми маємо безліч методичних рекомендацій, що і як ми маємо впроваджувати з яких країн привносити інновації у нашу освіту, ми маємо безліч варіативних програм, які нам пропонують імплементувати у освітній процес закладу дошкільної освіти.

Пропоную звернутися до того, що визначити: кому що потрібно в освітній ситуації? Які запити до освітнього процесу ставлять діти, батьки, або особи, які їх замінюють, що хочуть педагоги? Відповіді прості і складні водночас: Діти втомлюються навчатися у дошкільному закладі і перспектива проводити занудливо час у школі їм не посміхається. Батьки, які приводять своє чадо до дошкільного закладу визначають рамки того, якою має бути дитина: читати, рахувати в межах 100 в прямому і зворотному напрямку, знати елементарну англійську, співати і танцювати... Цей список може бути нескінченним. Педагоги, які працюють з дітьми, знаючи, що їхня праця не буде оцінена в жодному випадку – опускають руки і тихо виконують мінімальний обсяг вимог, що перед ними ставить програма. Але, якщо запитати педагогів, вони синхронно дадуть відповідь: ми хочемо щоб батьки виконували свої батьківські обов'язки, а не замінювали свою присутність в житті дитини бебісіттерами.

У даному посібнику, ми зробимо спробу узагальнити теоретичні настанови сучасної науки і практичні реалії сучасного педагога, який працює з дітьми дошкільного віку.

Персоналізація і її сильні сторони

Персоналізована модель освіти (ПМО) проектується від результату: обираються елементи моделі і технології її побудови, здатні ефективно вирішити поставлені завдання. Результат персоналізації освіти – розвиток особистості дитини, її м'яких навичок та високі академічні результати.

Особистість, яка здатна обрати і слідувати індивідуальному вектору розвитку, яка у майбутньому буде здатна швидко орієнтуватися у незвичних умовах, отримувати ті знання, які на даному етапі є необхідними, затребуваними в соціумі, де вона знаходиться. Це на сьогодні завдання, що ставить перед собою сучасне суспільство. Нова українська школа – не виняток, ми також мріємо, що сьогоднішні діти зможуть побудувати більш розвинену і незалежну країну.

Будь-який освітній процес вибудовується навколо особистості дитини – для нас це цінність номер один. У освітньому закладах немає бути примусу – кожна дитина у своїх діях має спиратися на власні цілі, бажання, та досвід. Такі діти вже відповідають за свій вибір. Дитина вчиться усвідомлювати свої сильні та слабкі сторони, не порівнюючи себе з однолітками. Освітній процес будується навколо особистості дитини. Педагог в освітньому процесі грає роль провідника: він не є джерелом знань як таких, але, до прикладу дитині, він (педагог) захоплений своєю справою.

Що таке "Персоналізована модель освіти"? В основі програми лежить персоналізований підхід в освіті - спосіб проектування та реалізації освітнього процесу, в якому дитина виступає суб'єктом навчальної діяльності.

Персоналізований підхід базується на положенні, що дитина вчиться і розвивається краще, якщо вона мотивована, активна і, якщо враховуються її індивідуальні особливості. Дитині надається можливість планувати власну освітню траєкторію, ставити або вибирати значущі для себе навчальні цілі, управляти часом і темпом навчання, вибирати ті чи інші завдання, способи їх

вирішення та перевірки, працювати індивідуально та в групі, мотивувати себе та інших. Зазначені параметри визначаються переважно (у межах – повністю) самими дітьми (в індивідуалізованому навчанні – педагогом з урахуванням індивідуальних особливостей дитини). У цьому персоналізація націлена, передусім, на розвиток особистості, і не лише на засвоєння певного обсягу знань. Персоналізований підхід передбачає фокус уваги в освіті на розвиток у дітей навичок XXI століття: вміння ставити цілі та досягати їх, працювати в команді, розуміти себе та інших, бути креативними та критично мислити.

Персоналізована модель освіти включає у себе:

- багаторівневу систему складності завдань (дана система дозволяє самостійно обирати рівень занурення у той чи інший предмет, тому діти самі можуть вирішувати, які предмети вивчати на базовому рівні, а які більш поглибленому)
- проектну та дослідницьку діяльність (завдяки проектній та дослідній діяльності діти зможуть відразу застосовувати отримані знання на практиці, тим самим краще розуміти та засвоювати новий матеріал)
- індивідуальну та групову форми роботи (робота в групах та вирішення спільних завдань дозволяють розвивати здатність до командної взаємодії, а також культуру спільної діяльності у навчальному та позанавчальному процесах)
- інтерактивність та гейміфікацію (навчання побудоване в інтерактивному та найчастіше в ігровому форматі, що дозволяє підтримувати (а не відбивати) у дитини живий інтерес до навчання, стимулювати бажання безперервно вчитися)
- персоналізований освітній маршрут (у кожної дитини своя «зона найближчого розвитку», свої інтереси та стиль роботи, саме тому їм потрібна можливість вибору (рівня складності, типу завдання та темпу освоєння навчального матеріалу)

- міждисциплінарність (освітній процес побудований так, щоб предмет і змістом освіти в цілому не сприймалися учнями як безліч розрізнених елементів, але склалися в цілісну картину)

Як відбувається освітній процес?

Освітній процес у закладах освіти має бути побудовано з використанням персоналізованої моделі навчання, що дає дитині, можливість вибору, систему орієнтирів руху всередині предмета, можливість піти вперед, заощадити час та відповідально їм розпорядитися. Це дає дитині відчуття, що вона водій власного «Феррарі», а не пасажир товарного вагона. У цьому полягає головний довгостроковий мотивуючий фактор. Роль педагога у цій моделі – це роль навігатора.

Запропоновані дітям завдання викладені так, що дитина легко розуміє, що потрібно зробити, де взяти матеріали, як це рекомендується зробити (самостійно, у парі, у групі), у якому вигляді та як представити результат роботи та як він буде оцінений. Це знижує відчуття залежності від педагога та навчальної безпорадності.

Досягти такого балансу навчання і дотримання особистісної траєкторії розвитку дитини дотримуючись її власних можливостей.

Основні принципи персоналізованого навчання

Персоналізований підхід у навчанні будується на певних принципах:

- знаходити індивідуальний підхід до кожної дитини;
- давати дітям свободу самовизначення та право вибору складності та змісту навчального процесу;
- вибудовувати культурне середовище, яке дає приклади для наслідування та мотивує на розвиток;
- дозволяти дітям самостійно формувати освітні цілі;
- давати зворотний зв'язок та допомагати дітям самим оцінювати свої досягнення;
- використовувати сучасні педагогічні прийоми та моделі;
- навчати знань та навичок, які затребувані зараз;

- забезпечувати хороші технологічні та цифрові можливості для навчання.

Форми персоналізації навчання

Які види персоналізованої освіти існують у сучасних закладах освіти?

- Адаптивне навчання.
- Диференційоване навчання.
- Збільшення самостійності дітей.
- Самонавчання.
- Liberal Arts (гуманітарні науки).

Адаптивне навчання

Це освітня модель, де педагоги підлаштовують програму освітнього процесу під вимоги та здібності дитячого контингенту. При адаптивному навчанні дитина може вибирати обсяг та швидкість освіти, але не зміст програми. Режим занять розробляють заздалегідь, і змінити щось у процесі практично неможливо.

Диференційоване навчання

Під час освітнього процесу поділяють за різними групами, виходячи з їхнього рівня підготовки, освітніх цілей та мотивації. І, відповідно, підбирають для кожної категорії свої методи, умови та складність завдань. Такий підхід дозволяє регулювати складність навчання, але не враховує індивідуальних особливостей кожної дитини.

Завдання персоналізованого навчання - допомогти дитині усвідомити свої потреби в освіті, перевести їх у мотиви та цілі навчання, а потім і в реальні дії, щоб отримати потрібні знання.

Розширення автономності дитини

Даний підхід дозволяє дитині більше проявляти себе та свої здібності у самому процесі освітньої діяльності. І тому педагог пропонує більше самостійних завдань, організує поглиблені індивідуальні завдання. Це дозволяє розширити можливості окремої дитини, але це не передбачає повністю індивідуальний маршрут навчання.

Самоосвіта

Дитина може самостійно організувати процес навчання. Вона сама визначає освітні завдання та ті засоби та умови, які потрібні для їх досягнення. Заклади освіти, у цьому випадку, використовуються лише як майданчик, де дитина може отримати необхідні матеріали або перевірити свої знання.

До цього виду персоналізованого освіти належить домашнє навчання. Мінус такого підходу – недостатня взаємодія дитини та педагога.

Liberal Arts

Персоналізований підхід у закладах освіти може бути представлений моделлю Liberal Arts. У її рамках діти можуть самостійно обирати траєкторію навчання, практикувати міжпредметні взаємозв'язки та використовувати інтерактивні технології для досягнення своїх освітніх цілей.

Перший приклад персоналізованого навчання в історії – це аристотелівські школи Стародавньої Греції. У них викладач-філософ навчав невелику кількість учнів, враховуючи особливості та здібності кожного та приділяючи їм належну увагу. Наразі такий формат можна повністю відтворити сучасному закладі освіти.

Технології персоналізації навчання

Персоналізація навчання як методологія може застосовуватись і без комп'ютерної техніки. Адже головні технології, які активно використовуються в даному підході, – це методики в галузі індивідуальної та особистісно-орієнтованої освіти. Проте саме цифрова революція та технологічний прогрес дозволили розширити можливості персоналізованого навчання. Давайте перерахуємо переваги, які з'явилися завдяки новим технологіям: - автоматизація роботи педагога; можливість вчитися віддалено; інтерактивні методи навчання; швидке відстеження прогресу виконання завдань. У персоналізованому підході змінюється роль педагога. З єдиного джерела знань та контролера він перетворюється на режисера навчального процесу. Його головне завдання – мотивувати та надихати дітей, щоб вони рухалися до своїх цілей та діяли самостійно.

ІНТЕЛЕКТ-КАРТА: КОЛАЖ, ЯКИЙ ДОПОМАГАЄ ВЧИТИСЯ

Інтелект-карти – це візуалізація твоїх думок. Вони допомагають вчитися, генерувати нові ідеї та запам'ятовувати великий обсяг інформації.

Інтелект-карти (англ. mind maps) – це так звана мапа розуму, пам'яті або ж думок, що відображає слова, ідеї чи завдання. Її використовують для генерування, структуризації чи відображення ідей. Це чудова річ для запам'ятовування великого обсягу інформації в процесі навчання чи розробки проєкту.

Карта створюється за спеціальним форматом: усі слова, ідеї, зображення розташовані в інтуїтивному порядку навколо основного об'єкта, який розміщений у центрі. Таке подання інформації активізує дві півкулі мозку та сприяє активнішій роботі.

Інтелект-карти чудово підходять для збирання думок методом мозкового штурму, оскільки кожна нова ідея може наштовхувати на іншу. Отже, твоя інтелект-карта матиме багато розгалужень, які формуватимуть загальну картину. Це чудовий варіант для людей, які працюють над створенням нових проєктів.

Інтелект-карти у закладі дошкільної освіти – це найкращий варіант подання інформації для дітей, яким важко зосередитися на матеріалі. Наприклад, прочитавши книжку, сюжет твору можна зобразити за допомогою картинок, а до кожного персонажа можна провести додаткові лінії, на яких діти мають намалювати свої асоціації, що стосуються поведінки чи характеру героя. Такий формат зробить заняття цікавішим і полегшить роботу як педагогу, так і дітей.

Окрім навчальної мети, інтелект-карти можна використовувати і в інших заняттях. Зміст розмов чи інтерв'ю теж можна записати у форматі створеної мапи думок, що допоможе згодом відтворити інформацію в пам'яті.

Як створити інтелект-карту самостійно?

Інтелект-карти будуть ефективні й дадуть відповідний результат, якщо створювати їх за певними рекомендаціями. Для створення інтелект-карти тобі

знадобиться аркуш паперу, кольорові фломастери чи олівці та трішки натхнення. Якщо малювання не твоя сильна сторона – не переймайся, адже основна мета інтелект-карт зовсім в іншому.

1. Визначитися з основною темою інтелект-карти.

- Вигадай до неї візуальний образ і розташуй його у центр аркуша. Не записуй тему словами і не використовуй цифри – увімкни творчість.

2. Намалюй декілька гілок, які беруть початок із центру.

- Це можуть бути деталі або уточнення розуміння змісту ключового поняття, які пов'язані спільною темою – центром.

3. Від основних гілок промалювай додаткові гілки, які позначатимуть менш значущі речі.

- На цьому етапі доцільно зменшити розмір зображень, щоб найперше у фокус уваги потрапляла основна інформація.

4. Застосовуй різні кольори, шрифти та малюй символічні зображення, які допоможуть тобі краще запам'ятати інформацію та передусім зосередитися на важливих темах.

5. Не розписуй поняття – використовуй символи.

- Намагайся використовувати зображення, які викликатимуть у тебе асоціації. Це може наштовхнути на нові ідеї чи думки.

Інтелект-карти онлайн

Програма Freemind – open source проект, тому додаток є абсолютно безкоштовним. Працює на будь-якій платформі, що підтримує Java. В цілому програма має весь необхідний набір функцій для створення якісних mind maps. Єдині 2 «жирні мінуси» програми Freemind — несучасний дизайн інтелект карт і те що програма десктопна й її потрібно завантажувати, інсталиювати т.д.

Coggle – це онлайн додаток для створення Mind map у якому передбачено безкоштовний тарифний план.

Нічого не потрібно скачувати, встановлювати, сервіс працює у браузері.

У цій програмі Ви доволі легко з першого разу зможете розробляти зручні красиві ментальні карти.

Програма підтримує використання зображень, індивідуальні колірні схеми й можливість перегляду історії документа. Зберігання історії змін дозволяє повернутися до попередніх версій створеної інтелект-карти, якщо в поточній версії Ви зайшли у глухий кут.

Mind-map, створені в програмі Coggle, можуть експортуватися в форматі PNG або PDF.

Coggle підтримує спільну роботу разом із командою над проектами. Ділитися створеними coggles (картами) з будь-якою кількістю колег і друзів. До речі всі зміни, які Ви зробите, миттєво відобразяться у інших в браузері, де б вони не знаходилися.

Інтерфейс програми доволі простий, підказки поруч, тому в управлінні розібратися не дуже складно. Але у той же час даний сервіс онлайн

Mind map має безліч функцій, які перетворюють процес створення інтелект карт у неймовірно захоплююче дійство. Лінії, блоки продумувати, створювати комфортно без спотикань. Усе як на відео.

З безкоштовною підпискою Ви отримаєте 3 приватні діаграми та нескінченну кількість публічних діаграм, близько 1600 іконок, необмежену кількість картинок для завантаження, Авто-розстановку гілок, загальні папки, вбудовувані діаграми. Щоправда для синхронізації з Google Диск, потрібно акаунт. Загалом цінова політика на платну підписку та розширені можливості досить демократична, дивіться самі.

Щоб не забувати ідеї, їх потрібно одразу записувати. Візуалізація думок за допомогою інтелект-карт – формат відтворення інформації як для творчих особистостей, так і для чітких та структурованих людей. Основне правило, якого варто дотримуватися, – не обмежувати свою фантазію, адже це найкращий метод вивільнити твій розум від нескінченного потоку думок.

Розробка інтелектуальних карт відбувається за логічними і послідовними кроками.

XMind – чи не найпопулярніша крос-платформенна програма для складання ментальних карт, працює на платформах Windows / Mac / Linux. У

програми є кілька версій: безкоштовна з урізаними можливостями і платна з розширеним функціоналом (пакети доволі дорогі 79\$-99\$ напроти тарифів Coggle).

Перевагами програми XMind є:

- стильний дизайн, яскраве оформлення — фон на всю карту або окремі кілька на блоки, великий вибір стилів, ліній, кольорів, піктограм та форм.
- велика кількість шаблонів, фішбоун, бізнес-плани, SWOT-аналіз тощо.
- підтримка і сумісність з пакетом Microsoft Office та інші корисні речі;
- приємне доповненням – можливість програми працювати з діаграмами Ганта. Проведення мозкового штурму (BrainStorming) – у Pro версії ;

Мої суб'єктивні враження:

Використовувати XMind однозначно варто. Мені XMind подобається дизайном і простотою створення малюнків-карт. Програма більше підходить для професійної командної роботи. Можливостей безкоштовної версії вистачає з головою – все одно, що їздити на Ferrari замість велика.

Програма MindMeister варта уваги, для тих у кого невеликі дизайнерські запити естетика. Хоча, не виключено, комусь здається MindMeister навіть у безкоштовній версії володіє досить широким функціоналом: різні стилі і кольори блоків, зміна кольору тексту і його накреслення.

Додаток має зручний інтерфейс і весь необхідний набір функцій, що дозволяє зрозуміти всю простоту і зручність технології інтелект карт. Справа з'являється невелике меню з кнопками перемикання, де міняється режим оформлення. Зручно, компактно, просто.

Інтелектуальні карти малювати легко: виділіть блок, від якого повинні піти наступні промінчики, і натисніть на плюсік. Хочете розфарбувати блоки і додати іконок, смайликів, відмежувати гілочки, прикріплення заміток – теж вийде. MindMeister – передбачає кілька варіантів абонентської плати, а також надає можливість, як уже говорилося, безкоштовного використання програми Mind map.

У безкоштовній версії цієї Mind map програми можна побудувати 3 Mind-карти, експортувати карти дозволяється лише у вигляді тексту. Але передбачена фішка отримання по одній інтелект карті за кожного запрошеного друга.

Алгоритм створення інтелект карт

Перший крок – термінологічний.

Мета цього етапу роботи – зосередити увагу дітей на ключовому слові, зробити його і ті поняття, що за ним стоять, об'єктом роздумів та спостережень, разом з дітьми сформувані понятійне поле, насичене численними словами, що утворюють різні смисли ключового поняття.

Впродовж заняття схема може доповнюватися, тобто перше коло слів може розростатися, збільшуватися завдяки уточненням. З-поміж способів роботи на першому етапі – бесіда, полілог, гра «запитання-відповіді», малювання символічних зображень названих слів, застосування інших способів їх втілення (наприклад, показати пальчиками, зобразити в русі, жестах, знайти зпоміж інших відповідну картинку тощо). Щодо малювання, то діти можуть малювати по черзі на самій карті або на невеличких аркушиках, а потім приклеювати свої малюнки (попередньо їх можна вирізати для економії місця) на загальну схему.

Другий крок – художньо-лексичний

Мета другого етапу полягає в уточненні значень слів понять, у вправлянні дітей у складанні словосполучень, фраз. Так, за словом «погода» можуть з'явитися слова дощ, вітер, сонце (інший варіант: тепла, холодна, морозна, спекотна тощо), за словом «дощ» – парасолька, калюжі, хмарки, плащі, гумові чобітки.

Вихователь може застосувати такі методи та прийоми: читання та розповідання, хорове промовляння чистомовок, коротких віршів, текстів, що супроводжуються пальчиковими рухами, загадування загадок, лексико-граматичні вправи. У даному варіанті педагог намагається розгорнути смислове поле на якомога ширшому матеріалі – про природу, світ людських стосунків,

математичні відношення; намагається задіяти художні уявлення, сенсорні відчуття дітей. Тобто інтегрує змістовий матеріал заняття.

На цьому етапі схема доповнюється, перше коло слів розростається, збільшується за рахунок уточнень. Відповідно, на схемі розташовуються нові зображення. Діти отримують рекомендації щодо правильного розташування зображень. Тобто, дитина вправляється в орієнтуванні на схемі, розвиваються слуховий, зоровий та руховий аналізатори, відбувається зосередження уваги, стимулюється сприймання та мислення.

Третій крок – тілесно-орієнтований, або руховий

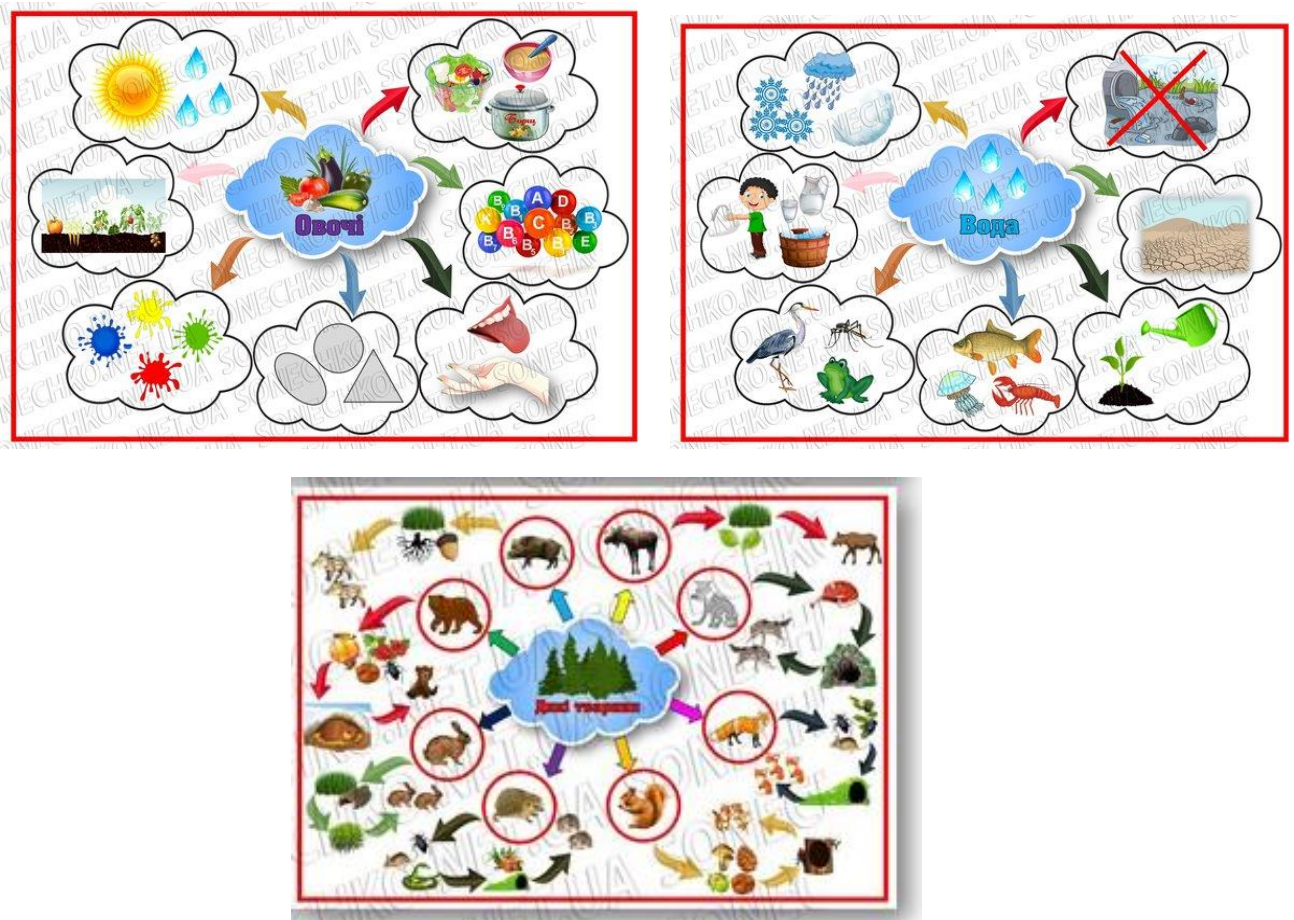
Цей крок може знайти місце в кожній частині заняття, коли вихователь відчуває потребу задіяти рух для збереження загального ритму, темпу заняття. В ігровому арсеналі є безліч ігор, які тематично можуть бути близькими ідеї заняття. Крім того, це можуть бути різноманітні рухові вправи, в яких діти за допомогою власного тіла можуть відобразити певні смисли. Не можна ігнорувати цю складову заняття, адже групова робота над складанням карти, цілеспрямована навчально-пізнавальна діяльність, вимагають значного емоційного, розумового, а також фізичного навантаження, тому «емоційні спалахи», рухова активність мають надзвичайно важливе значення для забезпечення працездатності дітей.

Четвертий крок - продуктивний, чи проектувальний

Останній крок має бути орієнтованим на створення спільного кінцевого продукту, тому він може бути названий залежно від цілей, окреслених педагогом.

Мета цього етапу – об'єднати дітей спільною діяльністю, збагатити досвід активної участі у взаємодії з однолітками та дорослими, вправлятися в ініціюванні власних ідей, дій, навчитися домовлятися, наполягати, підкорятися, тобто діяти разом. Спільний результат, разом створений продукт викликають радість і залишаються у пам'яті дитини. Це може бути невеличка інсценівка, заповнення групового часопису, соціальноігрове проектування тощо.

На цьому кроці на схемі відображуються другорядні ідеї, які пов'язані з ключовими поняттями за допомогою збільшених стрілок. Дошкільнята сприймають цілісний образ, створений за допомогою інтелект-карти, що сприяє легкому, невимушеному його запам'ятовуванню. У такий спосіб діти поступово можуть навчитися «читати» слова без спеціального навчання. Відтак схема стає живою, наочною, а сам процес її складання надає жвавості заняттю динамічного та діалогічного характеру.



Чому інтелект-карти у контексті інтеграції та персоналізації?

Насамперед інтелект-карти застосовуються для формування цілісного сприйняття предмета, який вивчається, наприклад, теми з одного з розділів програми. Одним із дивних явищ інтелект карт є деталізація предмету або об'єкту і іноді з'являється необхідність, за результатами роботи, з'являється можливість переміщення фокусу її перегляду за окремими напрямками, що характеризує її центральний образ.

Приєм змiни фокусу перегляду iнтелект-карти знайшов застосування пiд час розробки ще одного варiанта подання понятiйного поля назв предметiв чи явищ – вiзуального словника. Для його реалiзацiї вiд педагога потрiбно лише вiзуалiзований асоцiативний ряд, пiдготовлений у виглядi картинок, на пiдставi якого складається таблиця взаємозв'язкiв термiнiв. Потiм формується зв'язковий ланцюг та його особлива iнтерпретацiя, i можливо до якоїсь асоцiацiї приєднається бiльшiсть ланцюжкiв, i акцент змiститься.

Вiзуалiзацiя не має всiх ознак iнтелект-карти, в нiй щоразу присутнiй центральний образ i деревоподiбна система елементiв навколо нього з логiчними чи асоцiативними взаємозв'язками. Такi вiзуальнi iнтерактивнi освiтнi ресурси успiшно застосовуються пiд час закрiплення вивченого матерiалу.

При сучасному, компетентнiсно-орiєнтованому пiдходi у освiтньому процесi закладу дошкiльної освiти важливу роль вiдiграє дiяльнiсний компонент. Незважаючи на наявнiсть вiдповiдних нормативних вимог та рекомендацiй у цьому питаннi, насичення освiтнього процесу практико-орiєнтованими засобами та методиками навчання поки що недостатнє. Тому будь-якi пiдходи, нацiленi на розвиток та придбання дитиною практичних умiнь i навичок для майбутнього.

У даному випадку iнтелект-карти можуть бути застосованi для виконання практичних завдань вирiшенню тих завдань, якi виникатимуть перед дiтьми пiд час пiдготовки до експерсiї:

- складання валiзки для походу;
- список бажаних iграшок i iгор;
- що хочеться побачити чи почути;

КЕЙС-МЕТОД

ДЛЯ ПЕРСОНАЛIЗОВАНОГО ТА IНТЕГРОВАНОГО НАВЧАННЯ

Кейс-метод вiдноситься до сучасних педагогiчних технологiй проблемного навчання.

Кейс-метод (case method, case-study) – це метод аналізу практичної ситуації, реальної та гіпотетичної. На відміну від питань, тестів та завдань він дозволяє оцінити не обсяг засвоєної інформації, а готовність дитини до практичної діяльності через актуалізацію отриманих знань.

Суть кейс-методу у роботі з дітьми полягає в тому, щоб стимулювати їхню пізнавальну активність через практичну діяльність та діалог за допомогою змодельованої ситуації. При цьому будь-яка модельована або реальна ситуація повинна передбачати кілька варіантів рішень і бути максимально наближена до особистого досвіду дітей.

Кейс-метод дозволяє взаємодіяти всім учасникам навчального процесу. Разом з вихователем діти аналізують ситуацію, спільно дізнаються про проблему, пропонують способи, як її вирішити, і обирають найкращий варіант. При цьому у дошкільнят розвиваються допитливість, критичне мислення, комунікативні навички, відповідальна ініціатива, потреба та вміння працювати в команді, творчий підхід, здатність вирішувати складні завдання, розумно діяти у незнайомій та/або несподіваній ситуації.

Будь-який кейс вихователь може використовувати з різною метою та на різних етапах освітньої діяльності. Наприклад, на початку заняття кейс допоможе сформувати у дітей інтерес до теми, налаштувати на спільну роботу чи плавно перейти до самостійної діяльності.

Дошкільники групи не завжди виявляють однаковий інтерес до проблемної ситуації. У різних видах діяльності вони активні по-різному. Завдання педагога – визначити можливості та інтереси дітей та організувати спілкування з ними так, щоб виявлені інтереси поєднувалися в об'єднаних підгрупах. Тому кейс-метод – ефективний засіб як персоналізованого ситуативного, а й диференційованого навчання у роботі з дітьми дошкільного віку.

Методи кейс-технології:

- кейс-прогнозування;
- кейс-інцидент;

- проблемно-рольовий кейс;
- евристичний кейс;
- неоднозначна ситуація;
- кейс-дискусія, кейс-диспут;
- діловий штурм;
- кейс із додаванням зовнішньої проблеми.

Кейс як педагогічна технологія є універсальним і не прив'язаний до часу. Ситуація, яку пропонує педагог, може стати частиною заняття або якоїсь діяльності, а її вирішення діти знайдуть за кілька хвилин. В інших умовах той самий кейс – відправна точка для кількох подій та ідей. Завдяки цьому план роботи з дітьми може бути гнучким.

Таким чином, за допомогою кейс-методу вихователь може виявити актуальні інтереси та мотиви дітей та забезпечити тим самим гнучкість та пластичність освітнього процесу.

Існують різні способи використання кейс-технології, але всі вони пов'язані з проблемним навчанням. Можна використовувати кейс для проведення евристичної бесіди з вихованцями, прогнозування як проблемну ситуацію. Найголовніше, кейс-метод допомагає формувати у вихованців вміння працювати у команді та колективно вирішувати складні завдання.

Ситуація, яку пропонує педагог, має не просто дати дітям інформацію, а занурити в атмосферу того, що відбувається, стимулювати спілкування. Діалог має бути конструктивним. При цьому слід приймати будь-яку дитячу відповідь, навіть супер фантастичну. Важливо навчити дошкільнят аргументувати свою думку та з великої кількості ідей вибирати доречні та актуальні.

Підготовка будь-якої кейс-ситуації – процес творчий, але потребує дотримання певного алгоритму.

крок – визначити мету кейсу, компетенції, вміння чи здібності, які педагог хоче виявити чи сформувати у дітей відповідно вікових і психологічних особливостей.

крок – описати кейс, сюжет містить проблемний фактор, зав'язку. Не обов'язково конфлікт. Кейс може містити обставини, які визначають проблему, гострі та раптово виникаючі події, парадокс явищ навколишнього світу.

крок – підвести до кульмінації кейс-ситуації, це ще не питання, але діти повинні відчувати проблему. Цей етап є відправною точкою для пошуку рішень.

крок – момент проблемного включення: питання чи завдання, яке вихователь пропонує дітям.

Кейс-метод – варіативний інструмент у спілкуванні з дітьми та передбачає використання різних засобів:

- соціальні та природничо-наукові проблемні ситуації;
- словесні та ілюстровані сюжети: події, оповідання та ігри з проблемним змістом;
- фантазійні ситуації та безглуздя;
- фото- та відеоролики;
- об'єкти та явища навколишньої дійсності.

Цей метод актуальний у роботі з дітьми старшого дошкільного віку. Проте вводити їх у освітню практику слід у молодших групах. Це потрібно, щоб діти накопичували візуальний та емоційний досвід, вчилися спілкуватися. При цьому вихователь зможе урізноманітнити матеріали та види діяльності з ними.

Педагог може брати ідеї для кейсів із реальних життєвих ситуацій, оповідань колег, батьків, творів художньої літератури, пісень, мультфільмів із проблемним змістом. Іноді самі діти подають готові ідеї для кейсів у своїх питаннях, вчинках, грі.

Кейс-метод підвищує інтерес дітей до теми освітньої діяльності, виявляє їх актуальні інтереси, розвиває активність, комунікативні навички, уміння слухати та викладати свої думки, вести діалог із дорослим та однолітками, отримувати необхідну інформацію. У дітей з'являється можливість ставити питання, шукати шляхи вирішення у різних ситуаціях, формулювати власну точку зору, не зупинятися на досягнутому.

Робота над кожним кейсом потребує вихователя часу. Але результати виправдовують ці зусилля. Систематичне спілкування вихователя з дітьми за допомогою кейс-методу вирішує педагогічні завдання та підвищує рівень професійної майстерності педагога. Він зможе самостійно проектувати як окремі освітні ситуації, а й увесь процес роботи з дошкільнятами.

Приклади кейсів:

1. Кейс-прогнозування

Направлений на:

- вміння дітей відрізнити реальну та уявну ситуацію;
- вміння будувати логічні та обґрунтовані прогнози, у т. ч. за допомогою елементарних природничо-наукових уявлень;
- вміння бачити та аналізувати варіанти можливих наслідків в умовах невизначеності;
- розвиток критичного мислення, вміння включатися до колективного вирішення складних завдань.

Кому адресовано: Діти середнього та старшого дошкільного віку

Ситуація: Одна дівчинка дуже любила метеликів. Вона милувалася ними у книгах, на картинках. З нетерпінням чекала весни, щоб якомога раніше помітити їхнє пробудження. Дівчинка дізнавалася про метеликів все найцікавіше і дуже любила їх малювати. Одного разу взимку вона розмірилася: «Як було б здорово, якби було вічне літо, і всі метелики світу опинилися тут, у нас в саду!».

Момент проблемного включення дітей. Уявіть собі, що бажання дівчинки справдилися. Чи це буде здорово?

Коментарі Педагог під час розповіді використовує можливий тон, щоб думки дітей розділилися. Пофантазувавши з дітьми про те, як це здорово і красиво, вихователь спонукає серйозно замислитися про наслідки та безпеку такої ситуації.

2. Кейс-неоднозначна ситуація

Направлений на:

- прояв здатності як співпереживати сумному образу, а й бачити ситуацію з різних сторін;
- здатність аналізувати, будувати гіпотези, припускати.

Кому адресовано: Діти старшого дошкільного віку

Ситуація: Вихователь демонструє дітям мультиплікаційний фільм «Вінні Пух та день турбот» (автори сценарію Б. Заходер, Ф. Хітрук). Особливу увагу приділяють фрагменту, де Віслюк ІА переймається, що ніхто не прийшов його привітати з днем народження, на відсутність іменинного пирога та журавлини у цукрі.

Момент проблемного включення дітей Хто винен у тому, що Віслюк ІА такий сумний?

Коментарі Мета вихователя – спонукати дітей бачити не лише поверхневий, глибинний характер проблеми.

В даному випадку важливо не тільки відчутти сумному образу Віслюк ІА, але й розібратися через те, чому все так вийшло, і як цього можна було уникнути.

3. Кейс-проблемна ситуація

- Направлений на:
- Уміння вихованців бачити можливий феномен;
- Здатність формулювати проблему;
- Вміння аналізувати, будувати гіпотези, припускати;
- Здатність колективно вирішувати складні завдання.

Кому адресовано: діти старшого дошкільного віку.

Ситуація: Вихователь показує дітям відеоролик, фотозображення (або реальну дію) птахів, що налякалися на морозі.

Момент проблемного включення дітей Чому, розпушивши пір'я на морозі, птахи зігріваються? Вона ж так тепло випустить! Може, треба, навпаки, пір'я притиснути, щоб тепліше було?

Коментарі Основне завдання вихователя не сформувати стереотип «розпушилася, щоб зігрітися...». Важливо загострити увагу дітей на парадоксі явищ, щоб їхній особистий досвід пішов «врозріз» з дійсністю.

4. Кейс-диспут

Направлений на:

- вміння вихованців аргументовано відстоювати свою думку;
- здатність вести конструктивний діалог;
- вміння аналізувати, бачити ситуацію із різних сторін.

Кому адресовано: Діти старшої та підготовчої до школи групи.

Ситуація: Діти слухають пісню «Винна хмарка» (Д. Тухманова). Після цього вихователь пропонує подумати, чи справді хмарка була винна? Хто готовий її звинуватити? А може, хтось стане на її захист?

Момент проблемного включення дітей Педагог пропонує дітям гру «Прокурор та адвокат». Завдання дітей розбити на пари. Учасники кожної пари беруть він роль прокурора і адвоката. Мета – привести якнайбільше аргументів на захист когось чи чогось.

Наприклад: «Я звинувачую дощ за те, що мокрий, холодний, не дає гуляти, застуджує...» і «Я встаю на захист дощу, тому що він дає життя, змиває пил з рослин, калюжами весело скакати, після нього ростуть гриби і ...»

Коментарі Основне завдання вихователя сформувати у дітей компетенцію живої аргументованої суперечки. Підставою можуть бути будь-які об'єкти, суб'єкти або явища навколишньої дійсності, у тому числі й фантастичні.

5. Кейс із додаванням проблемної ситуації

Направлений на

- вміння вихованців аргументовано відстоювати свою думку;
- пропонувати різні варіанти рішень за обставин форс-мажор;
- здатність вести конструктивний діалог;
- здатність вибирати найактуальніші рішення.

Кому адресовано: діти середньої, старшої групи.

Ситуація: Якось дівчинка Ніна зібралася піти з бабуся до магазину. Вони підійшли дуже відповідально. Бабуся перевірила, яких продуктів не вистачає, склала список продуктів та попросила Ніну взяти його із собою, покласти у рюкзак. Вони довго йшли до великої крамниці, а коли опинилися біля прилавка, виявили, що бабуся забулася окуляри та прочитати список не може.

Момент проблемного включення дітей Що робити в такій ситуації?

Коментарі Завдання вихователя: щоб діти запропонували понад два рішення. На кожну відповідь вихованців він ставить новий бар'єр. Наприклад:

- Треба попросити продавця прочитати! - Відповідають діти.
- Продавець не в настрої і не хоче допомагати, - заперечує вихователь.
- Може, Ніна прочитає?
- Ніна ще не вміє читати.

Як варіант, можна запропонувати дітям самим вигадати один для одного нові важкі обставини.

Отже, метод-кейсів дає можливість педагогу організувати процес навчання дітей з вибором складності та вирішення проблеми з розрахунку на власну «Зону найближчого розвитку».

ВИКОРИСТАННЯ МОДЕЛЕЙ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ В КОНТЕКСТІ ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ ТА ІНТЕГРАЦІЇ

У педагогіці розрізняють кілька моделей навчання:

1) пасивна – дитина виступає в ролі «об'єкта» навчання (слухає та дивиться)

2) активна – дитина виступає «суб'єктом» навчання (самостійна робота, творчі завдання)

3) інтерактивна – inter (взаємний), act (діяти). Поняття інтерактивне навчання – це «вид інформаційного обміну дітей із навколишнім інформаційним середовищем». Процес навчання здійснюється за умов

постійної, активної взаємодії всіх учасників навчального процесу. Дитина та педагог є рівноправними суб'єктами навчання.

Використання інтерактивних технологій дозволяє перейти від пояснювально-ілюстрованого способу навчання до діяльнісного, у якому дитина бере активну участь у цій діяльності.

Термін «інтерактивні технології» може розглядатися у двох значеннях: технології, побудовані на взаємодії з комп'ютером та за допомогою комп'ютера та організовану взаємодію безпосередньо між дітьми та педагогом без використання комп'ютера.

Впровадження комп'ютерних технологій у новій та цікавій для дошкільників формі, допомагає вирішувати завдання мовленнєвого, математичного, екологічного, естетичного розвитку, а також допомагає розвивати пам'ять, уяву, творчі здібності, навички орієнтації у просторі, логічне та абстрактне мислення. Використання інтерактивної моделі навчання виключає домінування будь-якого учасника навчального процесу чи будь-якої ідеї.

Використання інтерактивних технологій у освітньому процесі закладів дошкільної освіти передбачає наявність інтерактивного обладнання. Це комп'ютери, інтерактивні дошки, мультимедійне обладнання та багато іншого. Крім оснащення установи даним обладнанням необхідні також підготовлені педагогічні кадри, здатні поєднувати традиційні методи навчання та сучасні інтерактивні технології.

Педагог має не тільки вміти користуватися комп'ютером та сучасним мультимедійним обладнанням, а й створювати свої освітні ресурси, широко використовувати їх у своїй педагогічній діяльності.

Розглянемо другий напрямок інтерактивного навчання – це організована взаємодія безпосередньо між дітьми та педагогом без використання комп'ютера. Таких технологій інтерактивного навчання існує дуже багато. Кожен педагог може самостійно вигадати нові форми роботи з дітьми.

Впровадження інтерактивних технологій працювати з дітьми здійснюється поступово, з урахуванням вікових особливостей дошкільнят.

II молодша група – «робота у парах», «хоровод»;

Середня група – «робота в парах», «хоровод», «ланцюжок», «карусель»;

Старша група – «робота в парах», «хоровод», «ланцюжок», «карусель», «інтерв'ю», «робота в малих групах» (трійках), «акваріум».

«Робота в парах»

Діти вчаться взаємодіяти один з одним, поєднуючись у пари за бажанням. Працюючи у парі, діти вдосконалюють вміння домовлятися, послідовно, спільно виконувати роботу. Інтерактивне навчання у парах допомагає виробити навички співпраці у ситуації діалогового спілкування.

«Хоровод»

На початковому етапі дорослий є провідним, так як діти самостійно виконати завдання по черзі ще неспроможні. Вихователь за допомогою предмета вчить дітей виконувати завдання по черзі, тим самим виховує такі якості, як вміння вислуховувати відповіді і не перебивати один одного.

Інтерактивний метод «Хоровод» сприяє формуванню початкових навичок довільної поведінки у дітей дошкільного віку.

«Ланцюжок»

Інтерактивна технологія «Ланцюжок» допомагає початку формування в дітей дошкільного віку вміння працювати у команді.

Основу цієї технології складає послідовне рішення кожним учасником одного завдання. Наявність загальної мети, одного загального результату створює обстановку співпереживання та взаємодопомоги, змушує спілкуватися один з одним, пропонувати варіанти вирішення завдання.

«Карусель»

Така технологія впроваджується для роботи в парах. Саме динамічна пара має великий комунікативний потенціал, і це стимулює спілкування між дітьми

Інтерактивна технологія «Карусель» формує у дитини такі морально-вольові якості, як взаємодопомога, навички співпраці.

«Інтерв'ю»

На етапі закріплення чи узагальнення знань, підбиття підсумків роботи використовується інтерактивна технологія «Інтерв'ю».

Завдяки використанню цієї технології у дітей активно розвивається діалогічне мовлення, яке спонукає їх до взаємодії «дорослий-дитина», «дитина-дитина».

«Робота в малих групах» (трійках)

У режимі інтерактивного навчання віддається перевага групам дошкільнят із трьох осіб. Застосування технології групової роботи «у трійках» дає можливість працювати на занятті всім дітям.

Діти вчаться оцінювати свою роботу, роботу товариша, спілкуватися, допомагати один одному. Принцип співробітництва у процесі навчання стає провідним.

«Акваріум»

«Акваріум» – форма діалогу, коли дітям пропонують обговорити проблему «перед обличчям громадськості». Інтерактивна технологія «Акваріум» у тому, що кілька дітей розігрують ситуацію у колі, інші ж спостерігають і аналізують.

Що дає цей прийом дошкільникам?

Можливість побачити своїх однолітків із боку, побачити, як вони спілкуються, як реагують на чужу думку, як улагоджують конфлікт, що назріває, як аргументують свою думку.

«Велике коло»

Технологія «Велике коло» – це технологія, яка дозволяє кожній дитині висловлюватися та розвивати навички спілкування, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, робити висновки з отриманої інформації та вирішувати поставлене завдання.

«Дерево знань»

Для успішного оволодіння дитиною комунікативною діяльністю впроваджується технологія «Дерево знань». Вона розвиває комунікативні навички, уміння домовлятися, вирішувати спільні завдання. Листочки – картинки чи схеми становить педагог і заздалегідь вивішує їх у дерево.

Діти домовляються, об'єднуються в малі групи, виконують завдання, і одна дитина розповідає про те, як вони виконали завдання, діти слухають, аналізують та оцінюють.

Інтерактивне навчання – безперечно, цікавий, творчий, перспективний напрямок педагогіки. Воно допомагає реалізувати всі можливості дітей дошкільного віку з урахуванням психологічних можливостей. Використання інтерактивної технології дає можливість збагатити знання та уявлення дітей про навколишній світ, про взаємини з однолітками та дорослими, спонукає дітей до активної взаємодії у системі соціальних відносин.

ТЕХНОЛОГІЯ КОНТЕКСТНОГО НАВЧАННЯ

Контекст – це система внутрішніх та зовнішніх чинників діяльності у конкретній ситуації. Внутрішній контекст становить сукупність індивідуальних особливостей, відносин, знань та досвіду дитини, а зовнішній – соціокультурних, предметних, просторово-часових та інших характеристик ситуації дії та вчинку.

Основною одиницею змісту контекстного навчання є ситуація. На думку фахівців, у теорії контекстного навчання трьома базовими формами навчання відповідають три навчальні моделі: семіотична, імітаційна та соціальна.

Семіотична навчальна модель включає систему завдань, що передбачають роботу з інформацією та переробку її у знакову форму. В моделях такого типу предметна сфера діяльності розгортається за допомогою конкретних навчальних форм, у межах яких виконуються завдання, що не вимагають особистісного ставлення до матеріалу, що вивчається.

Одиницею роботи дитини є мовленнєва дія – слухання, говоріння, читання. Засобом є ТЕКСТ (зображення, символи, схеми).

Одиницею діяльності дитини стають вчинки, через які вона освоює знання або ситуацію як частину культури, осмислює своє ставлення до неї суспільства, себе. Засобом, що формує ціннісне ставлення особистості до ситуації людей і природи слугує підтекст.

Імітаційна навчальна модель це навчальні завдання, що дозволяють вихід дитини за межі знакової інформації, співвідношення її з майбутнім застосуванням, осмислення знань, що відбувається тоді, коли дитина включає себе у ситуацію вирішення якихось поставлених ігрових завдань. В цьому випадку одиницею роботи виявляється предметна дія, на основі якої досягається практично корисний ефект. Засобом роботи буде – КОНТЕКСТ.

У соціальних навчальних моделях завдання повинні виконуватись у спільній, колективній формі роботи учасників навчального процесу (два і більше). Такі спільні пошуки вирішення проблеми дають досвід колективної роботи у майбутньому навчальному середовищі. Ця модель реалізується у творчих та дидактичних іграх. Одиницею діяльності дитини стають вчинки, через які вона освоює інформацію як частину культури, формулює своє ставлення до інформації, оточуючих, себе. Інструментом, що формує ціннісне ставлення особистості слугує підтекст.

Із самого початку контекстне навчання розроблялося А. О. Вербицьким та його науково-педагогічною школою стосовно професійної освіти, але воно також може бути з успіхом використане як у загальноосвітній школі, так і у закладах дошкільної освіти.

Автор ідеї контекстного навчання окреслив такі основні принципи:

- забезпечення особистісного включення дитини до навчальної діяльності;
- моделювання у навчальній діяльності цілісного змісту, форм та умов діяльності;
- принцип проблемності змісту та активність процесу його засвоєння дітьми у навчальній діяльності;
- адекватність форм організації цілям та змісту освіти;

- принцип провідної ролі спільної діяльності;
- принцип відкритості щодо педагогічних технологій, запропонованих у межах інших теорій та підходів;
- принцип наступності традиційних та нових педагогічних технологій;
- принцип єдності навчання та виховання гармонійної особистості.

Основна мета контекстного навчання – формування в рамках навчальної діяльності цілісної картини світу дитини, внутрішньо мотивованої до навчальної діяльності як майбутньої успішної людини.

Зміст контекстного навчання відбирається із двох джерел: власна поведінка, що транслюється з власних переконань відносно знаннєвого фактора, що пропонується для засвоєння і змісту діяльності для формування внутрішньої мотивації дитини на подальше використання засвоєних знань, перетворення їх на компетентності.

Зміст навчання задається у вигляді наочних ситуації (сюжетні ілюстрації, знаково-символічні форми, однак інформація, що міститься в них, задає предметний і соціальний контексти майбутнього життя і діяльності дитини.

Ідея контекстного навчання з А. О. Вербицького передбачає насамперед базові форми діяльності, що враховують:

Базові форми діяльності:

- навчальну діяльність академічного типу (заняття, спостереження, бесіди, дидактичні ігри);
- квазісоціальну діяльність (сюжетно/рольові ігри, театралізована діяльність, розваги, спортивні змагання);
- навчально-продуктивну діяльність (пошуково-дослідницька робота, проектування).

Для вирішення психолого-педагогічних проблем взаємодії учасників освітнього процесу як основну визнано технологію контекстного навчання. Багато дослідників вважають цю технологію навчання пріоритетною, особливо в умовах переходу на компетентну парадигму освіти. Відповідно до теорії контекстного навчання, розробленої в науково-педагогічній школі

А. О. Вербицького, контекстним є таке навчання, в якому з використанням усіх наявних засобів і форм навчання моделюється предметний та соціальний зміст діяльності.

Суть контекстного навчання, як відомо, полягає у використанні як основи – навчальної процедури моделювання виховного змісту (контексту) дітей. Занурення дошкільників у відповідний контекст під час вирішення запропонованих проблемних ситуацій, покликане сформувати у свідомості взаємозв'язок ключових понять і діяльності, розвинути в дітей психологічної готовності застосовувати отримані психолого-педагогічні знання у на практиці.

Таким чином, очевидно, що контекстне навчання є досить гнучкою технологією, що дозволяє поєднувати у своїй структурі цілий комплекс різноманітних технологій, методів та прийомів навчання, що забезпечують активний, творчий характер навчальної діяльності дітей та передбачають різні моменти в організації навчання:

- актуалізацію раніше вивченого теоретичного матеріалу та його інтерпретацію з нових позицій – з позицій вирішення проблем;
- забезпечення динамічності, привабливості навчальної діяльності для дітей за рахунок різноманітності організаційних форм взаємодії учасників освітнього процесу;
- необхідність створення атмосфери інтелектуальної напруги, пошуку, навчального діалогу, креативності та підтримки тощо.

ТЕХНОЛОГІЯ МОДЕЛЮВАННЯ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗДО

У сучасних умовах швидко мінливого життя від дитини потрібно не тільки володіння знаннями, а й уміння добувати ці знання самому та оперувати ними. Однією з головних завдань сучасної педагогіки є пошук можливостей використання прихованих резервів розумової діяльності дітей, пошук шляхів ефективного навчання. І у сфері освіти процес навчання неминуче має бути наочнішим і динамічнішим. Одним з таких шляхів, що інтенсивно розвиває дитяче пізнання, може стати моделювання.

Моделювання – наочно-практичний метод навчання.

У основі моделювання лежить принцип заміщення - реальний предмет може бути заміщений у діяльності дітей іншим знаком, предметом, зображенням. Полягає він у тому, що мислення дитини розвивають за допомогою спеціальних схем, моделей, які у наочній та доступній йому формі відтворюють приховані властивості та зв'язки того чи іншого об'єкта.

Види моделей:

Предметні, у яких відтворюються конструктивні особливості, пропорції, взаємозв'язок елементів будь-яких об'єктів. Це можуть бути моделі будівель. Предметна модель - глобус землі або акваріум, що моделює екосистему в мініатюрі.

Предметно-схематичні, у яких суттєві ознаки та зв'язки виражені за допомогою предметів-замінників, графічних знаків. Приклад такої моделі – календар природи, який ведуть діти, використовуючи спеціальні значки-символи для позначення явищ у неживій та живій природі; різні алгоритми послідовності дій (послідовність вмивання, накриття на стіл та ін.).

Графічні моделі (графіки, схеми і т. д.) передають узагальнено (умовно) ознаки, зв'язки та відносини явищ. Прикладом такої моделі може бути календар погоди, який ведуть діти, використовуючи спеціальні значки-символи для позначення явищ у неживій та живій природі. Або план кімнати, лялькового куточка, схеми маршруту (шлях із дому до дитячого садка, лабіринти).

Прийоми наочного моделювання:

Заміщення – це вид моделювання, у якому одні об'єкти заміщуються іншими, реально-умовними.

Умовними заступниками можуть виступати символи різноманітного характеру:

- 1) геометричні фігури чи смужки;
- 2) символічні зображення предметів (умовні позначення, силуети, контури, піктограми);
- 3) плани та умовні позначення, що використовуються в них;

4) контрастна рамка - прийом фрагментарного розповідання та багато інших.

Спочатку здатність до заміщення формується у дітей у грі (камінчик стає цукеркою, пісок – кашкою для ляльки, а він сам – татом, шофером, космонавтом). На перших заняттях кількість заступників має співпадати з числом персонажів, потім можна ввести зайві кружки або квадрати, щоб дитина могла вибрати потрібні.

Розігрування за допомогою заступників краще починати з російських народних казок, тому що стійкі стереотипи знайомих героїв (лисиця помаранчева, ведмідь великий і коричневий тощо) легко переносяться на моделі.

На наступних етапах діти обирають заступники, не враховуючи зовнішніх ознак об'єкта. І тут вони орієнтуються на якісні характеристики об'єкта (злий, добрий, боягузливий тощо. п.).

Знак – символічне зображення, яке замінює слова.

Піктограми відносяться до невербальних засобів спілкування та можуть використовуватись у таких якостях:

1) як засіб тимчасового спілкування, коли дитина поки що не говорить, але в перспективі може опанувати звукову мову;

2) як постійного спілкування для дитини, нездатного говорити й у майбутньому;

3) як засіб, що полегшує розвиток спілкування, мови;

4) як підготовчий етап до освоєння письма та читання дітьми з проблемами у розвитку;

5) як засіб, що допомагає викласти думки в усній формі.

Піктограми «схеми слова» допомагають дитині, орієнтуючись на зоровий образ, порахувати, скільки та яких звуків у слові, де стоїть звук (на початку, у середині чи наприкінці, схеми речення – визначати кількість слів, розвиває інтерес до спілкування, удосконалює мовленнєву діяльність, дає можливість дитині володіти мислиннєвими операціями аналізу та синтезу.

Мнемотаблиці – це схеми, в які закладена певна інформація.

Суть мнемосхеми полягає в наступному: на кожне слово або маленьке словосполучення вигадується картинка (зображення): таким чином весь текст замальовується схематично, дивлячись на ці схеми - малюнки, дитина легко запам'ятовує інформацію. Все намальоване має бути зрозумілим дітям. Можна сказати, що мнемосхеми – це засіб для запам'ятовування.

Мнемотаблиці слугують дидактичним матеріалом у роботі з розвитку зв'язного мовлення:

- Заучування віршів, загадок, прислів'їв, чистомовок;
- Переказування текстів;
- Складання описових оповідань.

Психологи рекомендують для дітей молодшого та середнього дошкільного віку використовувати кольорові мнемотаблиці, тому що ще йде формування сенсорних стандартів.

Етапи роботи над моделлю.

- попереднє ознайомлення із самими реальними предметами;
- заміщення, переклад знаково-символічної мову (спочатку моделі пропонуються у готовому вигляді, та був діти вигадують умовні заступники самотійно);
- побудова моделі;
- робота із моделлю.

Фокусуємо акценти впровадження моделей в освітній процес

1. Модель спрощує об'єкт, представляє лише окремі сторони, окремі зв'язки. Отже, модель не може бути єдиним методом пізнання: вона використовується тоді, коли потрібно розкрити для дітей, те чи інше суттєве утримання в об'єкті. Це означає, що умовою введення моделей у процес пізнання є попереднє ознайомлення дітей із реальними предметами, явищами, їх зовнішніми особливостями.

2. Введення моделі вимагає певного рівня сформованості розумової діяльності: уміння аналізувати, абстрагувати особливості предметів, явищ; образного мислення, що дозволяє заміщати об'єкти; вміння встановлювати зв'язки. І хоча всі ці вміння формуються у дітей у процесі використання моделей у пізнавальній діяльності, для введення їх, освоєння і самої моделі та використання її з метою подальшого пізнання потрібно вже досить високий для дошкільника рівень диференційованого сприйняття, образного мислення, зв'язного мовлення та багатого словника.

3. Використання моделі з метою пізнання істотних особливостей об'єктів потребує попереднього освоєння дітьми моделі. У цьому прості предметні моделі освоюються, дітьми досить швидко. Більш складні зв'язки вимагають складніших предметно-схематичних моделей та особливої методики. При цьому діти спочатку включаються в процес створення моделі, який пов'язується зі спостереженням та аналізом явища, що моделюється.

Прийоми моделювання особливо ефективні для дошкільнят, оскільки вони розвинене наочно-дійове мислення, пам'ять носить мимовільний характер, а розумові завдання вирішуються з переважної ролі зовнішніх засобів, наочний матеріал засвоюється краще вербального. Метод наочного моделювання допомагає дитині зорovo уявити абстрактні поняття (звук, слово, речення, текст) навчитися працювати з ними.

Використання методу моделювання в різних видах діяльності.

Моделювання у математичному розвитку дітей.

- Метод моделювання в математиці часто зустрічається у вигляді «числових ланцюжків».

- Широко використовуються моделі для формування часових уявлень: модель частин доби, тижня, року. Наприклад, модель частин доби може складатися із сюжетних картинок, що відображають діяльність людини у різні відрізки доби.

- Для орієнтування у просторі використовується модель «кімната».

Модель складається з макету кімнати та предметів меблів. Спочатку дитина обстежує макет, запам'ятовує розташування меблів, а далі грає та розповідає, де знаходяться різні предмети та речі.

- Модель «Числові будиночки» та «Числові сходи» також використовуються в роботі для формування математичних уявлень.

Моделювання у розвитку зв'язного монологічного мовлення.

- З використанням опорних схем може проходити навчання складання творчих та описових оповідань, оповідань із сюжетної картини.

- Також під час використання схем можна вчитися складати різні пропозиції.

- Заучування віршів, прислів'їв, приказок.

- Переказ казок, художніх творів.

- Під час вимови чистомовок можна використовувати різні символи.

Творча казка з силуетних зображень.

Моделювання у екологічному вихованні дітей.

- Спостерігаючи за тваринами та рослинами, вихователь з дітьми обстежує об'єкт, та виокремлюють на цій основі ознаки та властивості живих організмів. Для побудови плану обстеження предметів природи можна використовувати картки-символи.

- Можна використовувати картки, які відображають загальні ознаки.

- Можна виділити функції живих організмів: дихає, рухається та позначити їх схематичними моделями.

- За допомогою картинок-моделей можна позначати виділені ознаки (колір, форму, чисельність частин та ін.)

- Схеми-моделі можуть позначати різні довкілля живих істот (наземну, повітряну та ін.).

- За допомогою картинок-моделей можна позначати умови життя, потреби живих організмів.

Моделювання у образотворчій діяльності.

Моделювання у цьому виді діяльності проявляється найбільше у використанні технологічних карт. Такі карти показують послідовність та прийоми роботи при ліпленні, малюванні предмета чи сюжету. Послідовність роботи у них показана за допомогою умовних позначень.

Моделювання у розділі «Ознайомлення з навколишнім світом».

Діти знайомляться з предметним світом, його об'єктами, пізнають навколишній світ, взаємини у суспільстві через наочні моделі, які сприяють їхньому чіткому уявленню (вид, структура, форма, призначення тощо).

Використовуючи у своїй роботі опорні схеми, ми вчимо дітей добувати інформацію, проводити дослідження, робити порівняння, складати рахунок.

Давайте розглянемо моделювання на прикладі казки «Під грибок». Для початку пригадаємо цю казку.

Якось потрапив Мурашка під сильний дощ. Куди

на галявині маленький г

під ним.

Сидить під грибом – чек
припиниться.

А дощ йде та не вщухає.



Повзе до гриба мокрий
– Мурашко, Мурашко,
промок – летіти не
– Куди ж я пуцу тебе?
тут ледве вмістився.



Метелик:

пусти мене під грибок! Я
можу!

– каже Мурашка. – Я один

– Нічого! Якось вліземо.



Пустив Мурашка Метелика під грибок.

А дощ ще сильніше йде...

Біжить повз них Мишка:

– Пустіть мене під грибок! Вода з мене рікою ллється.



– Куди ж ми тебе пустимо? Тут місця немає.

– Потісніться трошки!



Потіснилися – пустили Мишку під грибок.

А дощ все ллє і не перестає...



Повз гриб Горобець стрибає і плаче:

– Намокло пір'ячко, стомились крильця! Пустіть мене під грибок обсохнути, відпочити, дощик перечекати!

– Тут місця немає.

– Посуньтєся, будь ласка!

– Гарзд.



Посунулися – знайшлося Горобцю місце.

А тут Заєць на галявину вискочив, побачив гриб.

– Сховайте, – кричить, – рятуйте! За мною Лисиця женеться!..





– Шкода Зайця, – каже Мурашка. – Давайте ще посунемося.

Тільки сховали Зайця – Лисиця прибігла.

– Зайця не бачили? – питає.

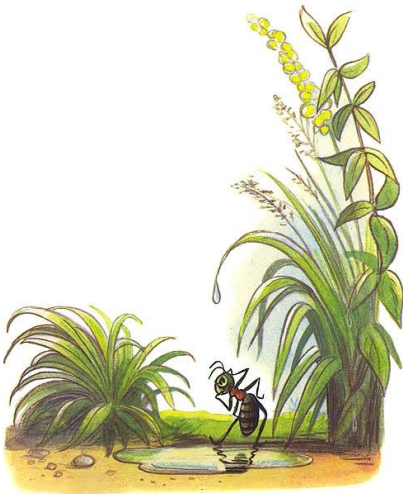
– Не бачили.

Підійшла Лисиця ближче, понюхала:

– Чи не тут він сховався?

– Де йому тут сховатися!

Махнула Лисиця хвостом та й пішла.



До того часу дощик вщух – сонечко визирнуло.

Вилізли всі з-під гриба – радіють.

Мурашка задумався і каже:

– Як же так? Раніше мені одному під грибом тісно було, а тепер всім п'ятьом місце знайшлося!

– Ква-ха-ха! Ква-ха-ха! – засміявся хтось.

Всі подивилися: на шапочці гриба сидить Жаба і регоче:

– Ех, ви! Адже гриб...

Не доказала і поскакала собі.

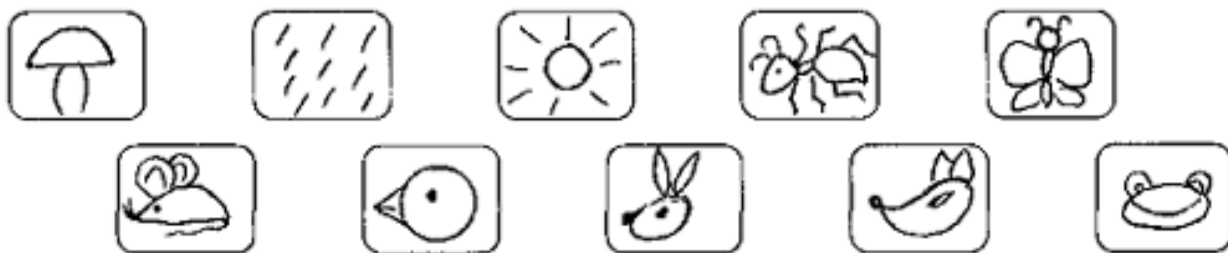
Подивилися всі на гриб і тут же здогадалися, чому спочатку одному під грибом тісно було, а потім і п'ятьом місце знайшлося.

А ви здогадалися?



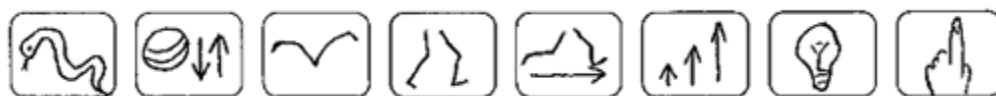
Попередня робота перед роботою над текстом

Ігри з використанням піктограм за казкою "Під грибом". У гру входять піктограми із зображенням: **слів-предметів:** гриб, дощ, сонце, мураха, метелик,



миша, горобець, заєць, лисиця, жаба;

слів-дій: повзає, стрибає, літає, ходить, бігає, росте, світить, покажи;



слів-ознак: великий, маленький, сумний, веселий;



символів-прийменників: під, за, над, на, біля, до;



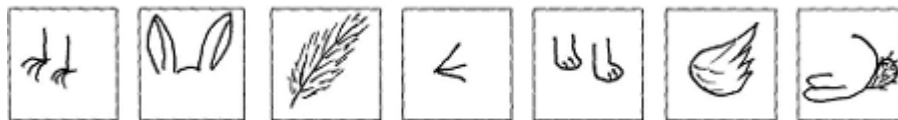
Розігрування з допомогою заміників краще починати з народних казок, оскільки є стійкі стереотипи знайомих героїв (лисиця помаранчева, ведмідь великий та коричневий тощо) легко переносяться на моделі. Ми пропонуємо вам свій варіант заступників до казки "Під грибом".

1. Переказати казку. "Під грибом"

В.Сутєєва.



2. Які із символів підходять горобцю, а які зайцю?



3. Розповісти, чим схожі лисиця та заєць?



4. Складання героями казки описового оповідання.
Пройти містком у ліс, до грибка, розповісти про себе.

5. Загадки:

Варіанти завдань:

Відгадати загадку, вибрати відгадку;

Вивчити загадку, використовуючи мнемодоріжку;

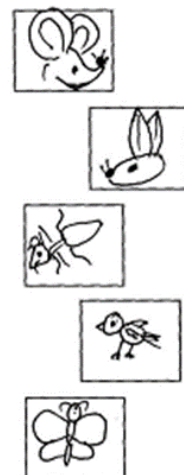
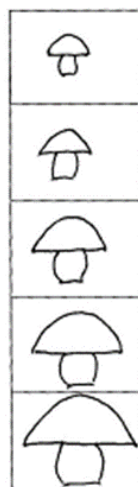
Вигадати загадку, зобразити її на доріжці

Довгохвості крихітки бояться кішечки

6. Утворення споріднених слів.

7. Математика. логіка.

Співвіднести за величиною гриби та героїв казки



Література:

1. Андреева В., Григораш В. Інтерактивне навчання. – Х.: Основа, 2006. – С. 169-186, 262-263.
2. Атрощенко, Л. В. Ментальні карти на уроках української мови та літератури [Текст] / Л. В. Атрощенко // Вивчаємо українську мову та літературу. – 2019. – № 16/18. – С. 2–12. – Бібліогр. наприкінці ст.
3. Бьюзен Т. Научите себя думать / Т. Бьюзен. – Минск: Попурри, 2004. – 192 с.
4. Бьюзен Т. Супермышление / Т. Бьюзен. – Минск: Попурри, 2003. – 304 с.
5. Вакалюк Т.А. Можливості використання хмарних технологій в освіті / Т.А. Вакалюк // Актуальні питання сучасної педагогіки. Матеріали міжнародної науково-практичної конференції (м. Острог, 1-2 листопада 2013 року). – Херсон: Видавничий дім «Гельветика», 2013. – С. 97–99.
6. Василенко Т. Mind maps – опыт использования [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.improvement.ru/>.
7. Васильчук, Л. Інтелект-картка - дієвий засіб формування життєвих компетентностей, розвитку критичного мислення учнів. (На прикладі вивчення творчості Дж. Байрона) [Текст] / Л. Васильчук // Зарубіжна література в школах України. – 2019. – № 5. – С. 31–35.
8. Вербицький А.А. Концепция знаково-контекстного обучения в вузе // А.А.Вербицький // Вопросы психологии. – 1987. – № 5. – С.31-39
9. Вербицький А.А. Компетентностный подход и теория контекстного обучения / А.А.Вербицький. – М.: ИЦ ПКПС. – 2004. – 84 с.
10. Власюк, І. Застосування інтелект-карт при вивченні іноземних мов [Текст] / І. Власюк // Комунікація у сучасному соціумі : матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції 8 червня 2018 р. / за ред. Н. О. Микитинко, Л. І. Морської, Т. В. Яхонтової. – Львів : ЛНУ

- ім. І. Франка, 2018. – С. 47–48. Власюк, І. Застосування інтелект-карт при вивченні іноземної мови [Текст] / І. Власюк // Студентський науковий альманах факультету іноземних мов Тернопільського національного педагогічного університету імені В. Гнатюка. – 2017. – Вип.1(14). – С. 346–352. – Бібліогр. в кінці ст.
11. Гаврілова, С. В. Особливості використання ментальних карт на уроках [Текст] : [впровадження сучасних інформаційно-комунікаційних технологій для вдосконалення навчально-виховного процесу] / С. В. Гаврілова // Англійська мова та література. – 2018. – № 19/21. – С. 84–89. – Бібліогр. наприкінці ст.
12. Готтинг В.В. Подготовка педагога профессионального обучения на основе компетентностного подхода // Материалы международной научно-практической конференции «Инновации и подготовка научных кадров высшей квалификации в Республике Беларусь и за рубежом» / Под ред. И.В.Войтова. – Минск: ГУ «БелИСА», 2008. – 316 с.
13. Групіна Г. Творча й пошукова діяльність на уроках української мови та літератури // Вивчаємо українську мову та літературу. – 2013. – №15. – С.2-15.
14. Демченко І.І. Алгоритм квазіпрофесійної підготовки майбутнього вчителя початкових класів до роботи в умовах інклюзивної освіти / І.І.Демченко // Психолого-педагогічні проблеми сільської школи. – – № 45. – С. 40–
15. Дичківська І. Інноваційні педагогічні технології: навч. посіб. / Ілона Дичківська. – К. : Академвидав, 2004. – 352 с.
16. Ємельянова, С. Методика використання інтелект-карт [Текст] / С. Ємельянова // Зарубіжна література в школах України. – 2018. – № 6. – С. 18–19.
17. Желанова В. В. Динаміка середовищеутворення в технології контекстного навчання майбутнього вчителя початкових класів/ В.В.Желанова// Педагогічний процес: теорія і практика: Збірник

- наукових праць. – Київ: ТОВ "Видавниче підприємство "ЕДЕЛЬВЕЙС", 2014. – Вип 4. – С.27–
- 18.Калініна Л.М., Носкова М.В. Google-сервіси для вчителя. Перші кроки новачка / Л.М. Калініна, М.В. Носкова: Навчальний посібник. – Львів, ЗУКЦ, 2013. – 182 с.
- 19.Китиченко, Т. С. Використання ментальних карт у формуванні хронологічної компетентності [Текст] / Т. С. Китиченко // Історія та правознавство. – 2019. – № 4/5. – С. 2–4. – Бібліогр. наприкінці ст.
- 20.ЛевківськийМ.В.Нові навчальні технології / М.В.Левківський // Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. – 1999. – № 3. – С. 14 –18.
- 21.Літвинюк О. Інтерактивні технології навчання на уроках літератури // Вивчаємо українську мову та літературу. – 2008. - №4. – С.8-15.
- 22.Мочук, О. Б. Інформаційно-комунікаційні технології як засіб візуалізації текстової інформації на уроках словесності [Текст] / О. Б. Мочук // Розвиток професійної майстерності педагога в умовах нової соціокультурної реальності : збірник матеріалів III Міжнародної науково-практичної конференції, м. Тернопіль, 9-10 квітня 2020 року / редкол.: О. М. Петровський, І. М. Вітенко, О. І. Когут [та ін.]. – Тернопіль : Тайп, 2020. – С. 250–253. – Бібліогр. наприкінці ст.
- 23.Ницкодубова В. Інтерактивні методи навчання // Вивчаємо українську мову та літературу. - 2009. - №1. – С. 7-9.
- 24.Осіпчук, В. А. Використання інтелект-карт для формування хімічної компетентності учнів [Текст] : [матеріали до уроків хімії] / В. А. Осіпчук // Хімія. – 2019. – № 7/8. – С. 33–41. – Бібліогр. в кінці ст.
- 25.Пометун О. Інтерактивні методики та система навчання. – К.: Шкільний світ, 2007.
- 26.Пометун О., Пироженко Л. Інтерактивні технології навчання. – К.: АСК, 2003.

- 27.Сергієнко А. Організація групової навчальної діяльності учнів на уроках української літератури // Бібліотечка «Дивослова». - 2008. - №4. – С.2-11.
- 28.Скворцова С. О. Формування професійної компетентності майбутнього вчителя на засадах контекстного навчання/ С.О.Скворцова // Психолого-педагогічні проблеми сільської школи: зб. наук. праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини. – Умань, 2010. – Випуск 35. – С. 66 – 71.