

Посібник з досвіду роботи
вчителя початкових класів
спеціалізованої школи №64 м. Києва
Федорової Інесси Володимирівни

«Розвиток кожної дитини як особистості в НУШ»

Київ
2021

Зміст

1.	Вступ	3
2.	Основна частина	
2.1	Теоретичний розділ	4-5
2.2	Практичний розділ	5-12
3.	Висновки	13
4.	Список використаних джерел	14

1. Вступ

Зі стрімким розвитком технологій змінюються методи і форми навчання. Сучасний світ складний. Дитині недостатньо дати лише знання. Ще важливо навчити користуватися ними. Знання та вміння, взаємопов'язані з ціннісними орієнтирами учня, формують його життєві компетентності, потрібні для успішної самореалізації у житті, навчанні та праці.

За оцінками експертів, найбільш успішними на ринку праці в найближчому часі будуть фахівці, які вміють навчатися впродовж життя, критично мислити, ставити цілі та досягати їх, працювати в команді, спілкуватися в багатокультурному середовищі та володіти іншими сучасними вміннями.

Сучасні діти вже сприймають Інтернет не як набір технологій, а як середовище проживання. Це вже не окрема віртуальна реальність, а частина їхнього життя. Таких дітей називають «покоління Z». Вони мають набір соціальних характеристик, який суттєво відрізняє їх від інших людей, наслідком чого насамперед є непорозуміння між учнями, а також між школярами та батьками, школярами й вчителями, які причетні до їх виховання й навчання. Щоб уникнути "конфліктів поколінь" і вибудувувати адекватну та продуктивну співпрацю, необхідно запропонувати дітям такий підхід, який буде сучасним.

Актуальність теми визначена зміною методів і форм подачі інформації, розвитком новітніх технологій, зміною взаємодії «учень-вчитель-батьки», залученням родини до навчального процесу. Зміною вимог до вчителя, вчитель-коуч, тренер, фасилітатор.

Мета роботи: дослідити нові форми і методи подачі інформації та застосувати їх на практиці в умовах НУШ.

Відповідно до мети передбачено розв'язання таких запитань:

- Дослідити нові форми і методи подачі інформації
- Застосувати на практиці нові методи і форми подачі інформації

2. Основна частина

2.1 Теоретичний розділ

Кожна дитина – неповторна, наділена від природи унікальними здібностями, талантами та можливостями. Місія нової української школи – допомогти розкрити та розвинути здібності, таланти і можливості кожної дитини на основі партнерства між учителем, учнем і батьками. «Якщо вчитель став другом дитини, якщо ця дружба осяяна благородним захопленням, поривом до чогось світлого, розумного, у серці дитини ніколи не з'явиться зло», – писав Василь Сухомлинський. Нова школа працюватиме на засадах “педагогіки партнерства”. Основні принципи цього підходу: В основі педагогіки партнерства – спілкування, взаємодія та співпраця між учителем, учнем і батьками. Учні, батьки та вчителі, об'єднані спільними цілями та прагненнями, є добровільними та зацікавленими однодумцями, рівноправними учасниками освітнього процесу, відповідальними за результат

Педагогіка партнерства і компетентнісний підхід потребують нового освітнього середовища. Таке середовище допомагає створити, зокрема, новітні інформаційно-комунікаційні технології. Вони підвищують ефективність роботи педагога, ефективність управління освітнім процесом, а водночас уможливають індивідуальний підхід до навчання.

Нова українська школа буде працювати на засадах особистісно-орієнтованої моделі освіти. У рамках цієї моделі школа максимально враховує права дитини, її здібності, потреби та інтереси, на практиці реалізуючи принцип дитиноцентризму. «Є необхідність якомога більше наблизити навчання і виховання кожної дитини до її сутності, конкретних здібностей, майбутньої життєвої траєкторії людини. Це явище я називаю дитиноцентризмом в освіті», – стверджує президент Національної академії педагогічних наук Василь Кремень. Справді, дослідження свідчать, що суттєво покращують результати навчання такі засоби персоналізації навчального досвіду, як робота за індивідуальними планами, окремими навчальними траєкторіями, у рамках індивідуальних дослідницьких проєктів, гейміфікації уроків, наповнення уроків новою

пізнавальною інформацією, яку потрібно відшукати упродовж уроку та використати у майбутньому.

Веб-квест - це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні або вчителі, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу.

Розрізняють два типи веб-квестів: для короткочасної (мета: поглиблення знань та їх інтеграція, розраховані на одне-три заняття) та тривалої роботи (мета: поглиблення і перетворення знань учнів, розраховані на тривалий термін - може бути, на семестр або навчальний рік). Особливістю освітніх веб-квестів є те, що частина або вся інформація для самостійної або групової роботи учнів з ним знаходиться на різних веб-сайтах. Крім того, результатом роботи з веб-квестом є публікація робіт учнів у вигляді веб-сторінок і веб-сайтів (локально або в Інтернет).

Технологія веб-квест дозволяє формуватися наступним компетенціям:

- Використання ІТ для вирішення професійних завдань (в т.ч. для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерних презентацій, веб-сайтів, флеш-роликів, баз даних тощо);

- Самонавчання і самоорганізація;

- Робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль);

- Вміння знаходити кілька способів рішень проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір.

2.2 Практичний розділ

В практичній діяльності є ефективним застосування інтерактивних методів з використанням різних інтернет ресурсів, постійна зміна фокусу уваги, елементи змагань, ставлення проблемних задач, використання різних джерел для пошуку інформації, застосування роботи з гаджетами.

Можливість різнобічного розвитку учня пропонують саме сучасні методики навчання і новітні технічні здобутки. Широке й ефективне впровадження

інноваційних методик в навчально-виховний процес сприяє підвищенню його якості, зацікавленості учнів і викладачів, є важливою стадією процесу реформування традиційної системи освіти в контексті глобалізації. Однією з таких методик, яка вчить знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати і вирішувати поставлені задачі є методика web-квестів.

Завдяки конструктивному підходу до навчання, учні не лише добирають і упорядковують інформацію, отриману з Інтернету, а також скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання. Це технологія, яка дозволяє працювати в групах (від трьох до п'яти чоловік), розвиває конкурентність і лідерські якості.

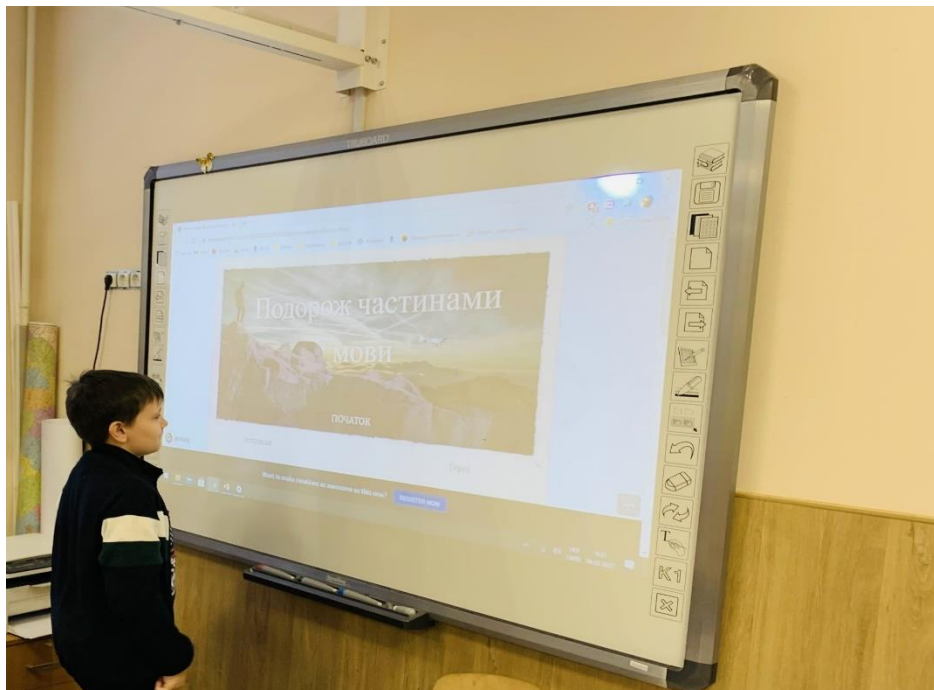
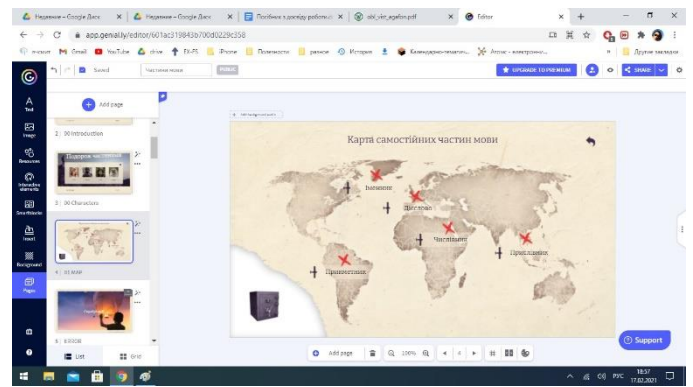
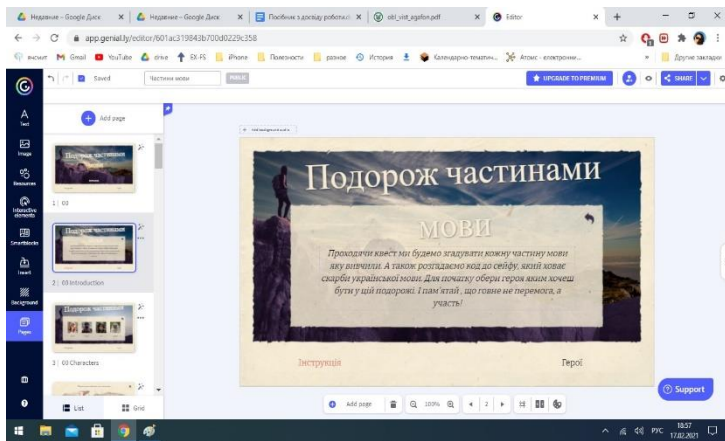
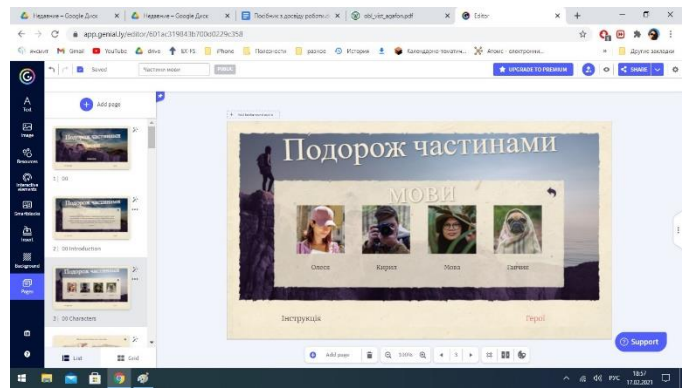
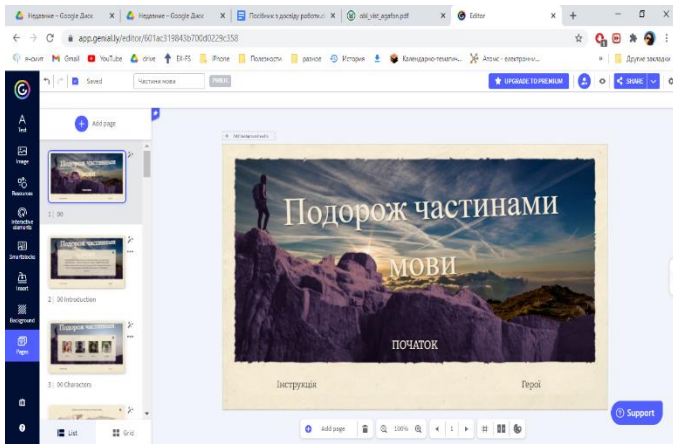
Веб-квест

Веб-квест – це один з нових різновидів інформаційнокомунікаційних технологій з метою створення уроків, які зорієнтовані на учнів, що залучені до навчання, для формування у них інформаційної, пізнавальної та самоосвітньої компетентності.

Веб-квест - це гра і навчання одночасно, як цікавий і перспективний вид діяльності, так і рольова гра. Учні, обираючи та виконуючи різні ролі, можуть дослідити проблему з різних боків.

Організуючи роботу учнів над веб-квестами, ми реалізуємо наступну мету: кожен учень залучається до активної пізнавальної діяльності, при цьому створюються умови як для індивідуальної, так і для командної діяльності школярів для виявлення ними умінь та здатності працювати самостійно з теми. В учнів розвивається інтерес до предмета, творчі здібності та нахили; відбувається формування навичок досліджувати, розвивається ораторське мистецтво, уміння самостійно працювати з літературою і Інтернет - ресурсами; розширюється кругозір. Відбувається виховання толерантності, особистісної відповідальності за виконання своїх обов'язків .

Ось приклад підсумкового веб-квесту в інтернет-ресурсі <https://app.genial.ly>





Урок “Брейн-ринг”

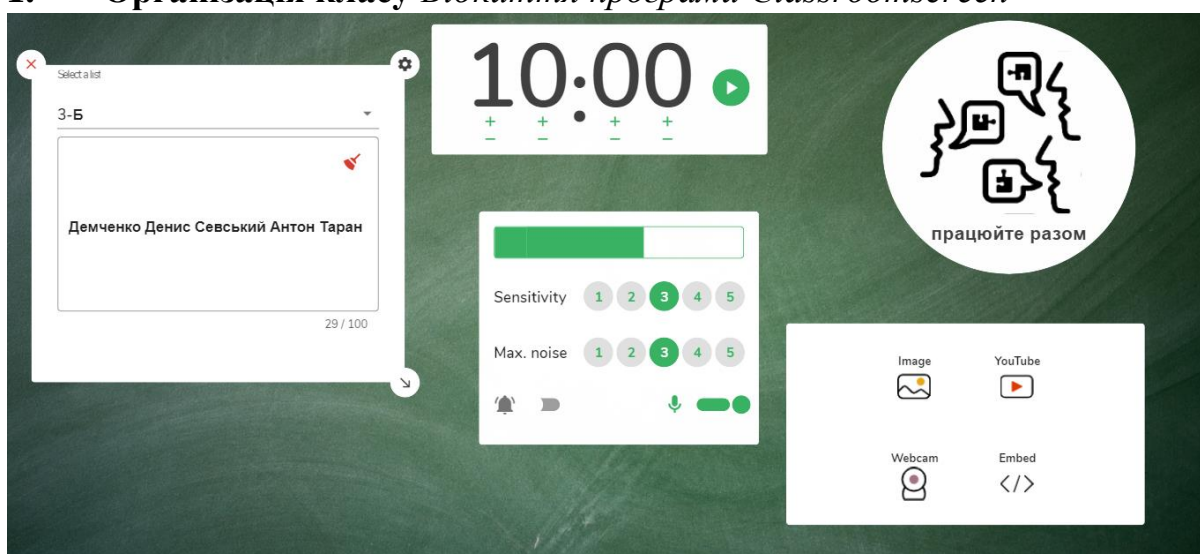
Урок з теми: Застосування набутих знань, умінь і навичок у процесі виконання компетентнісно-орієнтовних завдань з теми «Прикметник»

Мета: узагальнити і систематизувати знання учнів з теми «Прикметник»; розвивати мислення, зв'язне мовлення; виховувати спостережливість, інтерес до оточуючого, дбайливе ставлення один до одного.

Обладнання: мультимедійний комплект, картки-геометричні фігури, аркуші формату А3, сірники, роздруківки предметів.

Хід уроку

1. Організація класу *Відкриття програми Classroomscreen*



2. Мотивація навчальної діяльності

2.1 Демонстрація на Classroomscreen презентації

Слайд 2-3. Емоційне налаштування.

Доброго ранку! Доброго дня!

Хай плещуть долоньки,

Хай тупають ніжки,

Працюють голівки,

І сяють усмішки.

Доброго ранку! Доброго дня!

Бажаєте ви! Бажаю вам я!

- Сьогодні у нас незвичайний урок. Гаджик, Родзинка, Читалочка і Щебетунчик підготували для вас гру «Брейн-ринг», щоб подивитися чи дійсно ви вивчили «Прикметник».

- Слово-брейн- у перекладі з англійської мови означає – мозок. А ринг – це місце для змагань. Отож, урок-це змагання розумників, знавців мови.

2.2 Поділ на групи – команди за допомогою геометричних фігур.

«Знайди свою фігуру»

Тож, представлю наші сьогоднішні команди:

« Коло»

«Трикутник»

«Ромб»

«Квадрат»

2.3

- Але перш ніж почати, визначимося в якій послідовності команди будуть відповідати. (Команди тягнуть номерки 1-4)

3. Опрацювання матеріалу уроку.

Слово учителя: Отже, почнемо, і як будь-яка гра, ми починаємо з розминки.

I ТУР РОЗМИНКА «Прикметник»

Робота з інтерактивною дошкою. Вікторина в програмі genially



Підведення підсумків I туру

II ТУР ПОВТОРИ РУХИ

Фізкультхвилинка.

Підведення підсумків II туру

III ТУР ВПІЗНАЙ ПРЕДМЕТ ЗА ПРИКМЕТНИКОМ

- На роздуми у вас є 1 хвилина

1 команда

Кругле, червоне, солодке, смачне.

2 команда

Цікава, нова, повчальна, товста.

3 команда

Свіжий, запашний, теплий, житній.

4 команда

Яскраве, червоне, гаряче, літнє.

Підведення підсумків III туру

IV ТУР ПРИКМЕТНИК З МУЛЬТФІЛЬМУ

Перегляд мультфільму створеного в FlipaClip (Діти виписують в зошит прикметники, хто більше)

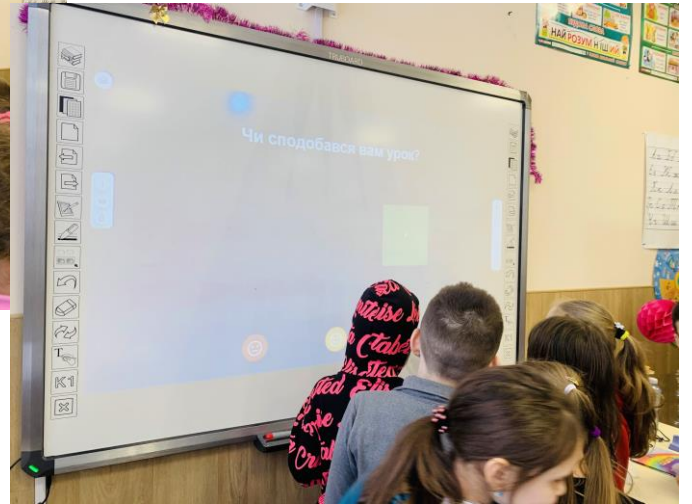
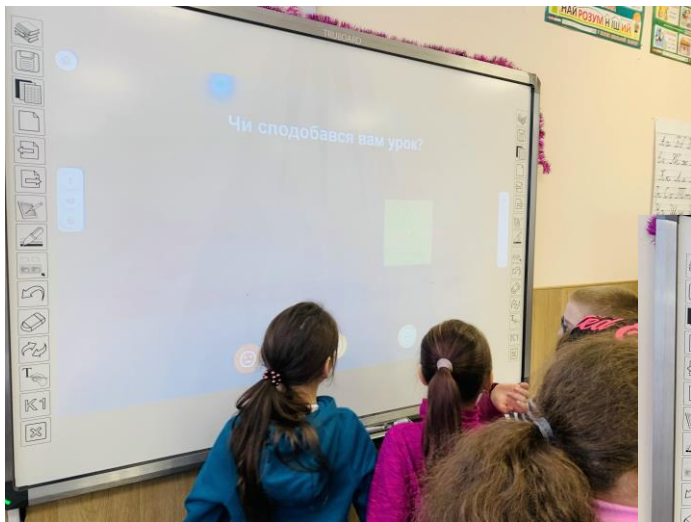
Підведення підсумків IV туру

V ТУР СТВОРЕННЯ ІНТЕЛЕКТ КАРТИ

- В кожній команді на столі лежить аркуш А3, а також малюнки різних предметів. Пропоную вам створити інтелект-карту про прикметник і презентувати її. На виконання завдання у вас є 5 хвилин. (час встановлюємо на дошці)

4. Підсумок

5. Рефлексія



Висновок.

На відміну від ігор взагалі, навчальна гра має суттєву відмінність — чітко поставлену мету навчання та відповідний їй результат, які мають навчально-пізнавальну спрямованість. Ігрова діяльність на уроках є різновидом активної діяльності школярів, у процесі якої вони набувають наскрізних навичок. Використання веб-ігор у процесі навчання показує, що гра вчить застосовувати знання на практиці, розвиває творчі здібності, виховує почуття колективізму, посилює інтерес до пізнання нового.

Отже, ігрові методи сприяють удосконаленню практичних навичок і вмінь, їхньому застосуванню, створенню умов для активного обміну досвідом, створюють більш високу можливість для перенесення знань і досвіду діяльності з навчальної ситуації в життя. Вчитель повинен знати сильні та слабкі сторони ігрового методу і, передусім, наскільки ефективним є навчання у процесі гри.

Список використаних джерел

1. Сайт <https://www.genial.ly/>
2. Сайт <https://app.classroomscreen.com/my-screens>
3. Концептуальні засади реформування середньої школи.
<https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
4. Порадник для вчителя НУШ. <https://nus.org.ua/wp-content/uploads/2017/11/NUSH-poradnyk-dlya-vchytelya.pdf>
5. Сайт https://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/