

Інформаційна картка
учасника всеукраїнського конкурсу «Учитель року - 2023»
в номінації «Початкова освіта»

Прізвище, ім'я, по батькові	Лисюк Вікторія Василівна	
Посада	вчитель початкових класів	
Місце роботи	комунальний заклад «Вінницька початкова школа №5»	
Освіта	Училище Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського, 2003 Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, 2008	
Самоосвіта	курси	● підвищення кваліфікації за видом «науково-методична конференція» Vin BOOT EduCAMP – 2021»; ● підвищення кваліфікації за базовою Типовою освітньою програмою вчителів початкових класів Нової української школи (І цикл початкової освіти), 2021 ● підвищення кваліфікації за базовою Типовою освітньою програмою вчителів початкових класів Нової української школи (II цикл початкової освіти), 2022
	вебінари	Круглий стіл на тему: «Інтеграція інноваційних підходів в освітній процес в умовах Нової української школи»
	конкурси	● XI Міжнародна виставка «Інноватика в сучасній освіті-2019»; ● X міжнародна виставка «Сучасні заклади освіти»; ● «Кращий навчально-методичний посібник – 2020»
	інше	Голова методичного об'єднання
Педагогічний стаж	20 років	
Кваліфікаційна категорія	спеціаліст вищої категорії	
Педагогічне звання	старший учитель	
Науковий ступінь		

Посилання на відеореєструє	https://youtu.be/b-yHfHlBFaE
Педагогічна ідея На сьогодні в нашій країні вже започатковано низку ініціатив, орієнтованих на поширення STEM-освіти. STEAM – це принцип навчання, стиль життя і мислення сучасної людини, і від того наскільки ефективно вдається впровадити його в систему освіти залежить майбутнє. Освоювати нові технології важливо хоча б для того, щоб не відставати від сучасних дітей. Головна мета освіти - дати знання, які можна використовувати в реальному світі для вирішення конкретних завдань. Дитина повинна розуміти, як вивчену інформацію використовувати на практиці. Не чекати готових рішень, а вміти видобути їх самостійно. Наукові дисципліни пов'язані і для того, щоб вирішити будь-яку практичну задачу потрібно використовувати знання різних галузей і напрямків. У сучасному світі важливе вміння працювати в команді і створювати її для вирішення конкретних завдань. Відпрацювати ці навички в рамках шкільних уроків найкраще допомагають групові проєктні завдання. Навчання наповнене творчою енергією і не відірване від реальності. В сучасному середовищі вже зовсім необов'язково фізична присутність в класі, для нього існують сучасні гаджети. STEAM підхід, безумовно, сприяє розвитку творчого потенціалу, умінню вирішувати завдання і, при успішній його реалізації, дозволить дітям вирости успішними дорослими. Але і класичний підхід до навчання ніхто не відміняв, в ньому є також певні плюси. Адже творчість, експерименти без внутрішньої дисципліни і вміння самоорганізуватися навряд чи дасть результати. Новий метод розвиває в кожного учня життєво необхідні в сучасних реаліях якості: комунікативність, критичне мислення, креативність, співробітництво, індивідуальну відповідальність, але за умови ефективної та позитивної взаємодії всіх учасників навчального процесу. STEAM-освіта дозволяє цілеспрямовано створювати зв'язки між школою і соціальними практиками, між навчальним процесом і цілим світом в аспекті розвитку природних здібностей дитини, рівень яких визначатиме її успішну самореалізацію як під час навчання, так і поза школою. Учень не просто вчиться генерувати цікаві ідеї, але й відразу втілює їх у життя, навчається планувати свою діяльність, виходячи з поставленого завдання і наявних ресурсів, що обов'язково стане йому в нагоді у реальному житті. Методика STEAM – освіти дозволяє організувати проєктну, навчально-дослідницьку діяльність в школі і поза нею, за формою змішаного навчання, і показати учням, як науковий метод може бути застосований у повсякденному житті. Дослідницькі проєкти побудовані на ідеї навчання учнів із застосуванням міждисциплінарного і прикладного підходу. Нині впровадженням STEAM займаються, зазвичай, за власною ініціативою ентузіасти у формі додаткової, позашкільної освіти. Метод проєктів - це система навчання, гнучка модель організації навчального процесу, орієнтована на творчу самореалізацію особистості, розвиток її можливостей у процесі створення нового продукту під контролем учителя, шляхом самостійних,	

колективних, інтерактивних дій учнів і обов'язкових презентацій результатів роботи.

Перевагою вчителя початкової школи щодо впровадження STEAM - освіти, є те, що він уже є учителем універсалом і може зреалізувати інтегроване дослідження, досягти розвивальну, дослідницьку, проєктивну мету проєкту. Основними завданнями проєктної технології є не лише передати учням суму тих чи інших знань, а навчити здобувати ці знання самостійно, вміти застосовувати їх для розв'язання нових пізнавальних і практичних завдань. Сприяти учневі у здобутті комутативних навичок, тобто здатності працювати у різноманітних групах, виконуючи всілякі соціальні ролі (лідера, виконавця, посередника тощо). Розширити коло спілкування дітей, знайомство з іншими культурами, різними точками зору на одну проблему. Прищепити учням уміння користуватися дослідницькими прийомами: збирати необхідну інформацію, вміти її аналізувати з різних точок зору, висувати різні гіпотези, уміти робити висновки.

Метод проєктів - це система навчання, гнучка модель організації навчального процесу, орієнтована на творчу самореалізацію особистості, розвиток її можливостей у процесі створення нового продукту під контролем учителя, шляхом самостійних, колективних, інтерактивних дій учнів і обов'язкових презентацій результатів роботи.

Серед інтерактивних методів навчання віддаю перевагу методу побудови Асоціативного куща, Інформаційний пропуск, Аналогія, Бесіда, Відтвори, Взаємоперевірка, Відстрочена відгадка, Вірю – не вірю, Власні приклади, Вузлики, Відеометод, Виділення головного, Відтворення, Дискусія, Демонстрування, Дидактичні ігри, Дерево рішень, Дивуй, Диференціація, Експрес-тести, Метод евристичних запитань, Знайди пару, Метод занурення, Змагання, Інтелектуальна розминка, Інструктаж, Ілюстрування, Кути, Метод конкретної ситуації, Лото, Маг, Мандрівка, Мікрофон, Пізнавальні ігри, Незакінчене речення, Навчаючи – учусь, Наочні методи навчання, Опитування – естафета, Пояснення, Предметний крос, Прес метод, Помилки в поясненні, Пошук інформації, проблемні ситуації, Порівняння, Робота з книгою, Реклама, розповідь, Рефлексія, Розв'язування з пропусками, Світлофор, Спостереження, Стимулювання творчої активності, Ситуація успіху, Програмоване навчання, Театралізація, Творча лабораторія, Так – ні, Тести, Учитель – учень, Фантастичне запитання, Фантастична добавка, Хто більше, Чомучка.

У своїй роботі ефективно використовую такі технології: Мобільне навчання, Хмарні технології, QR – коди, STEM та STEAM освіту, Сторітеллінг, Кейс – метод, Фішбоун, Ігрові технології, Гейміфікацію, Квести та Web-квести, Здоров'язбережувальні технології.

Окремі деталі методу, його складові елементи на своїх уроках використовую, як методичні прийоми. Якщо за допомогою методу відбувається оволодіння основним змістом навчального матеріалу, то ті чи інші методичні прийоми забезпечують поглиблене засвоєння окремих питань предмета або теми. Деякі з них є спільними для багатьох предметів, а інші застосовую тільки при навчанні даного предмету. Намагаюсь вибирає такі

методи і прийоми роботи, які могли б забезпечити дітям необхідні знання, будили їх розумову активність, розвивали і підтримували у них інтерес до навчання.

Застосовую нестандартні форми проведення уроку: урок – казка, п'єса, урок-бесіда, урок-подорож, бінарний урок, кейс-урок, веб-квест урок, STEM – урок, дослідницьку роботу, захист проєктів, екскурсія, систематизація знань учнів. Форми організації освітнього процесу обираю та застосовую за умовами дотримання Державного стандарту початкової освіти. Згідно цього враховую конкретні умови роботи, шляхи досягнення та очікувані результати, що зазначені у навчальних програмах окремих предметів.

Прийоми Мнемотехнології є досить актуальними та ефективними у роботі з маленькими здобувачами освіти. Завдяки їм розвивається пам'ять, мислення, уява, що є необхідним компонентом у ході навчального процесу.

Отже проблема STEAM активно досліджується маленькими дослідниками і в початковій школі, де маленькі здобувачі освіти зосереджують свою увагу на окремих аспектах STEAM - освіти. Освітні технології – це система взаємодії учнів і педагога, заснована на конкретній ідеї, методах, засобах, принципах і цілі навчання.

Серед особистих досягнень та здобутків можу виділити наступні: брала участь у X Міжнародній виставці «Сучасні заклади освіти - 2019», розробила методичний посібник на тему: «Розвиток інноваційної особистості молодшого школяра в сучасному освітньому середовищі шляхом формування інформаційно-цифрової компетентності», виборола Золоту медаль; Одинадцятій Міжнародній виставці «Інноватика в сучасній освіті-2019», розробила методичний посібник: «Упровадження STEAM-освіти в початковій школі на уроках природничо-математичного циклу та в позакласній роботі», виборола Золоту медаль, Одинадцятій Міжнародній виставці «Сучасні заклади освіти -2020», розробила Методичний посібник: «Розвиток професійної компетентності педагогічних працівників у контексті STEAM-освіти»; Розробила посібник з математики «Впровадження STEAM-технологій при викладанні математики в школі I ступеня», який було подано на участь у міському конкурсі «Кращий навчально-методичний посібник – 2020», виборола Друге місце. Беру активну участь у методичній роботі: проводжу відкриті уроки для вчителів закладу, студентів, батьків, ділюсь досвідом роботи з колегами на засіданнях методичних об'єднань та творчих груп. Упродовж 7 років очолюю шкільне методичне об'єднання паралелі вчителів 2-х класів.