

На форумі обміну досвідом серед педагогічної команди було розглянуто актуальні і сучасні інноваційні педагогічні технології та освітні платформи, які використовуються учителями школи в навчально-виховному процесі.

«Classtime»

Платформа Classtime - це помічник вчителя, що збагачує урок миттєвою візуалізацією рівня розуміння та прогресу усього класу в живому часі.

Можливості платформи:

проведення тестування – завдання з вибору однієї правильної відповіді, кількох правильних відповідей, на встановлення відповідності та інші.

- проведення командних ігор – динамічних історій, що проєктуються в класі, та являють собою проблему, яку учні вирішують, відповідаючи на питання з власних девайсів.

Що дає?

- Збереження часу, залучення кожного учня, отримання миттєвої візуалізації прогресу усього класу, аналітика результатів з можливістю обговорення відповідей та звернення уваги на допущені помилки, оцінювання, експорт.

- Створення пазлів та ігор, що сприяє зацікавленості усього класу у досягненні поставленої мети.

- Збереження бази листків-оцінювання за кожну сесію для кожного учня.
- Можливість поділитися цією Групою питань (надавши посилання, будь-хто може побачити та скопіювати цю Групу питань до своєї Бібліотеки), а також використати розроблені тести колег чи знайти їх через пошук у Загальній Бібліотеці, Бібліотеці ЗНО.

«LearningApps»

LearningApps – це онлайн-сервіс для підтримки процесів навчання та викладання за допомогою невеликих інтерактивних модулів.

Можливості платформи:

- використання модулів безпосередньо як навчальний ресурс або для самостійної роботи;

- відбір вправ за предметами із загальнодоступної бібліотеки Вправ, розроблених учителями з різних країн;

- перегляд вправ на сайті у зручному візуальному режимі сітки зображень (навівши на них вказівник миші, можна побачити тип вправи, опис, зразок та її рейтинг на сайті);
- створення загальнодоступної бібліотеки незалежних блоків (Вправ) на основі різних шаблонів, придатних для повторного використання та змін;
- застосування блоків у будь-якому доречному методичному сценарії;
- використання в роботі з інтерактивною дошкою, або як індивідуальні вправи для учнів.

STEM-ОСВІТА це сучасний напрямок у світовому освітньому процесі. Як прищепити дітям інтерес до природничих наук? Як навчити їх застосовувати отримані теоретичні знання на практиці? Всі ці питання вирішує STEM – нова методика навчання школярів.

Чому STEM-освіта така актуальна? Стрімка еволюція технологій веде до того, що незабаром найбільш популярними та перспективними на планеті фахівцями стануть програмісти, IT-фахівці, інженери, професіонали в галузі високих технологій і т.д. У віддаленому майбутньому з'являться професії, які будуть пов'язані з технологією і високо технологічним виробництвом на стику з природничими науками.

Навчання - це не просто передача знань від учителя до учнів, це спосіб розширення свідомості і зміни реальності.

10 переваг STEM - ОСВІТИ:

1. Інтегроване навчання по «темах», а не з предметів. Дуже важливо навчати науці, технології, інженерного мистецтва і математики інтегровано, тому що ці сфери тісно взаємопов'язані на практиці.
2. Застосування науково-технічних знань в реальному житті. STEM-освіта за допомогою практичних занять демонструє дітям застосування науково-технічних знань в реальному житті. Наприклад, юні інженери, які конструюють ракету, знайомляться з такими поняттями як процес інженерного дизайну, кут пуску, тиск, сила протягу, сила тертя, траєкторія і координатні осі.
3. Розвиток навичок критичного мислення та вирішення проблем. Програми STEM розвивають навички критичного мислення та вирішення проблем, необхідні для подолання труднощів.
4. Підвищення впевненості у своїх силах. Діти, створюючи різні продукти, будуючи мости і дороги, запускаючи аероплани і машини, тестуючи роботи та електронні ігри, розробляючи свої підводні й повітряні конструкції, кожен раз стають ближче і ближче до мети. Вони розвивають і тестують, знову розвивають і ще раз тестують, і так вдосконалюють свій продукт. В кінці вони, вирішуючи всі проблеми своїми силами, доходять до цілі. Для дітей це - натхнення, перемога, адреналін і радість. Після кожної перемоги вони стають все більше впевненими в своїх силах.
5. Активна комунікація і командна робота. Програми STEM також відрізняються активною комунікацією і командною роботою. На стадії обговорення створюється вільна атмосфера для дискусій і висловлювання думок. Вони бувають настільки вільні, що не бояться висловити будь-яку свою думку, вони вчаться говорити і презентувати. Велику частину часу діти за партою не сидять, а тестують і розвивають свої конструкції. Вони весь час спілкуються з інструкторами і своїми друзями по команді. Коли діти беруть активну участь в процесі, вони добре запам'ятовують урок.
6. Розвиток інтересу до технічних дисциплін. Задача STEM-навчання в молодшій школі створювати попередні умови для розвитку інтересу в учнів до природничих і технічних дисциплін. Любов до виконану роботу є основою розвитку інтересу. ЗАНЯТТЯ STEM - дуже розважальні і динамічні, що не дає дітям нудьгувати. Вони не помічають, як проходить час на заняттях, а також зовсім не втомлюються. Будуючи ракети, машини, мости, хмарочоси, створюючи свої електронні ігри, фабрики, логістичні мережі і підводні човни, вони проявляють все більший інтерес до науки і техніки.
7. Креативні і інноваційні підходи до проектів. STEM навчання складається з шести етапів: питання (завдання), обговорення, дизайн, будова, тестування і розвиток. Ці етапи і є основою систематичного проектного підходу. У свою чергу, співіснування або поєднане використання різних можливостей є основою креативності та інновацій. Таким чином, одночасне вивчення і

застосування науки і технології може створити безліч нових інноваційних проєктів. Мистецтво і архітектура чудовий приклад співіснування.

8. Підготовка дітей до технологічних інновацій в житті. STEM програми також готують дітей до технологічно розвиненому світі. Сьогодні майже всі використовують iPhone та інші смартфони. Без технологій уявити наш світ на сьогоднішній день просто не можливо. Це також говорить про те, що технологічний розвиток буде продовжуватися, і STEM навички є основою цього розвитку.

9. STEM-освіта як доповнення до шкільної програми.

Впровадження STEM-освіти змінить економіку нашої країни, зробить її більш інноваційною та конкурентоспроможною. Адже за деякими даними залучення тільки 1% населення до STEM-професій підвищує ВВП країни на \$50 млрд. А потреби у STEM-фахівцях зростають у 2 рази швидше, ніж в інших професіях, тому що STEM розвиває здібності до дослідницької, аналітичної роботи, експериментування та критичного мислення.

Сутність квест-технології

Освітній квест – інтегрована технологія, яка об'єднує ідеї проєктного методу, проблемного та ігрового навчання, взаємодії в команді і використання ІКТ;

поєднує цілеспрямований пошук при виконанні головного проблемного і серії допоміжних завдань з пригодами або грою за певним сюжетом (Веб-квест можна розглядати як один з різновидів квест-технології).

Алгоритм квесту будується за логікою технології проблемного навчання – від постановки проблеми до шляхів її вирішення, представлення результату і рефлексії, що направлено на розвиток учня як активного суб'єкта життєдіяльності.

Освітні «продукти», отримані індивідуально або групою в результаті проходження квесту, можуть бути різними: від рішення поставленої проблеми у вигляді відповіді на запитання до створення мультимедійних презентацій, відеороликів, сайтів, буклетів тощо.

Інтрига і сюжет, що супроводжують цю технологію, є елементами ігрового навчання – рольової або пригодницької гри, яка по суті носить командний характер.

Використання спеціальних комп'ютерних програм, інформаційних можливостей мережі Інтернет як в ході виконання, так і в способах представлення результату квесту і обміну думками характеризує цю технологію як інформаційно-комунікаційну.

Освітній квест як інтерактивна форма навчальної діяльності дозволяє вирішити такі завдання:

- освітні – залучення кожного учня в активний пізнавальний процес (організація індивідуальної та групової діяльності учнів, виявлення умінь і здібностей працювати самостійно за будь-якою тематикою);
- розвиваючі – розвиток інтересу до предмета (професії), творчих здібностей, уяви учнів, формування навичок дослідницької діяльності, умінь самостійної роботи з інформацією, розширення кругозору, ерудиції, мотивації;
- виховні – виховання особистої відповідальності за виконане завдання, поваги до праці та обраної професії, дисципліни, сумлінності, ініціативи, поваги до культурних традицій, історії, краєзнавства, вміння працювати у колективі.

Педагогу, який розробляє квест, попередньо необхідно визначити:

- цілі та завдання квесту;
- цільову аудиторію і кількість учасників;
- сюжет і форму квесту, написати сценарій;
- визначити необхідний простір і ресурси;
- кількість помічників, організаторів;

- визначити дату;
- як заінтригувати учасників.

Освітні можливості квест-технології можуть реалізуватися не тільки у межах урочної діяльності учнів, але і як один із способів організації їх позаурочної навчальної роботи: проектно-ігрова діяльність, підготовка до конкурсів та вікторин, розробка власних квестів. Використання квестів дозволяє педагогу відійти від традиційних форм навчання учнів і значно розширити рамки освітнього простору.

Доповідь «Мовленнєвий аспект як основа формування читача майбутнього»

На сучасному етапі реформування української школи та оновлення змісту освіти одним із найголовніших завдань є формування творчої, ініціативної, самостійно мислячої особистості, яка вміє успішно реалізовувати свій потенціал у різних сферах діяльності, спроможна вільно і досконало володіти мовою як засобом спілкування і пізнання навколишнього світу. Література відіграє велику роль у формуванні світогляду, моралі, ціннісних орієнтацій юного покоління, а також має значний вплив і на мовленнєву компетенцію. Зараз маємо сумну статистику. Зміни в соціально-культурному житті суспільства спричинили негативний вплив на формування культури мовлення в учнів. Сучасні діти живуть у складному суперечливому світі. З одного боку, це світ нових досягнень науки і техніки, світ великих можливостей для індивідуального розвитку особистості. З іншого боку, це світ, у якому люди менше спілкуються, більшість самотні. Це також і тенденція до спрощення мови, часте використання сленгу, смайлів та ін., невиправдана заміна українських слів іноземними, зниження інтересу до культури. Як наслідок, значна частина старшокласників не вміють спілкуватися – не вміють ввічливо попросити, відмовити, порадити, висловити свою думку, аргументувати її, брати участь у діалозі, дискутувати, обговорювати певні проблеми тощо.

Мовлення – це не лише мовлення, це і розвиток особистості, духовності, інтелекту, мислення, моральних якостей. Тому формування і розвиток мовленнєвих умінь і навичок, провідною з яких є повноцінна навичка читання, є одним із головних завдань уроків читання у школі.

На своїх уроках розвитку зв'язного мовлення часто обговорюємо з учнями риси характеру героїв. Прикро спостерігати, як учні старших класів не можуть чітко сформулювати власну думку, систематизувати факти і висловити своє бачення. Часто це зводиться до «ТАК. Ні. Не знаю». Тут чітко прослідковується, власне, несформована навичка читання. Навіщо читати, якщо все необхідне може сказати Гугл? – відповідають мені учні.

Чи можемо ми, вчителі, запровадити моду на читання і грамотність? Є кілька способів, які можна використати в своїй роботі.

По-перше, слід керуватись правилом з області психології: Дорослий повинен зважувати кожне слово і спрогнозувати, який вплив це слово буде мати на дитину через 5-10-20 років. Грамотність у побудові фраз, простота і зрозумілість викладу, тон, динаміка звучання голосу, правильна вимова слів, відсутність багатослів'я – все це є необхідним атрибутом сучасного педагога. Це досягається завдяки роботі над собою і завдяки зануренню в світ художньої літератури, звідки черпаємо і граматику теж. Наприклад: читаємо уривок з тексту в ролях (5-6 класи стараються, а старші уже мають більший життєвий досвід і застосовують його (Нора-Хельмер). Тому, щоб у дитини виробилась звичка читати художню літературу, потрібно максимально працювати в цьому напрямі зараз і не чекати результатів не сьогодні-завтра. Це праця в довгостроковій перспективі.

По-друге, робота на уроці із застосуванням двопівкульного синхронного мислення: музичний фон уроку, в 5-6 класі підійде розфарбування тих чи інших елементів, аплікація як зовсім невелика частина уроку. І обов'язкове обговорення з учнями тих чи інших модельних ситуацій (чому обрали саме цей колір, чому для цього героя саме така кольорова гамма...).

Застосовується не лише на уроках розвитку зв'язного мовлення, а й на уроках з коментованим читанням. Наприклад: Аліса і Олов'яний солдатик

По-третє, складання цитатного плану усно.

По-четверте, використання вправи «Монолог живого поняття» (Я – книга. Всі знають, що я є, що я даю достовірну інформацію, задовольняю естетичні потреби і підвищую грамотність. Але в час цифрових технологій звертаються до мене нечасто. Мені на зміну прийшов смартфон. А я так хочу знову відчувти дотик людських пальців, ніжне гортання моїх сторінок, хочу відчувти чудернацьку закладку, навіть якщо це чек із супермаркета. Натомість мене кидають, шарпають, нервово гортають, ображаються на мене за те, що змушені мене читати. Але ж я не для цього була створена! Настане час і про мене згадають. Але щоб не було надто пізно...» Також сюди відноситься сторітелінг (Сліпий музикант)

Специфіка праці вчителя полягає, крім всього іншого, ще і в тому, що в ситуаціях взаємодії він несе подвійне навантаження: повинен не тільки враховувати можливі дії партнера, але і розгортати спілкування таким чином, щоб воно мало навчальний, виховний та розвивальний ефект. Він повинен урахувати ті можливі труднощі, які можуть виникнути у вихованця в процесі спілкування і брати на себе ініціативу у спілкуванні.

Отже, володіння мовою як засобом спілкування та самовираження – найвагоміше досягнення дошкільного дитинства. Важлива роль у цьому процесі належить художньо-мовленнєвій діяльності, завдяки якій у дитини збагачується образне мислення, формується культура роботи з книжкою й набувається досвід спілкування з однолітками та дорослими.