

ПРОТОКОЛ №5

засідання шкільного методичного об'єднання вчителів початкових класів
ЗЗСО: СЗШ І - ІІІ ст. – ДНЗ с. Бондурі

Тема. Освітня гейміфікація в контексті Нової української школи..

Дата проведення: 28.03. 2023р.

Присутні : 7 осіб

Голова : Максименко В. В.

Секретар : Коханчук Р. В.

Порядок денний:

- 1 **Круглий стіл** “Гра як інструмент: що таке гейміфікація?”
2. “MOBILELEARNING при вивченні природничо-математичних дисциплін у початковій школі ”.
3. “Підвищення ефективності навчання предметів гуманітарного циклу”

1.Слухали:

Максименко В. В. про новітні підходи в навчанні наймолодших здобувачів освіти. Щоб учити дітей по-новому у новій школі, потрібні не лише інструменти – сучасні підручники, посібники, новітнє обладнання, облаштовані зручними меблями класні кімнати, а передусім озброєні необхідними знаннями вчителі, мотивовані позитивним ставленням держави до професії вчителя.

Гейміфікація – це застосування принципів гри в неігровому середовищі. Від інших ігрових форматів відрізняється фокусом на досягненні конкретної цілі, а не на власне грі.

Чому гейміфіковане навчання люблять і діти, і дорослі? Бо природний потяг до гри та дух змагання допомагає урізноманітнити та полегшити вивчення складних предметів чи тем. Гейміфікація навчання – ефективний спосіб утримати увагу та підвищити мотивацію.

Гейміфікація здатна суттєво полегшити вивчення іноземних мов. Досвід вчителів **BUKI** переконує у тому, що гейміфіковані формати спрощують запам'ятовування нового матеріалу. Найпростішими способами гейміфікації у вивченні іноземної мови онлайн і офлайн є флешкартки та вікторини.

Виступили: Коханчук Р. В. Багато інструментів гейміфікації для урізноманітнення домашніх завдань, можна використовувати в дистанційному навчанні. Допомогти у цьому можуть застосунки та навчальні сайти. Ось лише деякі з них:

- **Kahoo** – найпопулярніший сервіс для створення вікторин і тестів. Можна генерувати власний контент або використовувати матеріали інших користувачів;
- **Quizziz** – платформа для створення вікторин та флешкарток. Містить додаткову систему бонусів, режим домашнього завдання, а також меми;

- **Quizlet Live** – найкращий застосунок для групової комунікації учнів. Можна грати в командах від 6 осіб.

Вирішили :

2. Виступ Максименко В. В. взяти до уваги.

1. Використовувати у своїй роботі нові прийоми, методи та елементи методик.

2. Слухали:

Матвєєву Н. В. про “MOBILELEARNING при вивченні природничо-математичних дисциплін у початковій школі”.

Однією з характерних особливостей сучасного періоду розвитку цивілізації є його стрімка зміна. Людство вступило в новий етап свого розвитку – формується суспільство, в якому інформація й інформаційні процеси стають однією з найважливіших складових життєдіяльності людини та соціуму, що обумовлено зростаючими в ньому процесами глобальної інформатизації та комп'ютеризації різних сфер діяльності суспільства і людини. Для України інформатизація – шлях не лише до європейської інтеграції, але й до економічного добробуту, що визначає освіту його головним каталізатором.

Ситуація, яка спостерігається сьогодні у світі, безперечно доводить ефективність електронного (мобільного) навчання як це форми організації освітнього процесу, що за рахунок використання ІКТ може бути реалізована як в умовах географічної віддаленості учня і викладача, так і безпосередньо в школі для формування самостійної діяльності дітей щодо засвоєння програми навчання .

У порівнянні з електронним та дистанційним навчанням мобільне надає суб'єкту навчання більшу кількість «ступенів вільності» – вищу інтерактивність, більшу свободу руху, більшу кількість технічних засобів, основними з яких є UMPC – ультрамобільні ПК, Tablet PC – планшетні ПК, надпортативні ноутбуки, PDA (персональні цифрові помічники), аудіопрогравачі для запису та прослуховування лекцій, мультимедійні путівники музеями, мультимедійні навчальні консолі, електронні книжки, мобільні телефони, смартфони та багато інших.

Виступили:

1. Максименко В. В. , зазначила, що у своїй роботі використовує презентації, відео ;

Виконання онлайн тестів, складання пазлів, кросвордів.

Прослуховування аудіо-записів.

Створення мультимедійних файлів.

Збереження інформації.

ставати суб'єктами учіння.

Вирішили:

1. Прийняти до уваги виступ Матвєєвої Н. В. та використовувати у роботі.;

2. Використовувати нестандартні організаційні форми навчання та різні способи взаємодії учасників освітнього процесу, особливо ті, які містять елементи гри.

3.Слухали:

1.Левчук К. П.

Свої уроки будую на єдиному бажанні: допомогти учням урок за уроком, крок за кроком підійматися сходами оволодіння законами творення краси. На уроках знайомлю учнів з видами, жанрами та напрямками мистецтва з відомими художниками та народними майстрами, з художніми техніками та матеріалами.

Вибираючи методи та прийоми роботи користуюся принципом: «Учитель не повинен іти попереду, ведучи за собою дітей, не повинен іти позаду, весь час підштовхуючи їх, — він повинен бути весь час поряд і спільно вирішувати всі проблеми, що виникають у навчальному процесі». На заняттях з образотворчого мистецтва широко використовую інтерактивні методи та нестандартні форми організації уроку, проводжу уроки із використанням мультимедійної техніки та аудіо апаратури.

Завдання, які стоять сьогодні перед школою, неможливо вирішити без оновлення методів навчання, без розробки нових, продуктивних навчальних технологій. Вони як ніколи актуальні, бо спрямовані на підготовку таких громадян, які зможуть брати участь на високому інтелектуальному рівні у розв'язанні проблем, що постають перед нашим суспільством.

Виступили:

1.Довгань С. І.заявила, що кожна дитина – це неповторний світ. Вона має сама реалізовувати свій духовний потенціал. Головне, щоб учитель став їй другом і, допомагаючи подолати нерішучість, не замулив джерела індивідуальності, яке тільки-но починає пробивати собі шлях.

Вирішили:

- 1.Постійно підвищувати професійний рівень, педагогічну майстерність, загальну культуру;
- 2.Розвивати соціальні й навчальні навички, поєднуючи соціальний, емоційний та інтелектуальний розвиток.

Керівник ШМО _____

Максименко В. В.

Секретар _____

Коханчук Р. В.