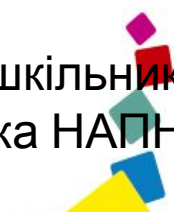




*ПОТЕНЦІАЛ ЗРОСТАННЯ ДИТИНИ В  
УМОВАХ НЕВИЗНАЧЕНОСТІ ОСВІТНЬОЇ  
СИТУАЦІЇ*

**ПІРОЖЕНКО ТАМАРА ОЛЕКСАНДРІВНА**  
доктор психологічних наук, професор,  
член-кореспондент НАПН України,  
завідувач лабораторії психології дошкільника  
Інституту психології імені Г.С.Костюка НАПН  
України



# Говоримо про

- 1 **Стратегічні зміни в українській системі в час глобальних викликів**
- 2 *Компетентність як освітній результат*
- 3 **Пріоритетні види діяльності на етапі дитинства**
- 4 **ГРА як інструмент підтримки благополуччя дитини**
- 5

# Освіта ХХІ століття – освіта „в тумані”

Ризики сліпоти  
до горизонтів  
розвитку:

- Заради чого і
- кого вчити?
- Чому і як вчити?
- Кому вчити?
- Якими ресурсами вчити?

**Освіта й навчання** – це інвестиція, ми витрачаємо час, увагу і гроші. Тому ми повинні чітко розуміти, що отримаємо на виході після процесу навчання. Є три найважливіші результати навчання. Якщо їх немає, то можна припустити, що це навчання не повноцінне. Отже, це: **знання, навички, компетенції;**

- **„середовище”, соціальний капітал, контакти** (ресурс ровесництва, покоління, довіра до соціального оточення, самооцінка. Випускники американських бізнес-шкіл вважають саме цей результат найважливішим, а не знання);
- **персональна трансформація і натхнення.**

# Зміна місії освіти

- **Освіта як трансляція знань**  
(знання, вміння, навички)



- **Освіта як індустрія**  
**можливостей** (мотиви, дії,  
сенси)  
:зміна знаннєвої парадігми  
**на**  
**компетентісну**

# Компетентність як освітній результат – це

система взаємопов'язаних компонентів фізичного, психічного, соціального, духовного розвитку особистості дитини

- емоційно-ціннісне ставлення
- сформованість знань
- здатність та навички до активного, творчого впровадження набутого досвіду, тобто до регуляції досягнень, поведінки, діяльності

Педагогічні впливи забезпечують цілісність особистості, яка проявляється в розвинених емоціях, зростаючій свідомості, керованій поведінці

# Цілісність розвитку дитини в Єдності впливів на емоції-інтелект-вольову регуляцію

## КОМПЕТЕНТНІСТЬ



*формування наскрізних умінь як маркер компетентності*

- керувати емоціями;
- висловлювати та обґрунтовувати власну думку;
- приймати рішення;
- розв'язувати проблеми;
- проявляти творчість та ініціативність;
- співпрацювати в колективі.

# Освітній потенціал компетентності





# Результат освіти (компетентність) - через збагачення досвіду діяльності

- ігрова
- комунікативна (спілкування)
- рухова
- мистецька
- пізнавальна
- господарчо-побутова



# Ключові лінії школи майбутнього:

## Чому і як учити?

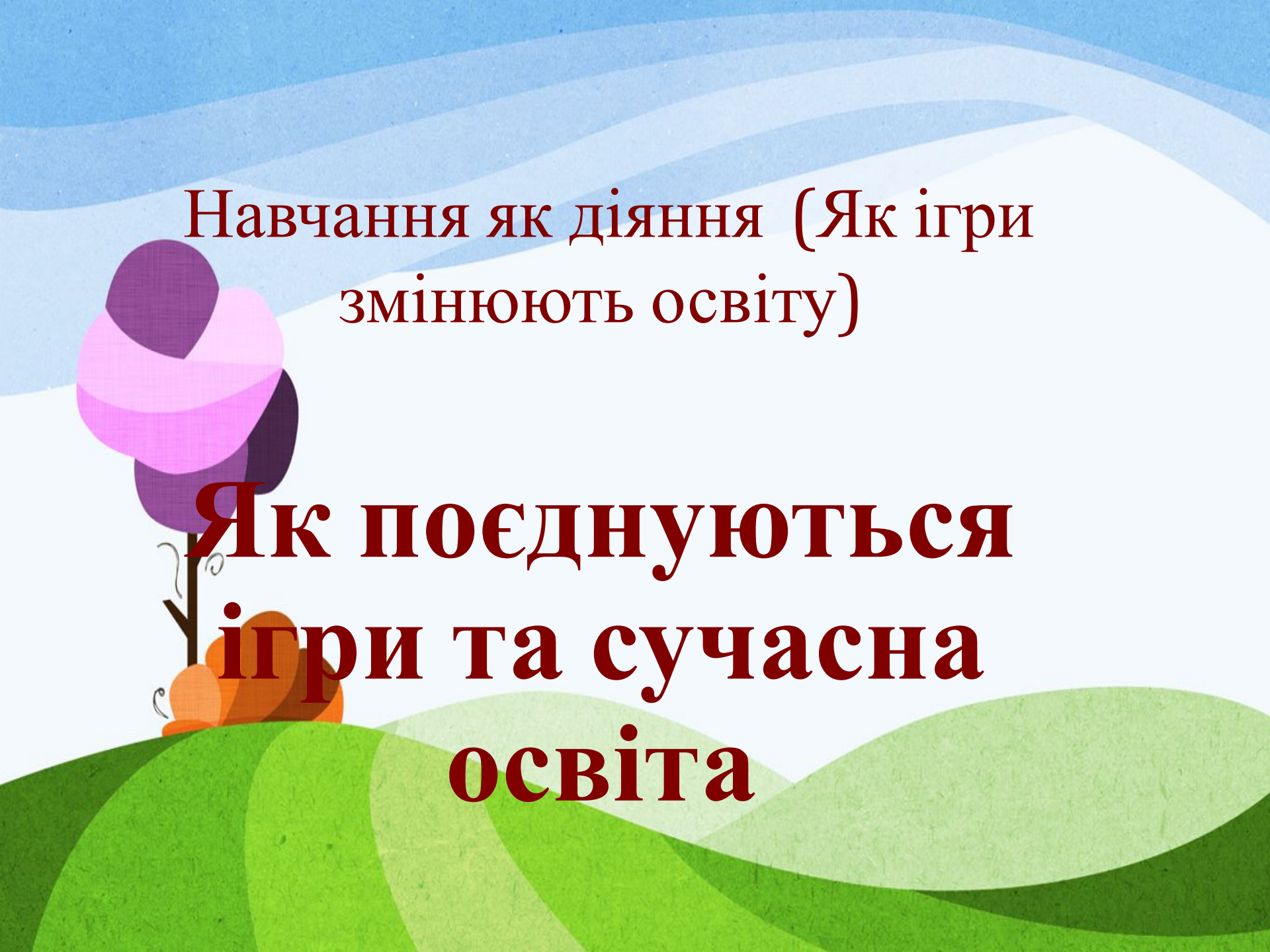
1. Learning to learn (учити  
вчитися. Освіта впродовж життя)

2. Learning as Doing (навчання як  
діяння)

# Універсальні Навички XXI століття

Мотивація  
готовності до  
змін

Компетентні  
сть  
оновлення  
компетенцій

The background features a stylized landscape with rolling hills in shades of green and blue. On the left, there are two flowers: one with purple and pink petals and another with orange and brown petals. The text is overlaid on this background.

Навчання як діяння (Як ігри  
змінюють освіту)

**Як поєднуються  
ігри та сучасна  
освіта**

# Вплив ігор на мотивацію

Ігри легко занурюють гравців у стан потоку (flow state), за якого людина не помічає нічого навколо, не звертає уваги на час і повністю зосереджується на діяльності

- Секрет у балансі. Якщо досягти балансу між складністю завдання та рівнем виконавця. На це й спирається одна з теорій мотивації – теорія потоку.

# Ігри – це свобода вибору

- Гравець автономний: має власного персонажа, керує його діями та вирішує, що він робитиме. Цей вибір обмежений, але він є. І вибір заохочує.
- Дає вихованцям можливість обирати й бути самостійним. Це не означає, що педагог відпускає дитину у вільне плавання. Потрібно лише запропонувати різні типи завдань
- В грі ми спіраємось на відчуття своїх сил, відчуття потенціалу і виконуємо не надто складні чи легкі завдання, а ті, що знаходяться на межі їх можливостей.



# Ігри – це зростання

- Гравці чітко відчують і бачать власний прогрес, навіть можуть його виміряти за допомогою балів, рівнів, рейтингів. Їм не потрібно чекати на кінець академічного року, щоб дізнатися про свої успіхи.
- Ігри надають миттєвий зв'язок та дарують можливість зіграти ще раз, щоб виправити попередні помилки та вправлятися у використанні потенціалу.
- Чим раніше ми дізнаємося про перемоги та промахи, тим краще, адже так можна швидше приділити увагу слабким місцям.



# Ігри – це командний дух

- гравець відчуває себе частиною групи, робить внесок у спільну діяльність, взаємодіє з іншими людьми. Бути членом команди – важливий аспект мотивації.
- Саме тому рейтингове оцінювання, яке застосовується в ЗНО, можна розцінювати як джерело зниження мотивації: воно навчає бути проти всіх, а не співпрацювати. Щоб виправити ситуацію, можна запропонувати таку альтернативу: заохочувати не особисту конкуренцію, а конкуренцію між групами. Тоді в навчанні буде задіяний соціальний контекст, а учні відточуватимуть навички командної роботи.
- Отже, опанування предметним змістом освіти об'єднує оптимальну складність, зростання, свободу вибору та командний дух. Ці фактори і «вмикають» внутрішню мотивацію.

*Почуття  
самостворення,  
можливість  
помічати власні  
досягнення та  
приналежність до  
спільноти – це  
три стовпи  
мотивації за  
теорією  
самодетермінації  
(Self-Determination  
Theory).*



# Що освіта має позичити в ігор

- Право на помилки;
- Миттєвий зворотній зв'язок;
- Відчуття прогресу;
- Захоплюючу історію

# **Школа майбутнього**

**= школа мотивації**

**= школа можливостей**

**= школа індивідуалізації**

# Ключове завдання школи майбутнього

● **Від  
оволодіння  
універсаль-  
ними діями**

● **до смислового  
метапредметного  
розуміння (цілісна  
картина світу на  
основі розуміння зв'язків)**

# Формула мотивуючої освіти

„Без оцінок, без невдач, без поспіху”

- **Ключові навички** (здатність працювати в команді, вміння оцінювати ситуацію та приймати рішення, розрізняти та конструктивно керувати емоціями)

**Освіта як індустрія розвитку  
можливостей та потенціалів**

# ПЕДАГОГ ХХІ століття

□ Мотиватор

□ Комунікатор

□ Навігатор

# .....ПЕДАГОГІЧНИЙ ПОРТАЛ . Реалізація проєктів: «РАДІСТЬ РОЗВИТКУ», «ВЧИМОСЯ ЖИТИ РАЗОМ»,

UNICEF Україна - Головна | Дошкільна освіта - Ресурси

аутта.org.ua/ua/ProjectUNICEF/resource/preschool

Портал превентивної освіти

ПОДІЇ | ТЕМАТИКА | УЧИТЕЛЬСЬКІ ІДЕЇ | ПУБЛІКАЦІЇ | ШКІЛЬНІ УМОВИ | РЕСУРСИ

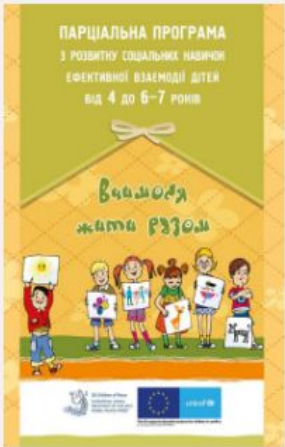
Актуальні теми: Оцінка проєкту "Вчимося жити разом" | Семінар по порядку денному ЮНІСЕФ у сфері освіти | Основні результати і вплив проєкту "Вчимося жити разом" | Освітній проєкт #НеБийДитину. Буклет на підтримку батькам | Розвиток дрібної моторики дошкільнят | Фільм о Марии Монтессори

Головна / Події / Проєкт ЮНІСЕФ / Ресурси / Дошкільна освіта

### Дошкільна освіта

Дошкільна освіта | Початкова школа | Основна та старша школа

#### Видання «Вчимося жити разом»



Парціальна програма з розвитку соціальних навичок ефективної взаємодії дітей від 4 до 6-7 років «Вчимося жити разом»

#### Корисні посилання


- Базові поняття (234)
- Фізичне здоров'я (224)
- Профілактика неінфекційних захворювань (1010)
- Профілактика соціально небезпечних захворювань (148)
- Безпека (184)
- Соціальне благополуччя (320)
- Психологічне благополуччя (394)
- Вчимося жити разом (332)

Пошук серед 3284 розробок

powerpointstor...pptx | ФОН2.jpg | фОН.jpg

Показати все

22:34 17.04.2017



**ПРОГРАМА РОЗВИТКУ  
СОЦІАЛЬНИХ НАВИЧОК  
ЕФЕКТИВНОЇ ВЗАЄМОДІЇ  
ДОШКІЛЬНИКІВ**

# Структура програми

Вихідні положення, зміст та форми реалізації

Напрямок "Простір, дружній до дитини"

Напрямок "Я та інші люди"

Напрямок "У злагоді та radoцax творимо добрі справи"

Напрямок "Ми поруч із тобою"





# "У злагоді та radoщах творимо добрі справи" (взаємодія у спільній діяльності)

- вікові особливості та завдання розвитку

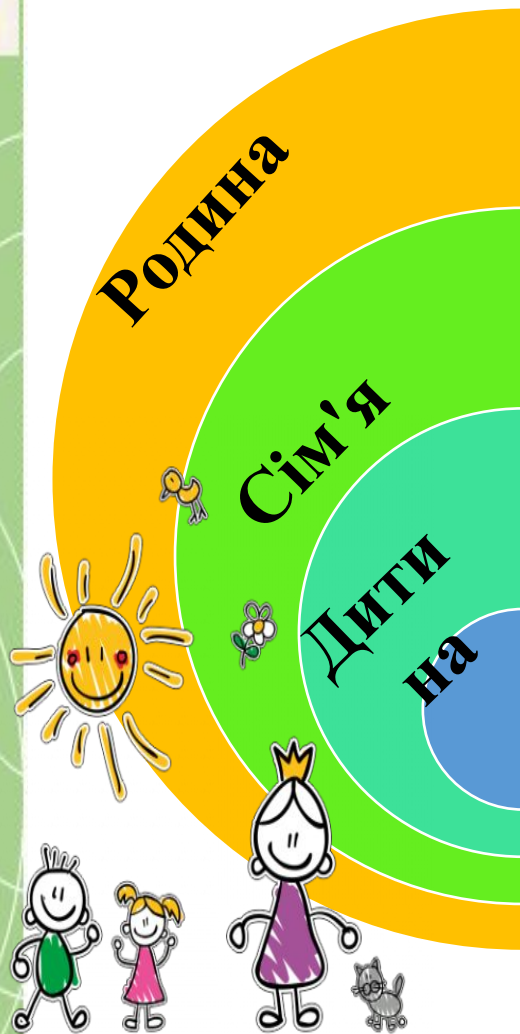
Завдання освітньої роботи:

- взаємини в сім'ї
- взаємини з ровесниками та іншими дітьми

Критерії оцінки ефективності реалізації положень розділу



# Участь батьків



Безумовне сприйняття дитини. Повага до її потреб та бажань, її емоційної підтримки та заохочення. Врахування думки дитини під час прийняття спільних рішень, надання їй

Створення простору для активної життєдіяльності дитини на побутовому та культурному рівнях.

Забезпечення щоденного позитивного емоційного, вербального та фізичного контакту з дитиною, вияв щирої зацікавленості та особистої участі у справах

дитини (ігри, освіта, дозвілля, побут, спілкування тощо).

Забезпечення умов для набуття дитиною соціального досвіду взаємодії з однолітками та дорослими (гра та освіта з іншими дітьми; участь у культурних, мистецьких, громадських подіях тощо).