



СУЧАСНІ ОСВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ ДЛЯ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ

*Харківський ліцей №36
Харківської міської ради*





ЗАКОН УКРАЇНИ «ПРО ОСВІТУ»



Реформування освіти України в напрямку інтеграції в європейський освітній простір передбачає розробку та впровадження інноваційних освітніх систем і технологій. Згідно Закону України «Про освіту» ст. 51. серед професійних компетентностей педагогічного працівника є практичні вміння застосування сучасних методів і технологій навчання.

НОВА УКРАЇНСЬКА ШКОЛА



Новий зміст освіти, заснований на формуванні компетентностей, потрібних для успішної самореалізації в суспільстві.

Одним з ключових моментів НУШ є сучасне освітнє середовище, яке забезпечить необхідні умови, засоби і технології для навчання учнів, освітян, батьків не лише в приміщенні навчального закладу.



ХМАРНІ ТЕХНОЛОГІЇ



Хмарні технології (англ. Cloud Technology) – це парадигма, що передбачає віддалену обробку та зберігання даних. Ця технологія надає

користувачам мережі інтернет доступ до комп'ютерних ресурсів сервера і використання програмного забезпечення як онлайн-сервіса.



ХМАРНІ ТЕХНОЛОГІЇ

Хмарні сервіси надають широкі можливості для створення різних навчальних ситуацій в яких учні можуть освоювати і відпрацьовувати навички необхідні в XXI столітті:

- * **інформаційна грамотність**, тобто вміння шукати інформацію, порівнювати її з різних джерел, розпізнавати та вибирати найнеобхідніше;
- * **мультимедійна грамотність** – здатність розпізнавати і використовувати різні типи медіаресурсів як у роботі так, і в навчанні;
- * **організаційна грамотність** – здатність планувати свій час так, щоб встигнути, все що заплановано;
- * **розуміння взаємозв'язків**, які існують між різними людьми, групами та організаціями;
- * **комунікативна грамотність** – це навички ефективного спілкування та співробітництва;
- * **продуктивна грамотність** – здатність до створення якісних продуктів, можливість використання засобів планування.



МОБІЛЬНЕ НАВЧАННЯ

Мобільне навчання тісно пов'язане з електронним та дистанційним навчанням, відмінністю є використання мобільних пристроїв. Навчання проходить незалежно від місця знаходження і відбувається при використанні портативних технологій. Передумови для мобільного навчання було закладено в 70-х роках минулого століття, коли Алан Кей (американський науковець у галузі теорії обчислювальних систем) запропонував використовувати комп'ютер розміром зі звичайну книжку для навчальних цілей.



МОБІЛЬНЕ НАВЧАННЯ

Мобільні технології – це технології навчання, що базуються на використанні мобільних пристроїв (мобільні телефони, смартфони, комунікатори, кишенькові комп'ютери, планшетні комп'ютери), мобільних додатків (програми для мобільних пристроїв) і сервісів (отримання, зберігання, обробка, пошук, передавання інформації та ін. за допомогою мобільного пристрою) та засобів мобільного зв'язку (GSM, WAP, GPRS, Bluetooth, Wi. Fi, i. Max) у навчальному процесі.



QR-коди



QR-код (з англійської Quick Response

Code «швидкий відгук») – це графічне зображення, в якому зашифрована певна інформація, посилання на сайт чи окрему його сторінку. Зчитування QRкоду відбувається за допомогою звичайної камери типового смартфона.

Для цього на ньому має бути попередньо встановлена відповідна програма-сканер.



STEM-ОСВІТА

Акронім STEM вживається для позначення популярного напрямку в освіті, що охоплює природничі науки: (Science), технології (Technology), технічну творчість (Engineering) та математику (Mathematics). Це напрям в освіті, при якому в навчальних програмах посилюється природничо-науковий компонент + інноваційні технології. Технології використовують навіть у вивченні творчих, мистецьких дисциплін.



STEAM-ОСВІТА

STEAM (S – science, T – technology, E – engineering,



A – art, M – mathematics) – це сучасний підхід до навчання, який поєднує природничі науки, технології, інженерію, мистецтво і математику.

Мета технології – комплексно формувати ключові фахові і

соціально особистісні компетентності молоді, які визначають її конкурентоспроможність на ринку праці.



СТОРИТЕЛЛІНГ



Сторітеллінг (story – історія; telling – розповідати) – це ефективний метод донесення інформації до аудиторії шляхом розповідання смішних, зворушливих або повчальних історій з реальними або вигаданими персонажами. Він поєднує в собі психологічні, управлінські та інші аспекти і дозволяє не лише ефективно донести інформацію до аудиторії, а й мотивувати її на певні вчинки і отримати максимально високі результати.



КЕЙС-МЕТОД



Кейс-метод (або метод конкретних ситуацій, аналіз ситуацій) – це засіб активного проблемно-ситуаційного аналізу, що ґрунтується на навчанні шляхом розв’язування задач-ситуацій (кейсів). Головне його

призначення – не надання готових знань, а розвиток в учнів здатності розв’язувати проблеми і знаходити їх рішення самостійно.

Батьківщиною методу case-study є Сполучені Штати Америки, а саме школа бізнесу Гарвардського університету.



КРОССЕНС



Кроссенс – це сучасний методичний прийом візуалізації навчального матеріалу. Слово «кроссенс» означає «перетин значень» і створено за аналогією зі словом «кросворд».

Ця унікальна ідея належить письменнику, педагогу і математику Сергію Федіну і доктору технічних наук,

художнику і філософу Володимирі Бусленко.

Кроссенс уперше був надрукований у 2002 році у журналі «Наука і життя».



Ідея кроссенса проста, як і все геніальне. Це асоціативний ланцюжок, що складається з дев'яти картинок.

Зображення розташовують так, що кожна картинка має зв'язок із попередньою і наступною, а центральна поєднує за змістом зразу декілька картинок. Завдання того, хто розгадує кроссенс

– знайти асоціативний зв'язок між сусідніми (тобто тими, що мають спільний бік) картинками. Зв'язки в головоломці можуть бути і поверхневими, і глибокими. «Кроссенс»: крос (англ. cross) – перехрестя, сенс (англ. sens) – смисл, тож кроссенс – перехрестя смислів

Кроссенс (від англ. cross – перехрестя, sens – смисл) – це візуальний асоціативний ланцюжок, який складається з 9 зображень, кожен з яких пов'язаний з попереднім і наступним зображенням, що в результаті з різних сторін розкриває певне поняття, явище або факт.



ФІШБОУН

«Фішбоун» («риб'яча кістка», «риб'ячий скелет»)



– спрощена назва методу японського вченого Каору Ісікава. Ця графічна техніка представлення інформації дозволяє образно продемонструвати хід

аналізу будь-якого явища через виділення проблеми, з'ясування її причин та підтверджуючих фактів і формулювання висновку з питання.

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ

Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити цікавим й



захоплюючим вивчення предметів, активізує увагу, підвищує інтерес до навчання.

Сухомлинський В. О. писав: «Гра – це величезне світле вікно, крізь яке в

духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що засвічує вогник допитливості».



ГЕЙМІФІКАЦІЯ



Гейміфікація або ігрофікація – це використання окремих елементів ігор у неігрових практиках.

Термін «гейміфікація» вперше виник у 1912 р., коли відома компанія «Крекер» у власну продукцію почала вкладати іграшку-сюрприз, що в подальшому стало популярним і серед інших компаній.



ГЕЙМІФІКАЦІЯ

Команда хмарної платформи Classtime пропонує використання командних ігор під час освітнього процесу.

Classtime – це онлайн-сервіс для миттєвих тестів, які можна проводити як під час уроку, так і давати на домашнє завдання. В Classtime основний фокус – **співпраця**. Лише успіх цілого класу допоможе Командній Грі мати позитивне завершення.

Ціль командних ігор – сприяти розвитку навичок співпраці в класі на противагу суперництву з визначенням абсолютних переможців, залучення усього класу до спільної роботи, розвиток аналітичних навиків та критичного мислення, насичення уроку релевантним візуальним матеріалом.



ВЕБ-КВЕСТИ

У перекладі з англійської мови quest - це пошук,



web - павутина, мережа, інтернет. Вперше модель web-квесту була представлена викладачами університету Сан-Дієго Берні Доджем та Томом Марчем у 1995 р. Веб-квест визначається ними як «орієнтовна діяльність, де

практично вся інформація береться з мережі інтернет» Квести призначені для розвитку в учнів та вчителів вміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію.



КВЕСТИ



Квест (від англ. quest – пошук, adventure – пригода) – пригодницька гра.

У педагогічній науці поняття «квест» визначається як технологія, метод чи форма організації

дослідницької діяльності, для виконання якої учні здійснюють пошук інформації, аналізують, систематизують її та виконують певні завдання.



ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНІ ТЕХНОЛОГІЇ



Однією із 10 ключових компетентностей Нової української школи є «Екологічна грамотність і здорове життя. Уміння розумно та раціонально користуватися природними ресурсами в рамках сталого розвитку, усвідомлення ролі навколишнього середовища для життя і здоров'я людини, здатність і бажання дотримуватися здорового способу життя».



Біодекватна технологія

Біологічно адекватна методика – це сукупність скоординованих дій



учителя й учня, спрямованих на активізацію цілісних динамічних образів за навчальними дисциплінами та формування навичок інструментальної роботи з ними. І, як результат, це створення мотивації для пізнавальної діяльності.

Біоадекватна методика викладання вперше описана на початку 90-х років ХХ ст.

ІНШІ ПЕДАГОГІЧНІ ПРИЙОМИ



Дякую за увагу

