

# СУЧАСНІ ОСВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ



Реформування освіти України в напрямку інтеграції в європейський освітній простір передбачає розробку та впровадження інноваційних освітніх систем і технологій.

Відповідно до **Закону України «Про освіту»** ( стаття 51) серед професійних компетентностей педагогічного працівника є практичні вміння застосування сучасних методів і технологій навчання.

## ЗАКОН УКРАЇНИ «ПРО ОСВІТУ»



**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-сервісу.



# ХМАРНІ ТЕХНОЛОГІЇ

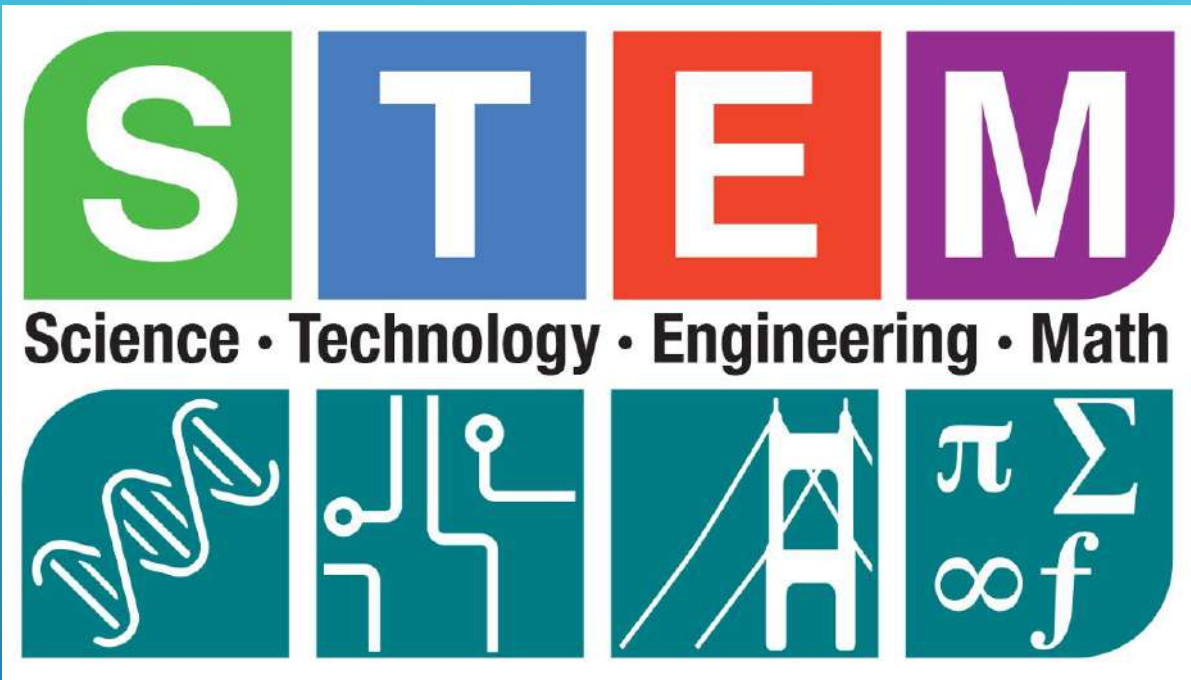


**QR-код** (з англійської Quick Response Code «швидкий відгук») – це графічне зображення, в якому зашифрована певна інформація, посилання на сайт чи окрему його сторінку. Зчитування QRкоду відбувається за допомогою звичайної камери типового смартфона. Для цього на ньому має бути попередньо встановлена відповідна програма-сканер.

Принцип такого кодування було створено японською компанією Denso Wave в 1994 р. для потреб машинобудування.

QR-КОДИ





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.

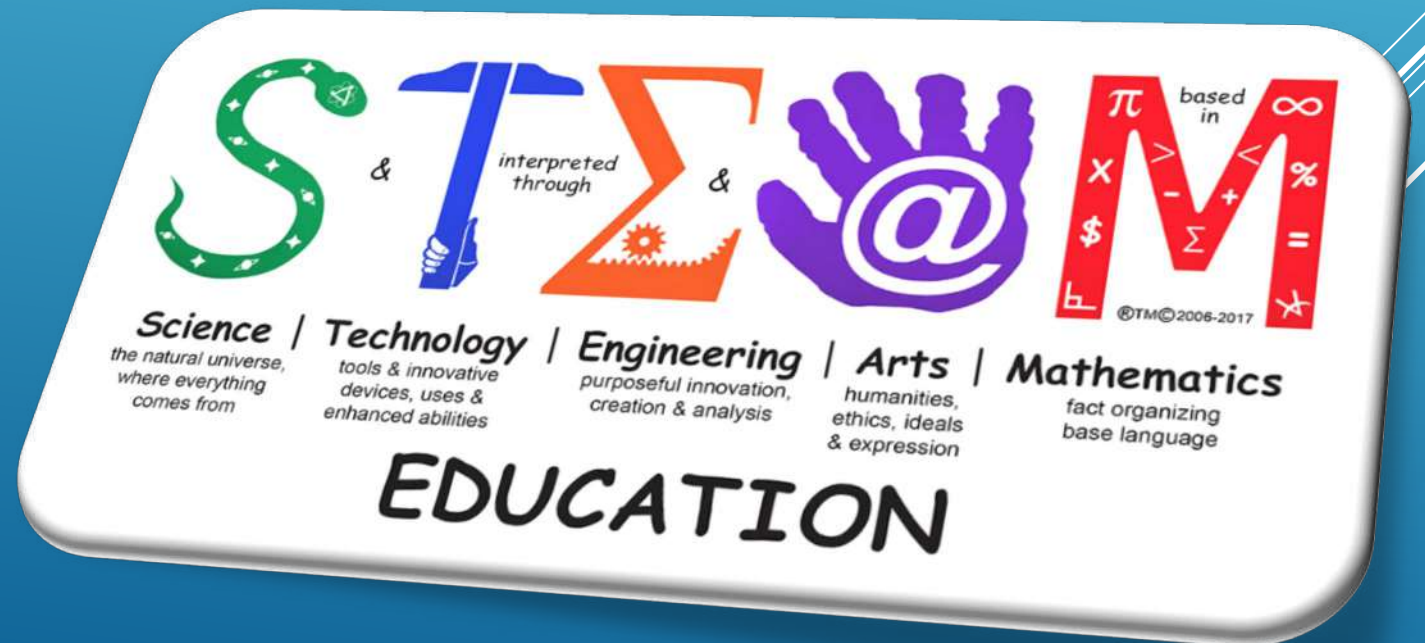
Технології використовують навіть у вивченні творчих, мистецьких дисциплін.

STEM 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.

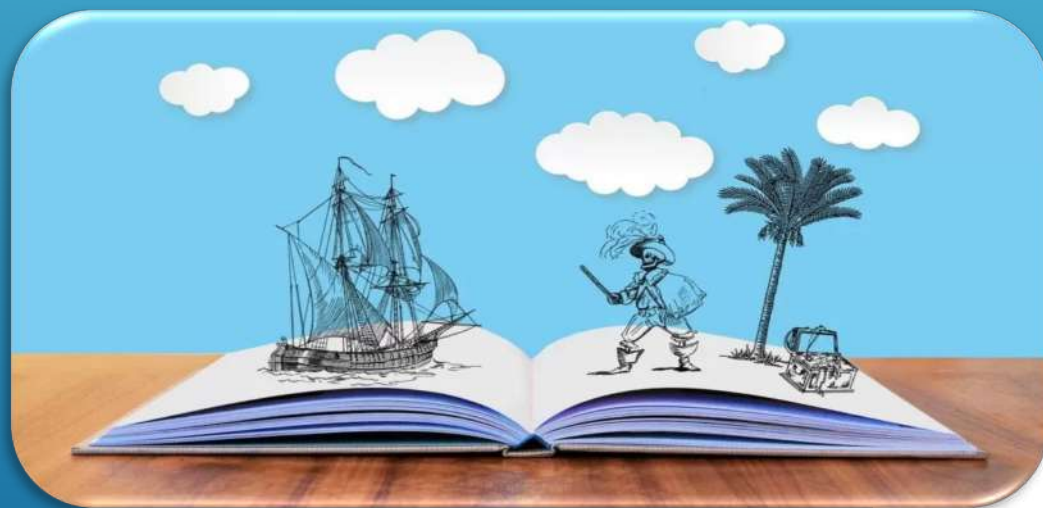
Мета технології – комплексно формувати ключові фахові і соціально особистісні компетентності молоді, які визначають її конкурентоспроможність на ринку праці.

# STEAM ОСВІТА



**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.

Ця методика була розроблена та успішно випробувана на особистому досвіді Девідом Армстронгом, головою міжнародної компанії Armstrong International.



СТОРИТЕЛЛІНГ



**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 здатності розв'язувати проблеми і знаходити їх рішення самостійно.

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



# КЕЙС-МЕТОД

**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».

# ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ





**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 вихованці здійснюють пошук інформації, аналізують, систематизують її та виконують певні завдання.

КВЕСТ

У системі освіти - це створення персоналізованого навчального місця.

Це біометричні гаджети, які розпізнають голос.

Це сенсори, які обробляють природну мову.

Це розумні кімнати.

**Штучний інтелект** дозволяє обчислити емоційний, психічний стан людини, дозволяє підказати педагогу якісь проблемні моменти (наприклад, якщо дитина схильна до суїциду).

Якщо розглядати психолого-педагогічні моменти, то штучний інтелект збирає великі дані про успішність дитини, про те, як вона поводить себе під час заняття при використанні комп'ютера. Якщо дитина відповідає на питання тестів, якщо вона проходить онлайн-навчання, – система накопичує ці дані для того, щоб потім підказати педагогу, які є проблеми.

Система штучного інтелекту також допомагає вибрати рівні проходження завдання.

За прогнозами футурологів, до 2030 року штучний інтелект замінить 800 млн. робочих місць. Потрібно встигнути підготуватися до взаємодії з роботами.



# AI – ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ

Однією із ключових компетентностей 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».

ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНІ  
ТЕХНОЛОГІЇ



Напевно, вам знайоме почуття, коли мозок немов би глухне і ви ні на чому не можете зосередитися. Такий стан називають розумовою втомою. Відпочити і повернутися в норму допоможе перебування на природі. Замінімо традиційне заняття на **пленерне** – це заняття на свіжому повітрі, просто неба.

При цьому не обов'язково виходити далеко за межі закладу освіти, цілком достатньо подвір'я.

Деякі заклади освіти, навіть, облаштували спеціальні «зелені класи/групи» для проведення занять просто неба.

На таких заняттях діти на власні очі можуть побачити те, що вчать. Вони контролюють процес навчання, бачать зв'язок між навчальним матеріалом і реальним світом, власним досвідом.

Уроки/заняття на природі більш живі, неформальні, комфортні. Тому заняття просто неба – потреба часу!

## ПЛЕНЕРНІ ЗАНЯТТЯ



**Тайм-менеджмент** – це наука і мистецтво ефективного керування людиною собою, раціонального використання власного часу і часу інших.

Уміння керувати своїм часом – шлях до професійної і особистісної успішності вчителів і вихователів, враховуючи їхню високу зайнятість.

Тайм-менеджмент включає в себе широкий спектр діяльності, в тому числі:

- постановка цілей;
- планування і розподіл часу;
- делегування завдань і керування ресурсами;
- аналіз затрат часу;
- фіксація часу;
- пріоритизація;
- складання списків тощо



# ТАЙМ-МЕНЕДЖМЕНТ У ПЕДАГОГІЧНІЙ ПРАКТИЦІ

# Інструменти для раціонального використання часу.

## «ABC планування».

Методика ABC базується на трьох основних правилах:

- Категорія А – найбільш важливі справи. (Вони складають приблизно 15% всіх справ, якими ви займаєтеся, але приносять приблизно 65% результатів).
- Категорія В – важливі справи. (Вони складають близько 20% всіх ваших справ і приносять близько 20 % результатів).
- Категорія С – справи найменшої важливості. (Вони складають приблизно 65% ваших справ, але приносять приблизно 15% результатів).

## «Закон Парето».

Основним його правилом є те, що найменша частина дій приносить найбільшу частину результатів.

Наочно дане правило виглядає так:

- 20% дій = 80% результату
- 80% дій = 20% результату

# ТАЙМ-МЕНЕДЖМЕНТ У ПЕДАГОГІЧНІЙ ПРАКТИЦІ





## «Хронометраж».

Основними цілями є виявлення «поглиначів часу», пошук резервів часу і вироблення почуття часу.

Вести хронометраж доволі просто:

- записувати всі свої дії з точністю до 5 хвилин протягом 2-3 тижнів;
- записи доповнювати коментарями і додатковими параметрами.

## «Список цілей і завдань».

Це перелік того, що потрібно зробити.

Складається список цілей і завдань дуже просто:

- на аркуші паперу записувати все, що вам потрібно виконати;
- по завершенню виконанні пункти викреслювати.



# ТАЙМ-МЕНЕДЖМЕНТ У ПЕДАГОГІЧНІЙ ПРАКТИЦІ