ДРОГОБИЦЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ІВАНА ФРАНКА

Кафедра педагогіки та методики початкової освіти

Леся КОЛТОК, Соломія ІЛЛЯШ

ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ОСВІТНІХ ГАЛУЗЕЙ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ: МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

Дрогобич, 2026

УДК 373.3:37.091.3:004

Рекомендовано вченою радою Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка (протокол від 26 березня 2026 р. № 4)

Рецензенти:

Світлана ГІРНЯК, доктор філологічних наук, професор кафедри фундаментальних дисциплін початкової освіти Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка;

Марія СТОРОНСЬКА, вчитель-методист, старший вчитель початкових класів гімназії №17 Дрогобицької міської ради.

Відповідальний за випуск:

Ірина САДОВА – доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри педагогіки та методики початкової освіти Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка.

Колток Л., Ілляш С. Технології навчання освітніх галузей у початковій школі: методичні рекомендації до практичних занять. Дрогобич: Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка, 2026. 162 с.

У навчально-методичному посібнику стисло та систематизовано викладено основний зміст курсу «Технології навчання освітніх галузей у початковій школі» відповідно до робочої програми навчальної дисципліни для фахівців другого (магістерського) рівня вищої освіти галузі знань А Освіта спеціальності А3 «Початкова освіта».

Посібник пропонує систематизований виклад сучасних педагогічних технологій, які застосовуються у процесі навчання учнів початкових класів. Видання містить методичні орієнтири для організації практичних занять, спрямованих на формування професійних компетентностей майбутніх учителів. Особливу увагу приділено інтеграції освітніх галузей, розвитку ключових компетентностей та впровадженню інноваційних методів навчання відповідно до концепції Нової української школи.

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА……4

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ……7

ПЕРЕЛІК ПИТАНЬ ДО ЕКЗАМЕНУ……148

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ…….154

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОМАЦІЇ……158

ПЕРЕДМОВА

Дисципліна **«Технології навчання освітніх галузей у початковій школі»** є обов'язковим компонентом освітньо-професійної програми «Початкова освіта» другого (магістерського) рівня вищої освіти у галузі знань А Освіта за спеціальністю А3 Початкова освіта.

Курс спрямований на формування у здобувачів здатності професійно застосовувати сучасні педагогічні технології в освітніх галузях початкової школи відповідно до вимог Державного стандарту початкової освіти, Концепції НУШ, принципів компетентнісного, діяльнісного, інтегрованого та особистісно орієнтованого навчання.

Дисципліна забезпечує міжгалузеву підготовку, охоплюючи технології навчання мовно-літературної, математичної, природничої, громадянської, мистецької, технологічної та інших освітніх галузей, а також інтегрованих курсів.

Метою дисципліни є формування у здобувачів освіти магістерського рівня системного розуміння сучасних технологій навчання в початковій школі та розвиток здатності обґрунтовано добирати, адаптувати й впроваджувати їх у професійній діяльності з урахуванням вікових особливостей учнів молодшого шкільного віку, принципів педагогіки партнерства, інклюзивності, сталого розвитку та соціально-емоційного навчання (СЕН).

Завдання дисципліни.

Теоретичні:

- розкрити сутність, класифікацію та принципи сучасних педагогічних технологій;
- охарактеризувати технології навчання в різних освітніх галузях початкової школи;
- проаналізувати нормативні документи, які регламентують організацію освітнього процесу в НУШ.

Практичні:

• формувати вміння проєктувати уроки та освітні ситуації з використанням сучасних технологій;

• розробляти інтегровані модулі, дидактичні матеріали та інструменти оцінювання;

• застосовувати цифрові, інтерактивні, ігрові та дослідницькі технології.

Дослідницькі:

• здійснювати аналіз ефективності педагогічних технологій;

• проводити мікровикладання та рефлексивний аналіз власної діяльності;

• впроваджувати елементи педагогічного експерименту.

Соціально-емоційні та професійні:

• розвивати навички педагогіки партнерства;

• інтегрувати СЕІ-підходи у навчальні технології;

• формувати здатність до командної взаємодії та професійної комунікації.

Місце дисципліни в освітній програмі.

Дисципліна належить до нормативної (обов'язкової) складової ОПП «Початкова освіта» та забезпечує реалізацію фахових компетентностей, пов'язаних із:

• проєктуванням освітнього процесу в початковій школі;

• добором і застосуванням сучасних педагогічних технологій;

• організацією інтегрованого навчання;

• формуванням ключових і предметних компетентностей учнів початкових класів;

• використанням цифрових інструментів у навчанні;

• забезпеченням інклюзивного та безпечного освітнього середовища.

Компетентності, які формує дисципліна.

Загальні компетентності (ЗК):

• здатність до критичного та системного мислення;

• здатність до комунікації та командної роботи;

• здатність до інноваційності та креативності;

• здатність до самоосвіти та професійного розвитку.

Фахові компетентності (ФК):

- здатність проєктувати освітній процес у початковій школі;
- здатність добирати та застосовувати сучасні педагогічні технології;
- здатність організовувати інтегроване навчання;
- здатність здійснювати формувальне та підсумкове оцінювання;
- здатність створювати інклюзивне, безпечне та мотивувальне освітнє середовище;
- здатність використовувати цифрові технології в навчанні.

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

Практичне заняття№1

ТЕМА: ОСОБИСТІСНО-ОРІЄНТОВАНА ПЕДАГОГІКА ЯК ДОМІНАНТА НУШ

Тривалість: 2 академічні години (90 хв).

Форма: практичне заняття з елементами дискусії, аналізу кейсів, групової роботи та рефлексії.

1. Мета заняття.

Студенти повинні:

• усвідомити сутність особистісно-орієнтованої педагогіки як ключового принципу НУШ;

• навчитися добирати технології та методи, які забезпечують індивідуалізацію та диференціацію навчання;

• розвинути навички аналізу педагогічних ситуацій крізь призму особистісного підходу;

• сформувати власне бачення ролі вчителя у створенні безпечного, підтримуючого та мотиваційного середовища.

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

• пояснюють значення поняття «особистісно-орієнтована педагогіка»;

• знають ключові принципи та технології НУШ;

• аналізують педагогічні кейси з позиції особистісного підходу;

• пропонують власні приклади завдань та методів для реалізації індивідуалізації навчання;

• здійснюють рефлексію щодо власної педагогічної позиції.

3. Структура заняття (90 хв).

1. Мотиваційний етап (10 хв).

Вправа «Учень у центрі».

• Студенти відповідають на запитання: «Що означає поставити дитину в центр навчання?».

• Викладач підсумовує: особистісно-орієнтована педагогіка є домінантою НУШ.

2. Теоретичний блок (15 хв).

Коротке обговорення.

• Сутність особистісно-орієнтованої педагогіки.

• Принципи: індивідуалізація, диференціація, партнерство, емоційна безпека, розвиток компетентностей.

• Технології: проєктне навчання, інтерактивні методи, навчання через діяльність, формувальне оцінювання.

3. Аналітичний блок (20 хв).

Робота в групах.

Завдання: проаналізувати педагогічні ситуації та визначити, як у них реалізується (або порушується) особистісно-орієнтований підхід.

• Ситуація 1: учень не може впоратися із завданням, учитель пропонує додаткову підтримку.

• Ситуація 2: у класі обговорюють тему, але думку одного учня ігнорують.

• Ситуація 3: учні працюють над проєктом у групах, кожен має власну роль.

Групи презентують висновки.

4. Практичний блок (30 хв).

Мікровикладання.

Завдання: створити 5-7 хвилинний фрагмент уроку, у якому реалізовано особистісно-орієнтований підхід.

Структура фрагменту:

1. Тема.

2. Мета.

3. Обрана технологія (інтерактивна, проєктна, діяльнісна).

4. Хід фрагменту (вступ, основна діяльність, підсумок).

5. Очікуваний результат.

Групи презентують свої міні-уроки.

5. Рефлексія (15 хв).

Вправа «Мій педагогічний акцент».

Студенти називають одну рису, або технологію, яку вони вважають ключовою для особистісно-орієнтованої педагогіки.

- Обговорення: як ці елементи можна інтегрувати у практику НУШ.
- Підсумок заняття.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1. Сутність особистісно-орієнтованої педагогіки.

Особистісно-орієнтована педагогіка (ООП) – це сучасна гуманістична концепція освіти, у центрі якої перебуває дитина як унікальна, неповторна особистість, яка має власний темп розвитку, інтереси, здібності, емоційні потреби та життєвий досвід.

ООП виходить із переконання, що кожна дитина здатна до розвитку, якщо навчання організоване так, щоб підтримувати її сильні сторони, індивідуальні особливості та внутрішню мотивацію.

У НУШ цей підхід є філософською основою освітнього процесу, який визначає:

- стиль взаємодії вчителя й учня;
- способи організації навчання;
- підходи до оцінювання;
- створення безпечного освітнього середовища;
- вибір технологій і методів навчання.

ООП – це не окрема методика, а система педагогічних рішень, яка забезпечує розвиток дитини як суб’єкта навчання.

2. Історичні витоки та наукові засади.

Особистісно-орієнтована педагогіка спирається на ідеї:

• К. Роджерса – гуманістична психологія, орієнтація на потреби особистості;

• Л. Виготського – «зона найближчого розвитку», соціальна природа навчання;

• Д. Ельконіна, В. Давидова – діяльнісний підхід;

• Ш. Амонашвілі – педагогіка співробітництва;

• М. Монтессорі, Р. Штайнера – індивідуалізація та свобода вибору;

• Дж. Дьюї – навчання через діяльність.

Усі ці підходи об’єднує ідея.

3. Принципи особистісно-орієнтованої педагогіки ООП у НУШ реалізуються через такі ключові принципи:

1. Індивідуалізація;

2. Врахування темпу, стилю навчання, рівня підготовки, інтересів і потреб кожного учня;

3. Варіативність;

4.Надання можливості вибору: завдань, способів виконання, інструментів, партнерів, темпу.

5. Суб’єктність (дитина – активний учасник освітнього процесу, який приймає рішення, ставить цілі, оцінює власний прогрес).

6. Педагогіка партнерства (взаємоповага, довіра, співпраця між учителем, учнем і батьками).

7. Підтримка та успіх (створення ситуацій, у яких кожна дитина може відчути компетентність і значущість).

8. Емоційна безпека (безпечне середовище як умова розвитку та навчання).

9. Рефлексія (усвідомлення учнем власних досягнень, труднощів, емоцій та шляхів розвитку).

4. Особистісно-орієнтована педагогіка в контексті НУШ.

Нова українська школа визначає ООП як домінанту, оскільки вона:

• відповідає віковим особливостям учнів початкових класів;

• забезпечує розвиток ключових компетентностей;

• формує внутрішню мотивацію до навчання;

• сприяє розвитку самостійності та відповідальності;

- підтримує індивідуальні освітні траєкторії;
- поєднується з діяльнісним, компетентнісним та інтегрованим підходами;
- є основою формувального оцінювання.

ООП – це також основа для інклюзивної освіти, оскільки дозволяє адаптувати навчання до потреб кожної дитини.

5. Технології, що реалізують ООП у початковій школі.

1. Диференціація навчання:
- за рівнем складності;
- за темпом;
- за інтересами;
- за стилем навчання.

2. Індивідуальні освітні траєкторії.

Планування навчання з урахуванням сильних сторін і потреб учня.

3. Навчання через діяльність.

Дослідження, експерименти, моделювання, практичні завдання.

4. Проєктні технології.

Розвиток самостійності, творчості, співпраці.

5. Ігрові технології та гейміфікація.

Особливо ефективні у початковій школі.

6. Технології співпраці.

Робота в парах, групах, кооперативне навчання.

7. Формувальне оцінювання.
- зворотний зв’язок;
- самооцінювання;
- взаємооцінювання;
- рубрики;
- чек-листи.

8. Цифрові технології.

Інтерактивні платформи, онлайн-дошки, інструменти для диференціації.

9. СЕН (соціально-емоційне навчання).

Підтримка емоційної сфери, розвиток емпатії, саморегуляції, співпраці.

6. Роль учителя в особистісно-орієнтованій педагогіці.

Учитель НУШ – це:

Фасилітатор (створює умови для навчання, а не просто передає знання).

Коуч (підтримує розвиток сильних сторін дитини).

Партнер (взаємодіє з учнем на засадах довіри та поваги).

Дизайнер освітнього середовища (добирає технології, які відповідають потребам дітей).

Аналітик (відстежує прогрес, аналізує труднощі, адаптує навчання).

7. Очікувані результати впровадження ООП у початковій школі.

- зростання навчальної мотивації;
- розвиток самостійності та відповідальності;
- формування позитивної самооцінки;
- підвищення успішності;
- розвиток соціально-емоційних компетентностей;
- створення атмосфери довіри та психологічної безпеки;
- формування навичок співпраці та комунікації.

Особистісно-орієнтована педагогіка – це не просто методика, а ціннісна основа НУШ, яка визначає характер взаємодії між учителем та учнем. Вона забезпечує розвиток дитини як активного, відповідального, творчого суб’єкта навчання, здатного до саморозвитку та саморегуляції.

Успішність НУШ значною мірою залежить від того, наскільки вчитель здатний реалізувати принципи ООП у щоденній практиці.

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ І ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Який головний принцип особистісно-орієнтованої педагогіки?

а). Оцінювання лише результату;

б). Орієнтація на середнього учня;

в). Індивідуалізація та врахування потреб кожної дитини;

г). Жорстка дисципліна.

Завдання 2. (множинний вибір).

Які технології відповідають особистісно-орієнтованому підходу?

а). Проєктне навчання;

б). Формувальне оцінювання;

в). Ігнорування інтересів учнів;

г). Інтерактивні методи.

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між принципом та його реалізацією:

1. Партнерство.
2. Емоційна безпека.
3. Індивідуалізація.
4. Компетентнісний підхід.

А. Врахування рівня розвитку та інтересів учня.

Б. Використання інтерактивних методів співпраці.

В. Створення підтримуючої атмосфери у класі.

Г. Орієнтація на формування життєвих компетентностей.

Завдання 4. (так/ні).

Чи є особистісно-орієнтована педагогіка ключовою домінантою НУШ?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Дайте визначення особистісно-орієнтованої педагогіки.
2. Які принципи лежать в основі цього підходу?
3. Наведіть приклади технологій, які реалізують особистісно-орієнтовану педагогіку у початковій школі.
4. Як формувальне оцінювання підтримує індивідуальний розвиток учня?
5. Які труднощі можуть виникати у вчителя під час впровадження особистісно-орієнтованого підходу?
6. Як забезпечити емоційну безпеку учнів у класі?
7. Наведіть приклад завдання, яке враховує інтереси та здібності конкретної дитини.
8. Як інтерактивні технології сприяють партнерству між учителем та учнями?
9. Чому особистісно-орієнтована педагогіка є домінантою НУШ?
10. Які навички та компетентності формуються у дітей завдяки цьому підходу?

Практичне заняття№2

ТЕМА: НОРМАТИВНО-ПРАВОВІ АСПЕКТИ У КОНТЕКСТІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ОСВІТНІХ ГАЛУЗЕЙ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Тривалість: 2 академічні години (90 хв).

Форма: практичне заняття з елементами дискусії, аналізу нормативних документів, групової роботи та рефлексії.

1. Мета заняття.

Студенти повинні:

- ознайомитися з ключовими нормативно-правовими документами, які регулюють навчання у початковій школі;
- навчитися співвідносити технології навчання з вимогами державних стандартів та законодавства;
- розвинути навички аналізу освітніх програм і планів крізь призму нормативних аспектів;
- сформувати практичне розуміння ролі нормативної бази у впровадженні технологій навчання.

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

- знають основні нормативно-правові документи (Закон України «Про освіту», Закон «Про повну загальну середню освіту», Державний стандарт початкової освіти, Концепція НУШ);
- розуміють, як нормативні вимоги впливають на вибір технологій навчання;
- аналізують приклади навчальних програм та уроків з позиції відповідності нормативним вимогам;
- пропонують власні приклади інтеграції технологій навчання у межах правового поля.

3. Структура заняття (90 хв).

1. Мотиваційний етап (10 хв).

Вправа «Освітній компас».

- Студенти відповідають: «Які документи визначають напрям розвитку початкової освіти?».
- Викладач підсумовує: нормативно-правова база є орієнтиром для вибору технологій навчання.

2. Теоретичний блок (15 хв).

Коротке обговорення:

- Основні закони та стандарти, які регулюють початкову освіту.
- Вимоги до освітніх галузей (мовно-літературна, математична, природнича, мистецька, громадянська та історична, соціальна і здоров'язбережувальна, інформатична).
- Принципи НУШ: компетентнісний підхід, особистісна орієнтація, інтеграція.

3. Аналітичний блок (20 хв).

Робота в групах.

Завдання: отримати витяги з Державного стандарту початкової освіти та визначити, які технології навчання відповідають його вимогам.

- Група 1: мовно-літературна галузь.
- Група 2: математична галузь.
- Група 3: природнича та інформатична галузі.
- Група 4: мистецька та здоров'язбережувальна галузі.

Презентація результатів.

4. Практичний блок (30 хв).

Аналіз кейсів.

- Кейс 1. Учитель застосовує інтерактивні технології, але не враховує вимоги безпеки → обговорення нормативних аспектів.
- Кейс 2. У програмі передбачено інтегрований курс, але вчитель використовує лише традиційні методи → пошук відповідності стандарту.
- Кейс 3. Учні працюють над проєктом «Моя громада», але не враховано вимоги до оцінювання → аналіз формувального оцінювання.

Групи пропонують рішення, як узгодити технології навчання з нормативними вимогами.

5. *Рефлексія (15 хв).*

Вправа «Мій нормативний орієнтир».

Студенти називають один документ або принцип, який вони вважають ключовим для впровадження технологій навчання у початковій школі.

- Обговорення: як цей орієнтир впливає на практику вчителя.
- Підсумок заняття.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1. Значення нормативно-правової бази у професійній діяльності вчителя НУШ.

Нормативно-правова база є фундаментом, на якому будується освітній процес у початковій школі. Вона визначає:

- цілі та завдання освіти;
- структуру та зміст освітніх галузей;
- очікувані результати навчання;
- підходи до організації навчання;
- вимоги до оцінювання;
- права та обов’язки учасників освітнього процесу.

Для вчителя НУШ нормативні документи – це не лише «обов’язкові правила», а інструмент професійної свободи, який дозволяє обґрунтовувати вибір технологій, методів і форм роботи.

2. Основні нормативно-правові документи, які регламентують навчання в початковій школі.

1. Закон України «Про освіту».

Визначає загальні принципи освітньої діяльності, серед яких:

- орієнтація на потреби дитини;
- компетентнісний підхід;
- академічна свобода вчителя;

- педагогіка партнерства;
- інклюзивність та рівний доступ.

2. Закон України «Про повну загальну середню освіту».

Регламентує:

- структуру загальної середньої освіти;
- організацію освітнього процесу;
- академічну автономію школи;
- індивідуальні освітні траєкторії;
- вимоги до оцінювання.

3. Державний стандарт початкової освіти (2018).

Це ключовий документ, який визначає:

- освітні галузі;
- змістові лінії;
- компетентності;
- очікувані результати навчання;
- педагогічні підходи НУШ: діяльнісний, особистісно-орієнтований, інтегрований, компетентнісний.

Стандарт визначає, що має бути сформовано, але не визначає як – тому технології навчання обирає вчитель.

4. Типові освітні програми НУШ (1–2 та 3–4 класи).

Містять:

- структуру навчального року;
- орієнтовний зміст навчання;
- методичні підходи;
- рекомендації щодо організації діяльності учнів.

5. Методичні рекомендації МОН.

Щорічно оновлюються та містять:

- рекомендації щодо оцінювання;
- рекомендації щодо організації інклюзивного навчання;
- рекомендації щодо використання ІОП;

- рекомендації щодо створення безпечного освітнього середовища;
- критерії цифрової грамотності.

6. Професійний стандарт учителя початкових класів.

Визначає:

- професійні компетентності;
- вимоги до педагогічної діяльності;
- очікувані результати роботи вчителя.

3. Взаємозв'язок нормативних документів і технологій навчання.

Нормативні документи визначають цілі та результати, а технології – шляхи їх досягнення.

Стандарт → Освітня галузь → Очікувані результати → Технології → Оцінювання.

Наприклад:

- Стандарт вимагає формувати уміння досліджувати природні явища →

технології: STEM, експериментування, дослідницькі методи.

- Стандарт визначає розвиток читання з розумінням →

технології: «Щоденні 5», Reading Workshop, робота з текстами.

- Стандарт наголошує на комунікації та співпраці →

технології: кооперативне навчання, групові проєкти.

Таким чином, нормативи не обмежують вчителя, а надають рамки, у межах яких можна творчо добирати технології.

4. Нормативні вимоги до освітніх галузей та їхній вплив на вибір технологій.

Мовно-літературна галузь.

Вимагає:

- розвитку читання, письма, мовлення;
- роботу з різними типами текстів;
- формування критичного мислення.

Технології:

- «Щоденні 5»;

- робота з текстами;
- інтерактивні методи;
- мовленнєві ігри.

Математична галузь.

Вимагає:

- діяльнісного підходу;
- моделювання;
- розвитку логічного мислення.

Технології:

- CPA (Concrete–Pictorial–Abstract);
- Math Talks;
- проблемне навчання;
- ігрові технології.

Природнича галузь.

Вимагає:

- дослідження;
- експериментування;
- формування наукового мислення.

Технології:

- STEM/STEAM;
- Inquiry-Based Learning;
- проєктні технології.

Громадянська та історична галузь.

Вимагає:

- формування громадянських компетентностей;
- уміння працювати з інформацією;
- розвитку критичного мислення.

Технології:

- інтерактивні методи;
- рольові моделі;

- кейс-метод.

Мистецька та технологічна галузі.

Вимагають:

- творчості;
- самовираження;
- практичної діяльності.

Технології:

- арт-педагогіка;
- творчі майстерні;
- дизайн-мислення.

5. Нормативні вимоги до оцінювання та їхній вплив на технології.

Формувальне оцінювання – ключова вимога НУШ.

Воно передбачає:

- зворотний зв’язок;
- самооцінювання;
- взаємооцінювання;
- рубрики;
- чек-листи.

Технології, які підтримують формувальне оцінювання:

- портфоліо;
- рефлексивні практики;
- проєктне навчання;
- індивідуальні освітні траєкторії.

6. Академічна свобода вчителя та нормативні рамки.

Нормативні документи визначають що має бути сформовано, але не визначають як саме.

Це дає вчителю:

- свободу вибору технологій;
- можливість адаптувати навчання до потреб дітей;
- право на творчість;

- можливість обґрунтовувати свої рішення.

Академічна свобода – це не «вільний стиль», а професійна відповідальність, яка спирається на нормативи.

Висновки.

Нормативно-правова база – це основа, яка забезпечує:

- якість освіти;
- відповідність навчання державним вимогам;
- професійну автономію вчителя;
- можливість обґрунтовано добирати технології;
- створення сучасного, безпечного та комфортного освітнього середовища.

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Який документ визначає базові вимоги до змісту та результатів навчання у початковій школі?

а). Концепція «Нова українська школа»;

б). Закон України «Про освіту»;

в). Державний стандарт початкової освіти;

г) Освітня програма школи.

Завдання 2. (множинний вибір).

Які нормативні документи регулюють діяльність початкової школи?

а). Закон України «Про освіту»;

б). Закон «Про повну загальну середню освіту»;

в). Державний стандарт початкової освіти;

г). Конституція України.

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між освітньою галуззю та нормативними вимогами:

1. Мовно-літературна.

2. Математична.

3. Природнича.

4. Мистецька.

А. Формування естетичного смаку та творчих здібностей.

Б. Розвиток уміння читати, писати, спілкуватися.

В. Формування математичної компетентності та логічного мислення.

Г. Ознайомлення з природними явищами, розвиток дослідницьких навичок.

Завдання 4. (так/ні).

Чи є обов'язковим врахування принципів компетентнісного підходу при виборі технологій навчання у початковій школі?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Які основні нормативно-правові документи регулюють навчання у початковій школі?

2. Як Державний стандарт початкової освіти впливає на вибір технологій навчання?

3. Наведіть приклади технологій, які відповідають принципам НУШ.

4. Чим відрізняється роль Закону «Про освіту» від ролі Державного стандарту?

5. Як нормативні документи забезпечують інтеграцію освітніх галузей?

6. Які труднощі можуть виникати у вчителя при узгодженні технологій навчання з нормативними вимогами?

7. Як формувальне оцінювання закріплене у нормативно-правових актах?

8. Наведіть приклад уроку, який відповідає вимогам стандарту та реалізує сучасні технології навчання.

9. Чому важливо враховувати принципи інклюзивної освіти у контексті нормативної бази?

10. Як нормативно-правові аспекти сприяють формуванню ключових компетентностей учнів?

Практичне заняття №3

ТЕМА: ІНОВАЦІЙНІСТЬ ЯК ПРИНЦИП СУЧАСНОЇ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Тривалість: 2 академічні години (90 хв).

Форма: практичне заняття з елементами дискусії, аналізу кейсів, групової роботи та мікровикладання.

1. Мета заняття.

Студенти повинні:

• усвідомити сутність інноваційності як базового принципу НУШ;

• ознайомитися із сучасними інноваційними технологіями навчання у початковій школі;

• навчитися добирати інноваційні методи відповідно до освітніх галузей;

• розвинути навички аналізу та застосування інноваційних практик у навчанні.

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

• пояснюють поняття «інноваційність» у контексті сучасної освіти;

• знають приклади інноваційних технологій (STEM, інтегроване навчання, цифрові інструменти, проєктні методи);

• аналізують педагогічні ситуації з позиції інноваційного підходу;

• створюють фрагмент уроку з використанням інноваційних технологій;

• здійснюють рефлексію щодо власної педагогічної позиції.

3. Структура заняття (90 хв).

1. Мотиваційний етап (10 хв).

Вправа «Інновації навколо нас».

• Студенти називають приклади інновацій у повсякденному житті (технології, дизайн, комунікація).

• Викладач підсумовує: інноваційність – це здатність освіти відповідати сучасним викликам.

2. Теоретичний блок (15 хв).

Коротке обговорення:

• Інноваційність як принцип НУШ.

• Основні напрями інновацій: інтеграція предметів, STEM/STEAM, цифрові технології, проєктне навчання, формувальне оцінювання.

• Роль учителя як фасилітатора інноваційного середовища.

3. Аналітичний блок (20 хв).

Робота в групах.

Завдання: проаналізувати приклади інноваційних практик у початковій школі та визначити їх переваги й виклики.

• Група 1. STEM–уроки.

• Група 2. Інтегровані курси («Я досліджую світ»).

• Група 3. Використання цифрових інструментів (Padlet, Kahoot, Canva).

• Група 4. Проєктне навчання та формувальне оцінювання.

Презентація результатів.

4. Практичний блок (30 хв).

Мікровикладання.

Завдання: створити 5–7–хвилинний фрагмент уроку, у якому реалізовано інноваційний підхід.

Структура фрагмента уроку:

1. Тема.

2. Мета.

3. Обрана інноваційна технологія.

4. Хід фрагмента (вступ, основна діяльність, підсумок).

5. Очікуваний результат.

Групи презентують свої міні-уроки.

5. Рефлексія (15 хв).

Вправа «Моя інновація».

Студенти називають одну інноваційну технологію або метод, який вони вважають ключовим для сучасної початкової школи.

• Обговорення: як ці інновації можна інтегрувати у практику НУШ.

- Підсумок заняття.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1. Поняття інноваційності в початковій освіті.

Інноваційність у початковій школі розглядається як ознака модернізації змісту освіти, що забезпечує її відповідність сучасним суспільним викликам. Дослідники підкреслюють, що інноваційність пов'язана з оновленням змісту, методів і технологій навчання, спрямованих на розвиток компетентностей учнів початкових класів.

2. Дитиноцентризм як основа інноваційності.

У сучасній початковій школі інноваційність нерозривно пов'язана з дитиноцентризмом – моделлю, у якій враховуються права, здібності, потреби й інтереси кожної дитини. Це визначається як ключовий аспект трансформації освітнього процесу в умовах реформи НУШ.

3. Інноваційні педагогічні технології.

Інноваційність проявляється через упровадження сучасних педагогічних технологій, серед яких:

- проєктне навчання;
- STEM/STEAM;
- технології розвитку критичного мислення;
- інтерактивні методи;
- кооперативне навчання.

Такі технології сприяють розвитку компетентностей, творчості та активності учнів.

4. Цифровізація як складова інноваційності.

Цифрові інструменти (онлайн-платформи, інтерактивні вправи, AR/VR) розглядаються як важливий компонент інноваційного освітнього середовища. Вони підвищують мотивацію, забезпечують індивідуалізацію та роблять навчання більш гнучким і доступним.

5. Інноваційне освітнє середовище.

Інноваційність передбачає створення гнучкого, безпечного, мотивуючого середовища, яке підтримує дослідження, творчість, співпрацю та самостійність учнів. Це середовище має відповідати принципам НУШ і сприяти формуванню ключових компетентностей.

6. Інноваційність як стратегічний принцип.

Інноваційність – це не окремий метод чи технологія, а стратегічний принцип, який визначає:

- філософію освітнього процесу;
- підхід до взаємодії з дітьми;
- вибір методів і форм навчання;
- організацію освітнього середовища;
- професійний розвиток учителя.

Вона забезпечує адаптивність школи до змін, розвиток компетентностей і готовність дітей до життя в інформаційному суспільстві.

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Що означає принцип інноваційності у сучасній початковій школі?

а). Використання лише традиційних методів навчання.

б). Постійне оновлення змісту та методів відповідно до сучасних викликів.

в). Орієнтація лише на дисципліну.

г). Відмова від інтеграції предметів.

Завдання 2. (множинний вибір).

Які технології можна віднести до інноваційних у початковій школі?

а). STEM/STEAM–навчання.

б). Інтегровані курси («Я досліджую світ»).

в). Використання цифрових інструментів (Kahoot, Canva, Padlet).

г). Механічне заучування текстів.

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між інноваційною технологією та її характеристикою:

1. STEM–навчання.
2. Інтегровані курси.
3. Цифрові інструменти.
4. Проєктне навчання.

А. Використання онлайн-платформ для співпраці та творчості.

Б. Поєднання природничих, математичних та технічних знань у практичних завданнях.

В. Робота над спільним продуктом, розвиток командних навичок.

Г. Об’єднання кількох освітніх галузей у єдиний курс.

Завдання 4. (так/ні).

Чи є інноваційність одним із базових принципів концепції «Нова українська школа»?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Дайте визначення поняттю «інноваційність» у контексті сучасної початкової освіти.
2. Які принципи НУШ забезпечують реалізацію інноваційності?
3. Наведіть приклади інноваційних технологій, які можна застосовувати у початковій школі.
4. Як STEM-підхід сприяє розвитку критичного мислення та практичних навичок учнів?
5. Які переваги має інтегроване навчання для учнів молодшого шкільного віку?
6. Як цифрові інструменти можуть підвищити мотивацію учнів?

7. Наведіть приклад проєктної роботи, яка відповідає принципу інноваційності.

8. Які труднощі можуть виникати у вчителя при впровадженні інноваційних технологій?

9. Як інноваційність пов’язана з формувальним оцінюванням?

10. Які навички та компетентності формуються у дітей завдяки інноваційним підходам?

Практичне заняття №4

ТЕМА: СУТНІСТЬ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ. ОСВІТНІ ГАЛУЗІ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

Тривалість: 90 хв.

Форма: практичне заняття з елементами тренінгу, аналізу кейсів та мікровикладання.

1. Мета заняття.

Студенти повинні:

- розкрити сутність інноваційних технологій навчання в початковій школі;
- проаналізувати їх застосування в різних освітніх галузях;
- навчитися добирати інноваційні технології відповідно до змісту та вікових особливостей;
- створити фрагмент уроку з використанням інноваційних технологій.

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

- пояснюють поняття «інноваційні технології навчання»;
- розрізняють основні групи інноваційних технологій;
- аналізують освітні ситуації та добирають відповідні технології;
- створюють міні-фрагмент уроку з інноваційним компонентом.

3. Структура заняття.

1. Мотиваційний етап (5 хв).

Вправа «Інновація в одній фразі».

Студенти формулюють коротке визначення інноваційної технології. Викладач фіксує ключові слова: новизна, діяльність, цифровізація, інтеграція, творчість, компетентності.

2. *Теоретичний блок (10 хв).*

Коротке обговорення сутності інноваційних технологій:

Основні групи інноваційних технологій.

- Діяльнісні: проєктне навчання, дослідницькі методи, STEM/STEAM.

- Інтерактивні: Think-Pair-Share, «Шість капелюхів», ротаційні станції.
- Цифрові: онлайн-платформи, AR/VR, інтерактивні вправи.
- Компетентнісні: технології критичного мислення, кооперативне навчання.
- Ігрові: гейміфікація, освітні квести.

Коротко обговорюється, як кожна технологія може бути інтегрована в освітні галузі НУШ.

3. Аналіз кейсів (20 хв).

Студенти працюють у групах по 3–4 особи.

Кейс 1. Мовно-літературна галузь.

Учні не можуть переказати текст.

Завдання: доберіть інноваційну технологію (наприклад, сторітелінг, цифрові комікси).

Кейс 2. Математична галузь.

Діти плутають поняття «площа» і «периметр».

Завдання: запропонуйте інноваційний спосіб пояснення (STEM-моделювання, інтерактивні симуляції).

Кейс 3. Природнича галузь.

Потрібно організувати дослідження «Властивості води».

Завдання: визначте інноваційні інструменти (цифрові лабораторії, міні-експерименти).

Кейс 4. Мистецька галузь.

Учні створюють власний творчий продукт.

Завдання: запропонуйте інноваційний формат (цифрове портфоліо, візуальні онлайн-інструменти).

Групи презентують рішення.

4. Практичний блок: Мікровикладання (30 хв).

Студенти об’єднуються за освітніми галузями:

- Мовно-літературна.
- Математична.

- Природнича.
- Мистецька / Технологічна.

Завдання групи.

Розробити 5–7-хвилинний фрагмент уроку, де використано одну інноваційну технологію.

Структура фрагмента уроку:

1. Тема.
2. Мета.
3. Обрана інноваційна технологія.
4. Хід фрагмента уроку.
5. Очікуваний результат.

Групи презентують свої міні-уроки.

5. Рефлексія (10 хв).

Вправа «Інноваційний рюкзак».

Студенти записують на стікерах:

- що «беруть із собою» (корисні ідеї);
- що хотіли б спробувати на практиці.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1. Поняття інноваційних технологій навчання.

Інноваційні технології навчання – це системи методів, прийомів і форм організації освітнього процесу, які забезпечують нову якість навчання, розвиток компетентностей і активну позицію учня.

Вони спрямовані на оновлення змісту, підходів і взаємодії у навчанні відповідно до вимог НУШ та суспільства XXI століття.

2. Ознаки інноваційних технологій.

- Орієнтація на дитино центризм.
- Активна діяльність учнів.
- Розвиток критичного та творчого мислення.

- Інтеграція цифрових інструментів.
- Гнучкість і варіативність.
- Компетентнісний підхід.
- Співпраця та взаємонавчання.

3. Основні групи інноваційних технологій у початковій школі.

1. Діяльнісні технології:

- проєктне навчання;
- дослідницькі методи;
- STEM/STEAM;
- проблемно-орієнтоване навчання.

Ці технології формують уміння діяти, досліджувати, створювати власні продукти.

2. Інтерактивні технології:

- Think-Pair-Share;
- «Шість капелюхів»;
- ротаційні станції;
- кооперативне навчання.

Вони забезпечують активну взаємодію, співпрацю та розвиток комунікації.

3. Цифрові технології:

- онлайн-платформи (LearningApps, Wordwall, Padlet);
- AR/VR;
- інтерактивні симуляції;
- цифрові лабораторії;

Сприяють індивідуалізації, мотивації та доступності навчання.

4. Ігрові технології:

- гейміфікація;
- освітні квести;
- рольові ігри.

Підвищують інтерес, залученість і емоційний компонент навчання.

4. Інноваційні технології в контексті освітніх галузей початкової освіти.

Мовно-літературна галузь:

- сторітелінг;
- цифрові комікси;
- інтерактивні читання;
- QR-квести за текстами.

Математична галузь:

- STEM-моделювання;
- інтерактивні симуляції;
- математичні станції;
- LEGO-конструювання.

Природнича галузь:

- дослідницькі міні-проєкти;
- цифрові лабораторії;
- спостереження з використанням мобільних додатків.

Мистецька та технологічна галузі:

- цифрове портфоліо;
- візуальні онлайн-інструменти;
- творчі майстерні з елементами дизайн-мислення.

5. Значення інноваційних технологій для розвитку учнів початкових класів.

Інноваційні технології:

- формують ключові компетентності;
- розвивають самостійність, ініціативність, креативність;
- підвищують мотивацію до навчання;
- забезпечують індивідуалізацію та диференціацію;
- створюють умови для дослідження, творчості та співпраці.

6. Роль учителя в інноваційному навчанні.

Учитель виступає:

- фасилітатором;
- наставником;
- організатором діяльності;
- партнером у навчанні.

Його завдання – створити умови, у яких дитина активно діє, досліджує, мислить і творить.

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Що означає поняття «інноваційні технології навчання» у початковій школі?

а). Використання лише традиційних методів навчання;

б). Постійне оновлення методів і засобів відповідно до сучасних викликів;

в). Орієнтація лише на дисципліну;

г). Відмова від інтеграції предметів.

Завдання 2. (множинний вибір).

Які технології можна віднести до інноваційних у початковій школі?

а). STEM/STEAM–навчання;

б). Інтегровані курси («Я досліджую світ»);

в). Використання цифрових інструментів (Kahoot, Canva, Padlet);

г). Механічне заучування текстів.

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між освітньою галуззю та прикладом інноваційної технології:

1. Мовно-літературна.
2. Математична.
3. Природнича.

4. Мистецька.

А. Використання інтерактивних платформ для читання та письма.

Б. STEM–підхід, інтерактивні симуляції.

В. Віртуальні лабораторії, інтегровані курси.

Г. Цифрові інструменти для творчості (Canva, музичні редактори).

Завдання 4. (так/ні).

Чи є інноваційні технології одним із базових принципів концепції «Нова українська школа»?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Дайте визначення поняття «інноваційні технології навчання».
2. Які принципи НУШ забезпечують реалізацію інноваційності?
3. Наведіть приклади інноваційних технологій у різних освітніх галузях початкової школи.
4. Як STEM–підхід сприяє розвитку критичного мислення та практичних навичок учнів?
5. Які переваги має інтегроване навчання для учнів початкових класів?
6. Як цифрові інструменти можуть підвищити мотивацію учнів?
7. Наведіть приклад проєктної роботи, яка відповідає принципу інноваційності.
8. Які труднощі можуть виникати у вчителя при впровадженні інноваційних технологій?
9. Як інноваційність пов’язана з формувальним оцінюванням?
10. Які навички та компетентності формуються у дітей завдяки інноваційним підходам?

Практичне заняття №5

ТЕМА: ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ОСВІТНІХ ГАЛУЗЕЙ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ: КЛАСИФІКАЦІЯ ТА ЗМІСТ

Тривалість: 90 хв.

Форма: практичне заняття з елементами тренінгу, аналізу кейсів та мікровикладання.

1. Мета заняття.

Студенти повинні:

- засвоїти класифікацію сучасних технологій навчання в початковій школі;
- проаналізувати зміст освітніх галузей НУШ у контексті вибору технологій;
- навчитися добирати технології відповідно до мети, змісту та вікових особливостей;
- створити фрагмент уроку з використанням конкретної технології.

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

- називають основні групи технологій навчання:
- пояснюють, як технології співвідносяться зі змістом освітніх галузей;
- аналізують педагогічні ситуації та обґрунтовують вибір технологій;
- створюють міні-фрагмент уроку із правильно підібраною технологією.

3. Структура заняття.

1. Мотиваційний етап (5 хв).

Вправа «Технологія в одній фразі».

Студенти формулюють, що для них означає «технологія навчання».

Викладач узагальнює: технологія – це системний спосіб організації навчання, який забезпечує прогнозований результат.

2. Теоретичний блок (10 хв).

Коротке обговорення класифікації технологій навчання.

Класифікація технологій навчання в початковій школі:

1. Діяльнісні технології:

- проєктне навчання;
- дослідницькі методи;
- STEM/STEAM;
- проблемно-орієнтоване навчання.

2. Інтерактивні технології:

- Think-Pair-Share;
- «Шість капелюхів»;
- ротаційні станції;
- кооперативне навчання.

3. Цифрові технології:

- онлайн-платформи (LearningApps, Wordwall, Padlet);
- AR/VR;
- інтерактивні симуляції.

4. Ігрові технології:

- гейміфікація;
- освітні квести;
- рольові ігри.

5. Технології розвитку критичного мислення:

- «Кубування»;
- «Фішбоун»;
- «Коло ідей».

3. Аналітичний блок.

Освітні галузі та відповідні технології (15 хв).

Студенти працюють у парах. Завдання – співвіднести технології з освітніми галузями.

Приклади відповідностей.

Мовно-літературна галузь:

- сторітелінг;
- інтерактивне читання;

- цифрові комікси.

Математична галузь:

- STEM-моделювання;
- математичні станції;
- інтерактивні симуляції.

Природнича галузь:

- дослідницькі міні-проєкти;
- цифрові лабораторії;
- спостереження з використанням мобільних додатків.

Мистецька та технологічна галузі:

- дизайн-мислення;
- цифрове портфоліо;
- творчі майстерні.

Пари презентують свої висновки.

4. Аналіз кейсів (20 хв).

Студенти працюють у групах по 3–4 особи.

Кейс 1. Мовно-літературна галузь.

Учні не можуть переказати текст.

Завдання: доберіть відповідну технологію та обґрунтуйте вибір.

Кейс 2. Математична галузь.

Діти плутають поняття «площа» і «периметр».

Завдання: запропонуйте технологію, яка допоможе сформувати правильні уявлення.

Кейс 3. Природнича галузь.

Потрібно організувати дослідження «Властивості повітря».

Завдання: визначте інноваційні інструменти та технології.

Кейс 4. Мистецька галузь.

Учні створюють колективний творчий продукт.

Завдання: запропонуйте технологію, яка підсилить творчість і співпрацю.

Групи презентують рішення.

5. Практичний блок.

Мікровикладання (25–30 хв).

Студенти об’єднуються за освітніми галузями.

Завдання групи: розробити 5–7-хвилинний фрагмент уроку, де використано одну технологію з класифікації.

Структура фрагмента:

1. Освітня галузь.
2. Тема.
3. Мета.
4. Обрана технологія.
5. Хід фрагмента.
6. Очікуваний результат.

Групи презентують свої міні-уроки.

6. Рефлексія (5–7 хв).

Вправа «Технологія, яку я візьму з собою».

Студенти називають одну технологію, яку точно будуть використовувати у майбутній практиці.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1. Поняття технологій навчання.

Технології навчання – це системи методів, прийомів, форм і засобів, які забезпечують цілеспрямовану організацію освітнього процесу та прогнозований результат.

У початковій школі технології навчання визначають спосіб взаємодії вчителя й учнів, характер діяльності, рівень активності та способи формування компетентностей.

2. Ознаки сучасних технологій навчання:

- дитиноцентризм і орієнтація на потреби учня;
- діяльнісний характер навчання;
- інтеграція різних видів діяльності;

- розвиток критичного та творчого мислення;
- використання цифрових інструментів;
- варіативність і гнучкість;
- компетентнісний підхід.

3. Класифікація технологій навчання в початковій школі.

1. Діяльнісні технології.

Спрямовані на активну діяльність учнів, створення власного продукту, дослідження.

Приклади:

- проєктне навчання;
- STEM/STEAM;
- дослідницькі методи;
- проблемно-орієнтоване навчання.

2. Інтерактивні технології.

Організовують взаємодію учнів між собою та з учителем.

Приклади:

- Think-Pair-Share;
- «Шість капелюхів»;
- ротаційні станції;
- кооперативне навчання;

3. Цифрові технології.

Використовують електронні ресурси для підсилення навчання.

Приклади:

- LearningApps, Wordwall, Padlet;
- AR/VR;
- інтерактивні симуляції;
- цифрові лабораторії;

4. Ігрові технології.

Підвищують мотивацію, залученість, емоційність навчання.

Приклади:

- гейміфікація;
- освітні квести;
- рольові ігри.

5. Технології розвитку критичного мислення.

Формують уміння аналізувати, порівнювати, робити висновки.

Приклади:

- «Кубування»;
- «Фішбоун»;
- «Коло ідей»;

4. Технології навчання в контексті освітніх галузей НУШ.

Мовно-літературна галузь:

- сторітелінг;
- інтерактивні читання;
- цифрові комікси;
- робота з QR-кодами.

Математична галузь:

- STEM-моделювання;
- математичні станції;
- інтерактивні симуляції;
- LEGO-конструювання.

Природнича галузь:

- дослідницькі мініпроєкти;
- цифрові лабораторії;
- спостереження з використанням мобільних додатків.

Мистецька та технологічна галузі:

- дизайн-мислення;
- творчі майстерні;
- цифрове портфоліо;
- візуальні онлайн-інструменти.

5. Значення технологій навчання для початкової освіти.

Сучасні технології:

- забезпечують формування ключових компетентностей;
- підвищують мотивацію та замученість;
- сприяють індивідуалізації та диференціації;
- створюють умови для творчості, дослідження, співпраці;
- роблять навчання більш гнучким, інтегрованим і практичним.

6. Роль учителя.

Учитель у сучасній школі – не лише джерело знань, але й фасилітатор, наставник і партнер, який:

- добирає технології відповідно до мети й змісту;
- організовує діяльність учнів;
- створює безпечне й мотивуюче середовище;
- підтримує самостійність і творчість дітей.

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Яка з наведених технологій належить до інтерактивних?

а). Рольова гра;

б). «Акваріум»;

в). Проєкт «Мій здоровий день»;

г). Використання цифрових тренажерів.

Завдання 2. (множинний вибір).

Які технології можна віднести до діяльнісних?

а). Практичні вправи;

б). Моделювання ситуацій;

в). Мозковий штурм;

г) Рухливі ігри.

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між освітньою галуззю та прикладом технології.

1. Мовно-літературна.
2. Математична.
3. Природнича.
4. Мистецька.

А. STEM-підхід, інтерактивні симуляції.

Б. Використання інтерактивних платформ для читання та письма.

В. Віртуальні лабораторії, дослідницькі проєкти.

Г. Цифрові інструменти для творчості (Canva, музичні редактори).

Завдання 4. (так/ні).

Чи можна використовувати проєктні технології у всіх освітніх галузях початкової школи?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Дайте визначення поняття «технології навчання» у початковій школі.
2. Які основні групи технологій навчання ви знаєте?
3. Наведіть приклади ігрових технологій у різних освітніх галузях.
4. Як інтерактивні методи сприяють розвитку комунікації та співпраці учнів?
5. Які особливості застосування діяльнісних технологій у природничій галузі?
6. Як цифрові інструменти можуть підвищити мотивацію учнів у мовно-літературній галузі?
7. Наведіть приклад проєктної роботи для мистецької галузі.
8. Які труднощі можуть виникати у вчителя при класифікації та виборі технологій?

9. Як технології навчання інтегруються між різними освітніми галузями?

10. Які навички та компетентності формуються у дітей завдяки використанню різних технологій навчання?

Практичне заняття №6

ТЕМА: ПРОЄКТУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ ОСВІТНІХ ГАЛУЗЕЙ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Тривалість: 90 хв.

Форма: практичне заняття з елементами тренінгу, моделювання та мікровикладання.

1. Мета заняття.

Студенти повинні:

- зрозуміти логіку проєктування технологій навчання;
- навчитися добирати технологію відповідно до змісту освітньої галузі;
- проєктувати технологічну карту фрагмента уроку;
- застосовувати інноваційні технології у моделюванні навчальних ситуацій.

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

- пояснюють етапи проєктування технологій навчання;
- аналізують зміст освітніх галузей НУШ;
- обґрунтовують вибір технології під конкретну тему;
- створюють технологічну карту фрагмента уроку;
- презентують мікро-фрагмент уроку з використанням обраної технології.

3. Структура заняття.

1. Мотиваційний етап (5 хв).

Вправа «Технологія, яка працює».

Студенти називають приклад технології, яку вони бачили в школі або на практиці.

Викладач підсумовує: проєктування технології – це свідомий вибір способу організації навчання, а не випадковий набір методів.

2. *Теоретичний блок (10 хв).*

Коротке обговорення.

Етапи проєктування технології навчання.

1. Аналіз змісту освітньої галузі.
2. Визначення цілей і результатів.
3. Вибір технології (діяльнісна, інтерактивна, цифрова, ігрова тощо).
4. Визначення форм і методів.
5. Планування діяльності учнів.
6. Добір інструментів і ресурсів.
7. Оцінювання результатів.

Приклади технологій для різних галузей.

- Мовно-літературна: сторітелінг, інтерактивні читання.
- Математична: STEM-моделювання, ротаційні станції.
- Природнича: дослідницькі міні-проєкти, цифрові лабораторії.
- Мистецька: дизайн-мислення, творчі майстерні.

3. Аналітичний блок.

Робота з освітніми галузями (15 хв).

Студенти працюють у парах.

Завдання.

Для кожної освітньої галузі визначити:

- ключові змістові лінії;
- можливі технології;
- очікувані результати.

Пари презентують свої висновки.

4. Практичний блок 1.

Аналіз кейсів (15 хв).

Студенти працюють у групах по 3–4 особи.

Кейс 1. Мовно-літературна галузь.

Тема: «Створення власної казки».

Завдання: оберіть технологію та спроєктуйте хід роботи.

Кейс 2. Математична галузь.

Тема: «Порівняння величин».

Завдання: визначте технологію, яка забезпечить діяльнісний підхід.

Кейс 3. Природнича галузь.

Тема: «Властивості повітря».

Завдання: спроєктуйте дослідницьку технологію.

Кейс 4. Мистецька галузь.

Тема: «Створення колажу».

Завдання: оберіть технологію, яка підсилить творчість.

Групи презентують рішення.

5. Практичний блок 2.

Проєктування технологічної карти (20 хв).

Студенти об'єднуються за освітніми галузями.

Завдання групи.

Створити технологічну карту фрагмента уроку.

Структура технологічної карти:

1. Освітня галузь.
2. Тема.
3. Мета.
4. Обрана технологія.
5. Етапи реалізації.
6. Діяльність учнів.
7. Інструменти та ресурси.

Очікувані результати

Групи презентують свої карти.

6. *Мікровикладання (10–15 хв).*

Кожна група демонструє 2–3 хвилини фрагмента уроку з використанням обраної технології.

7. Рефлексія (5 хв).

Вправа «Технологія, яку я заберу з собою».

Студенти називають технологію, яку вони готові застосовувати у своїй практиці.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1. Поняття проєктування технологій навчання.

Проєктування технологій навчання – це цілеспрямований процес створення моделі організації навчальної діяльності, яка забезпечує досягнення визначених результатів.

У початковій школі це означає свідомий добір методів, форм, інструментів і ресурсів відповідно до змісту освітньої галузі та вікових особливостей учнів.

Проєктування технології – це не вибір «цікавого методу», а побудова логічної системи навчання, яка гарантує результат.

2. Принципи проєктування технологій навчання.

- Дитиноцентризм – орієнтація на потреби, інтереси та можливості учня.
- Діяльнісний підхід – навчання через активну діяльність, дослідження, створення продукту.
- Компетентнісність – спрямованість на формування ключових компетентностей.
- Інтегрованість – поєднання змісту, видів діяльності та технологій.
- Гнучкість і варіативність – можливість адаптації технології до різних тем і ситуацій.
- Цифровізація – використання сучасних інструментів для підсилення навчання.

3. Етапи проєктування технології навчання.

1. Аналіз змісту освітньої галузі:

- ключові змістові лінії;
- очікувані результати;
- вікові особливості учнів.

2. Визначення цілей і результатів:

- навчальні;
- розвивальні;
- виховні;
- компетентнісні.

3. Вибір технології.

Залежно від мети та змісту обирають:

- діяльнісні технології;
- інтерактивні;
- цифрові;
- ігрові;
- технології критичного мислення.

4. Планування структури уроку:

- етапи;
- форми роботи;
- методи;
- інструменти.

5. Проєктування діяльності учнів:

- що робить учень на кожному етапі;
- які компетентності формуються;
- які ресурси потрібні.

6. Оцінювання результатів:

- критерії;
- індикатори;
- способи оцінювання (формувальне, самооцінювання, взаємооцінювання).

4. Технології навчання в контексті освітніх галузей НУШ.

Мовно-літературна галузь:

- сторітелінг;
- інтерактивне читання;
- цифрові комікси;
- робота з QR-кодами.

Математична галузь:

- STEM-моделювання;
- математичні станції;

- інтерактивні симуляції;
- LEGO-конструювання.

Природнича галузь:

- дослідницькі міні-проєкти;
- цифрові лабораторії;
- спостереження з використанням мобільних додатків.

Мистецька та технологічна галузі:

- дизайн-мислення;
- творчі майстерні;
- цифрове портфоліо;
- візуальні онлайн-інструменти.

5. Значення проєктування технологій навчання.

Проєктування технологій дозволяє:

- забезпечити логічність і системність уроку;
- підвищити ефективність навчання;
- створити умови для активної діяльності учнів;
- адаптувати навчання до різних стилів і темпів;
- формувати ключові компетентності;
- забезпечити сучасний, інноваційний характер уроку.

6. Роль учителя у проєктуванні технологій.

Учитель виступає:

- аналітиком (аналізує зміст і потреби учнів);
- дизайнером (проєктує технологію);
- фасилітатором (організовує діяльність);
- коучем (підтримує розвиток учнів);
- рефлексивним практиком (оцінює й удосконалює технологію).

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Що є першим етапом проєктування технології навчання?

а). Добір методів і засобів.

б). Аналіз освітніх потреб і змістових ліній.

в). Формулювання очікуваних результатів;

г). Планування структури уроку.

Завдання 2. (множинний вибір).

Які технології можуть бути використані при проєктуванні уроків у початковій школі?

а). Ігрові.

б). Інтерактивні.

в). Діяльнісні.

г). Цифрові.

д). Проєктні.

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між освітньою галуззю та прикладом технологій.

1. Мовно-літературна.
2. Математична.
3. Природнича.
4. Соціальна і здоров'язбережувальна.

А. STEM-підхід, інтерактивні симуляції.

Б. Рольові ігри, вправи на співпрацю.

В. Використання інтерактивних платформ для читання та письма.

Г. Дослідницькі проєкти, віртуальні лабораторії.

Завдання 4. (так/ні).

Чи є формулювання мети та очікуваних результатів обов'язковим етапом проєктування технології навчання?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Дайте визначення поняття «проєктування технологій навчання».
2. Які етапи включає процес проєктування технологій навчання?
3. Як аналіз освітніх потреб впливає на вибір технологій?
4. Наведіть приклади технологій, які можна застосувати у мовно-літературній галузі.
5. Які особливості має проєктування технологій для математичної галузі?
6. Як цифрові інструменти можуть бути інтегровані у природничу галузь?
7. Наведіть приклад проєктної роботи для соціальної і здоров'язбережувальної галузі.
8. Які труднощі можуть виникати у вчителя під час проєктування технологій навчання?
9. Як забезпечити відповідність технологій навчання очікуваним результатам?
10. Які компетентності формуються в учнів завдяки використанню спроєктованих технологій?

Практичне заняття №7

ТЕМА: ВИКОРИСТАННЯ ПРОЄКТНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС НАВЧАННЯОСВІТНІХ ГАЛУЗЕЙ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Тривалість: 90 хв.

Форма: практичне заняття з елементами тренінгу, групового моделювання та мікровикладання

1. Мета заняття.

Студенти повинні:

- розкрити сутність проєктних технологій у початковій школі;
- навчитися добирати типи проєктів відповідно до освітніх галузей;
- проєктувати міні-проєкт для уроку;
- моделювати фрагмент уроку з використанням проєктної технології.

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

- пояснюють особливості проєктної технології;
- розрізняють види проєктів (інформаційні, творчі, дослідницькі, практико-орієнтовані);
- добирають проєктну діяльність відповідно до змісту освітньої галузі;
- створюють міні-проєкт для уроку;
- презентують фрагмент уроку з елементами проєктної діяльності.

3. Структура заняття.

1. Мотиваційний етап (5 хв).

Вправа «Проєкт за 10 секунд».

Студенти називають приклад проєкту, який вони виконували в школі, або університеті.

Викладач підсумовує: проєкт – це діяльність, яка має мету, продукт і результат, створений учнями.

2. Теоретичний блок (10 хв).

Коротке обговорення:

Сутність проєктної технології:

- діяльнісний, практико-орієнтований підхід;
- створення учнями власного продукту;
- робота в групах;
- інтеграція різних видів діяльності;
- розвиток критичного мислення, творчості, комунікації.

Типи проєктів у початковій школі:

- інформаційні;
- творчі;
- дослідницькі;
- практико-орієнтовані;
- короткотривалі та довготривалі.

3. Аналітичний блок.

Проєкти в освітніх галузях (15 хв).

Студенти працюють у парах.

Завдання:

Для кожної галузі визначити можливі проєкти.

Мовно-літературна галузь:

- створення книжки-картинки;
- запис аудіоказки;
- створення словничка героя.

Математична галузь:

- «Математика в моєму домі»;
- створення мінімузею геометричних фігур;
- проєкт «Магазин».

Природнича галузь:

- дослідження «Моя рослина»;
- міні-лабораторія «Вода навколо нас»;
- створення екологічного плаката.

Мистецька та технологічна галузі:

- створення колажу;
- дизайн шкільного простору;
- створення міні-виставки.

Пари презентують свої ідеї.

4. Практичний блок 1.

Аналіз кейсів (20 хв).

Студенти працюють у групах по 3-4 особи.

Кейс 1. Мовно-літературна галузь.

Тема: «Казки народів світу».

Завдання: спроєктуйте творчий проєкт.

Кейс 2. Математична галузь.

Тема: «Геометричні фігури навколо нас».

Завдання: визначте практико-орієнтований проєкт.

Кейс 3. Природнича галузь.

Тема: «Життєвий цикл рослини».

Завдання: спроєктуйте дослідницький проєкт.

Кейс 4. Мистецька галузь.

Тема: «Мій настрій у кольорах».

Завдання: створіть творчий проєкт.

Групи презентують рішення.

5. Практичний блок 2.

Проєктування міні-проєкту (20 хв).

Студенти об’єднуються за освітніми галузями.

Завдання групи.

Створити міні-проєкт для уроку за структурою:

1. Назва проекту.
2. Освітня галузь.
3. Мета.
4. Тип проекту.
5. Етапи реалізації.

6. Продукт проекту.
7. Роль учителя.
8. Роль учнів.
9. Критерії оцінювання.

Групи презентують свої міні-проєкти.

6. Мікровикладання (10–15 хв).

Кожна група демонструє 2–3 хвилини фрагмента уроку, де використано елемент проєктної діяльності.

7. Рефлексія (5 хв).

Вправа «Проєкт, який я хочу реалізувати».

Студенти називають проєкт, який вони готові використати у своїй майбутній практиці.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1. Сутність проєктних технологій у початковій школі.

Проєктні технології – це діяльнісний, практико-орієнтований підхід, у якому учні створюють власний продукт, працюють у групах, досліджують, планують і презентують результати.

У центрі – активна діяльність дитини, розвиток її самостійності, творчості, критичного мислення та комунікації.

Проєкт – це завжди:

- мета;
- процес діяльності;
- продукт;
- презентація результату.

2. Принципи проєктної технології:

- дитиноцентризм – врахування інтересів і можливостей учнів;
- діяльнісний підхід – навчання через дію, дослідження, створення продукту;
- інтегрованість – поєднання різних предметів і видів діяльності;

- співпраця – групова робота, взаємодія, взаємонавчання;
- практична спрямованість – зв’язок із реальним життям;
- рефлексія – оцінювання процесу та результату.

3. Типи проєктів у початковій школі:

1. Інформаційні.

Збір, аналіз і представлення інформації.

Приклад: «Моя країна на мапі світу».

2. Дослідницькі.

Постановка проблеми, висунення гіпотези, проведення експериментів.

Приклад: «Що потрібно рослині для росту?».

3. Творчі.

Створення творчого продукту.

Приклад: «Книжка-картинка», «Мій настрій у кольорах».

4. Практико-орієнтовані.

Спрямовані на вирішення реальної проблеми.

Приклад: «Екологічний куточок у класі».

5. Короткотривалі та довготривалі:

- короткі (1–2 уроки);
- середні (1–2 тижні);
- довгі (місяць і більше).

4. Етапи реалізації проєктної технології:

1. Постановка проблеми та мети.
2. Планування діяльності (розподіл ролей, визначення етапів).
3. Дослідження / створення продукту.
4. Оформлення результатів.
5. Презентація проєкту.
6. Оцінювання та рефлексія.

5. Проєктні технології в освітніх галузях НУШ.

Мовно-літературна галузь:

- створення власної книжки;

- запис аудіо казки;
- проєкт «Мій словничок героя»;
- створення шкільної газети.

Математична галузь:

- «Математика в моєму домі»;
- створення міні-музею геометричних фігур;
- проєкт «Магазин»;
- вимірювання та порівняння об’єктів у школі.

Природнича галузь:

- дослідження «Моя рослина»;
- міні-лабораторія «Вода навколо нас»;
- проєкт «Екологічний патруль»;
- спостереження за погодою.

Мистецька та технологічна галузі:

- створення колажу;
- дизайн шкільного простору;
- створення міні-виставки;
- проєкт «Мій бренд».

6. Значення проєктних технологій для розвитку учнів початкових класів.

Проєктні технології:

- формують ключові компетентності;
- розвивають критичне та творче мислення;
- підсилюють мотивацію;
- сприяють самостійності та відповідальності;
- навчають працювати в команді;
- забезпечують практичний досвід застосування знань.

7. Роль вчителя у проєктній діяльності.

Учитель – це:

- фасилітатор (організовує освітній процес);

- наставник (підтримує учнів);
- координатор (допомагає планувати);
- спостерігач (оцінює процес і результат).

Учитель не створює проєкт, а створює умови, у яких діти можуть його реалізувати.

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Що є головною ознакою проєктної технології навчання?

а). Орієнтація лише на засвоєння теорії.

б). Виконання практичних завдань без результату.

в). Навчання через діяльність із створенням кінцевого продукту.

г). Використання лише цифрових інструментів.

Завдання 2. (множинний вибір).

Які етапи включає організація навчального проєкту?

а). Вибір теми та мети.

б). Планування діяльності.

в). Виконання завдань.

г). Презентація результатів.

д). Рефлексія та оцінювання.

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між освітньою галуззю та прикладом навчального проєкту:

1. Мовно-літературна.
2. Математична.
3. Природнича.
4. Мистецька.

А. «Моя книжка казок».

Б. «Математика навколо нас».

В. «Досліджуємо воду».

Г. «Шкільна виставка».

Завдання 4. (так/ні).

Чи можна використовувати проєктні технології у всіх освітніх галузях початкової школи?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Дайте визначення поняттю «проєктні технології навчання».
2. Які етапи організації навчального проєкту ви знаєте?
3. Наведіть приклади навчальних проєктів у різних освітніх галузях.
4. Як проєктні технології сприяють розвитку співпраці та комунікації учнів?
5. Які особливості має використання проєктних технологій у математичній галузі?
6. Як природничі проєкти допомагають формувати дослідницькі навички учнів?
7. Наведіть приклад мистецького проєкту для учнів 2–3 класів.
8. Які труднощі можуть виникати у вчителя під час організації навчального проєкту?
9. Як здійснюється оцінювання результатів навчального проєкту?
10. Які компетентності формуються у дітей завдяки використанню проєктних технологій?

Практичне заняття №8

ТЕМА: ТЕХНОЛГІЇ НАВЧАННЯ МОВНО-ЛІТЕРАТУРНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Тривалість: 90 хв.

Форма: практичне заняття з елементами тренінгу, аналізу текстів, моделювання та мікровикладання.

1. Мета заняття.

Студенти повинні:

- засвоїти особливості технологій навчання мовно-літературної галузі;
- навчитися добирати технології відповідно до вікових особливостей учнів початкових класів;
- опанувати прийоми роботи з текстом, мовленням, словом;
- створити фрагмент уроку з використанням однієї з технологій.

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

- називають основні технології навчання мовно-літературної галузі;
- аналізують текст і добирають відповідні методи роботи;
- застосовують інтерактивні, діяльнісні та ігрові технології;
- створюють фрагмент уроку читання або української мови;
- презентують мікровикладання.

3. Структура заняття.

1. Мотиваційний етап (5 хв).

Вправа «Слово, яке мене надихає».

Студенти називають слово, яке асоціюється з мовно-літературною галуззю.

Викладач підсумовує: технології навчання мови й читання – це технології роботи зі словом, текстом, мовленням і творчістю.

2. Теоретичний блок (10 хв).

Коротке обговорення ключових технологій.

Основні технології навчання мовно-літературної галузі:

• технології розвитку критичного мислення (кластер, кубування, «Фішбоун»);

• інтерактивні технології (Think-Pair-Share, «Коло ідей», ротаційні станції);

• технології роботи з текстом (інтерактивне читання, читання з передбаченням, «діалог із текстом»);

• технології розвитку мовлення (сторітелінг, мовні ігри, драматизація);

• ігрові технології (квести, мовні ігри, картки-асоціації);

• цифрові технології (Wordwall, LearningApps, QR-коди, аудіоказки).

3. Аналітичний блок: Робота з текстом (15 хв).

Студенти працюють у парах.

Завдання:

Отримують короткий текст (казка, оповідання, вірш).

Потрібно визначити:

• які технології можна застосувати;

• які прийоми роботи з текстом будуть ефективними;

• які компетентності формуються.

Пари презентують свої висновки.

4. Практичний блок 1.

Аналіз кейсів (20 хв.).

Студенти працюють у групах по 3-4 особи.

Кейс 1. Навчання читання.

Учні не розуміють зміст прочитаного.

Завдання: доберіть технологію (наприклад, читання з передбаченням, «прості та складні запитання»).

Кейс 2. Розвиток усного мовлення.

Учні соромляться висловлюватися.

Завдання: запропонуйте технологію (сторітелінг, мовні ігри, драматизація).

Кейс 3. Робота з текстом на уроці української мови.

Потрібно навчити виділяти головну думку.

Завдання: доберіть технологію (кластер, «Фішбоун», «Кубування»).

Кейс 4. Розвиток творчого письма.

Учні пишуть коротко й шаблонно.

Завдання: запропонуйте технологію (вільне письмо, «сенкан», «асоціативний кущ»).

Групи презентують рішення.

5. *Практичний блок 2.*

Мікровикладання (20-25 хв).

Студенти об’єднуються у групи.

Завдання групи:

Створити 5–7-хвилинний фрагмент уроку (читання або української мови), використовуючи одну технологію.

Структура фрагмента:

1. Тема.
2. Мета.
3. Обрана технологія.
4. Хід фрагменту.
5. Очікуваний результат.

Групи презентують свої міні-уроки.

6. Рефлексія (5 хв).

Вправа «Технологія, яку я візьму з собою».

Студенти називають технологію, яку вони готові застосувати у своїй майбутній професійній діяльності.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1. Сутність мовно-літературної освітньої галузі.

Мовно-літературна галузь у початковій школі охоплює:

- навчання читання;
- розвиток усного й писемного мовлення;

- формування мовної, комунікативної та читацької компетентностей;
- роботу з текстами різних типів і жанрів.

Головна мета – навчити дитину розуміти, створювати й інтерпретувати тексти, розвивати мовлення, мислення та емоційно-ціннісну сферу.

2. Особливості навчання мови та читання в початковій школі.

- опора на вікові особливості дітей молодшого шкільного віку;
- поєднання мовленнєвої, читацької та пізнавальної діяльності;
- інтеграція різних видів мовленнєвої активності (слухання, говоріння, читання, письмо);
- розвиток критичного й творчого мислення;
- використання ігрових, інтерактивних і діяльнісних методів.

3. Ключові технології навчання мовно-літературної галузі.

1. Технології розвитку критичного мислення.

Спрямовані на аналіз, інтерпретацію, оцінювання текстів.

Приклади:

- «Кубування»;
- «Фішбоун»;
- «Прості й складні запитання»;
- «Коло ідей»;
- «Кластер».

2. Інтерактивні технології.

Організовують взаємодію учнів і сприяють розвитку мовлення.

Приклади:

- Think-Pair-Share;
- «Мікрофон»;
- «Акваріум»;
- Ротаційні станції.

3. Технології роботи з текстом.

Спрямовані на формування читацької компетентності.

Приклади:

- читання з передбаченням;
- «діалог із текстом»;
- маркування тексту;
- робота з ілюстраціями;
- складання плану.

4. Технології розвитку усного мовлення.

Сприяють формуванню зв’язного мовлення, уміння висловлювати думки.

Приклади:

- сторітелінг;
- драматизація;
- мовні ігри;
- рольові ситуації.

5. Технології розвитку писемного мовлення.

Формують уміння створювати власні тексти.

Приклади:

- «сенкан»;
- вільне письмо;
- асоціативний кущ;
- створення коміксів.

6. Ігрові технології.

Підвищують мотивацію та емоційне залучення.

Приклади:

- мовні квести;
- картки-асоціації;
- лінгвістичні ігри.

7. Цифрові технології.

Підсилюють роботу з текстом і мовленням.

Приклади:

- Wordwall;
- LearningApps;

- QR-коди;
- аудіо казки;
- інтерактивні вправи.

4. Технології навчання в контексті змістових ліній мовно-літературної галузі.

Читання:

- інтерактивне читання;
- читання з передбаченням;
- робота з ілюстраціями;
- «прості й складні запитання».

Українська мова:

- мовні ігри;
- робота з текстом;
- моделювання мовних ситуацій;
- вправи на розвиток словникового запасу.

Розвиток мовлення:

- сторітелінг;
- драматизація;
- творчі завдання;
- робота в парах і групах

Творче письмо:

- сенкан;
- вільне письмо;
- створення власних текстів;
- комікси, листи, міні-книжки.

5. Значення технологій навчання мовно-літературної галузі.

Сучасні технології:

- формують читацьку, мовленнєву та комунікативну компетентності;
- розвивають критичне й творче мислення;

- підвищують мотивацію до читання й письма;
- сприяють емоційному розвитку;
- забезпечують інтеграцію різних видів мовленнєвої діяльності;
- роблять уроки живими, змістовними та діяльнісними.

6. Роль учителя.

Учитель у мовно-літературній галузі – це:

- фасилітатор мовленнєвої діяльності;
- організатор роботи з текстом;
- наставник у розвитку мовлення;
- мотиватор і творець емоційно безпечного середовища.

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Яка головна мета мовно-літературної освітньої галузі у початковій школі?

а). Формування математичних компетентностей;

б). Розвиток мовлення, читання, письма та творчості;

в). Ознайомлення з природними явищами;

г). Формування навичок фізичної культури.

Завдання 2. (множинний вибір).

Які технології можна застосовувати у мовно-літературній галузі?

а). Ігрові (рольові ігри, мовні квести);

б). Інтерактивні («Акваріум», дискусії, мозковий штурм);

в). Діяльнісні (практичні вправи, моделювання ситуацій);

г). Цифрові (онлайн-платформи для читання, інтерактивні тренажери);

д). Проєктні («Класна газета», «Моя книжка казок»).

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між технологією та прикладом її застосування:

1. Ігрова технологія.
2. Інтерактивна технологія.
3. Цифрова технологія.
4. Проєктна технологія.

А. Використання платформи для розвитку навичок читання.

Б. Створення колективної казки «Класна книжка».

В. Рольова гра «Інтерв'ю».

Г. Дискусія «Чому важливо читати?».

Завдання 4. (так/ні).

Чи можна інтегрувати мовно-літературну галузь з іншими освітніми галузями (наприклад, природничою чи мистецькою)?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Дайте визначення мовно-літературної освітньої галузі.
2. Які основні компетентності формуються у дітей завдяки цій галузі?
3. Наведіть приклади ігрових технологій для розвитку мовлення.
4. Як інтерактивні методи сприяють розвитку комунікації та критичного мислення учнів?
5. Які особливості має використання цифрових інструментів у навчанні читання?
6. Наведіть приклад проєктної роботи для учнів 2-3 класів.
7. Як діяльнісні технології допомагають формувати навички письма?
8. Які труднощі можуть виникати у вчителя під час добору технологій для мовно-літературної галузі?
9. Як інтеграція мовно-літературної галузі з іншими предметами підсилює освітній процес?
10. Які методи оцінювання найбільш ефективні для перевірки результатів навчання у цій галузі?

Практичне заняття №9

ТЕМА: ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ МАТЕМАТИЧНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Тривалість: 90 хв.

Форма: практичне заняття з елементами тренінгу, моделювання, роботи з маніпулятивами та мікровикладання.

1. Мета заняття.

Студенти повинні:

- засвоїти особливості технологій навчання математики в початковій школі;
- навчитися добирати технології відповідно до змістових ліній математичної галузі;
- опанувати діяльнісні, інтерактивні та STEM-технології;
- створити фрагмент уроку з використанням однієї з технологій.

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

- називають основні технології навчання математики;
- аналізують математичні задачі та добирають відповідні методи;
- застосовують діяльнісні, інтерактивні та STEM-технології;
- створюють фрагмент уроку математики;
- презентують мікровикладання.

3. Структура заняття.

1. Мотиваційний етап (5 хв).

Вправа «Математика навколо нас».

Студенти називають приклади, де вони зустрічають математику в житті.

Викладач підсумовує: технології навчання математики – це способи зробити математику зрозумілою, діяльнісною та життєвою.

2. Теоретичний блок (10 хв).

Коротке обговорення ключових технологій:

Основні технології навчання математики:

- діяльнісні технології (маніпулятиви, моделювання, практичні дії);
- STEM/STEAM-технології (конструювання, експерименти, моделі);
- інтерактивні технології (ротаційні станції, Think-Pair-Share, математичні ігри);
- технології розвитку критичного мислення («Фішбоун», «Кубування», логічні задачі);
- ігрові технології (квести, математичні батли, настільні ігри);
- цифрові технології (Geo-Gebra, інтерактивні симуляції, Learning Apps).

3. *Аналітичний блок.*

Робота з математичними змістовими лініями (15 хв).

Студенти працюють у парах.

Завдання.

Для кожної змістової лінії визначити можливі технології.

Числа і дії:

- маніпулятиви (лего, палички Кюїзенера);
- ротаційні станції;
- математичні ігри.

Величини:

- практичні вимірювання;
- STEM-моделювання;
- робота з реальними об’єктами.

Геометричні фігури:

- конструювання;
- 3D-моделі;
- математичні пазли.

Робота з даними:

- створення діаграм;
- дослідницькі мініпроєкти;
- цифрові симуляції.

Пари презентують свої висновки.

4. *Практичний блок 1.*

Аналіз кейсів (20 хв).

Студенти працюють у групах по 3-4 особи.

Кейс 1. Числа і дії.

Учні плутають десятки й одиниці.

Завдання: доберіть технологію (маніпулятиви, моделювання, станції).

Кейс 2. Величини.

Діти не розуміють, що таке «площа».

Завдання: запропонуйте діяльнісну технологію (вимірювання, моделювання, конструювання).

Кейс 3. Геометрія.

Учні не можуть розрізнити трикутники за видами.

Завдання: доберіть технологію (класифікаційні ігри, конструювання).

Кейс 4. Робота з даними.

Потрібно навчити будувати діаграми.

Завдання: запропонуйте технологію (дослідницький міні-проєкт, цифрові інструменти).

Групи презентують рішення.

5. Практичний блок 2.

Мікровикладання (20–25 хв).

Студенти об’єднуються у групи.

Завдання групи:

Створити 5–7-хвилинний фрагмент уроку математики, використовуючи одну технологію.

Структура фрагмента:

1. Тема.
2. Мета.
3. Обрана технологія.
4. Хід фрагмента.
5. Очікуваний результат.

Групи презентують свої міні-уроки.

6. Рефлексія (5 хв).

Вправа «Технологія, яку я візьму з собою».

Студенти називають технологію, яку вони готові застосувати у своїй майбутній професійній діяльності.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1. Сутність математичної освітньої галузі.

Математична освітня галузь у початковій школі спрямована на формування в учнів:

- уміння працювати з числами та величинами;
- навичок логічного, критичного й алгоритмічного мислення;
- здатності розв’язувати практичні задачі;
- уміння моделювати ситуації;
- математичної грамотності як ключової компетентності.

Головна мета – зробити математику зрозумілою, діяльнісною та пов’язаною з реальним життям дитини.

2. Особливості навчання математики в початковій школі.

- опора на конкретні дії та маніпулятиви;
- поступовий перехід від наочного до абстрактного;
- інтеграція практичних ситуацій;
- розвиток логічного мислення через задачі;
- використання ігрових та інтерактивних методів;
- формування математичної мови.

3. Ключові технології навчання математики.

1. Діяльнісні технології.

Спрямовані на виконання практичних дій, моделювання та маніпулювання об’єктами.

Приклади:

- палички Кюїзенера;
- лего-конструювання;
- моделювання математичних ситуацій;
- робота з реальними предметами;

2. STEM/STEAM-технології.

Поєднують математику з природничими науками, технікою, інженерією та мистецтвом.

Приклади:

- створення моделей фігур;
- вимірювання об’єктів у класі;
- побудова конструкцій;
- міні-експерименти з величинами.

3. Інтерактивні технології

Організовують взаємодію учнів і сприяють розвитку математичного мовлення.

Приклади:

- ротаційні станції;
- Think-Pair-Share;
- математичні ігри в парах;
- «Акваріум».

4. Технології розвитку критичного мислення.

Формують уміння аналізувати, порівнювати, робити висновки.

Приклади:

- «Фішбоун»;
- «Кубування»;
- логічні задачі;
- порівняльні таблиці.

5. Ігрові технології.

Підвищують мотивацію та залученість.

Приклади:

- математичні квести;
- настільні ігри;
- змагання та батли;
- картки-головоломки.

6. Цифрові технології.

Підсилюють візуалізацію та індивідуалізацію навчання.

Приклади:

- інтерактивні симуляції;
- LearningApps;
- GeoGebra (початковий рівень);
- онлайн-тренажери.

4. Технології навчання в контексті змістових ліній математики.

Числа і дії:

- маніпулятиви;
- ротаційні станці;
- математичні ігри;
- моделювання десятків і одиниць.

Величини:

- практичні вимірювання;
- STEM-моделювання;
- робота з реальними об’єктами;

Геометричні фігури:

- конструювання;
- 3D-моделі;
- класифікаційні ігри;

Робота з даними:

- створення діаграм;
- дослідницькі міні-проєкти;
- цифрові симуляції.

5. Значення технологій навчання математики.

Сучасні технології:

- роблять математику доступною та зрозумілою;
- формують логічне, критичне й алгоритмічне мислення;
- підвищують мотивацію;
- забезпечують діяльнісний підхід;
- сприяють розвитку математичної грамотності;
- допомагають учням застосовувати знання в реальних ситуаціях;

6. Роль вчителя.

Учитель у математичній галузі – це:

- фасилітатор математичної діяльності;
- організатор практичних дій;
- наставник у розвитку логічного мислення;
- мотиватор, який створює позитивне ставлення до математики.

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Яка головна мета математичної освітньої галузі у початковій школі?

а). Формування читацьких компетентностей.

б). Розвиток логічного мислення та обчислювальних навичок.

в). Ознайомлення з мистецькими творами.

г). Формування навичок фізичної культури.

Завдання 2. (множинний вибір).

Які технології можна застосовувати у математичній галузі?

а). Ігрові (математичні ігри, квести);

б). Інтерактивні («Мозковий штурм», групові дискусії);

в). Діяльнісні (практичні вправи, моделювання задач);

г) Цифрові (онлайн-платформи, симуляції);

д). STEM/STEAM (інтеграція математики з природничими дисциплінами).

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між технологією та прикладом її застосування:

1. Ігрова технологія.
2. Інтерактивна технологія.
3. Цифрова технологія.
4. STEM–технологія.

А. Використання онлайн-платформи для тренування обчислень.

Б. Математичний квест «Знайди скарб».

В. Інтеграція математики з природничими дослідженнями.

Г. Групова дискусія «Як розв’язати задачу?».

Завдання 4. (так/ні).

Чи можна використовувати проєктні технології у математичній освітній галузі?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Дайте визначення математичної освітньої галузі.
2. Які основні компетентності формуються у дітей завдяки цій галузі?
3. Наведіть приклади ігрових технологій для розвитку математичних навичок.
4. Як інтерактивні методи сприяють розвитку співпраці та критичного мислення учнів?
5. Які особливості має використання цифрових інструментів у навчанні математики?
6. Наведіть приклад STEM-проєкту для учнів 2–3 класів.
7. Як діяльнісні технології допомагають формувати навички розв’язування задач?

8. Які труднощі можуть виникати у вчителя при доборі технологій для математичної освітньої галузі?

9. Як інтеграція математики з іншими предметами підсилює освітній процес?

10. Які методи оцінювання найбільш ефективні для перевірки результатів навчання у цій галузі?

Практичне заняття №10

ТЕМА: ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ПРИРОДНИЧОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Тривалість: 90 хв.

Форма: практичне заняття з елементами тренінгу, дослідницької діяльності, моделювання та мікровикладання.

1. Мета заняття.

Студенти повинні:

- засвоїти особливості технологій навчання природничої освітньої галузі;
- навчитися добирати технології відповідно до змістових ліній природничої освіти;
- опанувати дослідницькі, діяльнісні, STEM - та інтерактивні технології;
- створити фрагмент уроку з використанням однієї із технологій.

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

- називають основні технології навчання природничої галузі;
- аналізують природничі явища та добирають відповідні методи навчання;
- застосовують дослідницькі, STEM - та інтерактивні технології;
- створюють фрагмент уроку природознавства;
- презентують мікровикладання.

3. Структура заняття.

1. Мотиваційний етап (5 хв).

Вправа «Природа в моєму житті».

Студенти називають природне явище, або об’єкт, який їх вражає.

Викладач підсумовує: технології природничої освіти – це способи зробити природу зрозумілою, досліджуваною та близькою до дитини.

2. Теоретичний блок (10 хв).

Коротке обговорення ключових технологій:

Основні технології навчання природничої галузі:

• дослідницькі технології (спостереження, експерименти, міні-дослідження);

• STEM/STEAM-технології (моделювання, конструювання, експерименти);

• інтерактивні технології (ротаційні станції, Think-Pair-Share, «Акваріум»);

• технології критичного мислення («Фішбоун», «Кубування», порівняльні таблиці);

• ігрові технології (екологічні квести, рольові ігри, моделювання ситуацій);

• цифрові технології (віртуальні лабораторії, інтерактивні симуляції, QR-коди).

3. Аналітичний блок.

Робота зі змістовими лініями природничої галузі (15 хв).

Студенти працюють у парах.

Завдання.

Для кожної змістової лінії визначити можливі технології.

Живі організми:

• спостереження;

• міні-дослідження;

• моделювання життєвих циклів.

Природні явища:

• експерименти;

• STEM-моделювання;

• відеоспостереження.

Людина і здоров’я:

• рольові ситуації;

• інтерактивні вправи;

• моделювання поведінки.

Всесвіт і Земля:

- моделі Сонячної системи;
- дослідницькі проєкти;
- цифрові симуляції.

Пари презентують свої висновки.

4. Практичний блок 1.

Аналіз кейсів (20 хв.)

Студенти працюють у групах по 3-4 особи.

Кейс 1. Живі організми.

Тема: «Що потрібно рослині для росту?»

Завдання: доберіть дослідницьку технологію.

Кейс 2. Природні явища.

Тема: «Властивості повітря».

Завдання: запропонуйте експериментальну технологію.

Кейс 3. Людина і здоров’я.

Тема: «Корисні та шкідливі звички».

Завдання: доберіть інтерактивну технологію.

Кейс 4. Земля і Всесвіт.

Тема: «Чому змінюються пори року?»

Завдання: запропонуйте STEM-моделювання.

Групи презентують рішення.

5. Практичний блок 2.

Мікровикладання (20–25 хв.)

Студенти об’єднуються у групи.

Завдання групи:

Створити 5–7-хвилинний фрагмент уроку природничої галузі, використовуючи одну технологію.

Структура фрагмента:

1. Тема.
2. Мета.

3. Обрана технологія.
4. Хід фрагменту.
5. Очікуваний результат.

Групи презентують свої міні-уроки.

6. Рефлексія (5 хв).

Вправа «Технологія, яку я візьму з собою».

Студенти називають технологію, яку вони готові застосувати у своїй майбутній практиці.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1. Сутність природничої освітньої галузі.

Природнича освітня галузь у початковій школі спрямована на формування в учнів:

- уявлень про живу і неживу природу;
- розуміння природних явищ і процесів;
- здатності спостерігати, досліджувати, робити висновки;
- екологічної свідомості та відповідального ставлення до довкілля;
- уміння застосовувати знання у реальних життєвих ситуаціях.

Головна мета – навчити дитину досліджувати світ, ставити запитання, шукати відповіді та пояснювати природні явища доступними способами.

2. Особливості навчання природничої освітньої галузі в початковій школі:

- опора на дослідницьку діяльність;
- використання спостережень, експериментів, моделювання;
- інтеграція з математикою, технологіями, мистецтвом (STEM/STEAM);
- зв’язок із реальним життям дитини;
- розвиток критичного мислення;
- формування екологічної культури.

3. Ключові технології навчання природничої освітньої галузі.

1. Дослідницькі технології.

Спрямовані на активне пізнання світу через спостереження, експерименти, аналіз.

Приклади:

- спостереження за рослинами, погодою;
- прості досліди (властивості води, повітря, світла);
- мінідослідження з фіксацією результатів.

2. STEM/STEAM-технології.

Поєднують природничі науки з технікою, інженерією, математикою та мистецтвом.

Приклади:

- моделювання Сонячної системи;
- створення конструкцій (мости, вежі);
- експерименти з матеріалами;
- вимірювання та аналіз природних об’єктів.

3. Інтерактивні технології.

Організовують взаємодію учнів, сприяють обговоренню та формуванню висновків.

Приклади:

- Think-Pair-Share;
- «Акваріум»;
- ротаційні станції;
- групові дослідницькі завдання.

4. Технології розвитку критичного мислення.

Формують уміння аналізувати, порівнювати, робити висновки.

Приклади:

- «Фішбоун»;
- «Кубування»;
- порівняльні таблиці;
- логічні схеми.

5. Ігрові технології.

Підвищують мотивацію та емоційне залучення.

Приклади:

- екологічні квести;
- рольові ігри («Метеорологи», «Юні біологи»);
- моделювання природних ситуацій.

6. Цифрові технології.

Підсилюють візуалізацію та дослідницьку діяльність.

Приклади:

- віртуальні лабораторії;
- інтерактивні симуляції;
- QR-коди для досліджень.
- онлайн-спостереження (камери спостереження за тваринами, погодою).

4. Технології навчання в контексті змістових ліній природничої галузі.

Живі організми:

- спостереження;
- вирощування рослин;
- моделювання життєвих циклів;
- дослідницькі проєкти.

Природні явища:

- експерименти з водою, повітрям, світлом;
- STEM-моделювання;
- аналіз відеоспостережень.

Людина і здоров’я:

- рольові ситуації;
- інтерактивні вправи;
- моделювання поведінки.

Земля і Всесвіт:

- моделі Сонячної системи;
- дослідницькі міні-проєкти;

- цифрові симуляції.

5. Значення технологій навчання природничої галузі.

Сучасні технології:

- роблять природничі знання доступними та цікавими;
- формують дослідницькі навички;
- розвивають критичне мислення;
- сприяють екологічній свідомості;
- забезпечують діяльнісний підхід;
- допомагають учням пояснювати природні явища.

6. Роль учителя.

Учитель у природничій галузі – це:

- фасилітатор дослідження;
- організатор експериментів;
- наставник у формуванні екологічної культури;
- мотиватор, який підтримує цікавість до природи.

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Яка головна мета природничої освітньої галузі у початковій школі?

а). Формування навичок письма;

б). Ознайомлення з явищами природи та розвиток дослідницьких умінь;

в). Розвиток музичних здібностей;

г). Формування навичок фізичної культури.

Завдання 2. (множинний вибір).

Які технології можна застосовувати у природничій галузі?

а). Дослідницькі (експерименти, спостереження);

б). Інтерактивні («Акваріум», дискусії);

в). Діяльнісні (моделювання природних процесів);

г). Цифрові (віртуальні лабораторії, симуляції);

д). Проєктні («Міні-гербарій», «Досліджуємо воду»).

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між технологією та прикладом її застосування:

1. Дослідницька технологія.

2. Інтерактивна технологія.

3. Цифрова технологія.

4. Проєктна технологія.

А. Використання віртуальної лабораторії для дослідження властивостей води.

Б. Створення колективного гербарію «Рослини нашого краю».

В. Експеримент «Що плаває, а що тоне?».

Г. Дискусія «Чому змінюються пори року?».

Завдання 4. (так/ні).

Чи можна інтегрувати природничу галузь з математичною та інформатичною у форматі STEM-уроків?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Дайте визначення природничої освітньої галузі.

2. Які основні компетентності формуються у дітей завдяки цій галузі?

3. Наведіть приклади дослідницьких технологій для учнів 2–3 класів.

4. Як інтерактивні методи сприяють розвитку критичного мислення учнів?

5. Які особливості має використання цифрових інструментів у навчанні природничих дисциплін?

6. Наведіть приклад проєктної роботи для теми «Рослини навколо нас».

7. Як діяльнісні технології допомагають формувати навички спостереження та аналізу?

8. Які труднощі можуть виникати у вчителя при доборі технологій для природничої галузі?

9. Як інтеграція природничої галузі з іншими предметами підсилює освітній процес?

10. Які методи оцінювання найбільш ефективні для перевірки результатів навчання у цій галузі?

Практичне заняття №11

ТЕМА: ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ СОЦІАЛЬНОЇ ТА ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Тривалість: 90 хв.

Форма: практичне заняття з елементами тренінгу, рольових ігор, моделювання ситуацій та мікровикладання.

1. *Мета заняття.*

Студенти повинні:

- засвоїти особливості технологій навчання соціальної та здоров'язбережувальної галузі;
- навчитися добирати технології відповідно до вікових особливостей учнів початкових класів;
- опанувати інтерактивні, діяльнісні, ігрові та тренінгові технології;
- створити фрагмент уроку з використанням однієї з технологій.

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

- називають основні технології навчання соціальної та здоров'язбережувальної освітньої галузі;
- аналізують навчальні ситуації та добирають відповідні методи;
- застосовують інтерактивні, тренінгові та ігрові технології;
- створюють фрагмент уроку із формування соціальних і здоров'язбережувальних навичок;
- презентують мікровикладання.

3. Структура заняття.

1. Мотиваційний етап (5 хв).

Вправа «Що для мене здоров'я?».

Студенти називають слово, або асоціацію, пов'язану зі здоров'ям чи безпекою.

Викладач підсумовує: технології цієї галузі – це способи формувати життєві навички, соціальну компетентність і відповідальне ставлення до себе та інших.

2. Теоретичний блок (10 хв).

Коротке обговорення ключових технологій.

Основні технології навчання соціальної та здоров'язбережувальної галузі:

- інтерактивні технології (Think-Pair-Share, «Акваріум», «Коло думок»);
- тренінгові технології (вправи на розвиток емоційної компетентності, комунікації, співпраці);
- рольові та ситуативні ігри (моделювання соціальних ситуацій);
- ігрові технології (квести, рухливі ігри, вправи на безпеку);
- технології розвитку критичного мислення («Фішбоун», «Кубування», аналіз ситуацій);
- проєктні технології (міні-проєкти про здоров'я, безпеку, добробут);
- цифрові технології (інтерактивні вправи, відеоситуації, QR-квести).

3. Аналітичний блок: Робота зі змістовими лініями (15 хв).

Студенти працюють у парах.

Завдання:

Для кожної змістової лінії визначити можливі технології.

Безпека життєдіяльності:

- рольові ігри;
- моделювання ситуацій;
- інтерактивні вправи.

Соціальна взаємодія:

- тренінгові вправи;
- кооперативне навчання;
- «Акваріум».

Емоційний добробут:

- вправи на розпізнавання емоцій;

- сторітелінг;
- арт-технології.

Здоровий спосіб життя:

- проєкти;
- рухливі ігри;
- інтерактивні станції.

Пари презентують свої висновки.

4. Практичний блок 1.

Аналіз кейсів (20 хв).

Студенти працюють у групах по 3-4 особи.

Кейс 1. Соціальна взаємодія.

Учні часто конфліктують.

Завдання: доберіть технологію (рольові ігри, тренінгові вправи).

Кейс 2. Емоційний добробут.

Діти не вміють розпізнавати емоції.

Завдання: запропонуйте технологію (емоційні картки, сторітелінг, арт-вправи).

Кейс 3. Безпека життєдіяльності.

Потрібно навчити дітей правил дорожнього руху.

Завдання: доберіть технологію (моделювання ситуацій, квест).

Кейс 4. Здоровий спосіб життя.

Учні не розуміють важливості рухової активності.

Завдання: запропонуйте технологію (рухливі станції, проєкт «Мій день здоров'я»).

Групи презентують рішення.

5. Практичний блок 2.

Мікровикладання (20–25 хв).

Студенти об'єднуються у групи.

Завдання групи:

Створити 5–7-хвилинний фрагмент уроку, використовуючи одну технологію.

Структура фрагменту:

1. Тема.
2. Мета.
3. Обрана технологія.
4. Хід фрагменту.
5. Очікуваний результат.

Групи презентують свої міні-уроки.

6. Рефлексія (5 хв).

Вправа «Навичка, яку я хочу розвивати в учнів».

Студенти називають одну соціальну або здоров'язбережувальну навичку, яку вони вважають ключовою.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1***. Сутність соціальної та здоров'язбережувальної освітньої галузі.***

- Формує в учнів ціннісне ставлення до власного здоров'я, безпеки та соціального добробуту.
- Забезпечує інтеграцію знань із природничих наук, фізичної культури, громадянської освіти та основ безпеки життєдіяльності.
- Орієнтується на розвиток компетентностей: здоров'язбережувальної, соціальної, громадянської, екологічної.

2. Цілі навчання.

- Виховання відповідального ставлення до здоров'я та безпеки.
- Формування навичок саморегуляції, емоційної грамотності, співпраці та взаємоповаги.
- Ознайомлення з правилами безпечної поведінки вдома, у школі, на вулиці.
- Розвиток мотивації до здорового способу життя.

3. Основні технології навчання.

• Ігрові технології – моделювання життєвих ситуацій, рольові ігри, інтерактивні вправи.

• Проєктні технології – створення учнівських міні-проєктів («Мій режим дня», «Правила безпеки»).

• Технології інтерактивного навчання – робота в парах, групах, дискусії, «мозковий штурм».

• Технології здоров'язбереження – фізкульт-хвилинки, вправи для релаксації, дихальні практики.

• Інтегроване навчання – поєднання тем з математики, природознавства, мистецтва для формування цілісного бачення здоров'я та соціальної взаємодії.

4. Принципи організації навчання.

• Доступність і практичність – знання мають бути зрозумілими та доступними для застосування у повсякденному житті.

• Активність учнів – навчання через діяльність, досвід, практику.

• Безпечне освітнє середовище – створення умов психологічного комфорту та довіри.

• Комплексність – поєднання фізичного, психічного, соціального та духовного аспектів здоров'я.

5. Очікувані результати.

• Учні знають основні правила безпечної поведінки та здорового способу життя.

• Уміють співпрацювати, вирішувати конфлікти мирним шляхом.

• Виявляють відповідальність за власне здоров'я та добробут інших.

• Формують позитивні звички (рухова активність, гігієна, харчування, емоційна саморегуляція).

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Яка головна мета соціальної та здоров'язбережувальної освітньої галузі?

а). Формування математичних компетентностей;

б). Розвиток екологічної свідомості та дослідницьких навичок;

в). Формування соціальних умінь, цінностей та навичок здорового способу життя;

г). Ознайомлення з мистецькими творами.

Завдання 2. (множинний вибір).

Які технології можна застосовувати у соціальній та здоров'язбережувальній галузі?

а). Ігрові (рухливі ігри, рольові ігри);

б). Інтерактивні (дискусії, «Акваріум», мозковий штурм);

в). Діяльнісні (моделювання життєвих ситуацій);

г). Проєктні («Мій здоровий день», «Правила безпеки»);

д). Цифрові (онлайн-платформи, інтерактивні вправи).

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між технологією та прикладом її застосування:

1. Ігрова технологія.
2. Інтерактивна технологія.
3. Діяльнісна технологія.
4. Проєктна технологія.

А. Рольова гра «Як бути ввічливим?»

Б. Дискусія «Чому важливо дотримуватися правил безпеки?»

В. Моделювання ситуації «Перехід дороги».

Г. Створення проєкту «Мій здоровий день».

Завдання 4. (так/ні).

Чи можна інтегрувати соціальну та здоров'язбережувальну галузь з іншими освітніми галузями (наприклад, мовно-літературною чи природничою)?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Дайте визначення соціальної та здоров'язбережувальної освітньої галузі.
2. Які основні компетентності формуються у дітей завдяки цій галузі?
3. Наведіть приклади ігрових технологій для розвитку соціальних навичок.
4. Як інтерактивні методи сприяють формуванню цінностей та правил поведінки?
5. Які особливості має використання діяльнісних технологій у навчанні безпеки життєдіяльності?
6. Наведіть приклад проєктної роботи для теми «Здоровий спосіб життя».
7. Як цифрові інструменти можуть допомогти у формуванні навичок безпечної поведінки?
8. Які труднощі можуть виникати у вчителя під час добору технологій для цієї галузі?
9. Як інтеграція соціальної та здоров'язбережувальної галузі з іншими предметами підсилює навчальний процес?
10. Які методи оцінювання найбільш ефективні для перевірки результатів навчання у цій галузі?

Практичне заняття №12

ТЕМА: ВИКОРИСТАННЯ LEGO-ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ НАВЧАННЯ ОСВІТНІХ ГАЛУЗЕЙ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Тривалість: 90 хв.

Форма: практичне заняття з елементами тренінгу, моделювання, групової роботи та мікровикладання.

1. Мета заняття.

Студенти повинні:

- засвоїти особливості LEGO-технологій як інструменту навчання;
- навчитися інтегрувати LEGO у різні освітні галузі (математичну, природничу, мовно-літературну, мистецьку, соціальну та здоров'язбережувальну);
- опанувати методи навчання через гру та моделювання;
- створити фрагмент уроку з використанням LEGO-технологій.

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

- називають педагогічні можливості LEGO-технологій;
- аналізують навчальні ситуації та добирають відповідні методи;
- застосовують LEGO для розвитку критичного мислення, творчості та соціальних навичок;
- створюють фрагмент уроку з використанням LEGO;
- презентують мікровикладання.

3. Структура заняття.

1. Мотиваційний етап (5 хв).

Вправа «LEGO-асоціація».

Студенти отримують по кілька кубиків LEGO і складають невелику конструкцію, яка символізує їхнє уявлення про навчання.

Викладач підсумовує: LEGO – це не лише гра, а й технологія розвитку мислення, співпраці та творчості.

2. Теоретичний блок (10 хв).

Коротке обговорення ключових можливостей LEGO-технологій:

- математика: моделювання прикладів, геометричних фігур, дробів.
- природознавство: побудова моделей екосистем, життєвих циклів.
- мова і література: створення сюжетних сцен, ілюстрація казок.
- мистецтво: композиції, орнаменти, кольорові схеми.
- соціальна та здоров'язбережувальна галузь: моделювання безпечних ситуацій, командні ігри.

3. Аналітичний блок (15 хв).

Робота в парах.

Завдання: для кожної освітньої галузі визначити приклади використання LEGO-технологій.

- Математика: «Будуємо приклад» (кубики різних кольорів як числа).
- Природознавство: «Колообіг води» з LEGO.
- Мова і література: «Казка з кубиків».
- Мистецтво: «Мозаїка настрою».
- Соціальна та здоров'язбережувальна галузь: «Безпечне місто» (моделювання дорожніх ситуацій).

Пари презентують свої висновки.

4. *Практичний блок 1.*

Аналіз кейсів (20 хв).

Робота в групах (3-4 особи).

- Кейс 1. Математика: учні не розуміють дроби → використати LEGO для поділу цілого на частини.
- Кейс 2. Природознавство: потрібно пояснити життєвий цикл рослини → побудувати модель «від зернятка до квітки».
- Кейс 3. Мова і література: діти не можуть уявити сюжет казки → створити сцену з LEGO.
- Кейс 4. Соціальна та здоров'язбережувальна галузь: навчання правил дорожнього руху → побудувати LEGO-вулицю з пішохідними переходами.

Групи презентують рішення.

5. *Практичний блок 2.*

Мікровикладання (20–25 хв).

Завдання групи: створити 5–7-хвилинний фрагмент уроку з LEGO.

Структура фрагменту:

1. Тема.
2. Мета.
3. Обрана LEGO-технологія.
4. Хід фрагменту.
5. Очікуваний результат.

Групи презентують свої міні-уроки.

6. Рефлексія (5 хв).

Вправа «LEGO-навичка».

Студенти називають одну навичку, яку можна розвивати у дітей за допомогою LEGO-технологій (критичне мислення, співпраця, творчість, відповідальність).

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

LEGO–технології у початковій школі розглядаються як сучасний інструмент STEM–освіти, який поєднує навчання через гру, розвиток критичного мислення та формування соціальних навичок. Вони дозволяють інтегрувати математику, природознавство, мову, мистецтво та здоров'язбережувальну галузь у практичні, діяльнісні завдання, які мотивують дітей до навчання.

1. Сутність LEGO-технологій у навчанні.

• LEGO-технології – це методи використання конструктора LEGO як дидактичного інструменту.

• Вони ґрунтуються на принципі навчання через гру (play-based learning), який поєднує пізнавальну діяльність із творчістю та емоційним залученням.

• LEGO сприяє розвитку критичного мислення, комунікації, співпраці, творчості та моторики.

2. Педагогічні переваги.

• Візуалізація знань: абстрактні поняття стають конкретними через моделі.

• Інтеграція предметів: один інструмент може застосовуватися у математиці, природознавстві, мовно-літературній, мистецькій, соціальній та здоров'язбережувальній галузях.

• Активність учнів: діти навчаються через діяльність, а не пасивне слухання.

• Розвиток soft skills: співпраця, комунікація, відповідальність, креативність.

3. Приклади використання LEGO у різних освітніх галузях.

• Математична: моделювання прикладів на додавання й віднімання, побудова геометричних фігур, дроби.

• Природнича: створення моделей екосистем, життєвих циклів рослин і тварин, колообіг води в природі.

• Мовно-літературна: ілюстрація казок, побудова сюжетних сцен, сторітелінг через LEGO-моделі.

• Мистецька: мозаїки, орнаменти, кольорові композиції.

• Соціальна та здоров'язбережувальна: моделювання безпечних ситуацій, командні ігри, вправи на співпрацю.

4. Основні технологічні підходи.

• Ігрові технології: квести, сюжетні ігри з LEGO.

• Інтерактивні технології: групові завдання, «мозковий штурм» із побудовою моделей.

• Проєктні технології: створення міні-проєктів («Мій здоровий день», «Екологічне місто»).

• STEM-підхід: інтеграція науки, технологій, інженерії та математики через LEGO-моделювання.

5. Очікувані результати використання LEGO-технологій.

• Учні краще засвоюють навчальний матеріал завдяки практичній діяльності.

• Формуються навички співпраці та комунікації.

• Розвивається креативність та критичне мислення.

• Зміцнюється мотивація до навчання через емоційне залучення.

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Яка головна педагогічна ідея LEGO-технологій у початковій школі?

а). Використання лише для гри.

б). Навчання через конструювання, розвиток творчості та співпраці.

в). Формування навичок письма.

г). Ознайомлення з мистецькими творами.

Завдання 2. (множинний вибір).

У яких освітніх галузях можна застосовувати LEGO-технології?

а). Мовно-літературній (створення LEGO-казок).

б). Математичній (моделювання задач, геометричні фігури).

в). Природничій (моделі природних явищ).

г) Мистецькій (арт-об’єкти, LEGO-анімація).

д). Соціальній та здоров’язбережувальній (ситуації безпеки, командні ігри).

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між освітньою галуззю та прикладом LEGO-завдання:

1. Мовно-літературна.
2. Математична.
3. Природнича.
4. Соціальна та здоров’язбережувальна.

А. Побудова моделі вулкана.

Б. Створення LEGO-казки.

В. Моделювання безпечного переходу дороги.

Г. Побудова геометричних фігур.

Завдання 4. (так/ні).

Чи сприяють LEGO-технології розвитку критичного мислення та навичок співпраці?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Дайте визначення LEGO-технологій в освітньому процесі.
2. Які основні компетентності формуються у дітей завдяки LEGO-технологіям?
3. Наведіть приклади LEGO-завдань для мовно-літературної галузі.
4. Як LEGO-технології можуть бути використані для розвитку математичних навичок?
5. Які особливості має застосування LEGO-технологій у природничій галузі?
6. Наведіть приклад мистецького LEGO-проєкту для учнів 2–3 класів.
7. Як LEGO-технології допомагають формувати навички безпечної поведінки?
8. Які труднощі можуть виникати у вчителя під час впровадження LEGO-технологій?
9. Як інтеграція LEGO-технологій з іншими предметами підсилює освітній процес?
10. Які методи оцінювання є найбільш ефективними для перевірки результатів навчання з LEGO-технологіями?

Практичне заняття №13

ТЕМА: ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ТА АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЯКОСТІ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

Тривалість: 90 хв.

Форма: практичне заняття з елементами тренінгу, дискусії, аналізу кейсів та мікровикладання.

1. Мета заняття.

Студенти повинні:

- засвоїти сутність та класифікацію інноваційних технологій навчання у початковій школі;
- ознайомитися з актуальними питаннями забезпечення якості початкової освіти в Україні та світі;
- навчитися добирати інноваційні технології відповідно до освітніх цілей та стандартів НУШ;
- створити фрагмент уроку з використанням інноваційної технології та критеріями оцінювання якості.

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

- називають основні інноваційні технології навчання (STEM, LEGO, цифрові, інтерактивні, проєктні, тренінгові);
- аналізують освітні ситуації та добирають відповідні методи;
- розуміють принципи забезпечення якості освіти (інституційний аудит, моніторинг, внутрішня система якості освіти);
- створюють фрагмент уроку з інноваційною технологією;
- презентують мікровикладання та аргументують його якість.

3. Структура заняття.

1. Мотиваційний етап (5 хв).

Вправа «Інновація для мене».

Студенти називають слово або асоціацію, пов’язану з інноваціями у навчанні.

Викладач підсумовує: інноваційні технології – це не лише нові інструменти, а й нові підходи до забезпечення якості освіти.

2. Теоретичний блок (10 хв).

Коротке обговорення

- Інноваційні технології: STEM-підхід, LEGO-технології, цифрові інструменти, інтерактивні методи, проєктне навчання, тренінгові технології.
- Актуальні питання якості: стандарти НУШ, інституційний аудит, моніторинг якості, міжнародні дослідження (PISA, TIMSS), внутрішні системи забезпечення якості у школах.

3. Аналітичний блок (15 хв).

Робота в парах.

Завдання: для кожної інноваційної технології визначити, як вона впливає на якість освіти.

- STEM → інтеграція знань, розвиток критичного мислення.
- LEGO → навчання через гру, формування soft skills.
- Цифрові технології → доступність, індивідуалізація навчання.
- Інтерактивні методи → комунікація, співпраця.
- Проєктні технології → дослідницькі навички, практичність.

Пари презентують свої висновки.

4. Практичний блок 1.

Аналіз кейсів (20 хв).

Робота в групах (3–4 особи).

- Кейс 1. STEM-урок: як оцінити його якість?
- Кейс 2. Використання LEGO: які критерії ефективності?
- Кейс 3. Цифрові технології: як уникнути формалізму та перевантаження?
- Кейс 4. Інтерактивні методи: як забезпечити участь усіх учнів?

Групи презентують рішення.

5. Практичний блок 2.

Мікровикладання (20–25 хв).

Завдання групи: створити 5–7-хвилинний фрагмент уроку з використанням однієї інноваційної технології.

Структура фрагменту:

1. Тема.
2. Мета.
3. Обрана технологія.
4. Хід фрагменту.
5. Критерії якості (відповідність стандартам, активність учнів, практичність результатів).

Групи презентують свої міні-уроки.

6. Рефлексія (5 хв).

Вправа «Якість мого уроку».

Студенти називають один критерій якості, який вони вважають ключовим для початкової освіти.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1. Сутність інноваційних технологій навчання.

• Інноваційні технології – це нові, або вдосконалені педагогічні методи, які спрямовані на підвищення ефективності навчання, розвиток компетентностей та мотивації учнів.

Вони базуються на принципах:

• діяльнісного підходу (навчання через практику);
• інтерактивності (співпраця, комунікація, групова робота);
• інтеграції (поєднання різних освітніх галузей);
• індивідуалізації (урахування потреб і можливостей кожної дитини).

2. Основні інноваційні технології у початковій школі.

• STEM-освіта (Science, Technology, Engineering, Mathematics) – інтеграція природничих наук, технологій, інженерії та математики через практичні завдання.

• LEGO-технології – навчання через конструювання, моделювання, розвиток критичного мислення та soft skills.

• Цифрові технології – використання онлайн-платформ, інтерактивних вправ, відео, QR-квестів, віртуальних лабораторій.

• Інтерактивні методи – «Акваріум», «Коло думок», Think-Pair-Share, дискусії, дебати.

• Ігрові технології – сюжетно-рольові ігри, квести, навчальні настільні ігри.

• Проєктні технології – міні-проєкти («Мій день здоров'я», «Екологічне місто»), дослідницькі роботи.

• Тренінгові технології – вправи на розвиток емоційної компетентності, комунікації, співпраці.

3. Актуальні питання забезпечення якості початкової освіти.

• Стандарти НУШ (Нова українська школа): орієнтація на компетентнісний підхід, формування ключових компетентностей.

• Інституційний аудит: перевірка внутрішніх систем забезпечення якості освіти у школах Державною службою якості освіти України.

• Моніторинг якості: державні та міжнародні дослідження (PISA, TIMSS), які оцінюють рівень навчальних досягнень учнів.

• Внутрішня система забезпечення якості: самооцінювання школи, планування розвитку, залучення батьків та учнів.

Виклики сучасності:

• адаптація навчання до умов війни та кризових ситуацій;

• компенсація освітніх втрат;

• розвиток цифрової грамотності;

• підготовка вчителів до використання інноваційних технологій.

4. Взаємозв'язок інновацій та якості освіти.

Інноваційні технології підвищують якість освіти завдяки:

• активному залученню учнів;

• формуванню практичних навичок;

- розвитку критичного мислення та творчості;
- створенню безпечного й мотивуючого середовища.

Якість освіти оцінюється не лише за знаннями, а й за сформованими компетентностями, умінням застосовувати знання у житті.

5. Очікувані результати впровадження інновацій.

- Підвищення мотивації учнів до навчання.
- Формування ключових компетентностей (комунікативної, соціальної, цифрової, громадянської).
- Зростання якості освітнього процесу відповідно до стандартів НУШ.
- Підготовка дітей до життя у сучасному суспільстві та викликів XXI століття.

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Що є головною метою впровадження інноваційних технологій у початковій школі?

а). Збільшення кількості домашніх завдань.

б). Підвищення якості освіти та мотивації учнів.

в). Використання лише цифрових інструментів.

г). Зменшення ролі вчителя.

Завдання 2. (множинний вибір).

Які інноваційні технології можна застосовувати у початковій школі?

а). STEM/STEAM-підхід.

б). LEGO-технології.

в). Цифрові платформи та інтерактивні тренажери.

г). Проєктні технології.

д). Ігрові та інтерактивні методи.

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між технологією та прикладом її застосування:

1. STEM/STEAM.
2. LEGO-технології.
3. Цифрові платформи.
4. Проєктні технології.

А. Створення моделі вулкана з конструктора.

Б. Онлайн-платформа для тренування читання та математики.

В. Інтеграція математики, природничих наук і мистецтва у спільному завданні.

Г. Проєкт «Мій здоровий день».

Завдання 4. (так/ні).

Чи є компетентність учителя одним із ключових чинників забезпечення якості початкової освіти?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Дайте визначення поняття «інноваційні технології навчання».
2. Які приклади інноваційних технологій ви знаєте?
3. Як STEM-підхід сприяє розвитку дослідницьких навичок учнів?
4. Які переваги LEGO-технологій у навчанні учнів початкових класів?
5. Як цифрові платформи допомагають індивідуалізувати навчальний процес?
6. Наведіть приклад проєктної роботи для початкової школи.
7. Які труднощі можуть виникати у вчителя під час впровадження інноваційних технологій?
8. Як інтерактивні методи впливають на мотивацію учнів?
9. Які чинники визначають якість початкової освіти?
10. Які методи оцінювання є найбільш ефективними у сучасній початковій школі?

Практичне заняття №14

ТЕМА: ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Тривалість: 90 хв.

Форма: практичне заняття з елементами тренінгу, моделювання, групової роботи та мікровикладання.

1. *Мета заняття.*

Студенти повинні:

- засвоїти особливості технологічної освітньої галузі у початковій школі;
- навчитися добирати технології навчання відповідно до змістових ліній галузі;
- опанувати інтерактивні, діяльнісні, проєктні та ігрові методи;
- створити фрагмент уроку з використанням технологій навчання технологічної галузі.

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

- називають основні технології навчання технологічної освітньої галузі;
- аналізують навчальні ситуації та добирають відповідні методи;
- застосовують проєктні, інтерактивні та ігрові технології;
- створюють фрагмент уроку з формування технологічних навичок;
- презентують мікровикладання.

3. Структура заняття.

1. Мотиваційний етап (5 хв).

Вправа «Технологія навколо нас».

Студенти називають приклади технологій, які вони використовують щодня (кухня, транспорт, цифрові інструменти).

Викладач підсумовує: технологічна освітня галузь формує практичні навички, пов’язані з працею, побутом, творчістю та безпекою.

2. Теоретичний блок (10 хв).

Коротке обговорення ключових технологій навчання технологічної галузі.

• Проєктні технології: створення виробів, міні-проєктів («Мій корисний предмет», «Еко-іграшка»).

• Ігрові технології: рольові ігри («Майстерня», «Кухня»), квести.

• Інтерактивні технології: групова робота, «мозковий штурм», «Акваріум».

• Діяльнісні технології: практичні вправи з матеріалами (папір, картон, природні матеріали).

• Цифрові технології: використання онлайн-ресурсів для моделювання, інтерактивних інструкцій.

3. Аналітичний блок (15 хв).

Робота в парах.

Завдання: для кожної змістової лінії технологічної галузі визначити можливі технології.

• Робота з матеріалами: діяльнісні вправи, проєкти, моделювання.

• Кулінарія та побут: рольові ігри, практичні завдання, інтерактивні вправи.

• Техніка і безпека: моделювання ситуацій, квести, цифрові симуляції.

• Творчість і дизайн: арт-технології, LEGO-моделювання, проєктні роботи.

Пари презентують свої висновки.

4. Практичний блок 1.

Аналіз кейсів (20 хв).

Робота в групах (3–4 особи).

Кейс 1. Праця з матеріалами: учні не вміють користуватися ножицями → доберіть технологію (практичні вправи, тренінг).

Кейс 2. Кулінарія: діти не знають правил гігієни → технологія (рольова гра «Маленькі кухарі»).

Кейс 3. Техніка і безпека: потрібно навчити правил користування побутовими приладами → технологія (моделювання ситуацій, інтерактивні вправи).

Кейс 4. Творчість і дизайн: учні не розуміють принципи симетрії → технологія (арт-вправи, LEGO-моделювання).

Групи презентують рішення.

5. Практичний блок 2.

Мікровикладання (20–25 хв).

Завдання групи: створити 5–7-хвилинний фрагмент уроку з технологічної галузі.

Структура фрагмента:

1. Тема.
2. Мета.
3. Обрана технологія.
4. Хід фрагмента.
5. Очікуваний результат.

Групи презентують свої міні-уроки.

6. Рефлексія (5 хв).

Вправа «Моя ключова технологічна навичка».

Студенти називають одну технологічну навичку, яку вони вважають важливою для формування у молодших школярів (наприклад: безпека, творчість, праця з матеріалами, співпраця).

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1. ***Сутність технологічної освітньої галузі.***

• Технологічна освітня галузь у початковій школі спрямована на формування в учнів практичних умінь і навичок, пов’язаних із працею, творчістю, побутом, безпекою та використанням матеріалів.

• Її мета – виховання трудової культури, бережливого ставлення до ресурсів, екологічної свідомості та творчої активності.

• Вона інтегрує знання з природничої, математичної, мистецької та соціальної галузей, забезпечуючи міжпредметні зв’язки.

2. Основні принципи навчання технологічної галузі.

• Діяльнісний підхід: учні навчаються через практичну роботу з матеріалами.

• Інтеграція: поєднання знань із різних предметів (математика + праця, природознавство + дизайн).

• Інтерактивність: співпраця, групова робота, обговорення.

• Безпека: формування навичок безпечної поведінки під час роботи з інструментами та матеріалами.

• Творчість: розвиток креативності, естетичного смаку, дизайнерського мислення.

3. Технології навчання технологічної галузі.

• Проєктні технології: створення виробів, міні-проєктів («Мій корисний предмет», «Еко-іграшка»).

• Ігрові технології: рольові ігри («Майстерня», «Кухня»), квести.

• Інтерактивні технології: групова робота, «мозковий штурм», «Акваріум».

• Діяльнісні технології: практичні вправи з папером, картоном, природними матеріалами.

• Цифрові технології: використання онлайн-ресурсів для моделювання, інтерактивних інструкцій, 3D-конструкторів.

• Арт-технології: створення декоративних виробів, орнаментів, аплікацій.

• STEM-підхід: інтеграція науки, технологій, інженерії та математики через моделювання й експерименти.

4. Змістові лінії технологічної галузі.

• Праця з матеріалами: робота з папером, картоном, тканиною, природними матеріалами.

• Кулінарія та побут: ознайомлення з елементарними кулінарними процесами, правилами гігієни та організації побуту.

• Техніка і безпека: ознайомлення з простими технічними пристроями, правилами користування побутовими приладами.

• Творчість і дизайн: розвиток естетичного смаку, створення виробів декоративно-ужиткового мистецтва.

5. Очікувані результати навчання.

• Учні вміють працювати з різними матеріалами та інструментами.

• Дотримуються правил безпеки та гігієни.

• Вміють організовувати прості побутові процеси.

• Проявляють творчість у створенні виробів та проєктів.

• Формують екологічну та технологічну культуру.

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Що є головною метою технологічної освітньої галузі у початковій школі?

а). Формування навичок письма.

б). Розвиток практичних умінь, творчості та культури праці.

в). Ознайомлення з мистецькими творами.

г). Формування фізичної витривалості.

Завдання 2. (множинний вибір).

Які технології можна застосовувати у технологічній освітній галузі?

а). Діяльнісні (практичні вправи, моделювання).

б). Ігрові (творчі ігри, квести).

в). Проєктні (створення виробів, колективні проєкти).

г). Цифрові (3D-моделювання, онлайн-платформи).

д). STEM/STEAM (інтеграція технологій з природничими та математичними знаннями).

е) LEGO-технології (конструювання, моделювання).

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між технологією та прикладом її застосування:

1. Діяльнісна технологія.

2. Ігрова технологія.

3. Проєктна технологія.

4. STEM/STEAM.

5. LEGO-технологія.

А. Побудова мосту з конструктора.

Б. Практичне виготовлення паперових виробів.

В. Колективний проєкт «Мій кулінарний рецепт».

Г. Математично-природничий експеримент «Будуємо міст».

Д. Творчий квест «Знайди матеріал».

Завдання 4. (так/ні).

Чи сприяє технологічна освітня галузь формуванню навичок безпеки праці та екологічної культури?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Дайте визначення технологічної освітньої галузі.

2. Які основні компетентності формуються у дітей завдяки цій галузі?

3. Наведіть приклади діяльнісних технологій для учнів 2–3 класів.

4. Як ігрові методи сприяють розвитку творчості та інтересу до праці?

5. Які особливості має використання проєктних технологій у навчанні технологічної галузі?

6. Наведіть приклад STEM-завдання для початкової школи.

7. Як LEGO-технології допомагають формувати навички конструювання та співпраці?

8. Які труднощі можуть виникати у вчителя при доборі технологій для цієї галузі?

9. Як інтеграція технологічної галузі з іншими предметами підсилює навчальний процес?

10. Які методи оцінювання найбільш ефективні для перевірки результатів навчання у технологічній галузі?

Практичне заняття №15

ТЕМА: ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ІНФОРМАТИЧНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Тривалість: 90 хв.

Форма: практичне заняття з елементами тренінгу, моделювання, групової роботи та мікровикладання.

1. Мета заняття.

Студенти повинні:

• засвоїти особливості інформатичної освітньої галузі у початковій школі;

• навчитися добирати технології навчання відповідно до змістових ліній галузі;

• опанувати інтерактивні, діяльнісні, проєктні та ігрові методи;

• створити фрагмент уроку з використанням технологій навчання інформатики.

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

• називають основні технології навчання інформатики у початковій школі;

• аналізують навчальні ситуації та добирають відповідні методи;

• застосовують проєктні, інтерактивні та ігрові технології;

• створюють фрагмент уроку з метою формування інформативної компетентності;

• презентують мікровикладання.

3. Структура заняття.

1. Мотиваційний етап (5 хв).

Вправа «Інформатика навколо нас».

• Студенти називають приклади цифрових технологій, які вони використовують щодня (смартфон, банкомат, онлайн-карти, месенджери).

• Викладач підсумовує: інформатична освітня галузь формує цифрову грамотність, алгоритмічне мислення та навички безпечної роботи з інформацією.

2. Теоретичний блок (10 хв).

Коротке обговорення ключових технологій навчання інформатики:

• Ігрові технології: ScratchJr, Code.org, Minecraft Education.

• Проєктні технології: створення міні-проєктів («Мій перший сайт», «Анімована історія»).

• Інтерактивні технології: групова робота, «мозковий штурм», інтерактивні вправи у Google Jamboard.

• Діяльнісні технології: практичні вправи з алгоритмами, робота з блоками коду, створення інструкцій.

• Цифрові технології: використання онлайн-ресурсів, симуляцій, інтерактивних тренажерів.

3. Аналітичний блок (15 хв).

Робота в парах.

Завдання: для кожної змістової лінії інформатичної галузі визначити можливі технології.

• Алгоритмічне мислення: ігрові вправи, блокове програмування, квести.

• Робота з даними: діяльнісні вправи (таблиці, діаграми), інтерактивні симуляції.

• Цифрова грамотність і безпека: рольові ігри («Інтернет-детективи»), моделювання ситуацій.

• Комунікація та співпраця: проєктні роботи у групах, використання хмарних сервісів.

Пари презентують свої висновки.

4. Практичний блок 1.

Аналіз кейсів (20 хв).

Робота в групах (3–4 особи).

• Кейс 1. Алгоритми: учні плутають послідовність дій → технологія (ігрове програмування у ScratchJr).

• Кейс 2. Цифрова безпека: діти не знають правил створення паролів → технологія (рольова гра «Парольний майстер»).

• Кейс 3. Робота з даними: потрібно навчити будувати діаграми → технологія (діяльнісні вправи у Google Sheets).

• Кейс 4. Комунікація: учні не вміють працювати у групі онлайн → технологія (проєктна робота у Google Classroom).

Групи презентують рішення.

5. Практичний блок 2.

Мікровикладання (20–25 хв).

Завдання групи: створити 5–7-хвилинний фрагмент уроку з інформатики.

Структура фрагмента:

1. Тема.

2. Мета.

3. Обрана технологія.

4. Хід фрагмента.

5. Очікуваний результат.

Групи презентують свої міні-уроки.

6. Рефлексія (5 хв).

Вправа «Моя ключова інформатична навичка».

Студенти називають одну інформатичну навичку, яку вони вважають важливою для формування в учнів початкових класів (наприклад: алгоритмічне мислення, цифрова безпека, робота з даними, співпраця).

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1. Мета інформатичної освітньої галузі у початковій школі.

• Формування алгоритмічного мислення (уміння бачити послідовність дій, структурувати завдання).

• Розвиток цифрової грамотності (користування пристроями, програмами, інтернет-ресурсами).

• Виховання культури безпечного користування цифровими технологіями.

• Стимулювання творчості та співпраці через створення цифрових продуктів.

• Підготовка до подальшого вивчення інформатики у середній школі.

2. Основні технології навчання.

Ігрові технології передбачають:

• використання навчальних ігор, квестів, симуляцій;

• приклади: ScratchJr (програмування для дітей), Code.org (ігрові завдання з алгоритмами), Minecraft Education (створення цифрових світів);

• переваги: висока мотивація, легке засвоєння складних понять через гру.

Проєктні технології передбачають:

• створення міні-проєктів: презентації, комікси, анімовані історії, прості сайти;

• формують навички планування, співпраці, презентації результатів;

• приклади: «Мій перший сайт», «Анімована казка», «Презентація про улюблену тварину».

Інтерактивні технології передбачають:

• роботу в групах, «мозковий штурм», інтерактивні вправи у Jamboard, Padlet;

• забезпечення активної участі кожного учня, розвиток комунікації.

Діяльнісні технології передбачають:

• практичні вправи: складання алгоритмів, роботу з блоками коду, створення інструкцій;

• орієнтацію на принцип «роблю і навчаюсь».

Цифрові технології передбачають:

• використання онлайн-ресурсів, тренажерів, симуляцій.

• приклади: Google Classroom, Canva, інтерактивні карти, освітні платформи.

3. Педагогічні принципи використання технологій:

• доступність: врахування вікових особливостей учнів початкових класів (ігрова форма, прості інструкції);

- інтерактивність: активна участь учнів у процесі навчання;
- практичність: орієнтація на реальні життєві ситуації та завдання;
- творчість: стимулювання фантазії та креативності;
- безпека: формування відповідального ставлення до цифрового середовища.

4. Приклади фрагментів уроків (1–4 класи).

- 1 клас: «Алгоритм ранкового ритуалу» – діти складають послідовність дій (прокинутися → вмитися → поснідати).
- 2 клас: «Мій перший герой у ScratchJr» – учні створюють просту анімацію руху персонажа.
- 3 клас: «Будуємо діаграму» – учні вводять дані про улюблені фрукти у таблицю та будують діаграму.
- 4 клас: «Інтернет-детективи» – рольова гра про безпечне користування паролями та соцмережами.

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Яка головна мета інформатичної освітньої галузі у початковій школі?

а). Формування музичних здібностей.

б). Розвиток цифрової грамотності та алгоритмічного мислення.

в). Ознайомлення з мистецькими творами.

г) Формування фізичної витривалості.

Завдання 2. (множинний вибір).

Які технології можна застосовувати у навчанні інформатики?

а). Ігрові (освітні комп’ютерні ігри, квести).

б). Діяльнісні (практичні вправи, моделювання алгоритмів).

в). Цифрові (Scratch, Code.org, інтерактивні тренажери).

г). Проєктні (створення презентацій, міні-сайтів, цифрових історій).

д). STEM/STEAM (інтеграція інформатики з іншими галузями).

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між технологією та прикладом її застосування:

1. Ігрова технологія.
2. Діяльнісна технологія.
3. Цифрова технологія.
4. Проєктна технологія.

А. Створення анімації у Scratch.

Б. Освітній квест «Знайди алгоритм».

В. Практичне складання алгоритму «Мій день».

Г. Проєкт «Мій перший сайт».

Завдання 4. (так/ні).

Чи сприяє інформатична освітня галузь формуванню навичок безпечної поведінки в інтернеті?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Дайте визначення інформатичної освітньої галузі.
2. Які основні компетентності формуються у дітей завдяки цій галузі?
3. Наведіть приклади ігрових технологій для розвитку алгоритмічного мислення.
4. Як діяльнісні методи сприяють формуванню цифрових навичок?
5. Які особливості має використання цифрових інструментів (Scratch, Code.org) у навчанні учнів початкових класів?
6. Наведіть приклад проєктної роботи для теми «Мій перший сайт».
7. Як STEM-підхід допомагає інтегрувати інформатику з іншими предметами?

8. Які труднощі можуть виникати у вчителя під час добору технологій для інформатичної освітньої галузі?

9. Як інтеграція інформатики з математикою чи природничими науками підсилює освітній процес?

10. Які методи оцінювання найбільш ефективні для перевірки результатів навчання у цій галузі?

Практичне заняття №16-17

ТЕМА: ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Тривалість: 4 академічні години (180 хв).

Форма: практичне заняття з елементами тренінгу, моделювання, групової роботи, творчих майстерень та мікровикладання.

1. Мета заняття.

Студенти повинні:

- засвоїти особливості мистецької освітньої галузі у початковій школі;
- навчитися добирати технології навчання відповідно до змістових ліній (музичне мистецтво, образотворче мистецтво, інтегровані мистецькі практики);
- опанувати інтерактивні, діяльнісні, проєктні та ігрові методи;
- створити фрагмент уроку з використанням мистецьких технологій;
- розвинути навички творчої співпраці та рефлексії.

2. Очікувані результати

Після заняття студенти:

- називають основні технології навчання мистецької галузі;
- аналізують навчальні ситуації та добирають відповідні методи;
- застосовують проєктні, інтерактивні та ігрові технології під час вивчення мистецької освітньої галузі;
- створюють фрагмент уроку з формування мистецьких компетентностей;
- презентують мікровикладання та отримують зворотний зв’язок.

3. Структура заняття (180 хв).

1. Мотиваційний етап (10 хв).

Вправа «Мистецтво навколо нас».

- Студенти називають приклади мистецьких проявів у повсякденному житті (музика, дизайн, реклама, архітектура).
- Викладач підсумовує: мистецька освітня галузь формує естетичний смак, творчість, емоційний інтелект.

2. Теоретичний блок (20 хв).

Коротке обговорення ключових технологій навчання мистецької галузі:

• ігрові технології: рольові ігри («Музична студія», «Художня майстерня»), квести;

• проєктні технології: створення колективних мистецьких проєктів (виставка, концерт, інтегрований перформанс);

• інтерактивні технології: групова робота, «мозковий штурм», «Акваріум», інтерактивні вправи;

• діяльнісні технології: практичні вправи з малювання, співу, гри на інструментах, театралізації;

• цифрові технології: використання онлайн-ресурсів для створення музики, цифрових картин, анімацій.

3. Аналітичний блок (30 хв).

Робота в парах.

Завдання: для кожної змістової лінії мистецької освітньої галузі визначити можливі технології.

• Музичне мистецтво: слухання музики, спів, ритмічні ігри, цифрові музичні редактори.

• Образотворче мистецтво: малювання, ліплення, колаж, цифрова графіка.

• Інтегровані мистецькі практики: театралізація, танець, перформанс, мультимедійні проєкти.

Пари презентують свої висновки.

4. Практичний блок 1.

Аналіз кейсів (50 хв).

Робота в групах (3–4 особи).

• Кейс 1. Учні не вміють виражати емоції через музику → технологія (ритмічні ігри, спів у групах).

• Кейс 2. Діти не знають основ кольорознавства → технологія (арт-вправи, інтерактивні завдання з кольоровими колами).

• Кейс 3. Учні не розуміють, як поєднувати мистецтво і технології → технологія (цифрові інструменти: Canva, Chrome Music Lab).

• Кейс 4. Клас не вміє працювати над спільним мистецьким продуктом → технологія (проєктна робота «Міні-виставка»).

Групи презентують власні рішення.

5. Практичний блок 2.

Мікровикладання (50 хв).

Завдання групи: створити 7–10-хвилинний фрагмент уроку з мистецької освітньої галузі.

Структура фрагменту:

1. Тема.

2. Мета.

3. Обрана технологія.

4. Хід фрагменту (вступ, основна діяльність, підсумок).

5. Очікуваний результат.

Групи презентують свої міні-уроки.

6. Рефлексія (20 хв).

Вправа «Моя ключова мистецька навичка».

Студенти називають одну мистецьку навичку, яку вони вважають важливою для формування у молодших школярів (наприклад: емоційна виразність, творче мислення, співпраця, естетичний смак).

• Обговорення: як ці навички можна формувати через різні технології.

• Підсумок заняття.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1. Особливості мистецької освітньої галузі у початковій школі.

• Формує естетичний смак, здатність сприймати й оцінювати мистецтво.

• Розвиває творче мислення та уяву через різні види мистецької діяльності.

• Сприяє емоційному розвитку та формуванню емоційного інтелекту.

• Вчить виражати себе через музику, образотворче мистецтво, танець, театралізацію.

• Підтримує інтеграцію мистецтва з іншими освітніми галузями (мовно-літературною, математичною, природничою).

2. Основні технології навчання мистецької галузі.

Ігрові технології.

• Рольові ігри («Музична студія», «Художня майстерня»).

• Мистецькі квести («Знайди кольори веселки», «Музичний детектив»).

• Переваги: підвищують мотивацію, роблять навчання емоційно насиченим.

Проєктні технології.

• Колективні мистецькі проєкти: виставка малюнків, шкільний концерт, театральна постановка.

• Формують навички співпраці, планування, презентації результатів.

Інтерактивні технології.

• «Мозковий штурм» для створення ідей.

• «Акваріум» для обговорення мистецьких творів.

• Використання інтерактивних платформ (Padlet, Jamboard) для колективної творчості.

Діяльнісні технології.

• Практичні вправи: малювання, ліплення, спів, гра на інструментах, танцювальні рухи.

• Орієнтація на принцип «роблю і навчаюсь».

Цифрові технології.

• Використання онлайн-ресурсів: Chrome Music Lab, Canva, Paint 3D.

• Створення цифрових картин, музичних композицій, анімацій.

• Переваги: поєднання традиційних мистецьких практик із сучасними технологіями.

3. Педагогічні принципи використання технологій.

• Доступність: врахування вікових особливостей молодших школярів.

- Інтерактивність: активна участь учнів у процесі навчання.
- Практичність: орієнтація на реальні мистецькі дії та досвід.
- Творчість: стимулювання фантазії та креативності.
- Емоційність: створення позитивного емоційного середовища.
- Інтеграція: поєднання мистецтва з іншими предметами.

4. Приклади фрагментів уроків (1–4 класи).

- 1 клас: «Малюємо музику» – діти слухають мелодію та малюють образи, які вона викликає.
- 2 клас: «Кольори настрою» – учні створюють малюнок, який відображає їхній настрій.
- 3 клас: «Міні-театр» – постановка короткої сценки з використанням костюмів і музики.
- 4 клас: «Цифрова виставка» – створення колажів у Canva та презентація робіт онлайн.

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Яка технологія найбільше сприяє розвитку творчої уяви учнів?

а). Рольові ігри;

б). Малювання та ліплення;

в). Робота з таблицями;

г). Читання інструкцій.

Завдання 2. (множинний вибір).

Виберіть технології, які належать до інтерактивних методів навчання мистецтва:

а). «Мозковий штурм»;

б). «Акваріум»;

в). Індивідуальне малювання без обговорення;

г). Групова робота.

Завдання 3. (відповідність)

Установіть відповідність між змістовою лінією мистецької галузі та технологією навчання:

1. Музичне мистецтво.
2. Образотворче мистецтво.
3. Інтегровані мистецькі практики.
4. Естетичне виховання.

А. Театралізація, танець, перформанс.

Б. Малювання, колаж, цифрова графіка.

В. Слухання музики, ритмічні ігри.

Г. Аналіз творів мистецтва, дискусії.

Завдання 4. (так/ні).

Чи можна використовувати цифрові інструменти (Canva, Chrome Music Lab) для розвитку мистецьких навичок у початковій школі?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю.

1. Які основні технології навчання мистецької освітньої галузі ви знаєте?
2. Чим відрізняються ігрові технології від діяльнісних у мистецькому навчанні?
3. Наведіть приклад проєктної роботи для учнів 3 класу з мистецтва.
4. Які принципи потрібно враховувати під час добору технологій навчання мистецтва?
5. Як інтерактивні технології сприяють розвитку комунікації та співпраці учнів?
6. Які цифрові інструменти можна використати для створення мистецьких продуктів у початковій школі?
7. Складіть приклад завдання для інтегрованого уроку мистецтва (наприклад: «Малюємо музику»).

8. Які труднощі можуть виникати у дітей під час роботи з мистецькими технологіями і як їх подолати?

9. Як можна інтегрувати мистецьку освітню галузь з іншими предметами (математика, природознавство, література)?

10. Які мистецькі навички ви вважаєте ключовими для формування в учнів початкових класів?

Практичне заняття №18-19

ТЕМА: ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ГРОМАДЯНСЬКОЇ ТА ІСТОРИЧНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Тривалість: 4 академічні години (180 хв).

Форма: практичне заняття з елементами тренінгу, моделювання, групової роботи, аналізу кейсів та мікровикладання.

1. Мета заняття.

Студенти повинні:

• засвоїти особливості громадянської та історичної освітньої галузі у початковій школі;

• навчитися добирати технології навчання відповідно до змістових ліній (громадянська компетентність, історичні знання, культурна спадщина);

• опанувати інтерактивні, діяльнісні, проєктні та ігрові методи;

• створити фрагмент уроку з використанням технологій навчання цієї галузі;

• розвинути навички критичного мислення, співпраці та рефлексії.

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

• називають основні технології навчання громадянської та історичної освітньої галузі;

• аналізують навчальні ситуації та добирають відповідні методи;

• застосовують проєктні, інтерактивні та ігрові технології;

• створюють фрагмент уроку з формування громадянської та історичної компетентностей;

• презентують мікровикладання.

3. Структура заняття (180 хв).

1. Мотиваційний етап (10 хв).

Вправа «Історія та громадянство навколо нас».

• Студенти називають приклади застосування громадянських та історичних знань у повсякденному житті (правила поведінки, пам’ятники, свята, традиції).

• Викладач підсумовує: ця галузь формує цінності, ідентичність, повагу до історії та активну громадянську позицію.

2. Теоретичний блок (20 хв).

Коротке обговорення ключових технологій навчання.

• Ігрові технології: рольові ігри («Маленькі громадяни», «Історичний детектив»), квести.

• Проєктні технології: створення міні-проєктів («Мій родовід», «Мапа пам’ятних місць»).

• Інтерактивні технології: групова робота, «мозковий штурм», «Акваріум», дебати.

• Діяльнісні технології: практичні вправи (створення хронологічних стрічок, моделювання ситуацій).

• Цифрові технології: використання онлайн-ресурсів, інтерактивних карт, віртуальних музеїв.

3. *Аналітичний блок (30 хв).*

Робота в парах.

Завдання: для кожної змістової лінії визначити можливі технології.

• Громадянська компетентність: рольові ігри, моделювання ситуацій, інтерактивні вправи.

• Історичні знання: створення хронологічних стрічок, квести, робота з джерелами.

• Культурна спадщина: проєктні роботи («Мій край», «Традиції моєї родини»), цифрові виставки.

Пари презентують свої висновки.

4. Практичний блок 1.

Аналіз кейсів (50 хв).

Робота в групах (3–4 особи).

• Кейс 1. Учні не розуміють значення державних символів → технологія (рольова гра «Маленькі громадяни»).

• Кейс 2. Діти плутають історичні події → технологія (створення хронологічної стрічки).

• Кейс 3. Учні не знають місцевих пам’яток → технологія (проєкт «Мапа пам’ятних місць»).

• Кейс 4. Клас не вміє дискутувати → технологія (інтерактивні дебати, «Акваріум»).

Групи презентують рішення.

5. *Практичний блок 2.*

Мікровикладання (50 хв).

Завдання групи: створити 7–10-хвилинний фрагмент уроку з громадянської та історичної освітньої галузі.

Структура фрагменту:

1. Тема.

2. Мета.

3. Обрана технологія.

4. Хід фрагменту (вступ, основна діяльність, підсумок).

5. Очікуваний результат.

Групи презентують свої міні-уроки.

6. Рефлексія (20 хв).

Вправа «Моя ключова громадянська/історична навичка».

Студенти називають одну навичку, яку вони вважають важливою для формування у молодших школярів (наприклад: повага до символів, знання історії, співпраця, критичне мислення).

• Обговорення: як ці навички можна формувати через різні технології.

• Підсумок заняття.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1. Особливості громадянської та історичної освітньої галузі у початковій школі.

• Формують цінності та громадянську компетентність: повага до державних символів, правил співжиття, прав і обов'язків.

• Розвивають історичну свідомість: знання про минуле, розуміння хронології, зв'язку подій і традицій.

• Сприяють патріотичному вихованню та формуванню національної ідентичності.

• Вчать критично мислити й аналізувати інформацію.

• Підтримують інтеграцію з іншими освітніми галузями (мовно-літературною, мистецькою, природничою).

2. Основні технології навчання.

Ігрові технології.

• Рольові ігри («Маленькі громадяни», «Історичний детектив»).

• Квести («Знайди символи держави», «Подорож у минуле»).

• Переваги: підвищують мотивацію, роблять навчання емоційно насиченим.

Проєктні технології.

• Створення міні-проєктів: «Мій родовід», «Мапа пам'ятних місць», «Свята моєї громади».

• Формують навички співпраці, планування, презентації результатів.

Інтерактивні технології.

• «Мозковий штурм» для створення ідей.

• «Акваріум» для обговорення історичних подій чи громадянських ситуацій.

• Дебати та дискусії.

Діяльнісні технології.

• Практичні вправи: складання хронологічних стрічок, моделювання ситуацій («Як діяти у громаді»).

• Робота з картами, документами, символами.

Цифрові технології.

• Використання онлайн-ресурсів: інтерактивні карти, віртуальні музеї, освітні платформи.

• Створення цифрових презентацій, інфо-графік, віде-історій.

3. Педагогічні принципи використання технологій.

• Доступність: врахування вікових особливостей учнів початкових класів.

• Інтерактивність: активна участь учнів у процесі навчання.

• Практичність: орієнтація на реальні життєві ситуації та історичні приклади.

• Творчість: стимулювання фантазії та креативності.

• Емоційність: створення позитивного емоційного середовища.

• Інтеграція: поєднання громадянських та історичних знань з іншими предметами.

4. Приклади фрагментів уроків (1–4 класи).

• 1 клас: «Державні символи України» – діти знайомляться з прапором, гербом, гімном через гру.

• 2 клас: «Мій родовід» – учні створюють схему своєї родини.

• 3 клас: «Подорож у минуле» – складання хронологічної стрічки важливих подій.

• 4 клас: «Мапа пам’ятних місць» – проєктна робота з використанням інтерактивних карт.

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Яка технологія найбільше сприяє формуванню громадянської компетентності в учнів початкових класів?

а). Хронологічна стрічка.

б). Рольова гра «Маленькі громадяни».

в). Робота з таблицями.

г). Читання художніх текстів.

Завдання 2. (множинний вибір).

Виберіть технології, які належать до інтерактивних методів навчання громадянської та історичної освітньої галузі:

а). «Мозковий штурм»;

б). «Акваріум»;

в). Дебати;

г). Індивідуальне читання без обговорення.

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між змістовою лінією та технологією навчання:

1. Громадянська компетентність.
2. Історичні знання.
3. Культурна спадщина.
4. Критичне мислення.

А. Хронологічні стрічки, квести.

Б. Дебати, аналіз фактів.

В. Рольові ігри, моделювання ситуацій.

Г. Проєктні роботи («Мій край», «Традиції моєї родини»).

Завдання 4. (так/ні).

Чи можна використовувати інтерактивні карти та віртуальні музеї для розвитку історичної свідомості учнів?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Які основні технології навчання громадянської та історичної освітньої галузі ви знаєте?
2. Чим відрізняються ігрові технології від діяльнісних у навчанні громадянства та історії?
3. Наведіть приклад проєктної роботи для учнів 3–4 класів з історичної тематики.
4. Які принципи потрібно враховувати під час добору технологій навчання громадянської та історичної освітньої галузі?
5. Як інтерактивні технології сприяють розвитку комунікації та співпраці учнів?
6. Які цифрові інструменти можна використати для роботи з історичними матеріалами у початковій школі?
7. Складіть приклад завдання для інтегрованого уроку (наприклад: «Моя громада та її символи»).
8. Які труднощі можуть виникати у дітей під час роботи з історичними джерелами і як їх подолати?
9. Як можна інтегрувати громадянську та історичну освітню галузь з іншими предметами (література, мистецтво, природознавство)?
10. Які громадянські та історичні навички ви вважаєте ключовими для формування у молодших школярів?

Практичне заняття №20-21

ТЕМА: ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ СОЦІАЛЬНОЇ ТА ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Тривалість: 4 академічні години (180 хв).

Форма: практичне заняття з елементами тренінгу, моделювання, групової роботи, аналізу кейсів та мікровикладання.

1. Мета заняття.

Студенти повинні:

- засвоїти особливості соціальної та здоров'язбережувальної освітньої галузі у початковій школі;
- навчитися добирати технології навчання відповідно до змістових ліній (здоровий спосіб життя, безпека, соціальна взаємодія);
- опанувати інтерактивні, діяльнісні, проєктні та ігрові методи;
- створити фрагмент уроку з використанням технологій навчання цієї галузі.

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

- називають основні технології навчання соціальної та здоров'язбережувальної освітньої галузі;
- аналізують навчальні ситуації та добирають відповідні методи;
- застосовують проєктні, інтерактивні та ігрові технології;
- створюють фрагмент уроку з формування соціальних і здоров'язбережувальних компетентностей;
- презентують мікровикладання.

3. *Структура заняття (180 хв).*

1. Мотиваційний етап (10 хв).

Вправа «Здоров'я і співпраця навколо нас».

Студенти називають приклади соціальних та здоров'язбережувальних практик у повсякденному житті (гігієна, спорт, дружба, взаємодопомога).

Викладач підсумовує: ці галузі формують цінності здорового життя та соціальної взаємодії.

2. Теоретичний блок (20 хв).

Коротке обговорення ключових технологій навчання:

• Ігрові технології: рольові ігри («Маленькі рятівники», «Дружня команда»), квести.

• Проєктні технології: створення міні-проєктів («Мій здоровий день», «Правила безпеки у школі»).

• Інтерактивні технології: групова робота, «мозковий штурм», «Акваріум».

• Діяльнісні технології: практичні вправи (руханки, вправи на співпрацю, моделювання ситуацій).

• Цифрові технології: використання онлайн-ресурсів, інтерактивних тренажерів, відео про здоров’я та безпеку.

3. Аналітичний блок (30 хв).

Робота в парах.

Завдання: для кожної змістової лінії визначити можливі технології.

• Соціальна взаємодія: рольові ігри, інтерактивні вправи, групові проєкти.

• Здоровий спосіб життя: рухливі ігри, проєктні роботи («Мій раціон»), цифрові симуляції.

• Безпека: моделювання ситуацій, квести, інтерактивні вправи.

Пари презентують свої висновки.

4. Практичний блок 1.

Аналіз кейсів (50 хв).

Робота в групах (3–4 особи).

• Кейс 1. Учні не знають правил дорожнього руху → технологія (рольова гра «Маленькі пішоходи»).

• Кейс 2. Діти часто забувають про гігієну → технологія (проєкт «Мій здоровий день»).

• Кейс 3. Учні не вміють працювати у команді → технологія (інтерактивна вправа «Дружня команда»).

• Кейс 4. Клас не розуміє важливості фізичної активності → технологія (руханки, спортивні ігри).

Групи презентують рішення.

5. Практичний блок 2.

Мікровикладання (50 хв).

Завдання групи: створити 7–10-хвилинний фрагмент уроку із соціальної та здоров'язбережувальної освітньої галузі.

Структура фрагменту:

1. Тема.
2. Мета.
3. Обрана технологія.
4. Хід фрагменту (вступ, основна діяльність, підсумок).
5. Очікуваний результат.

Групи презентують свої міні-уроки.

6. Рефлексія (20 хв).

Вправа «Моя ключова соціальна/здоров'язбережувальна навичка».

Студенти називають одну навичку, яку вони вважають важливою для формування у молодших школярів (наприклад: співпраця, гігієна, безпека, фізична активність).

• Обговорення: як ці навички можна формувати через різні технології.

• Підсумок заняття.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1. Особливості соціальної і здоров'язбережувальної освітніх галузей.

• Формують цінності здорового способу життя (гігієна, харчування, фізична активність).

• Розвивають соціальні компетентності: співпраця, комунікація, емпатія, взаємодопомога.

• Вчать правилам безпеки у школі, вдома, на вулиці.

• Сприяють емоційному розвитку та формуванню позитивного ставлення до себе й інших.

• Інтегруються з іншими освітніми галузями (природничою, громадянською та історичною, фізкультурною).

2. Основні технології навчання.

Ігрові технології.

• Рольові ігри («Маленькі рятівники», «Дружня команда»).

• Квести («Здоровий день», «Безпечна школа»).

• Переваги: підвищують мотивацію, роблять навчання емоційно насиченим.

Проєктні технології.

• Колективні проєкти: «Мій раціон», «Правила безпеки у класі», «Здоров'я моєї родини».

• Формують навички планування, співпраці, презентації результатів.

Інтерактивні технології.

• «Мозковий штурм» для створення ідей.

• «Акваріум» для обговорення соціальних ситуацій.

• Групові дискусії, вправи на співпрацю.

Діяльнісні технології.

• Практичні вправи: руханки, вправи на гігієну, моделювання ситуацій («Як діяти під час пожежі»).

• Орієнтація на принцип «роблю і навчаюсь».

Цифрові технології.

• Використання онлайн-ресурсів: інтерактивні тренажери, відео про здоров'я та безпеку.

• Створення цифрових презентацій, інфографік, мультимедійних проєктів.

3. Педагогічні принципи використання технологій.

• Доступність: врахування вікових особливостей учнів початкових класів.

• Інтерактивність: активна участь учнів у процесі навчання.

• Практичність: орієнтація на реальні життєві ситуації та завдання.

• Творчість: стимулювання фантазії та креативності.

• Емоційність: створення позитивного емоційного середовища.

• Інтеграція: поєднання соціальних і здоров'язбережувальних знань з іншими предметами.

4. Приклади фрагментів уроків (1–4 класи).

• 1 клас: «Маленькі пішоходи» – рольова гра про правила дорожнього руху.

• 2 клас: «Мій здоровий день» – проєктна робота про гігієну та харчування.

• 3 клас: «Дружня команда» – інтерактивна вправа на співпрацю та взаємодопомогу.

• 4 клас: «Безпечна школа» – квест із моделюванням ситуацій (пожежа, евакуація, правила поведінки).

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Яка технологія найбільше сприяє формуванню навичок співпраці у молодших школярів?

а). Індивідуальне читання.

б). Рольова гра «Дружня команда».

в). Робота з таблицями.

г). Перегляд відео.

Завдання 2. (множинний вибір).

Виберіть технології, які належать до діяльнісних методів навчання соціальної та здоров'язбережувальної галузей:

а). Рухливі ігри.

б). Моделювання ситуацій.

в). «Мозковий штурм».

г). Практичні вправи з гігієни.

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між змістовою лінією та технологією навчання:

1. Соціальна взаємодія.
2. Здоровий спосіб життя.
3. Безпека.
4. Емоційний розвиток.

А. Рухливі ігри, проєкт «Мій раціон».

Б. Арт-терапевтичні вправи, групові дискусії.

В. Рольові ігри, інтерактивні вправи.

Г. Моделювання ситуацій, квести.

Завдання 4. (так/ні).

Чи можна використовувати інтерактивні тренажери та відео для формування здорових звичок у дітей?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Які основні технології навчання соціальної та здоров'язбережувальної освітніх галузей ви знаєте?

2. Чим відрізняються ігрові технології від інтерактивних у навчанні здоров'я та соціальної взаємодії?

3. Наведіть приклад проєктної роботи для учнів 2–3 класів із теми «Здоровий спосіб життя».

4. Які принципи потрібно враховувати під час добору технологій навчання соціальної та здоров’язбережувальної галузі?

5. Як інтерактивні технології сприяють розвитку комунікації та співпраці учнів?

6. Які цифрові інструменти можна використати для формування здорових звичок у початковій школі?

7. Складіть приклад завдання для інтегрованого уроку (наприклад: «Мій здоровий день»).

8. Які труднощі можуть виникати у дітей під час роботи з темою «Безпека» і як їх подолати?

9. Як можна інтегрувати соціальну та здоров’язбережувальну освітню галузь з іншими предметами (природознавство, фізична культура, мистецтво)?

10. Які соціальні та здоров’язбережувальні навички ви вважаєте ключовими для формування у молодших школярів?

Практичне заняття №22

ТЕМА: ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ФІЗКУЛЬТУРНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Тривалість: 2 академічні години (90 хв).

Форма: практичне заняття з елементами дискусії, аналізу прикладів, групової роботи та практичних вправ.

1. Мета заняття.

Студенти повинні:

• усвідомити сутність фізкультурної освітньої галузі у початковій школі;

• ознайомитися з технологіями навчання, які забезпечують розвиток рухових навичок, фізичної культури та здорового способу життя;

• навчитися добирати методи та засоби відповідно до змістових ліній галузі;

• розвинути навички створення фрагментів уроків із застосуванням сучасних технологій (ігрових, діяльнісних, інтерактивних, здоров'язбережувальних).

2. Очікувані результати.

Після заняття студенти:

• пояснюють поняття «фізкультурна освітня галузь»;

• знають класифікацію технологій навчання (ігрові, діяльнісні, інтерактивні, здоров'язбережувальні, цифрові);

• аналізують приклади уроків з позиції використання технологій;

• створюють фрагмент уроку з використанням обраної технології;

• здійснюють рефлексію щодо власної педагогічної позиції.

3. Структура заняття (90 хв).

1. Мотиваційний етап (10 хв).

Вправа «Рух – це життя».

• Студенти називають приклади рухової активності, яку вони виконують щодня.

• Викладач підсумовує: фізкультурна галузь формує здоровий спосіб життя та культуру руху.

2. Теоретичний блок (15 хв).

Сутність фізкультурної освітньої галузі: розвиток фізичних якостей, формування навичок безпеки, виховання культури здоров'я.

Основні технології навчання:

• ігрові (рухливі ігри, естафети);

• діяльнісні (практичні вправи, тренування);

• інтерактивні (групові завдання, командні ігри);

• здоров'язбережувальні (ранкова гімнастика, вправи на релаксацію);

• цифрові (відео-уроки, інтерактивні тренажери).

3. Аналітичний блок (20 хв).

Робота в групах.

Завдання: проаналізувати приклади уроків фізкультури та визначити, які технології використані.

• Урок «Рухливі ігри на свіжому повітрі»: ігрова технологія.

• Урок «Основи гімнастики»: діяльнісна технологія.

• Урок «Командна естафета»: інтерактивна технологія.

• Урок «Релаксація після навантаження»: здоров'язбережувальна технологія.

Презентація результатів.

4. Практичний блок (30 хв).

Мікровикладання.

Завдання: створити 5–7-хвилинний фрагмент уроку фізкультури з використанням однієї технології.

Структура фрагменту:

1. Тема.

2. Мета.

3. Обрана технологія.

4. Хід фрагменту (розминка, основна діяльність, підсумок).

5. Очікуваний результат.

Групи презентують свої міні-уроки.

5. Рефлексія (15 хв).

Вправа «Моя технологія для руху».

Студенти називають одну технологію, яку вони вважають найбільш ефективною для розвитку фізичних якостей у дітей.

- Обговорення: як ця технологія може бути інтегрована в освітній процес.
- Підсумок заняття.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

1. Сутність фізкультурної освітньої галузі.

- Формує в учнів основи здорового способу життя, культуру рухової активності та безпечної поведінки.
- Забезпечує розвиток фізичних якостей: сили, швидкості, витривалості, гнучкості, координації.
- Сприяє вихованню ціннісного ставлення до здоров'я, формуванню навичок самоконтролю та саморегуляції.

2. Основні завдання галузі.

- Розвиток рухових умінь і навичок.
- Формування знань про користь фізичних вправ та правил безпеки.
- Виховання інтересу до занять фізичною культурою.
- Забезпечення психоемоційного розвантаження та гармонійного розвитку особистості.

3. Технології навчання у фізкультурній галузі.

Ігрові технології.

- Використання рухливих ігор, естафет, спортивних квестів.
- Формують мотивацію, інтерес, командну взаємодію.

Діяльнісні технології.

- Практичні вправи, тренування, відпрацювання техніки рухів.
- Спрямовані на розвиток конкретних фізичних якостей.

Інтерактивні технології.

- Командні завдання, групові вправи, колективні ігри.
- Розвивають співпрацю, комунікацію, лідерські навички.

Здоров'язбережувальні технології.

- Вправи на релаксацію, дихальні практики, ранкова гімнастика.
- Формують навички саморегуляції та профілактики перевтоми.

Цифрові технології.

- Використання відео-уроків, інтерактивних тренажерів, мобільних додатків для фітнесу.
- Допомагають індивідуалізувати навчання та зробити його більш наочним.

4. Принципи організації навчання.

- Доступність – вправи відповідають віковим та фізичним можливостям дітей.
- Систематичність – регулярність занять, поступове ускладнення.
- Інтеграція – поєднання фізкультурної галузі з іншими (природничою, соціальною та здоров'язбережувальною, мистецькою).
- Безпека – дотримання правил техніки безпеки та гігієни.
- Мотивація – створення позитивного емоційного середовища.

5. Очікувані результати навчання.

- Учні володіють базовими руховими навичками.
- Знають правила безпечної поведінки під час фізичних вправ.
- Виявляють інтерес до фізичної активності.
- Формують позитивне ставлення до здорового способу життя.

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ ТА ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

Тестові завдання (закриті).

Завдання 1. (одна правильна відповідь).

Яка головна мета фізкультурної освітньої галузі у початковій школі?

а). Формування навичок письма;

б). Розвиток рухових умінь, фізичних якостей та культури здоров’я;

в). Ознайомлення з мистецькими творами;

г). Формування математичних компетентностей.

Завдання 2. (множинний вибір).

Які технології можна застосовувати у фізкультурній освітній галузі?

а). Ігрові (рухливі ігри, естафети);

б). Діяльнісні (практичні вправи, тренування);

в). Інтерактивні (командні завдання, групові ігри);

г). Здоров’язбережувальні (ранкова гімнастика, релаксація).

д). Цифрові (відео-уроки, інтерактивні тренажери).

Завдання 3. (відповідність).

Установіть відповідність між технологією та прикладом її застосування:

1. Ігрова технологія.
2. Діяльнісна технологія.
3. Інтерактивна технологія.
4. Здоров’язбережувальна технологія.
5. Цифрова технологія.

А. Виконання вправ на релаксацію після навантаження.

Б. Використання відео-уроку для відпрацювання рухів.

В. Командна естафета «Хто швидше?».

Г. Практичне відпрацювання техніки стрибків.

Д. Рухлива гра «Квач».

Завдання 4. (так/ні).

Чи сприяє фізкультурна освітня галузь формуванню навичок безпечної поведінки та екологічної культури?

- Так.
- Ні.

Питання для самоконтролю (відкриті).

1. Дайте визначення фізкультурної освітньої галузі.
2. Які основні компетентності формуються у дітей завдяки цій галузі?
3. Наведіть приклади ігрових технологій для розвитку рухових навичок.
4. Як діяльнісні методи сприяють формуванню фізичних якостей?
5. Які особливості має використання інтерактивних технологій у навчанні фізкультури?
6. Наведіть приклад здоров'язбережувальної технології для учнів 2–3 класів.
7. Як цифрові інструменти можуть допомогти у навчанні фізкультури?
8. Які труднощі можуть виникати у вчителя під час добору технологій для фізкультурної галузі?
9. Як інтеграція фізкультурної галузі з іншими предметами підсилює навчальний процес?
10. Які методи оцінювання є найбільш ефективними для перевірки результатів навчання у фізкультурній галузі?

ПЕРЕЛІК ПИТАНЬ ДО ЕКЗАМЕНУ

(І семестр)

1. Сутність та структура педагогічної інноватики.
2. Класифікація педагогічних нововведень.
3. Компетентнісний підхід в освіті як системна інновація.
4. Нормативно-правове забезпечення організації інноваційної діяльності в системі освіти України.
5. Принципи Державного стандарту початкової освіти.
6. Мета і головні компоненти Концепції Нової української школи.
7. Узагальнена характеристика принципу дитиноцентризму (прийняття дитини; розуміння творчої індивідуальності дитини).
8. Стратегія реформування освіти до 2029 року: запит на інноваційність.
9. Інноваційне інформаційно-освітнє та інклюзивне середовище початкової школи.
10. Професійний стандарт вчителя і кращі НУШ технології.
11. Вмотивований вчитель до педагогічних інновацій у реалізації дитиноцентризму у початковій освіті.
12. Сутність компетентнісного підходу в початковій ланці освіти.
13. Використання інтерактивних прийомів у вихованні учнів початкової школи.
14. Освітні компетенції молодшого школяра – структурний елемент освітніх галузей.
15. Навчання у початковій школі як цілісний творчий процес.
16. Інноватика педагогіки В.О. Сухомлинського.
17. Узагальнена характеристика причин низьких темпів поширення інновацій у початкову ланку освіти.
18. Інновації в початковій школі: структурна модель та нормативна база інноваційної діяльності педагога.
19. Портфоліо, як засіб оцінювання особистих досягнень учнів.
20. Взаємозв’язок проєктної діяльності з іншими видами діяльності.

21. Визначення об’єкту проєктування в педагогічній діяльності вчителя початкових класів.

22. Концептуальні засади педагогічного проєктування.

23. Проєктування педагогічної діяльності вчителя початкових класів.

24. Базові характеристики технологій навчання.

25. Технології дитиноцентриського спрямування («створення ситуації успіху»; розвивальне навчання; технології проєктів; вальдорфська технологія).

26. Своєрідність інтерактивних технологій.

27. Педагогічні умови застосування медіаосвітніх технологій.

28. Ігрові технології у параметрах інноваційності.

29. Технології групової роботи та їх своєрідність за параметром інноваційності.

30. Інформаційні технології як ресурс нетрадиційних джерел інформації.

31. «Веселкова технологія» та її принципи.

32. Критичне мислення: як цього навчати.

33. Технологія розвитку критичного мислення на уроках української мови.

34. Технологія розвитку критичного мислення на уроках ЯДС (природнича ОГ).

35. Технологія розвитку критичного мислення на уроках ЯДС (соціальна та здоров’язбережувальна ОГ).

36. Використання прийомів драмогерменевтики в мовно-літературній освітній галузі.

37. Методи ТРВЗ у процесі формування зв’язного мовлення учнів.

38. Технологія інтерактивного навчання на уроках української мови та читання.

39. Технологія проблемного навчання на уроках української мови.

40. Технологія проблемного навчання на уроках ЯДС (природнича ОГ)

41. Технологія проблемного навчання на уроках ЯДС (соціальна та здоров’язбережувальна ОГ).

42. Технології особистісно орієнтованого навчання на уроках української мови і читання.

43. Технології навчання освітньої галузі «Математика» у початковій школі: теоретичний аспект.

44. Технології навчання природничої освітньої галузі у початковій школі: теоретичний аспект.

45. Технології навчання соціальної та здоров'язбережувальної освітньої галузі у початковій школі: теоретичний аспект.

46. Технологія розвитку критичного мислення на уроках математики у початковій школі.

47. Технологія організації навчально-ігрової діяльності на уроках математики.

48. Технологія організації навчально-ігрової діяльності на уроках ЯДС (природнича ОГ).

49. Технологія організації навчально-ігрової діяльності на уроках ЯДС (соціальна та здоров'язбережувальна ОГ).

50. Технологія диференційованого навчання у початкових класах.

51. Технологія організації навчально-проєктної діяльності в процесі вивчення математики.

52. Технологія мотивації пізнавальної активності учнів.

53. Пояснювально-ілюстративні технології навчання на уроках математики в початковій школі.

54. Пояснювально-ілюстративні технології навчання на уроках ЯДС (природнича ОГ).

55. Пояснювально-ілюстративні технології навчання на уроках ЯДС (соціальна та здоров'язбережувальна ОГ).

56. Оцінювання навчальних досягнень учнів на інтерактивному уроці.

57. Здоров'язбережувальні технології в початковій школі.

58. Педагогічне новаторство у системі освіти.

59. Педагогіка партнерства – основні ідеї, принципи та сутність.

(ІІ семестр)

1. Застосування особистісно-орієнтованих технологій у процесі навчання природничої освітньої галузі у початковій школі.

2. Педагогічні технології на основі активізації та інтенсифікації діяльності учнів початкових класів у площині навчання природничої освітньої галузі у початковій школі.

3. Використання технології організації групової навчальної діяльності у контексті навчання природничої освітньої галузі у початковій школі.

4. Інтерактивні технології навчання природничої освітньої галузі у початковій школі.

5. Застосування здоров'язбережувальних технологій у процесі навчання природничої освітньої галузі у початковій школі.

6. Впровадження проєктної технології під час навчання природничої освітньої галузі у початковій школі.

7. Впровадження елементів технології формування творчої особистості під час навчання природничої освітньої галузі у початковій школі.

8. Інноваційні підходи до вивчення технологічної освітньої галузі у початковій школі.

9. Проєктно-технологічна діяльність учнів на уроках трудового навчання.

10. Використання інтерактивних технологій на уроках трудового навчання.

11. Поняття «Ігрові педагогічні технології». Значення й особливості використання ігрових технологій на уроках трудового навчання в початковій школі.

12. Компоненти технології вивчення інформатичної освітньої галузі.

13. Застосування технології розвитку критичного мислення на уроках інформатики в початковій школі.

14. Технологічний підхід у навчанні інформатики в початковій школі.

15. Інтерактивна взаємодія здобувачів початкової освіти в процесі опанування змісту інформатичної освітньої галузі.

16. Наочні форми роботи зі змістом інформатичної освітньої галузі.

17. Дистанційні технології навчання інформатики в початковій школі.

18. Медіаграмотність та технології її формування в здобувачів початкової освіти.

19. Практичні аспекти впровадження технології особистісно орієнтованого навчання здобувачів початкової освіти на уроках інформатики.

20. Технології активізації проблемно-пошукової діяльності здобувачів початкової освіти на уроках інформатики.

21. Використання загально-дидактичних технологій у професійній підготовці вчителя початкових класів у галузі мистецької освіти.

22. Використання художньо-педагогічних технологій у професійній підготовці вчителя початкової школи у галузі мистецької освіти.

23. Розвиток художньо-образного, асоціативного мислення в процесі художньо-творчої діяльності через образотворче, музичне та інші види мистецтва.

24. Пізнання мистецтва, інтерпретація художніх образів, досвід емоційних переживань, ціннісне ставлення до мистецтва.

25. Пізнання себе через художньо-творчу діяльність та мистецтво.

26. Особливості використання медіа-освітніх технологій у процесі вивчення громадянської та історичної освітньої галузі.

27. Технології проблемного навчання у процесі викладання громадянської та історичної освітньої галузі.

28. Особливості організації та проведення інтегрованих занять в контексті вивчення громадянської та історичної освітньої галузі.

29. Формування в учнів молодшого шкільного віку навичок взаємодії людей у сім'ї, колективі, суспільстві на основі знань про моральні цінності українського народу.

30. Формування в учнів навичок соціальної компетентності, прагнення до випробування різних соціальних ролей, уміння взаємодіяти з іншими людьми.

31. Визначення місця українців серед інших народів світу (усвідомлення себе частиною українського народу, виявлення поваги до свого та інших народів світу).

32. Організація, зміст, принципи та основні напрями позаурочної роботи в контексті навчання громадянської та історичної освітньої галузі.

33. Здоров'язбережувальні – технології, які створюють безпечні умови для перебування, навчання та праці в школі.

34. Здоров'язбережувальні – технології, які вирішують завдання раціональної організації виховного процесу (з урахуванням вікових, статевих, індивідуальних особливостей та гігієнічних норм), відповідність навчальним та фізичним можливостям дитини.

35. Технології навчання здоров'ю – гігієнічне навчання, формування життєвих навичок (керування емоціями, вирішення конфліктів тощо), профілактика травматизму та зловживання психоактивними речовинами, статеве виховання.

36. Особливості організації пізнавально-рухового навчання учнів початкових класів як вимоги реформи «Нова українська школа».

37. Техніки опрацювання ранкової гімнастики: педагогічний сенс розминки.

38. Технології організації рухової діяльності молодших школярів.

39. Сенситивні періоди розвитку рухових можливостей дітей молодшого шкільного віку.

40. Домедична допомога під час занять фізичними вправами.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Оцінювання здійснюється за шкалами оцінювання: стобальною, національною і ЄКТС.

А (90 – 100) – оцінка «відмінно»: отримує здобувач, який досконало володіє систематичними знаннями з теоретичних основ технологій навчання освітніх галузей у початковій школі, володіє понятєво-категоріальним тезаурусом, пов'язаним із інноваційними компетентностями Нової української школи; чітко аналізує кращий вітчизняний і зарубіжний досвід щодо інноватики з метою популяризації та впровадження його в сучасній початковій школі; на високому рівні застосовує проблемно-дослідницький підхід у процесі творчого проєктування власної педагогічної діяльності із забезпеченням умов повноцінного гармонійного розвитку учня на основі впровадження інновацій у навчанні освітніх галузей початкової школи; досконало застосовує майстерність у процесі використання елементів педагогічних технологій, критично мислить та творчо підходить до прийняття оптимального рішення у розв'язанні нестандартних педагогічних ситуацій відповідно до мети; професійно розробляє портфоліо із образотворчою та аудіовізуальною наочністю до уроків/занять освітніх галузей із демонстрацією ігрових, інтерактивних, оздоровчих здоров'язбережувальних технологій, технологій розвивального навчання, формування творчої особистості, створення ситуації успіху, технології М.Монтессорі, проєктної та сучасних авторських технологій; досконало розробляє інтелектуальні карти з окреслених тем, чітко встановлює позитивний психологічний клімат в процесі організації розвивального здоров'язбережувального освітнього середовища в умовах Нової української школи; відповідє логічно та послідовно.

В (82 – 89) – оцінка «добре»: отримує здобувач, який досконало володіє систематичними знаннями з теоретичних основ технологій навчання освітніх галузей у початковій школі, володіє понятєво-категоріальним тезаурусом, пов'язаним із інноваційними компетентностями Нової української школи; чітко аналізує кращий вітчизняний і зарубіжний досвід щодо інноватики з метою

популяризації та впровадження його в сучасній початковій школі; на високому рівні застосовує проблемно-дослідницький підхід у процесі творчого проєктування власної педагогічної діяльності із забезпеченням умов повноцінного гармонійного розвитку учня на основі впровадження інновацій у навчанні освітніх галузей початкової школи; досконало застосовує майстерність у процесі використання елементів педагогічних технологій, критично мислить та творчо підходить до прийняття оптимального рішення у розв'язанні нестандартних педагогічних ситуацій відповідно до мети; професійно розробляє портфоліо із образотворчою та аудіовізуальною наочністю до уроків/занять освітніх галузей із демонстрацією ігрових, інтерактивних, оздоровчих здоров'язбережувальних технологій, технологій розвивального навчання, формування творчої особистості, створення ситуації успіху, технології М.Монтессорі, проєктної та сучасних авторських технологій; досконало розробляє інтелектуальні карти з окреслених тем, чітко встановлює позитивний психологічний клімат в процесі організації розвивального здоров'язбережувального освітнього середовища в умовах Нової української школи; відповідє логічно та послідовно, але з незначними неточностями.

С (75 – 81) – оцінка «добре»: отримує здобувач, який достатньо володіє систематичними знаннями з теоретичних основ технологій навчання освітніх галузей у початковій школі, добре розкриває понятєво-категоріальний тезаурус, пов'язаний з інноваційними компетентностями Нової української школи; допускає неточності в аналізі кращого вітчизняного і зарубіжного досвіду щодо інноватики з метою популяризації та впровадження його в сучасній початковій школі; на достатньому рівні застосовує проблемно-дослідницький підхід у процесі творчого проєктування власної педагогічної діяльності із забезпеченням умов повноцінного гармонійного розвитку учня на основі впровадження інновацій у навчанні освітніх галузей початкової школи; добре застосовує майстерність у процесі використання елементів педагогічних технологій; на достатньому рівні розробляє портфоліо із образотворчою та аудіовізуальною наочністю до уроків/занять із демонстрацією ігрових,

інтерактивних, оздоровчих здоров'язбережувальних технологій, технологій розвивального навчання, формування творчої особистості, створення ситуації успіху, технології М.Монтессорі, проєктної та сучасних авторських технологій; вміє розробляти інтелектуальні карти з окреслених тем, встановлює позитивний психологічний клімат в процесі організації розвивального здоров'язбережувального освітнього середовища в умовах Нової української школи; відповідає обґрунтовано, але з неточностями і окремими помилками;

D (67 – 74) – оцінка «задовільно»: отримує здобувач, який недосконало розуміє основний понятєво-категоріальний тезаурус, пов'язаний із інноваційними компетентностями Нової української школи; нечітко аналізує кращий вітчизняний і зарубіжний досвід щодо інноватики з метою популяризації та впровадження його в сучасній початковій школі; на середньому рівні застосовує проблемно-дослідницький підхід у процесі творчого проєктування власної діяльності із забезпеченням умов повноцінного гармонійного розвитку учня на основі впровадження інновацій у початковій школі, при чому допускає неточності; не володіє майстерністю у процесі використання елементів педагогічних технологій із частковою (вибірковою) демонстрацією ігрових, інтерактивних, оздоровчих здоров'язбережувальних технологій; технології розвивального навчання, формування творчої особистості, створення ситуації успіху, проєктної та сучасних авторських технологій; відповідає нечітко, недостатньо осмислено, без логічної послідовності.

E (60 – 66) – оцінка «задовільно»: недостатньо розуміє основний понятєво-категоріальний тезаурус, пов'язаний із педагогічними технологіями, які мають місце в освітньому процесі початкової школи, зокрема навчання освітніх галузей; не володіє навчальним матеріалом; не вміє здійснювати аналіз кращого вітчизняного і зарубіжного досвіду щодо інноватики з метою популяризації та впровадження його в сучасній початковій школі; частково застосовує проблемно-дослідницький підхід у процесі творчого проєктування власної діяльності із забезпеченням умов повноцінного гармонійного розвитку

учня на основі впровадження інновацій у початковій школі з метою організації розвивального навчального середовища в умовах НУШ.

FX (35 – 59) – оцінка «незадовільно»: виставляється здобувачеві вищої освіти, який виявив незнання значної частини навчального матеріалу; не здатний організовувати освітній процес у початковій школі у процесі навчання освітніх галузей з використанням сучасних педагогічних технологій; на низькому рівні застосовує психолого-педагогічне керівництво особистісним розвитком учнів початкової школи; недостатньо дотримується сучасних вимог щодо ефективного проведення уроків/занять з освітніх галузей у початковій школі; не розуміє сутності та закономірностей реалізації педагогічних технологій навчання освітніх галузей у початковій школі; на практиці не вміє застосувати здобуті знання, уміння й навички під час організації освітнього процесу в початковій школі; не володіє професійною термінологією.

F (0 – 34) – оцінка «незадовільно»: виставляється здобувачеві, який виявив незнання значної частини навчального матеріалу, що ускладнює орієнтацію здобувача у виконанні ним важливих практичних завдань, таких як складання конспектів занять/уроків з використанням традиційних та інноваційних технологій навчання; лише частково розуміє сутність та закономірності реалізації педагогічних технологій, які мають місце під час навчання освітніх галузей у початковій школі.

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОМАЦІЇ

ОСНОВНА:

1. Бех І.Д. Виховання особистості: у 2-х кн. Київ: Либідь, 2003. 432 с.
2. Бех І.Д. Особистісно-орієнтоване виховання: теорія і практика. Київ: Либідь, 1998. 256 с.
3. Богданович М.В., Лишенко Н.П. Методика навчання математики у початковій школі. Київ: Генеза, 2012. 320 с.
4. Ващенко Л.С. Інноваційні технології навчання у початковій школі. Київ: Освіта, 2019. 210 с.
5. Гільберг Т.Г., Сак Т.В. Методика навчання інтегрованого курсу «Я досліджую світ». Київ: Освіта, 2019. 280 с.
6. Голуб'єва Я.С. Інноваційні технології навчання освітніх галузей початкової школи. Київ: Педагогічна думка, 2020. 198 с.
7. Козак Л.В. Технології навчання природничої освітньої галузі у початковій школі. Львів: Світ, 2021. 240 с.
8. Кононко О.Л. Методика трудового навчання у початковій школі. Київ: Освіта, 2015. 220 с.
9. Кондратюк Л. Методика навчання образотворчого мистецтва у початковій школі. Київ: Освіта, 2017. 180 с.
10. Масол Л.М. Мистецька освіта у початковій школі. Київ: Освіта, 2018. 256 с.
11. Морзе Н.В., Барна О.В. Методика навчання інформатики у початковій школі. Київ: Освіта, 2019. 300 с.
12. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Київ: А.С.К., 2004. 192 с.
13. Пометун О.І. Методика навчання історії та громадянської освіти. Київ: Генеза, 2015. 280 с.
14. Савченко О.Я. Дидактика початкової школи. Київ: Генеза, 2012. 350 с.

15. Савченко О.Я. Методика навчання української мови у початковій школі. Київ: Освіта, 2011. 280 с.
16. Слипанюк О.В. Технології навчання освітніх галузей у початковій школі. Івано-Франківськ: ПНУ, 2020. 210 с.
17. Сухомлинський В.О. Серце віддаю дітям. Київ: Радянська школа, 1977. 384 с.
18. Тарасенкова Н.А. Сучасні технології навчання математики. Черкаси: Освіта, 2014. 220 с.
19. Томенко О.А. Методика фізичного виховання у початковій школі. Київ: Освіта, 2016. 200 с.
20. Шиян Р.Б. Фізична культура у початковій школі: методика і технології. Львів: Світ, 2018. 240 с.

ДОПОМІЖНА:

21. Андрущенко В.П. Філософія освіти. Київ: Знання, 2012. 400 с.
22. Бібік Н.М. Компетентнісний підхід у сучасній початковій школі. Київ: Педагогічна думка, 2015. 220 с.
23. Бондар Л.С. Методика використання інтерактивних технологій у початковій школі. Харків: Основа, 2018. 160 с.
24. Гончаренко С.У. Український педагогічний словник. Київ: Либідь, 1997. 376 с.
25. Коваль Л.В. Методика організації проєктної діяльності учнів початкової школи. Київ: Освіта, 2019.– 190 с.
26. Кузьмінський А.І. Педагогіка: навчальний посібник. Київ: Знання, 2011. 400 с.
27. Лещенко М.П. Цифрова трансформація освіти: виклики та перспективи. Київ: Педагогічна думка, 2021. 210 с.
28. Нісімчук А.М., Падалка О.С., Шпак О.Т. Сучасні педагогічні технології. Київ: Освіта, 2004. 256 с.
29. Підласий І.П. Педагогіка: новий курс. Київ: Освіта, 2010. 512 с.

30. Равен Дж. Компетентність у сучасному суспільстві. Київ: Педагогічна думка, 2002. 320 с.
31. Сисоєва С.О. Інноваційні педагогічні технології: теорія та практика. Київ: Освіта, 2011. 280 с.
32. Ткаченко В.О. Методика використання LEGO-технологій у навчанні молодших школярів. Харків: Основа, 2020. 150 с.
33. UNESCO. Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives. Paris: UNESCO, 2017. 62 p.

ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ:

34. Vygotsky L.S. Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978. 176
35. Державна програма «Вчитель». URL: http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/379-2002-п.
36. Державний стандарт початкової освіти. URL: http://nus.org.ua/news/uryad-opublikuvav-novyjderzhstandart-pochatkovoyi-osvity-dokument/
37. Закон України «Про вищу освіту». URL: http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/1556-18
38. Закон України «Про освіту». URL: http://search.ligazakon.ua/l_doc2.nsf/link1/T172145.html
39. Концепція Нова українська школа. URL: https://mon.gov.ua/ua/tag/nova-ukrainska-shkol.
40. Професійний стандарт вчителя. URL: https://kucprppkmr.od.gov.ua/trayektoriya-profesijnogo-rozvitku-pedagoga/profesijnij-standart-vchitely
41. Стандарт на групу професій «викладачі закладу вищої освіти» URL: https://mon.gov.ua/ua/news/zatverdzheno-standart-na-grupu-profesij-vikladachi-zakladiv
42. Типова освітня програма початкової освіти під керівництвом Р.Б.Шияна URL: https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednyaosvita/ navchalniprogrami/ navchalni -programi-dlyapochatkovoyi-shkoli.

43. Code.org – міжнародна платформа для навчання програмуванню та цифровій грамотності: https://code.org
44. Державна служба якості освіти України (ДСЯО) – офіційні документи, методичні рекомендації, моніторинг якості освіти: https://sqe.gov.ua
45. LEGO Education – методичні матеріали та інструменти для використання LEGO-технологій у навчанні: https://education.lego.com
46. Міністерство освіти і науки України (МОН) – нормативні документи, програми, стандарти, методичні рекомендації: https://mon.gov.ua
47. OECD – Education Policy Outlook – міжнародні огляди освітньої політики: https://www.oecd.org/education
48. Scratch – середовище для створення інтерактивних історій, ігор та анімацій: https://scratch.mit.edu
49. UNESCO – Education for Sustainable Development Goals – глобальні освітні ресурси та рекомендації: https://unesdoc.unesco.org
50. World Bank – Education – міжнародні дослідження та аналітика у сфері освіти: (worldbank.org in Bing)

Навчально-методичне видання

Леся Колток, Соломія Ілляш

ТЕХНОЛОГІЇ ВИВЧЕННЯ ОСВІТНІХ ГАЛУЗЕЙ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ:

методичні рекомендації до практичних занять

для фахівців другого (магістерського) рівня вищої освіти
галузі знань 01 Освіта
спеціальності А3 Початкова освіта

Здано до набору 31.03.2026 р. Формат 60х90/8*0,93. Гарнітура Times. Ум. друк. арк. 18,833.