

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХМЕЛЬНИЦЬКА ГУМАНІТАРНО-ПЕДАГОГІЧНА АКАДЕМІЯ

**ІННОВАЦІЙНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ
У ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ
ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ
ДО РОБОТИ В ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ**

МОНОГРАФІЯ

За науковою редакцією
К.Л. Крутій, Л.В. Зданевич

ФОР Цюпак А.А.
Хмельницький – 2025

УДК 378.147.091.12.011.3:373.2/3:001.895

I 66

Рекомендовано до друку вченою радою Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії (протокол № 8 від 28 серпня 2025 р.)

Рецензенти:

Іванова Вікторія Вікторівна, доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри дошкільної та спеціальної освіти Мукачівського державного університету;

Рейпольська Ольга Дмитрівна, доктор педагогічних наук, професор, завідувач відділу дошкільної освіти Інституту педагогіки НАПН України;

Янкович Олександра Іванівна, доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри педагогіки і методики початкової та дошкільної освіти Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка.

I 66 Інноваційні педагогічні технології у підготовці фахівців дошкільної та початкової освіти до роботи в закладах освіти: монографія / за наук. ред. К. Л. Крутій, Л. В. Зданевич. Хмельницький, 2025. 408 с.
ISBN 978-617-513-723-9

У монографії «Інноваційні педагогічні технології у підготовці фахівців дошкільної та початкової освіти до роботи в закладах освіти» висвітлено особливості професійної підготовки здобувачів вищої освіти спеціальності А2 Дошкільна освіта та А3 Початкова освіта в контексті викликів сьогодення.

Матеріали монографії адресовано викладачам і здобувачам закладів вищої освіти, викладачам інститутів післядипломної педагогічної освіти, керівникам і педагогічним працівникам освітніх закладів, а також усім, хто цікавиться питаннями професійної підготовки педагогічних кадрів до роботи в закладах дошкільної та початкової освіти.

УДК 378.147.091.12.011.3:373.2/3:001.895

Статті публікуються в авторській редакції

© Атрощенко Т., Граб О., Деснова І., Дудаш О., Зданевич Л., Крутій К., Молнар Т., Пісоцька Л., Попович О., Цегельник Т., Шоробура І., Ющик Л., 2025.

© Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія, 2025.

ISBN 978-617-513-723-9

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА	5-7
Шоробура І., Пісоцька Л. Структурно-функціональні моделі підготовки майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти до професійної діяльності	8-39
Атрощенко Т., Дудаш О. Формування фахової компетентності майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти засобами інтерактивних технологій: методологія та практика	40-79
Зданевич Л. Інноваційні підходи до професійної підготовки майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти до роботи з дезадаптованими дітьми	80-126
Деснова І. Запровадження технології моделювання в професійній підготовці майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти до формування в дітей дошкільного віку основ безпечної поведінки	127-164
Крутий К. Партисипативний підхід та методи навчання в підготовці майбутніх педагогів до застосування soft skills у практичній діяльності в закладах дошкільної освіти	165-215
Цегельник Т. Підготовка майбутніх вихователів до використання інформаційно-комунікаційних технологій з дітьми дошкільного віку в умовах інклюзивного освітнього середовища	216-252
Молнар Т. Інтерактивні педагогічні технології у підготовці майбутніх учителів початкових класів до професійної діяльності в умовах міжкультурності	253-289
Попович О. Інноваційні педагогічні технології у підготовці майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти до роботи з дітьми раннього віку в сенсорно збагаченому середовищі	290-329
Граб О. Використання інноваційних педагогічних технологій у підготовці майбутніх вихователів до формування первинних уявлень про природне довкілля в дітей дошкільного віку	330-366

ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ВИХОВАТЕЛІВ ДО ФОРМУВАННЯ ПЕРВИННИХ УЯВЛЕНЬ ПРО ПРИРОДНЕ ДОВКІЛЛЯ В ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

Ольга ГРАБ,
*доктор філософії (PhD),
асистент кафедри дошкільної та спеціальної освіти
Мукачівський державний університет
(м. Мукачево)*

Анотація. У статті описано забезпечення ефективності формування професійної компетентності майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти через впровадження інноваційних педагогічних технологій, які створюють умови для розвитку сталих ціннісних орієнтацій, мотивації до набуття знань і формування особистісних якостей, творчих і рефлексивних навичок як першооснови їхнього майбутнього професійного зростання. Представлено інноваційні педагогічні технології, зокрема «Риб'ячий скелет» та розкрито потенціал тренінгу взаємодії в природному довкіллі, що дозволяють підвищити мотивацію та сформувані ціннісне ставлення майбутнього вихователя закладу дошкільної освіти до формування в дошкільників первинних уявлень про природне довкілля. Окреслено роль використання інтерактивних технологій, які сприяли збагаченню інформаційного поля майбутнього вихователя закладу дошкільної освіти, а саме технологія «Морока», «SCAMPER». Окрема увага приділена технології «Жук у вусі», «Клас до гори дригом» та інтерактивній технології «Освітній WEB-квест» як складовим освітнього цифрового середовища. Розкрито потенціал використання рольових ігор у процесі підготовки майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти до професійного спілкування з дітьми. Представлено блок-схему синектичного процесу у контексті підготовки майбутніх вихователів до роботи з дітьми в природному довкіллі. Обґрунтовано ефективність технології «Стискання отриманої інформації» як основи організації освітнього процесу. Виокремлено переваги використання

технології «Рефлексія над змістом навчального матеріалу» в освітньому процесі закладу вищої освіти.

Ключові слова: професійна підготовка, інноваційні педагогічні технології, майбутні вихователі, рольова гра, блок-схема синектичного процесу, клас до гори дригом, освітній web-квест, стискання отриманої інформації, рефлексія над змістом навчального матеріалу.

Abstract. The article describes the effectiveness of the formation of professional competence of future preschool teachers through the introduction of innovative pedagogical technologies that create conditions for the development of sustainable value orientations, motivation to acquire knowledge and form personal qualities, creative and reflective skills as the basis for their future professional growth. The article presents innovative pedagogical technologies, in particular “Fish Skeleton”, and reveals the potential of interaction training in the natural environment, which allows to increase motivation and form the value attitude of the future preschool teacher to the formation of primary ideas about the natural environment in preschoolers.

The role of the use of interactive technologies that contributed to the enrichment of the information field of the future preschool teacher, namely the technology “Moroka”, “SCAMPER”, is outlined. Particular attention is paid to the technology “Bug in the Ear”, “Classroom upside down” and the interactive technology “Educational WEB-quest” as components of the educational digital environment.

The potential of using role-playing games in the process of preparing future preschool teachers for professional communication with children is revealed. A flowchart of the synectic process in the context of training future educators to work with children in the natural environment is presented. The effectiveness of the technology “Compression of the received information” as a basis for organizing the educational process is substantiated. The advantages of using the technology “Reflection on the content of educational material” in the educational process of a higher education institution are highlighted.

Keywords: professional training, innovative pedagogical technologies, future teachers, role-playing game, flowchart of the synectic

process, classroom upside down, educational web-quest, compression of information, reflection on the content of educational material.

Актуалітети професійної підготовки майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти до формування первинних уявлень про природне довкілля в дітей дошкільного віку

Забезпечення ефективності формування професійної компетентності майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти можливе через пошук та впровадження інноваційних педагогічних технологій, які створюють умови для розвитку сталих ціннісних орієнтацій, мотивації до набуття знань і формування особистісних якостей, творчих і рефлексивних навичок як першооснови їхнього майбутнього професійного зростання.

У сучасній вищій освіті терміном «інноваційні педагогічні технології» позначають такі освітні практики, які вписуються в традиційний освітній процес [10]. Під цим терміном розуміються методичні інновації в освіті, які набувають все більшого поширення і у вищій освіті. Сутність інноваційних педагогічних технологій виявляється у тому, що змінюється характер і метод навчання. Поряд із розвитком когнітивного потенціалу студентів відбувається особистісний розвиток, тобто сам процес навчання передбачає різну позицію педагога та здобувача в освіті: вони виступають як рівноправні учасники освітнього процесу.

Інноваційну педагогічну технологію можна назвати комплексом, що складається з певного запланованого (прогнозованого) результату навчання, засобів діагностики поточного стану здобувачів вищої освіти, набору моделей навчання, критеріїв вибору оптимальної моделі конкретних умов тощо.

Для реалізації пізнавальної та творчої активності здобувачів вищої освіти в освітньому процесі використовуються сучасні педагогічні технології, які дозволяють підвищити якість освіти, ефективніше використовувати навчальний час і знизити частку репродуктивної активності за рахунок скорочення часу, відведеного для виконання самостійного завдання. І. Школа вважає, що творення

умов для ініціювання студенту провідної ролі у власному навчанні відіграє особливе значення у підготовці майбутніх вихователів, які мають впроваджувати у майбутній практичній діяльності з дітьми дошкільного віку сучасні інноваційні практики. Отже, безперервна наявність освітніх технологій має стати віссю, на яку має орієнтуватися їхня підготовка. Отже майбутнє покоління вихователів зможе ефективно виконувати свою роботу та передавати сучасні знання своїм вихованцям [4, с. 308].

Запроваджені нами інноваційні педагогічні технології орієнтовано на індивідуалізацію, дистанційність (змішаний формат навчання) та варіативність освітнього процесу, академічну мобільність здобувачів вищої освіти незалежно від рівня освіти. Тому, з-поміж пріоритетних інноваційних педагогічних технологій ми виокремили такі, завдяки яким можна вирішити взаємопов'язані завдання:

- сприяти розвитку особистості студентів, які мають активну громадянську позицію, здатні орієнтуватися в складних життєвих ситуаціях і позитивно вирішувати свої проблеми;

- змінити характер взаємодії суб'єктів системи вищої освіти: викладач і здобувач – партнери, односторонні, рівноправні члени «однієї команди»;

- підвищити мотивацію студентів до власної освіти та до цінностей майбутньої педагогічної діяльності. Позитивна мотивація до навчання в студента може виникнути тоді, коли йому цікаво те, що вивчає, хто вчить і навіщо.

Враховуючи тенденції розвитку вищої освіти не можна заперечувати той факт, що професійна підготовка майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти до формування первинних уявлень про природне довкілля в дітей дошкільного віку має бути не лише фундаментальною, а й, певною мірою, випереджувальною. Критеріями вибору інноваційних педагогічних технологій для забезпечення ефективності професійної підготовки та формування компетентностей майбутніх вихователів було визначено: здатність формувати позитивну мотивацію та ціннісні орієнтації до становлення майбутньої професійної діяльності; здатність формувати необхідні професійні (комунікативні, творчі, рефлексивні тощо) та особисті якості

(емпатія, позитивне ставлення до дітей тощо) майбутнього вихователя закладів дошкільної освіти; можливість набуття практичного досвіду професійної діяльності на етапі професійної підготовки.

Загально визнаною є позиція про те, що «підвищити ефективність навчального процесу, досягти високого інтелектуального розвитку студентів, забезпечити оволодіння ними навичками саморозвитку особистості, цього можна досягти, використовуючи сучасні інноваційні технології, зокрема технології інноваційного навчання, перетворюючи традиційне заняття в інтерактивне» [9, с. 111].

Особливістю освітнього процесу в закладах вищої освіти є інформатизованість навчання, широке застосування інтерактивних технологій навчання та дієва дистанційна освіта, яка реалізується через відеоблоги викладачів, сторінки в соцмережах тощо [8]. Використання сучасних інноваційних педагогічних технологій по-новому реалізують зміст навчання та забезпечують досягнення поставлених дидактичних цілей, змінюють та надають нові форми, методи та засоби навчання.

Розглянемо інноваційні педагогічні технології, які довели свою ефективність у контексті підготовки майбутніх вихователів до формування первинних уявлень про природне довкілля в дітей дошкільного віку.

«Fishbone» або «Риб'ячий скелет»

«Fishbone» найчастіше використовується для встановлення причинно-наслідкових зв'язків під час розв'язання проблемних ситуацій, пов'язаних з формуванням системи мотивів, цінностей, екологічного мислення та екологічної свідомості в майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти, готових до роботи з дітьми дошкільного віку в природному довкіллі.

Схема «фішбоун» являє собою графічне зображення, що дає змогу наочно продемонструвати в процесі аналізу певні причини конкретних подій, явищ, проблем, відповідні висновки або результати обговорення.

Варто зазначити, що схеми «фішбоун» дають можливість:

- організувати роботу учасників у парах або групах;
- розвивати критичне мислення та креативність;
- візуалізувати взаємозв'язок між причинами і наслідками;

- співпрацювати.

Схема «фішбоун» може бути складена заздалегідь, зокрема її можна зробити в кольорі. За їх відсутності можна скористатися звичайним ватман або намалювати схему на шкільній дошці кольоровою крейдою.

Схема охоплює чотири основні блоки, представлені у вигляді голови, хвоста, верхніх і нижніх кісток. При цьому сполучною ланкою виступає основна кістка – хребет риби. Отже, фішбоун – це візуалізована графічна схема у вигляді риб'ячого скелета, кожен сегмент якого має такі дидактичні функції:

- голова – проблема, запитання або тема, які підлягають аналізу;

- верхні кістки (розташовані праворуч при вертикальній формі схеми або під кутом 45 градусів зверху при горизонтальній)

- основні поняття теми, причини, які призвели до проблеми;

- нижні кістки (зображуються навпаки)

- факти, що підтверджують наявність сформульованих причин або суть понять, зображених на схемі;

- хвіст – відповідь на поставлене запитання, висновки, узагальнення.

Прийом «фішбоун» передбачає ранжування понять. Всі записи повинні бути короткими, точними, лаконічними і відображати лише суть понять. Схема «фішбоун» може бути використана як окремий методичний прийом, необхідний для аналізу певної ситуації, так і стратегія цілого заняття. Найефективніше її застосовують під час узагальнення і систематизації знань, коли матеріал за темою вже пройдено і необхідно привести всі вивчені поняття до чіткої системи, що передбачає розкриття і засвоєння зв'язків, а також відносин між її елементами. Отже, студентам пропонується інформація (текст, відеофільм) проблемного змісту і схема «фішбоун» для систематизації цього матеріалу. Роботу щодо заповнення схеми можна проводити як

індивідуально, так і в парах чи групах. Важливим етапом застосування технології «фішбоун» є презентація отриманих результатів роботи.

Для роботи на занятті за цим прийомом використано ілюстрацію із зображенням риб'ячого скелета. На «голові» риби вписано проблемну ситуацію (ціннісне ставлення до природного довкілля), на місці «верхніх кісток» запропоновано занотувати способи вирішення зазначеної проблеми, а на «нижніх кістках» – можливі наслідки, які можна очікувати в процесі реалізації запропонованих способів. «На хвості» риби визначають правильний спосіб розв'язання проблемного питання (групова робота).



Рис. 1. Унаочнення «риб'ячого» скелета.

Цей прийом ґрунтовно описано в літературі щодо організації інтерактивного навчання, ми додали до цього методу навчальні презентації, які активно використовували в роботі. Метою аналізу навчальної інформації було формування системи екологічного мислення та екологічної свідомості в майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти, готових до роботи з дітьми дошкільного віку в природному довкіллі. Подання навчального матеріалу як мультимедійної презентації скорочувала час на аналіз запропонованої

викладачем інформації та її аналіз студентами, вивільняє часові ресурси на практичному занятті. Текстова частина презентації – це лише основні думки з теми та терміни для засвоєння. Використання мультимедійних презентацій було доцільним на будь-якому етапі вивчення дисципліни та на будь-якому етапі. Для створення презентацій як викладачі, так і студенти переважно використовували програми Power Point, CANVA, рідше – PREZI.

Тренінги взаємодії в природному довкіллі

Студентам треба самостійно об'єднатися в пари, четвірки, а потім у підгрупи для проведення віртуального експерименту на основі пакету програмного забезпечення, який дозволяв здобувачам проводити експерименти у «віртуальній лабораторії». Головна перевага запропонованого варіанту тренінгу полягає в тому, що він дозволяє проводити експерименти, які в реальності були б неможливі з міркувань безпеки, тимчасових характеристик тощо. Головним недоліком програмного забезпечення є природні обмеження закладеної в них моделі, за якої той, хто навчається, не може вийти у межах свого віртуального експерименту. Проте завдання міжособистісної взаємодії вирішується позитивно.

Мета тренінгу: формування загальної компетентності (КЗ-6): здатність до міжособистісної взаємодії шляхом проведення віртуальних експериментів у природному довкіллі.

Загальна структура тренінгу:

Заняття 1: Вступ до міжособистісної взаємодії та віртуальних експериментів.

Заняття 2: Формування пар та четвірок для проведення віртуальних експериментів.

Заняття 3: Проведення віртуальних експериментів у підгрупах.

Заняття 4: Аналіз результатів та підсумки тренінгу.

Заняття 1: Вступ до міжособистісної взаємодії та віртуальних експериментів

Мета:

Ознайомити студентів з концепцією міжособистісної взаємодії.

Презентувати можливості віртуальних експериментів у природному довкіллі.

Навчити студентів основам роботи з програмним забезпеченням для віртуальних експериментів.

План:

1. Вступне слово викладача (10 хвилин).

Привітання та представлення теми тренінгу.

Обговорення мети та завдань тренінгу.

2. Лекція: Міжособистісна взаємодія (20 хвилин).

Визначення міжособистісної взаємодії.

Важливість міжособистісної взаємодії у професійній діяльності.

3. Практична частина: Ознайомлення з програмним забезпеченням (30 хвилин) віртуальної лабораторії.

Віртуальна лабораторія – це інтерактивне навчальне середовище, створене за допомогою комп'ютерного програмного забезпечення, яке дозволяє користувачам проводити експерименти, моделювати процеси та вивчати різні наукові явища в цифровому форматі. Вона надає можливість безпечно та ефективно вивчати складні та потенційно небезпечні процеси без необхідності фізичного втручання в реальні умови.

Практичні вправи у віртуальній лабораторії «PhET Interactive Simulations» від Університету Колорадо Боулдер. Покликання: PhET Interactive Simulations <https://phet.colorado.edu>

Цей ресурс пропонує широкий спектр інтерактивних симуляцій та віртуальних експериментів у різних наукових дисциплінах.

Покликання на сайт:
<https://phet.colorado.edu/en/simulations/greenhouse-effect>

Демонстрація можливостей віртуальної лабораторії (завдання: експеримент з кліматичними умовами та їх впливом на природне довкілля).

4. Групове обговорення (20 хвилин).

Обмін думками та питаннями щодо міжособистісної взаємодії та віртуальних експериментів.

5. Завдання для самостійної роботи студента: установка програмного забезпечення та ознайомлення з базовими функціями.

Заняття 2: Формування пар та четвірок для проведення віртуальних експериментів

Мета:

Навчити студентів самостійно об'єднуватися в пари та четвірки.

Розробити план проведення віртуальних експериментів.

План:

1. Повторення матеріалу попереднього заняття (10 хвилин).

Обговорення ключових моментів першого заняття.

2. Практична частина: Формування пар та четвірок (30 хвилин).

Студенти самостійно об'єднуються в пари та четвірки.

Обговорення завдань та розподіл ролей у групах.

3. Розробка плану експериментів (30 хвилин).

Віртуальний експеримент у природному довкіллі – це симуляція наукового дослідження або освітнього процесу, який проводиться за допомогою комп'ютерного програмного забезпечення та віртуальної лабораторії. Такі експерименти дозволяють моделювати природні явища та процеси, які важко або неможливо відтворити в реальних умовах через обмеження безпеки, часу або ресурсів. Віртуальні експерименти надають можливість вивчати та аналізувати різні аспекти природного довкілля, такі як екосистеми, кліматичні зміни, геологічні процеси тощо, без необхідності фізичного втручання в навколишнє середовище.

Кожна група розробляє план проведення віртуального експерименту.

Обговорення можливих проблем та шляхів їх вирішення.

4. Групове обговорення (20 хвилин).

Презентація планів експериментів кожної групи.

Обмін думками та рекомендаціями.

5. Завдання для самостійної роботи студента: підготовка необхідних матеріалів та інструментів для проведення експериментів.

Заняття 3: Проведення віртуальних експериментів у підгрупах

Мета:

Провести віртуальні експерименти у підгрупах.

Аналізувати результати експериментів.

План:

1. Повторення матеріалу попереднього заняття (10 хвилин).

Обговорення ключових моментів другого заняття.

2. Практична частина: Проведення експериментів (60 хвилин).

Прикладом віртуального експерименту в природному довкіллі може бути симуляція впливу кліматичних змін на екосистему лісу.

Віртуальний експеримент:

Вплив кліматичних змін на екосистему хвойного лісу

Закарпаття

Етапи експерименту:

Етап 1: Вступ та постановка завдання

Опис екосистеми лісу, яка буде моделюватися (хвойний ліс Закарпаття).

Визначення ключових параметрів, які будуть досліджуватися: температура, кількість опадів, рівень CO₂, біорізноманіття тощо.

Етап 2: Налаштування віртуальної лабораторії

Студенти налаштовують початкові параметри екосистеми лісу (температура, кількість опадів, рівень CO₂ тощо).

Обговорення та вибір сценаріїв кліматичних змін, які будуть моделюватися (збільшення температури, зменшення кількості опадів).

Етап 3: Проведення віртуального експерименту

Студенти запускають симуляцію та спостерігають за змінами в екосистемі хвойного лісу Закарпаття в реальному часі.

Збір даних про зміни в ключових параметрах екосистеми.

Визначення впливу кліматичних змін на біорізноманіття, продуктивність екосистеми, здоров'я лісу тощо.

Етап 4: Обговорення та підсумки

Обговорення можливих стратегій адаптації впливу кліматичних змін на екосистему хвойного лісу Закарпаття.

Рекомендації для подальшого вивчення та досліджень.

Заняття 4: Аналіз результатів та підсумки тренінгу

Мета:

Проаналізувати результати віртуальних експериментів.

Підбиття підсумків тренінгу.

План:

1. Повторення матеріалу попереднього заняття (10 хвилин).

Обговорення ключових моментів третього заняття.

2. Презентація результатів експериментів (40 хвилин).

Кожна група презентує результати свого експерименту.

Обговорення отриманих даних та висновків.

3. Аналіз результатів (30 хвилин).

Спільний аналіз результатів експериментів.

Обговорення можливостей та обмежень віртуальних експериментів.

4. Підсумки тренінгу (20 хвилин).

Обговорення досягнутих мети та завдань.

Обмін думками та враженнями про тренінг.

5. Завершальне слово викладача (10 хвилин).

Підбиття підсумків тренінгу взаємодії в природному довіллі.

Рекомендації для подальшого розвитку міжособистісної взаємодії.

Технологія «Морока»

Технологія головоломки (інші назви – пазли, мозаїка, в українському варіанті – «ажурна пилка»), яку вперше було представлено у 1978 році Елліотом Аронсоном та ін. [1]. В історії становлення народних українських іграшок є головоломки для дітей і дорослих – так звані велика й мала мороки. Велика морока складалася з двох довгих і дванадцяти коротких кілочків, що утворювали на основній осі три хрестоподібні конструкції, а мала – із чотирьох однакових кілочків, зв'язаних у хрестик. Дітям треба було виявити винахідливість і кмітливість, щоб їх розібрати, а потім правильно до купи скласти.

Ми використали назву «Морока» для адаптованої нами технології з метою формування спеціальної компетентності КС-4: здатність до формування в дітей раннього і дошкільного віку первинних уявлень про предметне, природне, соціальне довілля, властивості і

відношення предметів; розвитку самосвідомості «Я» дитини і її місця в довіллі.

Мозаїчна структура сприяє позитивній взаємозалежності, основною передумовою якої є розділення запропонованої викладачем проблеми на частини, по одній для кожного члена академічної групи. Кожен здобувач вищої освіти отримує методичні ресурси (інструкції, текст тощо) для виконання лише своєї частини. Здобувачі, відповідальні за той самий розділ, об'єднуються і утворюють нову тимчасову фокус-групу, мета якої полягає в тому, щоб освоїти поняття у своєму розділі та розробити стратегію презентації того, чого вони навчилися, іншим членам фокус-групи.

Щоб проілюструвати структуру технології «Морока», ми опишемо чотири групи спільного навчання, у кожній з яких по чотири студенти (використано підходи Millis B., Cottell P. [2]):

Група А: Здобувач 1А, Здобувач 2А, Здобувач 3А, Здобувач 4А

Група В: Здобувач 1В, Здобувач 2В, Здобувач 3В, Здобувач 4В

Група С: Здобувач 1С, Здобувач 2С, Здобувач 3С, Здобувач 4С

Група D: Здобувач 1D, Здобувач 2D, Здобувач 3D, Здобувач 4D

Усі студенти з номером 1 утворюють фокус-групу 1, і вони мають освоїти одну й ту саму запропоновано інформацію з дисципліни «Методика ознайомлення з довіллям дітей раннього та дошкільного віку». Студенти з номером 2 формують фокус-групу 2, їм пропонується освоїти іншу запропоновану інформацію з дисципліни тощо. Ці тимчасові фокус-групи є експертами в заданому розділі та розробляють стратегію, щоб пояснити своє розуміння іншим членам групи. Після того, як фокус-групи завершили свою роботу групи спільного навчання (групи від А до D) збираються заново. Потім здобувачі навчають один одного тієї інформації, над якими вони працювали.

Крім традиційної структури нами було запропоновано обговорення – «головоломку всередині команди», в якій команда спільного навчання ділиться по дві пари здобувачів, які працюють один з одним. Ця пара замінює тимчасову фокус-групу. Кожна пара вивчає іншу частину знань, які необхідні для виконання завдання. Якщо внутрікомандну «мороку» обмежено завданнями, які складаються з

двох частин, то її легше реалізувати, ніж головоломку зі структурою із чотирьох частин.

Пропонуємо поетапну структуру технології мороки (мозаїки), включаючи різні розміри груп та різні етапи реалізації. Ці етапи можна резюмувати так:

Етап 1: Ознайомлення з темою в аудиторії.

Етап 2: Цілеспрямоване дослідження. Фокус-пари або групи з чотирьох осіб спочатку працюють із призначеним розділом.

Етап 3: Звітність та зміна форми: студенти повертаються до своїх груп та інструктують своїх товаришів з команди на основі результатів, отриманих у фокус-групах.

Етап 4: Інтеграція та оцінка: команда поєднує різні частини, створені окремими учасниками, вирішує нові проблеми, поставлені викладачем, або оцінює груповий продукт.

За такої структури технологія краще за все використовується наприкінці семестру, коли здобувачі опанують групову роботу. Саме елемент «необхідної» взаємозалежності серед студентів робить цей метод навчання унікальним, і саме ця взаємозалежність спонукає студентів брати активну участь у своєму навчанні. Ставши своєрідним «викладачем», кожен здобувач стає цінним інформаційним ресурсом для інших.

Навчання одне в одного поступово зменшує необхідність намагатися перевершити один одного, оскільки навчання одного підвищує успішність інших студентів, а не перешкоджає, як це зазвичай буває у більшості конкурентних аудиторій, орієнтованих на педагогів.

У межах цієї співпраці викладач навчається бути помічником і бере участь у процесі навчання та викладання разом зі студентами, а не є єдиним інформаційним ресурсом. Замість того, щоб читати лекції здобувачам, викладач сприяє їхньому взаємному навчанню, оскільки кожен здобувач має бути активним учасником та нести відповідальність за те, що він вивчає.

Опишемо послідовність кроків реалізації технології «Морока».

Перший крок. Розподіляємо студентів на групи по 5 чи 6 осіб. Групи мають бути різноманітними за статтю та здібностями.

Крок другий. Призначаємо по одному здобувачу від кожної групи ведучими. Спочатку обираємо найбільш успішних студентів у групі.

Крок третій. Інформацію для практичного заняття розподіляємо на 5-6 сегментів.

Крок четвертий. Доручаємо кожному здобувачу вивчити один сегмент (обов'язково студенти мають прямий доступ-покликання до свого сегменту).

Крок п'ятий. Надаємо час прочитати свій уривок щонайменше двічі та ознайомитися з ним.

Крок шостий. Формуємо тимчасові «експертні групи», попросивши одного

здобувача з кожної групи приєднатися до інших студентів, призначених у той самий сегмент. Пропонуємо здобувачам у цих експертних групах час обговорити основні моменти свого сегменту та презентації, які вони зроблять перед групою.

Крок сьомий. Пропонуємо кожному здобувачеві презентувати групі свій уривок. Заохочуємо інших членів групи ставити запитання.

Крок восьмий. Переходимо від групи до групи, спостерігаючи за процесом.

Крок дев'ятий. Наприкінці заняття пропонуємо контрольну роботу (або тест) з пройденого матеріалу.

Отже, досвід показав, що хоч зазвичай реалізація технології «Морока» займає трохи більше часу (до 1 год. 20 хв), більшість студентів, які вперше брали участь у пропонуваній роботі, демонстрували здатність працювати разом.

Технологія «SCAMPER»

Технологію «SCAMPER» нами використано для генерації нових ідей. Цю технологію засновано на визнанні, що все нове є модифікацією вже існуючого. SCAMPER – це схема постановки запитань, що стимулюють у майбутніх вихователів виникнення нових ідей.

Термін «SCAMPER» є аббревіатурою, яка визначається так: S – Substitute (замінити); C – Combine (комбінувати); A – Adapt

(адаптувати); M – Modify/Magnify (модифікувати); P – Put to other uses (застосувати для чогось іншого, в іншій галузі); E – Eliminate (усунути або звести до мінімуму); R – Rearrange (переставити, перевернути, змінити порядок).

Під час викладання дисципліни «Основи валеологічної освіти дошкільника» (3 семестр) викладач використовував зазначену технологію. Перед здобувачами вищої освіти було поставлено проблему «Врятуймо екологічний стан річки Латориці». Зазначимо, що Латориця – це річка в Україні в межах Закарпатської області та в Словаччині. На жаль, екологічний стан Латориці незадовільний, оскільки вздовж неї майже від витоків до міста Мукачево проходить автошлях Львів — Ужгород і (частково) залізниця з інтенсивним рухом. У верхній та середній течії на берегах Латориці розташовано міста Свалява і Мукачево. Викладач пропонував студентам завдання: визначити проблему, яка потребує вирішення, або існуючу ідею, на основі якої необхідно згенерувати нову. Запитання слід ставити за схемою SCAMPER для генерації нових ідей.

Далі проілюструємо як вирішувалися питання майбутніми вихователями.

Substitute (заміщення): Як і чим можна замінити складові частини проблеми: забруднення, швидкісний рух транспорту тощо? Як і чим можна замінити форму (течію, русло річки тощо)? Як і чим можна замінити звук, поверхню, колір (береги, пагорби, водоспади, перекати тощо)? Як і чим можна замінити учасників процесу (хто відповідає за екологію)? Чи можна замінити назву (доцільність, що означає назва Латориця (зі словацької Latorica))? Чи можна застосувати цю ідею в новому напрямку?

Слова для асоціацій: відкласти, зайняти місце, звільнити, надати форму, переключити, підмінити, поміняти місцями тощо.

Adapt (адаптація): Чи існують аналоги і на що це може бути схоже (як вирішують питання екологічної допомоги в європейському просторі)? Чи стикався я вже з чимось подібним (що почитати)? Що ще можна зробити у цій ситуації? Чим з існуючого я можу скористатися, щоб вирішити цю проблему? Які вже існуючі ідеї я можу адаптувати під себе (провести флешмоб що привертання уваги до стану екології річки

Латориці)? Чи може моя концепція бути представлена в іншому контексті?

Слова для асоціацій: варіювати, запозичувати, застосовувати, копіювати, модернізувати, трансформувати, оцінювати, перевіряти, переробляти, пристосовувати, співвідносити тощо.

Modify (модифікація): Що і як можна модифікувати? Які ідеї можна розширити і як? Як і що можна зробити з більшою ефективністю (проведення челенджу щодо очищення Латориці)? Чи можна це легко повторити? Чи можна надати наявним ідеям і концепціям додаткову цінність (звернутися до засобів масової інформації щодо проблеми забруднення Латориці)?

Слова для асоціацій: акцентувати, додати, зробити ефективніше, збільшити, зробити інтенсивніше, надати значущості, підвищити, посилити тощо.

Put to other uses (пропозиція іншого застосування): Як ще це можна використовувати? Чи може це бути застосовано не тільки для того, що планувалося, але й для чого-небудь іншого? Як цю ідею могла би використовувати дитина або літня людина (встановлення ослінчиків вздовж ріки та збільшення сміттєвих кошиків на набережній Латориці)? Чи можна застосувати наявну ідею, модифікувавши її?

Слова для асоціацій: використовувати переваги, задіяти, обробляти, оперувати, отримувати користь, переставляти розширювати, робити доступним, робити більш зручним тощо.

Eliminate (усунення або зведення до мінімуму): Чи можна спростити проблему (як почистити дно Латориці)? Що можна видалити з контексту без істотних змін (де взяти фінансування на роботи по очищенню Латориці)? Яка умова не є обов'язковою? Чи можна зробити виняток із правил? Чи можна і чи потрібно розділяти проблему на кілька частин? Чи можна надати цьому менший обсяг (чи можна почистити тільки біля центрального мосту в Мукачево)?

Слова для асоціацій: викорінити, ігнорувати, ліквідувати, очистити, позбутися, скасувати, скоротити, спростити, стерти тощо.

Rearrange/Reverse (звернення, зміна порядку): Який порядок буде найбільш оптимальним? Чи є окремі частини взаємозамінними? Чи може бути інша послідовність дій (чи можна спочатку очистити дно

Латориці, а потім берега)? Чи можна поміняти місцями позитивні та негативні аспекти? Що буде, якщо розглянути проблему в зворотному порядку? Що буде, якщо я буду діяти від зворотного?

Слова для асоціацій: видалити, інвертувати, замінити, змінити концепцію, перевернути, переробити, повернути, поміняти порядок, перемістити, переставити, реорганізувати тощо.

Зазначимо, що технологія «SCAMPER-метод» настільки зацікавила майбутніх вихователів, що вони виявили бажання зреалізувати ідеї, розроблені під час практичного заняття. Зокрема, зусиллями студентів спеціальності 012 «Дошкільна освіта» було започатковано у межах Всеукраїнської толоки з волонтерською організацією «Будуємо Україну разом» волонтерсько-суспільний захід «Чистота нашого міста – в наших руках!» (під час позааудиторної роботи прибрано парк ім. Андрія Кузьменка та набережну р. Латориця біля парку в Мукачеві).

Технологія «Жук у вусі»

Процес цифровізації освіти та пошуку ефективних рішень в організації освітнього процесу вимагає від викладачів упровадження нестандартних підходів до подання початкових матеріалів. Не маючи програмного забезпечення та спеціального устаткування, ми адаптували для вирішення завдань нашого дослідження технологію «Жук у вусі» («Bug-in-Ear») [3], яка є популярною в підготовці студентів в європейських закладах вищої освіти. Ми запропонували студентам роботу з чат-ботом у Telegram, який створили самостійно.

Консультація викладача дисципліни «Методика ознайомлення з довкіллям дітей раннього та дошкільного віку» з негайним зворотним зв'язком за результатами тестування, на наш погляд, була одним з найбільш ефективних інструментів щодо забезпечення ефективної підготовки майбутніх вихователів до формування первинних уявлень про природне довкілля в дітей дошкільного віку.

Дистанційна (онлайн) консультація викладача дисципліни з виявлення помилок, при якому викладач дисципліни забезпечує негайний зворотний зв'язок здобувачу вищої освіти з віддаленого місця, є дуже ефективним способом забезпечення негайного

зворотного зв'язку за результатами роботи та дає важливі переваги порівняно з іншими формами консультації викладача. Під час традиційної консультації викладач дисципліни спостерігає за тим, хто навчається, віддалено від взаємодії, але в межах видимості й надає зворотній зв'язок у режимі реального часу за допомогою телефону, ноутбуку або іншого пристрою.

Ураховуючи відсутність досліджень та передового досвіду щодо консультацій викладача з використанням чат-боту, докладні рекомендації багато в чому ґрунтуються на нашому власному досвіді розробки чат-боту в Telegram. Рекомендації призначені для того, щоб стати відправною точкою для викладачів, які прагнуть забезпечити високоякісне та оперативне навчання майбутніх вихователів у змішаному форматі. Хоча технологія та проблеми, пов'язані з цим новим форматом, можуть здатися складними, наш досвід показав, що практика неминуче є можливою і може бути як потужним інструментом, так і приємним досвідом для покращення підготовки майбутніх вихователів до формування первинних уявлень про природне довкілля в дітей дошкільного віку.

Під час викладання дисципліни «Методика ознайомлення з довкіллям дітей раннього та дошкільного віку» (КС-8: здатність до формування в дітей дошкільного віку навичок екологічно безпечної поведінки і діяльності в побуті, природі й довкіллі) нами було використано інтерактивний інструмент для реалізації цього завдання, а саме: Telegram. Месенджер Telegram має багато функцій: безкоштовність, підтримка та обмін різними форматами (зображення, анімація, аудіо, відео, документи тощо), створення груп, синхронізація на різних пристроях, функціональність, безпека тощо. Тому ми обрали цей месенджер як інструмент для супроводу освітнього процесу.

З метою забезпечення персоналізованого середовища навчання здобувачів, уникнення додаткової витрати часу, затримки зворотного зв'язку чи допомоги у вирішенні певних завдань, було розроблено інформаційний чат-бот в Telegram, для підготовки до занять із зазначених дисциплін «Методика ознайомлення з довкіллям дітей раннього та дошкільного віку».

У загальному розумінні ChatBot – це програма, яка автоматизує спілкування з користувачами відповідно до визначеного сценарію. Він може «спілкуватися» з людиною, відповідати на запитання, надавати інформацію, виконувати запити.

На основі нашого практичного досвіду ми розробили поетапність створення чат-бота в Telegram для забезпечення освітнього процесу:

Визначити формат чат-боту та мету його створення (у нашому випадку це підготовка здобувачів до вивчення тем з дисципліни «Методика ознайомлення з довкіллям дітей раннього та дошкільного віку»);

Прописати структуру (у цьому випадку ми використали структуру самої дисципліни і відповідно підготували питання до 5 тем передбачених навчальною програмою курсу) та сценарій комунікації з студентами;

Заходимо до свого Telegram месенджера, у полі пошуку вводимо @BotFather і вибираємо цей бот.

Для активації бота BotFather натискаємо «Restart» обираємо команду /newbot.

Даємо ім'я боту – Питання/відповідь (ДОВКІЛЛЯ). І нікнейм бота (за ним можна буде знайти бота в Telegram) – @TheEnvironment_bot.

Після чого отримуємо повідомлення з посиланням на бота https://t.me/TheEnvironment_bot та токен (копіюємо).

Для подальшої роботи з наповнення чат-бота, мною було вибрано сервіс SendPulse - <https://sendpulse.ua/?ref=686229> (потрібно пройти реєстрацію).

Після реєстрації обираємо розділ «Чат-боти» та натискаємо «Додати бота».

Для підключення нам знадобиться токен з BotFather. Копіюємо значення токена і вставляємо в поле для токен, натискаємо «Підключити».

Ви будете перенаправлені в додаток Telegram, натисніть кнопку «Запустити».

Повертаємось до сервіса SendPulse і починаємо працювати над наповненням нашого чат-бота.

Обираємо розділ «Структура бота», після обираємо розділ «Ланцюжки», «Створити ланцюжок».

Даємо ім'я ланцюжку (у нашому випадку створено 5 ланцюжків: Тема 1, Тема 2, Тема 3, Тема 4, Тема 5 відповідно до тем занять з дисципліни «Методика ознайомлення з довкіллям дітей раннього та дошкільного віку»).

Розпочинаємо роботу над наповненням ланцюжка Тема 1. Для цього обираємо в переліку ланцюжків Тема 1.

Натискаємо Старт.

Обираємо розділ «Повідомлення».

В рядку Введіть текст повідомлення - записуємо тему заняття.

Обираємо функцію «Додати кнопку». В рядочку Текст на кнопці записуємо перше питання (враховуйте те, що текст має бути лаконічними (не більше 250 знаків), інформативний, зрозумілий). Натискаємо «Додати».

Після чого повторюємо цей крок стільки разів, скільки передбачено питань до даної теми. Натикаємо «Застосувати».

Після в нас з'являється у розділі Повідомлення назва теми та перелік питань.

Тепер необхідно задати відповіді на запитання. Робимо це шляхом перетягування Повідомлення у верхньому лівому кутку до конкретного питання.

Обираємо вікно із створеним Повідомлення та в рядку Введіть текст повідомлення – вводимо відповідь на питання. До кожного питання повторюємо цей крок окремо. Натискаємо «Зберегти».

Наповнюємо всі 5 ланцюжків.

Відкриваємо розділ «Налаштування бота», обираємо пункт «Меню».

Додаємо наші ланцюжки до Меню команд бота (+Додати елемент) та натискаємо «Зберегти».

Переходимо до месенджера Telegram, відкриваємо чат-бот Питання/Відповідь (ДОВКІЛЛЯ).

25) Копіюємо посилання на чат-бот і розсилаємо здобувачам.

Здобувачам необхідно підписатись на чат-бот, надалі користування чат-ботом здійснювалося у такий спосіб: перед

здобувачем з'являвся розділ Меню, натиснувши на яке, з'являються 5 підпунктів меню (5 тем). Студенти обирали тему, за якої хотіли підготуватися, потім відкривався перелік запитань, обравши будь-яке запитання і натиснувши на нього автоматично отримується відповідь. Отже, перевагами такого чат-боту є: більшість здобувачів є активними користувачами Telegram; персоналізоване середовище навчання; економія часу суб'єктів освітнього процесу; синхронізація на різних пристроях, функціональність; відображення основного змісту курсу; матеріал поданий коротко і максимально зрозуміло, наявність самоконтролю; забезпечує варіацію завдань, їх різноманітність; урізноманітнення освітнього процесу, підтримка інтересу студентів; залучення їх до різних видів роботи, що позитивно впливає на засвоєння матеріалу; стимулювання самостійної роботи студентів.

Технологія «Клас догори дриґом»

Ідея цієї технології полягає в тому, що основні етапи процесу викладання, такі як заняття у класі (в аудиторії) та домашні завдання, повністю обмінюються місцями. Тобто теоретичний матеріал вивчається студентами самостійно за допомогою перегляду відео-лекцій, записаних викладачами, або на освітніх сайтах в просторі Інтернет, тоді як практичні заняття присвячено опрацюванню отриманих навичок, вирішенню завдань та обговоренню основних питань з викладачем.

Запропонована тема: «Дитяче експериментування та особливості його організації в закладі дошкільної освіти». Час аудиторної роботи з 10:10 до 17:00.

Зміст практичного заняття, запропонованого нами з використанням технології «Аудиторія догори дриґом» має пройти в три стадії: зміщення фокуса; вибір сценарію; розробка навчальних матеріалів. Отже, перша стадія була однією з найскладніших, оскільки торкалася всіх учасників подальшого «перевороту». На цьому етапі було важливо визначити сприйнятливість здобувачів до зміни навчальної моделі. Залучення студентів до інтерактивного середовища також є складністю інтеграції технології в освітній процес. Більшість здобувачів звикли до традиційного підходу ще зі шкільного

навчання і важко пристосовуються до чогось інноваційного. Завдання вимагають від здобувачів значних зусиль під час аудиторних занять, а також зобов'язують постійно бути в курсі тем, що пропонуються викладачами. Деякі експерти та опоненти попереджають, що ця технологія може не підходити для студентів, які не виявляють особливої ініціативи або вже звикли до встановленої традиційної моделі занять [12].

На першому етапі, щонайменше за тиждень до заняття (навчальна аудиторія), відбувалася спільна з викладачем постановка навчальних цілей; здобувачі одержували файли з запитаннями, посилання на тексти (статті, монографії, підручники), відеоролики, матеріал у будь-якій іншій формі, які вони мали вивчити самостійно. Весь матеріал або його більша частина знаходилася в середовищі електронного навчання Moodle.

На другому етапі (поза аудиторією) студенти вивчали необхідний матеріал, відповідали на поставлені запитання, виконували тести. Весь підготовлений індивідуально або в мікрогрупах матеріал розміщується на електронній освітній платформі для того, щоб і викладач, та інші здобувачі могли заздалегідь ознайомитися з ним. Отже, студенти активно охоплюються до індивідуальної або спільної роботи, а викладач може проконтролювати готовність здобувачів до заняття, при необхідності скоригувати зміст, форми або план заняття.

На третьому етапі (навчальна аудиторія) проходить заняття, на якому триває розпочата робота. Обов'язковою умовою є інтерактивна та продуктивна форма заняття (робота з мікрогруп, проєктна діяльність, аналіз кейсів, дискусія тощо).

Заключний етап (поза аудиторією) – рефлексія змісту, подальша робота з ним.

На попередньому етапі (до заняття) студенти обох груп вивчали теоретичний матеріал – чотири статті на тему класу; аналізували свій досвід у експериментуванні, спілкуванні, центрованому на дитині, прояві пізнавальної активності; вивчили рекомендації щодо організації дитячого експериментування. Здобувачі на цьому етапі були об'єднані у робочі групи, щоб не витрачати на це час заняття.

Саме заняття передбачало: включення в роботу на основі усвідомлення того, що означають для кожного з учасників поняття дитяче експериментування, пізнавальна активність, дослідження і досліди; індивідуальне вивчення теоретичного матеріалу та постановку питань до нього; роботу у групах. Кожна група мала свою тему (принципи дитячого експериментування, основні компоненти та ін.), за якою треба було зібрати інформацію, письмово сформулювати відповіді на поставлені питання. Відповіді представлялися групі як виступи з використанням програми CANVA.

Групи моделювали проведення досліджень разом із дітьми старшого дошкільного віку тривалістю 15 хвилин.

Ключовою перевагою описаної технології є те, що здобувачі одержують можливість набагато частіше консультуватися зі своїм викладачем, що сприяє зміцненню зв'язку між ними. Студентам, які мають проблеми в навчанні, вдається набрати темп і «наздогнати» своїх одногрупників, тобто створюється спільне освітнє середовище.

Разом з тим, «перевернута» технологія сама по собі не гарантує успіху в освітньому процесі. По-перше, викладачеві слід вирішити завдання вибору найефективніших інструментів, більшість з яких перебувають у вільному доступі в Інтернеті. По-друге, навчальні онлайн-ресурси зможуть стати корисними для викладання методик дошкільної освіти лише у руках творчих та досвідчених освітян.

Інтерактивна технологія «Освітній WEB-квест»

WebQuest має багато різноманітних форм. Наведено перелік тих форм, які можна застосовувати у підготовці майбутніх вихователів до ознайомлення дошкільників з природним довкіллям:

1. Створення бази даних з обраної теми. Студенти наповнюють всі теми розділу найрізноманітнішим теоретичним і практичним матеріалом.

2. Створення мікросвіту, в якому студенти можуть рухатися по гіперпосиланнях умовно створюючи інформаційний осередок з означеної теми.

3. Написання інтерактивної історії (студенти обирають варіант продовження запропонованої ситуації або історії).

4. Створення інформаційного осередку з аналізом будь-якої проблеми. Студентам пропонується погодитися або не погодитися з думками авторів.

5. Онлайн співбесіда з віртуальним персонажем. Студенти відшуковують відповіді на запитання, які досліджувала відома людина.

Технологія веб-квест застосовувалась під час вивчення дисципліни «Методика ознайомлення з довкіллям дітей раннього та дошкільного віку». Дослідження мало на меті визначення теоретичної та практичної готовності здобувачів до створення умов щодо здійснення дітьми дошкільного віку пошукової діяльності [7]. У процесі ознайомлення здобувачів з темою «Пошукова діяльність як засіб ознайомлення дошкільників із природним довкіллям» було розроблено вісім веб-квестів. Наведемо приклад веб-квесту, що пропонувався студентам у таблиці 1.

Таблиця 1.

Веб-квест «Ознайомлення дітей з об'єктами природного довкілля засобом дитячого експериментування»

Мета	вдосконалювати вміння здобувачів створювати умови для здійснення дітьми дошкільного віку пошукової діяльності
Освітні завдання	1. Вчити здобувачів складати план послідовності створення умов для дитячого експериментування. 2. Формувати вміння дотримуватись структури організації та проведення пошукової діяльності дітей; визначати мету і завдання дитячого експериментування. 3. Продовжувати формувати вміння створювати умови для дитячого експериментування.
Завдання	Методичні завдання: активізувати пізнавальну діяльність здобувачів; формувати комунікативні, креативні здібності у здобувачів вищої освіти; посилити зацікавленість до самостійного вивчення проблем природного довкілля. Вміння та навички, що формуються: аналіз, обробка та узагальнення науково-методичної інформації; навички користування інтернет-джерелами, створення інфографіки, створювати пости у соц. мережах, створювати презентації у

	графічному редакторі Canva, створювати відео та вести власний канал на YouTube.
Результат	1. Вміння визначати мету дослідницької діяльності. 2. Вміння заохочувати дітей до пошукової діяльності. 3. Вміння створювати умови для дитячого експериментування.
Ресурси	Комп'ютер з мережею Інтернет.
Вступ	Вітаю, шановні здобувачі. Ви продовжуєте знайомитись із матеріалами теми «Пошукова діяльність як засіб ознайомлення дошкільників із природним довкіллям». Під час виконання завдань веб-квесту, ви маєте навчитись створювати умови для здійснення дітьми дошкільного віку пошукової діяльності.
Завдання	Ви – вихователі групи дітей дошкільного віку (вікова група за вибором).
Процес	Завдання 1. Пройдіть тест. Кожна правильна відповідь оцінюється в 1 бал. Максимальна кількість правильних відповідей - 20 балів. Тест виконується індивідуально. Завдання 2. Об'єднайтесь в пари і розпочинайте виконання завдань. Опрацюйте зміст статті: Сазонова А. Організація експериментальної діяльності дітей дошкільного віку. <i>Наукові записки. Серія "Психолого-педагогічні науки (Ніжинський державний університет імені Миколи Гоголя)</i>, (3), 98-104. https://doi.org/10.31654/2663-4902-2020-PP-3-98-104). Визначте алгоритм організації дослідницької діяльності з дітьми дошкільного віку. 3. Проаналізуйте активність та самостійність дітей під час пошукової діяльності за такими критеріями: самостійність виконання дослідів; активність та зацікавленість дітей діяльністю. 4. Проаналізуйте перспективний план пошукової діяльності дітей середнього дошкільного віку (вересень). Визначте які умови варто створити вихователю на першому тижні місяця для реалізації означеного плану з дітьми. 5. Складіть перспективний план пошукової діяльності дітей дошкільного віку на жовтень (вікова група на вибір здобувача). Під час складання плану дотримуйтесь

	алгоритму організації пошукової діяльності дітей (див. завдання 1). 6. Оберіть у перспективному плані пошукової діяльності дітей один дослід (див. завдання 5.). Продемонструйте обраний дослід, зафіксувавши його на відео.
Оцінювання	Задання 1. Критерій оцінювання тестування: - надання здобувачами правильних відповідей. Завдання 2. Критерії створеного алгоритму дослідницької діяльності дітей: – лаконічність поданого алгоритму; – конкретність поданого алгоритму. Задання 3. Критерій аналізу: - ґрунтовність наведених аргументів. Задання 4. Критерії оцінювання визначених умов: – умови мають бути чіткими та конкретними; – наявність прикладів реалізації визначених умов. Задання 5. Критерії оцінювання запропоновано перспективного плану: – відповідність програмовим завданням для означеного віку дітей; – врахування сезонних змін у природі; – врахування принципів наступності та послідовності у плануванні. Задання 6. Критерії оцінювання проведеного дослід: – відповідність досліді означеній меті; – заохочення дітей до самостійної пошукової діяльності.
Результат	Задання 1. Результати тестування. Завдання 2. Інфографіка, що відображає алгоритм дослідницької діяльності дітей. Задання 3. Надати результат аналізу у коментар до завдання. Задання 4. Створіть пост у соц. мережі Facebook, схарактеризувавши умови до реалізації перспективного плану пошукової діяльності дітей на першому тижні. Задання 5. Презентація перспективного плану пошукової діяльності дітей за допомогою графічного редактора Canva. Задання 6. Розташуйте відео досліді на YouTube. Надайте покликання на відео для перегляду.

По завершенню вивчення теми «Пошукова діяльність як засіб ознайомлення дошкільників із природним довкіллям», здійснювалась

контрольна перевірка знань здобувачів денної та заочної форм навчання шляхом виконання тестових завдань. Запропоновані здобувачам тестові завдання мали практико-орієнтований характер: спланувати або спроектувати щось (наприклад, план бесіди з дітьми за означеною темою); виконати дослідницьку роботу (аналіз інтернет-джерел, описати результати спостереження проведеного досліді з дітьми тощо); виконання аналітичних завдань (збір та аналіз даних про об'єкти природного довкілля, що вивчаються дітьми дошкільного віку); відновлення хронології подій (аналіз педагогічних ситуацій з організації дослідницько-експериментальної діяльності дітей дошкільного віку).

Отже, технологія веб-квест є сучасною освітньою технологією, що дозволяє створювати передумови для самостійного набуття здобувачами теоретичними знаннями та практичними навичками. Технологія вирізняється гнучкістю та високою адаптивністю до освітніх завдань з дисципліни «Методика ознайомлення з довкіллям дітей раннього та дошкільного віку».

Використання рольових ігор у процесі підготовки майбутніх вихователів

Рольова гра є навчальним методом, який широко використовується для формування навичок, оскільки змушує здобувачів думати про людей, які виконують їх роль. Метод рольової гри відрізняється багатьма унікальними способами. Незважаючи на його здатність спонукати учасників до швидкого розуміння, вона також має потенціал для перетворення теоретичних концепцій у експериментальний формат. Отже, рольова гра представляє сьогодні один з найбільш перспективних методів навчання.

На думку Л. Гапоненко, рольова гра – є простий у застосуванні спосіб пізнання людиною навколишньої дійсності, найбільш доступний шлях до оволодіння знаннями, вміннями, навичками. У науковому колі існує багато варіацій цього поняття, а саме: симуляція «simulation», гра «game», рольова гра «role-play», гра-симуляція «simulation-game», рольова симуляція «roleplay simulation», and рольова гра «role-playing game» тощо [6, с. 200].

Зазначимо, що у контексті нашого дослідження, сутність рольової гри полягає у моделюванні реальної життєвої ситуації, у даному випадку практичної діяльності вихователя закладу дошкільної освіти. У змодельованій ситуації майбутній вихователь реалізовує певну роль і взаємодіє з іншими учасниками освітнього процесу. За правильної організації рольової гри здобувачі освіти здійснюють діяльність яка є професійною за формою, але навчальною за своїм змістом та результатом. Зазначимо, що варто акцентувати увагу студентів, що рольова гра завжди спрощує реальну ситуацію.

Рольова гра є багатофункціональним активним методом навчання. Здатність майбутніх вихователів творчо вирішувати професійні завдання передбачає розвиненість на високому рівні творчого мислення та когнітивної гнучкості. Застосування рольової гри у навчанні здобувачів вищої освіти за спеціальністю 012 Дошкільна освіта допомагає створити умови для їх активізації. Отже, розумова діяльність здобувачів набуває системного характеру, виробляється гнучкість мислення та дій, вміння орієнтуватися у конкретній практичній ситуації.

Для впровадження рольової гри у процес підготовки майбутніх вихователів викладач має дотримуватись чіткої структури її проведення, щоб кожен здобувач мав змогу повною мірою брати участь у моделюванні запропонованої ситуації. У наукових працях G. Zagal та S. Deterding виокремлюється чотири етапи реалізації рольової гри [5]. Розглянемо кожен етап більш детально.

1 етап – підготовка та пояснення теми викладачем. На цьому етапі викладач має зосередитись на темі, визначити та схарактеризувати ролі учасників, скласти чіткий план, зібрати матеріали та підготувати необхідне обладнання та матеріали для попереднього ознайомлення учасників, зорганізувати та налаштувати студентів на спільну роботу. Зосередитись та вжитись у визначену роль студентам можуть допомогти рольові картки.

2 етап – передбачає підготовку студентів до участі в рольовій грі. Після того, як викладач обрав ролі та створив інструкції, гра структурується на окремі конкретні завдання-ситуації. Виконання студентами окреслених завдань обмежено у часі, щоб студенти

залишалися організованими і не перевтомились. На цьому етапі є доречним надати студентам можливість, не обмежуючи у часі, проаналізувати обрані ролі, сформулювати запитання до викладача, опанувати поведінкову особливості відтворення ролі. Знайомство із роллю є особливо необхідною діяльністю у ситуації, коли студенти вперше беруть участь у рольовій грі. Також якщо студенти вперше опановують такий вид навчання, варто надати чіткі та змістові поради, підкріпивши їх конкретними прикладами. Підготовка студентів також може передбачати участь викладачів, які читають традиційні лекції або здійснюють наставницьку діяльність групи. Вони можуть допомогти студентам в обговоренні, за необхідності надати консультації та скерувати учасників гри до виконання рольової або імітаційної діяльності.

3 етап – передбачає реалізацію здобувачами рольових дій. Передбачається, що на третьому етапі студенти мають самостійно організувати та відтворити завдання ситуації, проте викладач може продовжувати здійснювати організаційні дії щодо залучення до діяльності окремих студентів або спрямування їх дій відповідно до обраної ролі. У ситуації, коли рольова гра триває упродовж опанування декількох тем, то є логічним періодично здійснювати м'яке керівництво окремими групами учасників, періодично здійснюючи нагадування студентам щодо дотримання окреслених роллю правил або застосування відповідних до ситуації певних навичок спілкування. Під час відтворення рольових ситуацій викладач (або викладачі) займають позицію спостерігачів, і, у разі необхідності, виговорюватимуть певні інструкції. Викладач може виступати в якості модератора, якщо студентам потрібно отримати відповіді на запитання або може просто надати фіт-бек у кінці ігрового процесу для того, щоб викладачі змогли переконатись, що створені умови дозволяють студентам якнайкраще відтворити ролі.

4 етапом рольової гри є обговорення та рефлексія. Це найважливіший етап впровадження рольових ігор. Здобувачі та викладачі мають ґрунтовно проаналізувати діяльність для того, щоб сформулювати подальше уявлення про прийняті рішення та поведінку, що були продемонстровані. На основі зворотного зв'язку викладачі

можуть детально розповісти про певні навчальні завдання, прояснити будь-які непорозуміння або навіть зробити деякі корективи для майбутніх рольових ігор. Крім обговорення змісту виконаного завдання, викладачі мають обговорити зі здобувачами ступінь включення кожного учасника гри. Елементи саморефлексії можуть бути присутні упродовж усього ігрового процесу та після кожного етапу, щоб викладач (або викладачі) мали чіткі уявлення про те, як відбувається хід рольової гри.

Отже, рольова гра є гнучким та ефективним інструментом здобуття майбутніми вихователями професійного теоретичного і практичного досвіду. Рольові ігри можуть бути потужним навчальним інструментом підготовки здобувачів дошкільної освіти. Перевага рольових ігор у порівнянні з іншими методами навчання відзначається тим, що вони дозволяють викладачу одночасно зреалізувати два освітніх завдання: з одного боку, надати можливість здобувачам проявити себе, продемонструвати свій рівень підготовки та особисті якості, творчо підходити до вирішення окресленого завдання у непередбаченій ситуації, а з іншого боку м'яко організовувати та контролювати таку рольову взаємодію [11]. Використовуючи в освітньому процесі із майбутніми вихователями рольові ігри викладачі відмічають такі переваги як гнучкість їх застосування, сприяння швидкому опануванню здобувачами матеріалу, а також підвищення почуття відповідальності та самоконтроль, стимуляція здобувачів вищої освіти до саморозвитку.

Блок-схема синектичного процесу

Постановка завдання: перетворення незнайомого на знайоме.

Для того щоб вирішити проблему, потрібно її зрозуміти. Цей етап роботи дозволяв ввести нову ситуацію до вже випробуваних, відомих. Це прибирало певний дискомфорт у вирішенні проблемного завдання.

Переклад завдання зі знайомого до незнайомого.

Важливо було, щоб здобувачі вищої освіти побачили проблему під різними кутами зору. Тоді зрозуміле може стати незрозумілим, і навпаки.

Використаний нами метод синектики передбачав три *основні механізми перетворення відомого на невідоме*: особиста аналогія, пряма аналогія, символічна аналогія.

Особиста аналогія звільняла студентів від механістичного, зовнішнього аналізу проблеми. Наприклад, треба було уявити себе на місці матуся, яка у присутності дитини викинула упаковку від морозива на клумбу з квітами у парку, бо поблизу не побачила сміттевого бака а потім з тієї ж клумби зірвала красиві ромашки, бо треба у вазу вдома поставити, щоб було красиво та охайно.

Пряма аналогія вимагала від майбутнього вихователя активізації його пам'яті, включення механізмів аналогії та виявлення у власному досвіді або в житті того, що потрібно створити (збільшити кількість сміттевих баків у парку, написати таблички про заборону смітити та рвати квіти, встановити камери відеоспостереження тощо).

Символічна аналогія. Це узагальнена, абстрактна аналогія. Потрібно в парадоксальній формі сформулювати фразу, що відбиває суть явища. Згодом застосування символічної аналогії було скорочено до прийому, що характеризує певне ключове поняття так, щоб воно обов'язково містило парадокс («прибери за собою сміття, допоможи дихати природі», «коли ти зриваєш квіти з клумби, ти забираєш кисень у своєї дитини» тощо).

Технологія «Стискання отриманої інформації»

До прийомів зі стискання інформації можна віднести такі: «Своя опора», «Запропонуй визначення», «Ключові слова», «Резюме». Проілюструємо названі прийоми до вивчення теми «Практикум з дошкільної педагогіки» (4 курс, 8 семестр), тема «Природа як чинник загального психічного розвитку дитини». Завдання: визначення основних завдань розумового, морального, естетичного, екологічного виховання дітей у ході ознайомлення їх з природою на основі сучасних наукових психологічно-педагогічних досліджень».

Прийом «Своя опора» є цікавим та пізнавальним написанням «шифrogramи» (шпаргалки) для себе за змістом запропонованого викладачем тексту (скласти авторський опорний конспект вивченої теми). Викладачем віталася творчість у «шифруванні» за допомогою

підтограм, скорочень, зображувальної графіки, скрайбінгу (схематичні малюнки, графіки, діаграми тощо). Надалі студентам пропонувалося пред'явити свої шифрограми для «розшифрування» іншими. Складання вдалої шпаргалки – це також творчість.

Прийом «Запропонуй визначення» – один із ефективних редуктивних механізмів навчання. Викладач напередодні пояснював, що визначення поняття – це виявлення найбільш важливих, суттєвих та повторюваних ознак предмета чи явища. Чітких вимог до складання визначення не було. Складання визначення для студента – це свого роду тест на розуміння, на пояснення самому собі, що означає той чи інший термін. Тому викладач намагався звести до мінімуму своє втручання. Коригувати, спрямовувати, організовувати обговорення, але не використовувати малозрозумілі слова, фрази, значення, яких майбутні вихователі ще усвідомлюють. Після самостійної роботи (один студент, робота в парі, у складі міні-групи) було обговорення запропонованих визначень, вибиралося найбільш оптимальне. Робота з визначеннями повинна спиратися на минулий досвід студентів. Отже, використовуючи прийом «Запропонуй визначення» викладач сприяв організації процесу продуктивного творчого мислення (евристичної діяльності) здобувачів вищої освіти. Цікавими виявилися створені самостійно студентами ребуси до дефініцій, яким необхідно було дати визначення.

Прийом «Ключові слова». Викладач пропонував студентам дібрати в тексті «ключові слова», які є найбільш важливими або такими, що запам'ятовуються у вивченому матеріалі (не більше 7).

Майбутні вихователі мали обґрунтувати свій вибір, чому саме вони обрали ці слова. Далі викладач організовував обговорення. У ході дискусії відбувалося не лише багаторазове оперативне повторення цього блоку інформації, а й рефлексія студентів, їхнє осмислення значення запропонованих слів. Внаслідок обговорення на дошці фіксувалися «ключові слова». На наступних заняттях викладач писав їх на дошці, пропонував вимовити усно.

Студенти мали пояснити, у зв'язку з чим згадувалися ці слова. Відбувалася своєрідна розминка перед повним повторенням раніше вивченого матеріалу.

Прийом «Резюме». Резюме, як відомо, це короткий виклад чогось. Майбутнім вихователям пропонувалося кількома реченнями описати подію чи явище, розповісти чи написати одним абзацом, про що фрагмент навчальної інформації, висловити свою думку.

Отже, використання *технології «стискання отриманої інформації»* надало нам можливість формувати в майбутніх педагогів *здатність до рефлексії та аналізу* власної педагогічної діяльності для постійного поглиблення фахової підготовки з формування уявлень в дітей про природне довкілля (КС-20) та здатність знаходити, опрацьовувати потрібну освітню інформацію та творчо її застосовувати в роботі з дітьми (КС-18).

Технологія «Рефлексія над змістом навчального матеріалу»

Ця технологія передбачала роботу з визначення рівня володіння студентами темою, що вивчається. Щоб ефективно використати цю технологію, ми пропонували прийоми продовження незакінчених думок, афоризмів, незакінчених визначень теми. Рефлексивні технології дозволяють використовувати всі форми рефлексивних умінь у гармонії з різними методами, способами та методиками навчання, оскільки готують студентів до майбутньої професійної діяльності, розвивають їх наукове та критичне мислення, вміння узагальнювати думки та припущення, виокремлювати важливе від неважливого.

Особистісна рефлексивна діяльність не повинна бути орієнтована тільки на знання однієї дисципліни, а має бути орієнтована на багато сторін, тому ця технологія використовувалася під час викладання декількох дисциплін: «Теорія та методика співпраці з родинами», «Методика проведення занять з народознавства в ЗДО» (4 курс, 7 семестр), «Практикум з дошкільної педагогіки» (4 курс, 8 семестр).

Узагальнена рефлексія передбачала аналіз поведінки майбутнього вихователя в запропонованих ситуаціях та формування в результаті аналізу загального висновку всієї академічної групи. *Рефлексія практичної діяльності* дозволяла визначити форму, метод та стиль практичного заняття, що відповідали сутності дисципліни для

засвоєння навчального матеріалу, передбаченого планом викладача. Застосування цього виду рефлексії наприкінці практичного заняття було необхідним критерієм оцінки діяльності студентів на занятті.

На наш погляд, під час організації *рефлексії групової навчальної діяльності* передбачається активна участь кожного здобувача вищої освіти, взаємний контроль та взаємна оцінка. Для цього було використано оціночні картки, на яких студенти робили короткі записи: у нотатках майбутній вихователь оцінював свою роботу та роботу інших членів групи (тобто «відмінно», «погано», «поверхнево», «можливо»). Послідовність дій викладача була такою: коротко і лаконічно повторити мету практичного заняття; повторення переліку дій, які студенти навчальної групи (класу) виконували і здійснювали на практичному занятті (тобто хто яку діяльність виявив і мав це зробити); демонстрування дій кожного у навчальній групі, важливі для досягнення мети, передбаченої на практичному занятті. Нами з'ясовано, що групова рефлексія, як частина інтерактивних технологій, використана наприкінці заняття, дає ефективніший результат, ніж її відсутність, або намагання використати в середині заняття. Було також використано додаток Kahoot! для оцінювання знань майбутніх вихователів та рефлексії щодо власних здобутків.

Висновки

У підсумку наголосимо, що саме використання під час підготовки майбутніх вихователів до формування первинних уявлень про природне довкілля в дітей дошкільного віку, інноваційних педагогічних технологій дозволяє майбутньому вихователю досягнути максимально високого рівня професійної компетентності у роботі з дошкільнятами та якісно проводити навчальну та виховну діяльність у ЗДО. Включення до освітнього процесу інноваційних педагогічних технологій, зокрема «Риб'ячий скелет», «Морока», «SCAMPER», «Жук у вусі», тренінги взаємодії в природному довкіллі, «Клас до гори дриґом», «Освітній WEB-квест», рольові ігри, блок-схема синектичного процесу, «Стискання отриманої інформації», «Рефлексія над змістом навчального матеріалу» дозволило підвищити мотивацію та сформувати ціннісне ставлення майбутнього вихователя закладу

дошкільної освіти до формування в дошкільників первинних уявлень про природне довкілля, сприяло збагаченню інформаційного поля майбутнього вихователя закладу дошкільної освіти, створило умови для розвитку творчих і рефлексивних навичок як першооснови їхнього майбутнього професійного зростання. Комплексне поєднання цих технологій забезпечить позитивні результати професійної підготовки майбутніх вихователів та спонукає якісні зміни у контексті сприймання майбутньої професійної діяльності та забезпечить різнобічний розвиток майбутнього фахівця дошкільної освіти.

Список використаних джерел

1. Aronson E., Stephan C., Sikes J., Blaney N., & Snapp M. *The Jigsaw Classroom*. Beverly Hills. CA: *Sage Publication*. 1978.
2. Millis B. & Cottell P. *Cooperative Learning for higher education faculty*. Phoenix. AZ: *Oryx Press*. 1998.
3. Rosenberg N., Artman-Meeker K., Kelly E. & Yang X. The effects of a bug-in-ear coaching package on implementation of incidental teaching by paraprofessionals in a K-12 school. *Journal of Behavioral Education*. 2020. 29(2). P. 409–432. URL: <https://doi.org/10.1007/s10864-020-09379-1>
4. Shkola I.V. Role play as means of forming foreign language communicative competence of students of non-language speciality. *Scientific notes of Berdyan State Pedagogical University*. 2014. P. 307–312.
5. Zagal G., Deterding S. (2018). *Definitions of Role-Playing Games* Transmedia Foundations. New York: Routledge, 90 p. DOI: [10.4324/9781315637532-2](https://doi.org/10.4324/9781315637532-2)
6. Гапоненко Л. Гра як навчання, навчання як гра / *Молодий вчений*, 2021. 5 (93). С. 198–201.
7. Граб О. В. Запровадження технології веб-квест у підготовці майбутніх вихователів до ознайомлення дошкільників з природним довкіллям. *Věda a perspektivy. Praha*, 2023. № 2 (21). С. 147–153. DOI: [https://doi.org/10.52058/2695-1592-2023-2\(21\)-116-131](https://doi.org/10.52058/2695-1592-2023-2(21)-116-131)
8. Дичківська І. М., Улюкаєва І. Г. Інноваційні тенденції професійної підготовки майбутніх фахівців дошкільної освіти: вітчизняний та європейський досвід. *Ukrainian professional education. (Українська професійна освіта)*. № 9-10. 2021. С. 103–112. URL: <https://doi.org/10.33989/2519-8254.2021.9-10.263614>
9. Кондесюк М. С. Використання інтерактивних технологій в процесі вивчення професійних дисциплін в педагогічному коледжі. *Сучасні*

інформаційно-комунікаційні технології в освіті: методологія, теорія, практика. 2014. С. 110–115.

10. Крутий К. Л., Попович О. М. Упровадження педагогічної технології скаффолдінгу в практику підготовки майбутніх вихователів до роботи з дітьми раннього віку. *Підготовка фахівців дошкільної та початкової освіти в умовах інтеграції України в європейський освітній простір: [монографія]*. Вінниця: ВДПУ, 2023. С. 98–121.

11. Попович О. М., Граб О. В. Використання рольових ігор у процесі підготовки майбутніх вихователів до професійного спілкування з дітьми. *Перспективи та інновації науки* / голов. ред. Н. М. Чернуха. Київ, 2022. № 8 (13). С. 201–215. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2022-8\(13\)-201-215](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2022-8(13)-201-215)

12. Попович О. М., Граб О. В. Реалізація технології «Аудиторія догори дригом» під час вивчення нового матеріалу з дисципліни «Методика ознайомлення дітей з довкіллям». *Молодь і ринок* / голов. ред. М. Д. Галів. Дрогобич, 2022. № 5 (203). С. 147–153. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2022.264725>



МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua

E-mail: info@msu.edu.ua, pr@mail.msu.edu.ua

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>