

# **АКТУАЛЬНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ У ФАХОВІЙ ПЕРЕДВИЩІЙ ОСВІТІ / ЧОМУ НЕ ВАРТО БОРОТИСЯ З МАЙБУТНІМ?**

---

Робочий зошит для для слухачів курсів підвищення кваліфікації

---

**ДІАЛОГ ІЗ ЧИТАЧЕМ / ЧИТАЧКОЮ:**  
**ОСОБЛИВОСТІ РОБОТИ З**  
**ІНТЕРАКТИВНИМ РОБОЧИМ ЗОШИТОМ**



1 - 10 ВИНАХОДІВ УКРАЇНЦІВ, ЯКІ ЗМІНИЛИ СВІТ



2 - НАЙДИВОВИЖНІШІ ІННОВАЦІЇ УСІХ ЧАСІВ

## БЛОК 1. ПЕДАГОГІЧНА ІННОВАТИКА: СУТНІСТЬ ПОНЯТЬ



### Завдання 1. Промислові революції та освіта

А) Промислові революції та освіта. [Назвіть відомі вам інновації в технологіях, культурі, науці, освіті, що виникли як результат промислових революцій](#)

Б) У [пазлі, що подано за цим посиланням](#), зашифрована інновація в освіті, що була запропонована у 1870 р. [Розшифруйте пазл і назвіть автора інновації.](#)

В) У пазлі, що подано за [цим посиланням](#), зашифрована інновація в освіті 21 ст. [Розшифруйте пазл.](#)

Г) За допомогою застосунку [Google Arts & Culture](https://artsandculture.google.com/project/once-upon-a-try-great-minds) у розділі «Великі уми. Винахідники-новатори, яких ви маєте знати» (<https://artsandculture.google.com/project/once-upon-a-try-great-minds>) доповніть таблицю у розділі - Великі дослідники-новатори в технологіях, культурі, науці, освіті.

Л) За допомогою застосунку [Google Arts & Culture](https://artsandculture.google.com/time?date=1800) у розділі «Досліджуй у часі: від давніх артефактів до сучасного мистецтва» (<https://artsandculture.google.com/time?date=1800>) ознайомтеся із репродукціями картин та оберіть знакову картину, що характеризує часові межі чотирьох промислових революцій.

## Завдання 2. Поняттєвий апарат сучасної інноватики

Визначте основні ознаки базових термінів: «новація», «інновація», «інноваційний процес», «інноваційна діяльність».

**Візьміть до уваги!** **Новація** (лат. novatio – оновлення, зміна) – продукт інтелектуальної діяльності людей, оформлений результатом фундаментальних, прикладних чи експериментальних досліджень у будь-якій сфері людської діяльності, спрямований на підвищення її ефективності. Новаціями є знання: нові ідеї, теорії, моделі, відкриття, винаходи, процеси, структури, методики, стандарти, технології тощо. Однак не всі знання мають практичну цінність. Вони стають імпульсом для перетворень лише за умов, коли набувають форми інновацій, здатних оновлювати виробничі сили, створювати передумови для технологічних і виробничих змін. *Новація після прийняття до реалізації та розповсюдження набуває нової якості – стає інновацією.* І. Дичківська пропонує розрізняти поняття «новація» («новий засіб») як певний засіб (нові ідеї, методи, методики, технології, програми тощо) та «інновації», яке ширше за змістом, оскільки означає процес, предметом якого є новації. Саме втілення, реалізація нових ідей є ознакою, за якою відрізняють інновації від власне новацій. *Якщо педагог відкриває принципово нове – він є новатором, якщо трансформував якусь нову ідею в практиці – інноватор.* Запозичене з англійської мови слово інновація (англ. innovation від лат. innovatio – оновлення, зміна) у [«Словнику іншомовних термінів» \(2000 р.\)](#) зареєстроване у значеннях: 1) нововведення в галузі економіки, техніки тощо на основі досягнень науки й передового досвіду; 2) нове явище в мові (мовозн.). Там же наведений і похідний термін інноваційний – «який стосується інновацій»; інноваційний банк – «банк, який здійснює кредитування і фінансування інновацій у науково-технічній і організаційно-управлінській сферах»

У сучасній науковій літературі інновації розглядаються в цілому як нові форми організації праці й управління, нові види технологій, які охоплюють не тільки різноманітні установи та організації, але й певні галузі соціальної життєдіяльності людей. Зі ст. 1 [Закону України «Про інноваційну діяльність»:](#)

- інновації – новостворені (застосовані) і (або) вдосконалені конкурентоздатні технології, продукція або послуги, а також організаційно-технічні рішення виробничого, адміністративного, комерційного або іншого характеру, що істотно поліпшують структуру та якість виробництва і (або) соціальної сфери;
- інноваційна діяльність – діяльність, що спрямована на використання і комерціалізацію результатів наукових досліджень та розробок і зумовлює випуск на ринок нових конкурентоздатних товарів і послуг.

У загальній [теорії інновацій](#) залежно від предметного змісту розрізняють такі види нововведень:

- техніко-технологічні (стосуються вдосконалення організаційно-виробничих процесів у промисловості);
- соціально-економічні (спрямовані на оновлення економічних і суспільних явищ);
- організаційно-управлінські (охоплюють різні сфери управлінської діяльності);
- комплексні (органічне поєднання двох або всіх видів нововведень).

[Інноваційний \(лат. innovatio – оновлення, зміна\) процес](#) – це спрямоване на якісні зміни у розвитку явищ проходження послідовних фаз, що відбувається закономірним порядком. Інноваційний процес пов'язаний з перетворенням наукового знання на інновацію, яка задовольняє нові суспільні потреби, і включає всі стадії створення новинки й впровадження в практику.

**Завдання 3.** [Визначаємо різницю між «новацією» та «інновацією»](#)

**Завдання 4. Педагогічна інноватика: сутність**

**Візьміть до уваги!** Поняття [«педагогічна інноватика»](#) представлене в науковій літературі як наука про педагогічні нововведення, спрямована на аналіз процесів розвитку освітніх систем на основі продукування, розповсюдження й освоєння інновацій, дослідження ефективності інноваційних змін; окрема галузь знань, коло наукових інтересів якої окреслено переважно аналізом принципів та закономірностей інноваційного педагогічного процесу, визначенням особливостей впровадження інноваційних педагогічних технологій, а також інноваційним освітнім менеджментом. [В. Вакулєнко](#) виокремлює теоретичні блоки понять і принципів педагогічної інноватики: 1) теорія створення нового у педагогіці (*педагогічна неологія*): нове в педагогіці, класифікація педагогічних новацій, умови створення нового, критерії новизни, міра готовності нового до його освоєння і використання, традиції та новаторство, етапи створення нового у педагогіці; 2) методологія сприйняття інновацій (*педагогічна аксіологія*): оцінювання, освоєння та усвідомлення педагогічною спільнотою того, що виникає у педагогічній теорії та практиці; 3) технологія впровадження та використання нового, його поширення та узагальнення, тобто розробка рекомендацій (*педагогічна праксеологія*): осмислення практики застосування педагогічних інновацій, вивчення закономірностей і форм упровадження, використання нового.

[Класифікуйте результати вашої професійної діяльності за окресленими блоками й принципами:](#)

*Педагогічна неологія*

*Педагогічна аксіологія*

*Педагогічна праксеологія*

**Завдання 5. Уточнюємо поняття «інноваційна педагогічна діяльність» & «інновації в освіті»**

**Візьміть до уваги!** У [психолого-педагогічній літературі](#) інноваційну педагогічну діяльність розглядають як багатокомпонентну і таку, що своїм характером, формою та результатами свідчить про здатність суб'єктів освітньої діяльності до генерації ідей, їх втілення, аналізу моніторингових даних і продукування нових педагогічних ідей, оприлюднення результатів, забезпечення умов для їх реалізації у системі освіти. [Інновації в освіті](#) – це процес творення,

запровадження та поширення в освітній практиці нових ідей, засобів, педагогічних та управлінських технологій, у результаті яких підвищуються показники (рівні) досягнень структурних компонентів освіти, відбувається перехід системи до якісно іншого стану.

Визначте різницю між поняттями: «інноваційна педагогічна діяльність»; «інновації в освіті».

Назвіть відомі вам інновації педагогічної діяльності. Схарактеризувати їх.

Назвіть відомі вам інновації в освіті. Схарактеризувати їх.

#### **Завдання 6. «Інновація» & «реформа»**

Визначте різницю між цими поняттями.

Відповідно до визначених ознак понять «реформа» та «інновація» схарактеризуйте концепцію Нової української школи.

#### **Завдання 7. Власне професійна діяльність під збільшувальним склом педагогічної інноватики**

У методології інноватики підкреслюється єдність трьох складових інноваційного процесу: *створення, освоєння і реалізація новацій*. Саме трьох компонентний інноваційний процес (створення, освоєння і реалізація новацій) є об'єктом вивчення в педагогічній інноватиці.

Розкрийте особливості власної професійної діяльності під кутом зору трьох складових інноваційного процесу: створення, освоєння і реалізація новацій.



3 - Технології доповненої реальності (наприклад, на уроках хімії)



4 - 15 ІННОВАЦІЙНИХ ІДЕЙ ДЛЯ НАВЧАННЯ

#### **Завдання 8. Проблеми інноваційного пошуку в освіті (загальне поняття) та в передвищій фаховій освіті (конкретне поняття)**

А) *Інновації в освіті спрямовуються на розв'язання проблем: якісне покращення мотивації учасників освітнього процесу (освітні інновації); формування партнерських відносин між суб'єктами педагогічної взаємодії та особистісних цінностей у контексті із загальнолюдськими (виховні інновації); створення умов для прийняття самостійного оперативного й ефективного управлінського рішення (управлінські інновації).*

*Класифікуйте власну професійну діяльність, аргументуйте класифікацію: Освітня інновація, Виховні інновації. Управлінські інновації.*

Б) *Усі нововведення в передвищій фаховій освіті можна розділити на три види:*

1) *новації, пов'язані зі зміною змісту освіти. До першого типу новацій відносяться всі спроби визначити, чому необхідно вчити сучасних студентів, як необхідно подавати навчальний матеріал;*

2) *новації, пов'язані з розробленням і реалізацією нових освітніх технологій. До другого типу слід віднести всі новації, пов'язані з пошуком відповідей на наступні запитання: як необхідно вибудувати навчання, в якій послідовності, які форми, прийоми й методи залучити та в якому порядку? Такі інновації забезпечують технологію навчання, стимулюють в студентів різні способи пізнання;*

3) *новації, пов'язані зі зміною моделі закладу освіти (структурних утворень, управлінських процесів). До третього типу новацій можна віднести будь-які спроби змінити чинну модель управління закладом освіти, а також створити принципово нову модель.*

*Класифікуйте новації у власній професійній діяльності, аргументуйте класифікацію: Новації, пов'язані зі зміною змісту освіти. Новації, пов'язані з розробленням і реалізацією нових освітніх технологій. Новації, пов'язані зі зміною моделі закладу освіти (структурних утворень, управлінських процесів).*

### **Завдання 9. Інноваційність змісту освіти**

**Візьміть до уваги!** Інноваційна спрямованість змісту фахової передвищої освіти також виявляється багатоаспектно, насамперед, у:

- державних стандартах освіти;
- концепціях розвитку особистості, яка навчається;
- авторських навчальних планах і програмах, підручниках, навчальних посібниках нового покоління;
- новій системі оцінювання навчальних досягнень і моніторингу якості освіти;
- розвитку творчих можливостей особистості як основи її подальшої інноваційної діяльності, конкурентоспроможності закладів й установ освіти, учасників навчально-виховного процесу;
- освітніх технологіях – упровадженні діалогових, діагностичних, активних, інтерактивних, дистанційних, комп'ютерних, мультимедійних, телекомунікаційних, тренінгових, проєктних, модульних, колективних (у малих групах), індивідуальних (самостійних);
- створенні особистісно орієнтованих навчальних планів і програм, де розвивальна функція освіти стає пріоритетною.

На прикладі дисципліни, яку викладаєте, класифікуйте інноваційну спрямованість змісту фахової передвищої освіти.

#### **Завдання 10. «Інновації-модернізації» & «інновації-трансформації»**

**Візьміть до уваги!** Визначають два види освітнього процесу: 1) інновації-модернізації, що оновлюють освітній процес, в рамках його традиційної репродуктивної орієнтації при заданості кінцевих результатів і способів дій за зразком. Такі інновації орієнтуються на розроблення нових форм, технологій і методів навчально-виховного процесу; 2) інновації-трансформації, спрямовані на забезпечення дослідницького характеру навчальної діяльності та організацію творчих методів і форм роботи в поєднанні з виробленням ціннісних орієнтацій. Спрямовані на розроблення нового змісту освіти та нових способів його структурування.

А) На прикладі інновацій в освіті (вітчизняний та закордонний досвід) наведіть приклади.

Б) На прикладі професійної діяльності (закладу, регіону) проілюструйте інновації-модернізації та інновації-трансформації.

#### **Завдання 11. «Життєвий цикл освітньої інновації», або технологія її реалізації**

На прикладі освітньої інновації проілюструйте «життєвий цикл освітньої інновації»:

- народження (генерування) інноваційної освітньої ідеї
- розроблення інновації у формі інноваційного освітнього проекту
- експертиза інноваційного освітнього проекту
- отримання дозволу на всеукраїнський, регіональний або місцевий експеримент та його проведення
- експертиза результатів експерименту щодо освітньої інновації
- апробація результатів експерименту щодо освітньої інновації
- експертиза апробованих результатів експерименту щодо освітньої інновації
- опанування інновації
- розповсюдження інновації
- збереження інновації, що визнається «стандартом» для системи освіти аби її складових

#### **Завдання 12. «Тільки ті, хто роблять абсурдні спроби, зможуть досягти неможливого» Альберт Айнштейн**

Намалюйте портрет педагога-інноватора:

Ім'я. Прізвище. Де він (вона мешкає). Яка його (її) улюблена страва? Де і як він (вона) відпочиває? Якби він (вона) були кольором, то яким? Якби він (вона) були тваринкою (то якою)? Яка його (її) головна риса характеру (намалюйте, або образно схарактеризуйте афоризмом, віршами, піснею). Яка його (її) риса характеру, якої ще немає (намалюйте, або образно схарактеризуйте афоризмом, віршами, піснею). Головний його (її) секрет як інноватора.



## РОЗДІЛ 2. НАУКОВІ МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ АКТУАЛЬНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ ТА КРАЩИХ ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАКТИК У ПЕРЕДВИЩІЙ ФАХОВІЙ ОСВІТІ



### **Завдання 13. Дослідження генезису поняття «технології навчання»**

Слово «технологія» походить від грецького techno – мистецтво, ремесло, наука та logos – поняття, вчення й означає «мистецтво володіння процесом», визначає персоніфіковану спрямованість. Технологічний процес завжди передбачає певну послідовність операцій із використання необхідних засобів та умов. Як процес, технологія відповідає на питання: «Як зробити?», «З чого і якими засобами?»

[Проаналізуйте таблицю та окресліть актуальні технології навчання на кожному етапі.](#)

### **Завдання 14. «Освітня технологія – педагогічна технологія – технологія навчання»: сутність понять**

[Найдіть співвідношення між поняттям та його визначенням.](#)

### **Завдання 15. «Традиційні» технології навчання у передвищій освіті: переваги та недоліки**

[Оберіть варіанти, обґрунтувавши вибір.](#)



5 - Класифікація педагогічних технологій

#### Завдання 16. Класифікація сучасних педагогічних технологій

У [дидактичній літературі](#) представлено кілька класифікацій [педагогічних технологій](#), кожна з яких має свою класифікаційну ознаку.

[Порівняйте підходи до класифікацій. Які технології навчання оптимальні для дисципліни, яку викладаєте? Аргументуйте відповідь.](#)

### БЛОК 3. АКТУАЛЬНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ У ПЕРЕДВИЩІЙ ФАХОВІЙ ОСВІТІ: РОЗРОБЛЕННЯ ТА АНАЛІЗ ЗА КРИТЕРІЯМИ ПЕДАГОГІЧНОЇ ІННОВАТИКИ

#### Завдання 17. Модель інноваційного навчання

**Візьміть до уваги!** У 1979 р. [Дж. Боткін, М. Ельманджра, М. Маліца в доповіді Римському клубу «Немає межі освіти»](#), що здобула широкий світовий резонанс, сформулювали ідею двох типів навчання. Перший тип – **підтримуюче, відтворювальне навчання**. Цей тип спрямований на підтримку й відтворення існуючої культури, соціального досвіду; традиційно й широко втілювався на практиці з метою підготовки й перепідготовки фахівців. Другий тип – **інноваційне навчання**, що спрямоване не тільки на створення й упровадження нововведень, а й на реформування системи освіти, зміни у способах діяльності педагогів та учнів, стилі їх мислення, життя й відносин, які із цими нововведеннями пов'язані. Інноваційне навчання протиставляється підтримуючому, традиційному навчанню. Його розглядають як реакцію системи освіти на перехід суспільства на більш високий ступінь свого розвитку, на зміну цілей освіти. **Інноваційне навчання – зорієнтована на динамічні зміни в навколишньому світі навчальна діяльність, яка ґрунтується на оригінальних методиках розвитку різноманітних форм мислення, творчих здібностей, високих соціально-адаптаційних можливостей особистості**

[На прикладі власного досвіду проілюструйте особливості інноваційного навчання.](#)

#### Завдання 18. Ігрові технології / навчання як розвага

**Візьміть до уваги!** [Ігрові технології – така організація освітнього процесу, коли суб'єкт навчання включається у навчальну гру](#). Особливості такого типу навчання: *акцент на розвагах* – важливим для освітнього процесу стає інтерес студента; *мотивація через розвагу* – задоволення, отримане в освітньому процесі, стає помічником у розкріпаченні особистості, сприяє формуванню стійкого інтересу до навчального процесу; *гра як*

*найважливіший принцип* – за концепцією [Й. Хейзинга \(«Homo ludens»\)](#), ключовим поняттям едьютейнмента є гра - базовий принцип навчання. Поняття «едьютейнмент» (від англ: education - навчання та entertainment - розвага). Вперше слово з'явилося ще в 1948 р. у студії Уолта Діснея для позначення формату захоплюючого документального серіалу. Потім іменник «edutainment» використовував Роберт Хейман (Robert Heyman) в 1973 при створенні серії документальних фільмів для The National Geographic Society, так само цим терміном в 1975 р. оперував доктор Кріс Данієлс (Dr. Chris Daniels), створюючи «Millennium Project», який згодом став відомий як «The Elysian World Project». Укорочену версію слова «Edutainer» використовував Крег Сим Веб (Craig Sim Webb). У 1973 р. Роберт Хейман вперше використав поняття «едьютейнмент» в доповіді для Національного Географічного Товариства. З 1990-х рр. дане поняття періодично з'являлося на сторінках газет (у статті з «Гардіан», присвяченої освітньому фільму «Вулиця Сезам»). Поняття «едьютейнмент» у вітчизняній дійсності не має чіткого визначення: «цифровий контент», «креативне освіта», «неформальна освіта». «Едьютейнмент» - це сучасна педагогічна інновація, яка ґрунтується на візуальному матеріалі, оповіданні, сучасних психологічних прийомах, ігровому форматі, сучасних інформаційних та комунікаційних технологіях.

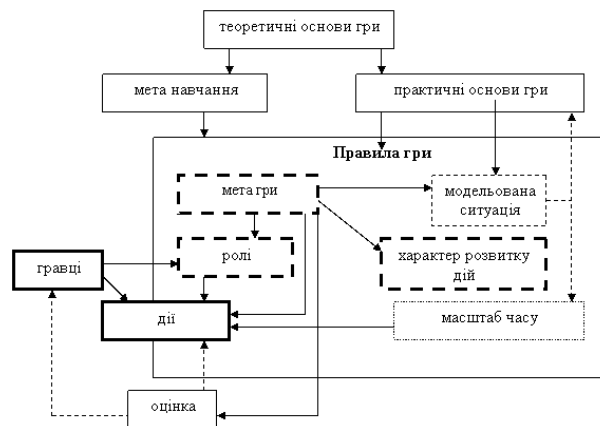
[Дебати – це рольові інтелектуальні змагання, в яких одна команда аргументовано доводить певну тезу, а інша – опонує їй.](#) Алгоритм проведення Д.: 1) визначення теми для обговорення («Тема актуальна для обговорення, бо ...»; «Це питання зумовлене важливими причинами, бо ...»; «Тема містить такі ключові слова ...»; «Ці слова мають такі визначення ...»; «Ця тема охоплює ключові предмети обговорення ...»; «Твердження має зважати на те, що ...»; «Заперечення має ґрунтуватися на тому, що ...»); 2) структурований виклад аргументів: назва (теза, що обґрунтовує тему); вступне твердження (одне – два речення, що пояснюють назву); підпункт А (перша причина, що доводить правильність запропонованої назви); підпункт Б (друга причина, що доводить правильність запропонованої назви); 3) проведення раунду запитань і відповідей (дві групи записують аргументи для лінії ствердження, інші — для лінії заперечення). Кожна сторона презентує свої аргументи; 4) підготовка тез спростування: «Аргументацію твердження необґрунтовано, бо ...»; «Позиція заперечення ...»; 5) підбиття підсумків.

[Ділова гра \(рольова гра, розігрування ролей, ігрові технології, дидактичні ігри, ігрові методи навчання\) – імітаційна гра, в якій відтворюється справжня діяльність конкретних працівників.](#) Вона характеризується певними ознаками та має чіткі етапи: підготовчий; вступний; ігровий; завершальний. До формальної частини Д. г. відносять: мету гри; спосіб оцінки ступеня досягнення мети; формальні правила гри; мету модельованих підсистем. До неформальної частини Д. г. відносять такі елементи: учасників гри; неформальні правила гри; круг. Елементи Д. г. можна об'єднати в такі основні блоки: цілеспрямованість (для чого проводиться гра); об'єктивно-ситуаційний блок (що моделює); ігровий блок (хто грає); рольовий (як імітується діяльність у межах одного ігрового етапу); блок результатів (що досягається при завершенні); теоретичний блок.

А) [На прикладі дисципліни, яку викладаєте, проілюструйте можливості застосування ігрових технологій навчання.](#)

Б) [На прикладі дисципліни, яку викладаєте, проілюструйте можливості рольових інтелектуальних змагань – дебатів](#)

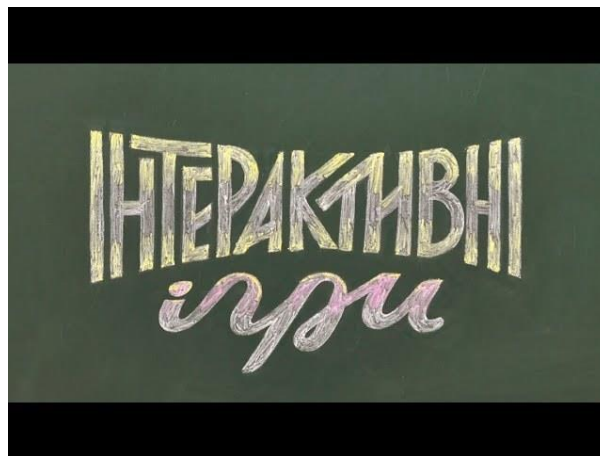
В) [На прикладі дисципліни, яку викладаєте, проілюструйте можливості ділової гри.](#)



6 - Схему проведення професійної ділової гри



7 - Едьютейнмент (навчання через розваги): секрети організації успішного уроку історії



8 - Інтерактивні ігри як ефективний освітній інструмент сучасного вчителя

## Завдання 19. Проблемне навчання

**Візьміть до уваги!** Проблемне навчання - модель навчання, при якій викладачем організується самостійна пошукова діяльність. Концептуальні положення технології проблемного навчання (за Дж. Дьюї): Дитина в онтогенезі повторює шлях людства в пізнанні. Дитина, як активний суб'єкт навчання, засвоює матеріал не просто слухаючи чи сприймаючи органами чуття, а для задоволення потреб у знаннях, які виникли у неї. Умовами успішності навчання є: проблематизація навчального матеріалу (знання – діти здивовані та зацікавлені); активність дитини (знання повинні засвоюватися із задоволенням); зв'язок навчання з життям дитини, грою, працею. Цілі та завдання проблемного навчання: набуття знань, умінь, навичок; засвоєння засобів самостійної діяльності; розвиток пізнавальних і творчих здібностей.

*Методичні прийоми, які використовуються викладачем для створення проблемних ситуацій:* підводить студентів до суперечності й пропонує їм самостійно знайти спосіб її вирішення; зіштовхує протиріччя практичної діяльності; викладає різні точки зору з одного і того ж питання; спонукає студентів робити порівняння, узагальнення, висновки з ситуацій, співставляти факти; ставить конкретні запитання (на узагальнення, обґрунтування, конкретизацію. логіку мислення); визначає проблемні теоретичні і практичні завдання (наприклад, частково-пошукові або дослідницькі); ставить дослідницькі завдання (наприклад, з недостатніми або надлишковими даними, з суперечливими даними, свідомо допускаючи помилки тощо).

[А\) Виконайте тестове завдання, оберіть варіанти.](#)

[Б\) На прикладі дисципліни, яку викладаєте, проілюструйте реалізацію проблемного навчання.](#)

## **Завдання 20. [Інформаційно-комунікаційні технології](#)**

**Візьміть до уваги!** Удосконалення системи освіти на основі інформаційних технологій, широке впровадження в навчальний процес ІКТ привело до появи віртуальних університетів, відкритої системи освіти. Реалізація відкритої освіти може здійснюватись шляхом **дистанційної освіти (ДО)**. **[Дистанційна освіта – це педагогічна система](#)** відкритих освітніх послуг, що надаються широким верствам населення в країні та за кордоном за допомогою спеціалізованого інформаційного освітнього середовища, котре базується на дистанційних технологіях навчання (мультимедійних, мережних, телекомунікаційних, ТВ-технологіях тощо). Якість навчання значно підвищиться за умови впровадження дистанційного навчання та різних сучасних моделей навчання: e-learning (електронне навчання), m-learning (мобільне навчання), - blended-learning (змішане навчання), flipped-learning (перевернуте навчання), ubiquitous learning (всепроникаюче навчання). У процесі **змішаного навчання** використовується середовище електронного навчання — навчальна платформа Moodle. **[Основні структурні елементи електронного освітнього курсу](#)**: анотація – визначає особливості змісту курсу, мету та очікувані результати навчання; сіллабус – система оцінювання курсу з визначенням балів; ресурси – представлення навчального матеріалу у вигляді текстових файлів і/чи Web-сторінок, посилань на Інтернет-ресурси, відео та аудіоматеріали; інтерактивні елементи: інтерактивна лекція, що містить теоретичний матеріал завершується питаннями, залежно від відповіді на які студент спрямовується по індивідуальному маршруту; інтерактивне завдання (наприклад, у LearningApps); віртуальні тренажери; тест – засіб контролю знань; опитування – засіб анкетування або голосування курсантів для отримання зворотного зв'язку. Про особливості дистанційної та змішаної фахової передвищої освіти детально подано на [сайті Міністерства освіти і науки України](#) та в [методичних рекомендаціях](#).

[А\) За допомогою \*\*\[Google Форми: вхід\]\(#\)\*\* створіть тестові завдання з дисципліни, яку викладаєте. Зверніть увагу – для самоосвіти.](#)

[Б\) Ознайомтеся із інтерактивному онлайн посібником: \[Скрипник М. І., Кравчинська Т. С., Волинець Н. П. Пізнаваймо. Творімо. Взаємодіймо. Як еволюціонують навчальні тексти в XXI ст. За допомогою найпопулярніших Е-ресурсів створіть електронний ресурс \\(інтерактивну навчальну вправу, презентацію, інтерактивну дошку, хмари слів, електронну книжку тощо – на вибір\\) з дисципліни, яку викладаєте.\]\(#\)](#)

## **Завдання 21. [Проектні технології: сутність](#)**

**Візьміть до уваги!** Проєкт у перекладі з латинської мови означає «кинутий уперед, задум, план». Проєктування – це науково обґрунтована побудова системи параметрів майбутнього об'єкта чи якісно нового стану чинного проєкту прототипу передбачуваного або можливого об'єкта стану чи процесу. **Проєктування** включає: **прогнозування** – погляд у майбутнє, процес отримання прогнозу, імовірнісних суджень про стан досліджуваного процесу через визначений час (основні стратегічні цілі й завдання розвитку освіти в регіоні, визначення способів реалізації); **моделювання** – створення моделей вихідного (актуального) стану перетворюваного процесу чи об'єкта, моделей необхідного стану на кінець запланованого періоду й моделі переходу від вихідного стану до необхідного; **програмування** – розроблення заходів нормативно-правового й науково-методичного забезпечення, критеріїв, показників і процедур моніторингу їх виконання, способів управління і корекції програми. Ознайомтеся з освітнім матеріалом, уміщеним у посібнику: [Теорія і методика технологічної освіти. Проєктна технологія навчання.](#)

А) [На основі алгоритму проєктної діяльності розробіть рекомендації для студентів для роботи над проєктом із дисципліни, яку викладаєте.](#)

Б) [Наведіть приклади тем проєктів із дисципліни, яку викладаєте.](#)

В) [Оформлення проєкту має відповідати певним вимогам та його оцінюють за чіткими критеріями. Доповніть табл. 3 \(Вимоги до технологічної документації проєкту\) характеристиками в розділі «Критерії та показники реалізації мети й завдань дослідження».](#)

Г) [Перегляньте відеоролик «10 найпопулярніших проєктів з електроніки». Класифікуйте запропоновані види нововведень \(техніко-технологічні; соціально-економічні; організаційно-управлінські\). Визначте 10 топових напрямів дослідження із дисципліни, яку викладаєте.](#)

## **Завдання 22. Реклама інноваційної технології навчання**

*За допомогою методу AIDA та [сучасних інструментів E-візуалізації](#) розробіть рекламу актуальної технології навчання, яку ви апробуєте в професійній діяльності.*

**Для допитливих.** [AIDA \(від англ.: attention — увага, interest — інтерес, desire — бажання, action — дія, акція\) – найвідоміша рекламна модель Ел. Левіса, розроблена 1896 р. Перше, що необхідно зробити для успішної реклами – привернути увагу \(A - attention\). Цього можна домогтися за допомогою незвичайного назви, дизайну, кольору, великого тексту. Увага змінюється інтересом, який змушує людину затримати продукцію в руках довше і подивитися на продукцію більш уважно \(I - interest\). Інтерес можна викликати докладної і важливою інформацією про продукцію, її характеристики, переваги, вигоди від її використання. Подальші дії - переважно автоматичні. Якщо продукція стоїть, цікава і захопила покупця, то виникає бажання \(D - desire\). Слідом за бажанням приходить дія \(Л - action\).](#)

## **Завдання 23. Методи розвитку критичного мислення**

**Візьміть до уваги!** Як зазначає [О. Пометун](#), «Критичне мислення – це комплекс мисленнєвих операцій, що характеризується здатністю людини: [аналізувати, порівнювати, синтезувати, оцінювати інформацію з будь-яких джерел; бачити проблеми, ставити запитання; висувати гіпотези та оцінювати альтернативи; робити свідомий вибір, приймати рішення та обґрунтовувати його. Найпоширеніші методи розвитку критичного мислення подано у схемі».](#)

[На прикладі дисципліни проілюструйте один із зазначених вище методів.](#)



9 - Методи розвитку критичного мислення



10 - 5 ПОРАД ЩОДО КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ

### Завдання 24. Цифрові інструменти для створення освітнього вмісту

А) Ознайомтеся з матрицею відбору, створення та модифікації креолізованих навчальних текстів для дев'яти подій навчання (авторський підхід) і на основі цього [розробіть мультимодальний навчальний текст – для однієї із подій навчання \(за вибором\).](#)

Б) [Дослідіть рейтинг цифрових інструментів за два останні роки, складіть порівняльну таблицю із 10 найпопулярніших серед освітян інструментів.](#)



11 - Маргарита Калюжна. STEM Інструменти – цифрові онлайн-ресурси для сучасного вчителя

<iframe  
src="https://onedrive.live.com/embed?cid=EBF66E781E99F9B2&resid=EBF66E781E99F9B2%21140&

authkey=ALmUYZKdAD3fXVU&em=2" width="476" height="288" frameborder="0" scrolling="no"></iframe>

<iframe  
src="https://onedrive.live.com/embed?cid=EBF66E781E99F9B2&resid=EBF66E781E99F9B2%21142&authkey=ANpkZd8kSk6ds\_Y&em=2" width="476" height="288" frameborder="0" scrolling="no"></iframe>

## Завдання 25. Створюємо «перетини смислів»

**Для допитливих.** Слово «кроссенс» означає «перетин смислів» і створено авторами за аналогією зі словом «кросворд». Ця унікальна ідея належить письменнику, педагогу і математику Сергію Федіну і доктору технічних наук, художнику і філософу Володимирі Бусленку. Кроссенс уперше був надрукований у 2002 р. у журналі «Наука і життя». Він являє собою асоціативний ланцюжок, замкнутий у стандартне поле із дев'яти квадратів (як у грі «Хрестики-нулики»). Дев'ять зображень розташовані в ньому таким чином, що кожен малюнок має зв'язок із попереднім і наступним, а центральний об'єднує по смислу відразу декілька. Зв'язок може бути як поверхневий, так і змістовний. Але в будь-якому випадку це прекрасне завдання для розвитку логічного і творчого мислення. Кроссенс потрібно читати зліва направо і зверху вниз.

[До однієї з тем вашої дисципліни створіть кроссенс.](#)

Далі потрібно вибрати картинки,  
що ілюстрували б обрані для кроссенсу поняття.  
Краще



ОСНОВА

CREATED WITH  
POWTOON



## РОЗДУМИ (РЕФЛЕКСІЯ)



**«З видимого пізнавай невидиме»**

Стало зрозумілим - Потребує самостійного опрацювання (уточнення) - Візьму для практичної роботи

## МЕДІАТЕКА



[Презентація онлайн курсу "Новітні технології для навчання і успіху впродовж життя"](#)

[Використання інноваційних технологій в освіті 2023.](#)

[\[Вебінар\] Огляд інноваційних педагогічних технологій: мотивація до навчання.](#)

[КРАЦІ ПРАКТИКИ 2023 Впровадження освітніх інновацій у системі професійного навчання.](#)

[ОРІЄНТОВНА ТЕМАТИКА ВИПУСКНИХ РОБІТ СЛУХАЧІВ ТЕМАТИЧНИХ КУРСІВ](#)



Автор: [Марина Скрипник](#), кандидат педагогічних наук, доцент, доцент [кафедри філософії і освіти дорослих ЦІПО ДЗВО «Університет менеджменту освіти» НАПН України](#)  
[marina\\_scripnik@ukr.net](mailto:marina_scripnik@ukr.net)