

Найкращих результатів інклюзивне навчання досягає у випадку комбінування синхронного та асинхронного форматів. Синхронна взаємодія допомагає налагодити контакт, створити соціальну згуртованість і пояснити складні поняття, тоді як асинхронна робота дозволяє закріпити знання в індивідуальному темпі. Така змішана модель навчання сприяє гнучкості освітнього процесу, робить його адаптивним і комфортним для кожної дитини незалежно від рівня її розвитку чи типу особливих освітніх потреб. [1, с.196–198]

Ефективно організований цифровий освітній простір має безліч переваг:

- він зменшує бар'єри у навчанні;
- формує навички самостійності й відповідальності;
- розвиває пізнавальний інтерес;
- забезпечує відчуття успіху й упевненості у власних силах.

Отже, цифровий освітній простір для дітей з особливими освітніми потребами – це не просто набір технологій, а цілісна педагогічна система, де головним є дитина, її потреби, здібності та можливості. Створення такого середовища в початковій школі сприяє справжній інклюзії – коли кожна дитина може вчитися, розвиватися й бути прийнятою у шкільному колективі.

Література

1. Давиденко Г. Цифрова інклюзія та доступність: соціальна діджиталізація. *Монографія*. Вінниця «ТВОРИ». 2023. С. 1–152.
2. Овчарук О.В., Товканець О.С., Пінчук О., Іванюк І.В., Гриценчук О.О. та Трикоз С. В., Організаційно-педагогічні умови використання інформаційного та цифрового середовища у загальній школі, *ITLT*, т. 95, № 3, с. 41–57.

МОСЯ ІРИНА

Інститут професійної освіти НАПН України (м. Київ)

ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВОГО ПРОЄКТУВАННЯ У РОЗВИТКУ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВИКЛАДАЧІВ ФАХОВИХ КОЛЕДЖІВ

Повномасштабна війна з РФ спричинила складні проблеми для національної системи освіти, зокрема фахової передвищої, створила ситуацію, за якою узвичаєні підходи до організації освітнього процесу виявилися вкрай неефективними, недостатніми для якісної компетентнісно орієнтованої підготовки фахівців. Долаючи виклики воєнного часу, фахова перед вища освіта успішно адаптується до нових реалій, інноваційно, системно розвиваючи усі складники освітнього процесу.

У цьому контексті особливої уваги заслуговує проблема розвитку професійної компетентності викладачів, їх здатностей ефективно, часто у змішаному форматі, готувати патріотично вихованих, різнобічно розвинутих, висококваліфікованих фахівців середньої управлінської ланки. На ефективність системного, безперервного розвитку професіоналізму викладачів суттєво впливає те, як у коледжі організовано процес підвищення кваліфікації педагогічних працівників, як здійснюється перспективне планування навчання педагогів, якими новітніми знаннями вони оволодівають на довгострокових курсах, під час короткострокових серій семінарів, вебінарів, майстер-класів, тренінгів, на заняттях шкіл педагогічної майстерності, педагогічних студій тощо [7]. Вкрай важливим є залучення викладачів до інноваційних освітніх технологій, що, з одного боку, інтенсифікує опанування педагогічними працівниками сучасними науково-методологічними, методичними, психолого-педагогічними знаннями, а з іншого – озброює їх продуктивними технологіями і методиками компетентнісно орієнтованої підготовки фахових молодших бакалаврів.

Особливий інтерес викликають технології навчального проєктування, які здійснюються на активній основі шляхом організації практичної діяльності здобувачів освіти щодо розв'язання актуальних проблем, взятих з реального життя. Актуальність цих аспектів посилюється, якщо при виконанні проєктів застосовують ігрову діяльність – потужний засіб активізації освітнього процесу. Тому, вкрай важливим науково-методичним завданням є пошук відповіді на запитання: які вимоги до підготовки та проведення заняття з ігрового проєктування, які принципи, етапи його організації, яка роль педагога у досягненні освітніх цілей?

Варто вказати, що імітаційно-ігрові заняття з'явилися в освітньому процесі вищої школи під назвою «активні методи навчання», «методи активного навчання», «методи активізації навчально-пізнавальної діяльності», «методи імітаційного моделювання» у 70-80 рр. XX ст. Особливістю цих способів навчальної роботи було застосування у навчанні ігрової діяльності, за якої, як слушно вказував Г. Ващенко «... активні учитель і учень» [1, с. 95].

Особливістю імітаційно-ігрових методів є такі характеристики: моделювання найбільш суттєвих зв'язків і відношень системи; скорочення часових і просторових інтервалів; наявність досить суворой системи правил – «діяти так, як в житті»; матеріалізація моментів прийняття рішень, що дозволяє відразу і досить однозначно оцінити результати власних дій у педагогічній грі [6].

Відаючи належне глибині розробок наведеної групи методів навчання, необхідно відзначити, що для педагогічної практики бракує досліджень практично-прикладного змісту, де була б розроблена система науково-педагогічного визначення основних методів активного навчання, показані роль, місце, функції цих способів організації навчально-пізнавальної діяльності студентів, виписано ознаки, у яких відображено інструментально-дидактичну сутність імітаційно-ігрових занять. За таких умов навчальні ділові ігри, розігрування ролей, ігрове проєктування застосовуються переважно викладачами-ентузіастами в умовах, коли «більшість педагогів дотримується традиційної системи організації процесу навчання» [4, с. 24].

Не викликає сумніву той факт, що технологія навчального проєктування базується на методі проєктів, який виник у XIX столітті у сільськогосподарських школах США і реалізовував концепцію прагматичної педагогіки, що проголошувала «навчання через діяльність» [3]. Учені визначають навчальний проєкт як комплекс пошукових, розрахункових, дослідницьких, графічних та інших видів робіт, що виконуються здобувачами освіти самостійно за організаційно-консультативної підтримки викладача з метою практичного чи теоретичного розв'язання проблеми [7].

Однією із вкрай ефективних форм застосування методу проєктів є ігрове проєктування. Як справедливо вказує Ю. Кулінка, під ігровим проєктуванням слід розуміти ігрову діяльність здобувачів освіти, результатом якої є навчальний творчий ігровий проєкт – самостійно розроблена стратегія, програма дій, послуга тощо, від ідеї до її втілення, що має суб'єктивну чи об'єктивну новизну, виконана під керівництвом викладача та представлена до захисту [5, с. 166]. Ігрове проєктування як одна із групових форм навчання забезпечує ефективне формування професійних знань і вмінь, навичок взаємодії з колегами, стимулює систематичну навчальну працю, динамічно розвиває інтелектуальний потенціал кожного учасника гри. Характеризується ця педагогічна технологія наступними ознаками [9; 6]:

1. Наявність складної соціальної, технічної, екологічної, педагогічної або будь-якої іншої проблеми, яка повідомляється учасникам педагогічної гри викладачем при інструктажі. Він формулює також контрольні запитання з проблеми.

2. Розподіл учасників на невеликі групи-команди для змагання (групу може представляти і одна особа), які мають розробляти варіанти розв'язання поставленої проблеми (розробляти проєкти). Здійснюється розподіл ролей і функцій, формулюється тема, гіпотеза, мета і завдання дослідження, розробляється структура майбутнього проєкту. Комплектується науково-технічна (вчена, педагогічна тощо) рада для оцінювання якості проєктів.

3. Виконання командами проєктів. Рецензування проєктів експертами. Подання проєктів у науково-технічну раду.

4. Імітація засідання науково-технічної ради (або іншого органу), на якому із застосуванням методу розігрування ролей відбувається прилюдний захист розроблених проєктів.

5. Завершальний етап – рефлексія проєкту. Здійснюється комплексна оцінка кожного проєкту (експертами, учасниками), проводиться дискусія щодо подальшого розв'язання проблеми. Визначаються переможці.

На ефективність роботи команди впливає як компетентність, фаховість її членів, так і вміння кожного налагоджувати міжсуб'єкту взаємодію з учасниками імітаційно-ігрового заняття. З урахуванням особистісних якостей, інтересів, уподобань члени команди призначаються на певні соціально-психологічні ролі, зокрема: «лідер (капітан)» – розподіляє завдання, відповідає за продуктивність роботи команди, створює атмосферу консолідованої праці; «генератор ідей» – формулює ідеї, гіпотези щодо розв'язання проблеми, шляхи вирішення поставлених завдань; «критик» – критично оцінює гіпотези, прийняті командою концептуальні ідеї розв'язання проблем, визначає помилкові та слабкі місця у прогнозованих та отриманих результатах; «консул» – має представницькі функції, відповідає за презентацію проєкта перед науково-технічною радою та ін. [9].

Природно, досягнення цілей навчального ігрового проєктування відбувається при дотриманні певних вимог. Практика підготовки та проведення ігрового проєктування, яке було організовано в травні-вересні 2025 р. в *Немішайвському фаховому коледжі НУБІП України* у межах експерименту регіонального рівня «Педагогічні умови професійного розвитку викладачів фахових дисциплін аграрних коледжів» дозволила уточнити обґрунтовані ученими [4; 5; 6] вимоги до підготовки і проведення цього виду педагогічних ігор у такий спосіб:

1. Навчально-ігрове проєктування має бути захоплюючою, динамічною, простою як у правилах, так і в матеріальному оформленні педагогічної грою, і, разом з тим, обов'язково мати пізнавальний характер.

2. Учасники ігрового проєктування мусять розуміти, з одного боку, імітацію дійсних ситуацій, умовність своїх дій, з іншого – достатньо «вжитися» у свої ролі. Невиконання цієї умови може призвести або до гри заради гри (при домінуванні умовності), або (якщо переважають реальні компоненти, особливо при аналізі результатів), до дій «всерйоз», до витіснення рольової взаємодії – тоді губиться сама ідея імітаційно-рольової гри.

3. Має дотримуватися взаємозв'язок імітації та імпровізації, тобто учасники педагогічної гри повинні мати можливість обирати свої шляхи виконання дослідницьких завдань.

4. Атмосфера проведення ігрового проєктування має забезпечувати учасникам можливості для: вільного повідомлення будь-якої інформації, думки, передбачення; вислуховування протилежних точок зору та критики, заперечення; підсумку думок та їх оцінок; прийняття єдиної думки, узгодженого рішення ситуації.

Перспективи подальшого наукового пошуку пов'язуємо з розробленням комплексу імітаційно-ігрових методів розвитку професійної компетентності педагогічних працівників в системі методичної роботи фахових коледжів.

Література

1. Ващенко Г. (1997). Загальні методи навчання: підручник для педагогів. Воєнне видавництво «Варта».
2. Гончаренко С. У. (1997). Український педагогічний словник (С. Головка, гол. ред.). Либідь.
3. Кремень В. Г. (гол. ред.). (2008). Енциклопедія освіти. Акад. пед. наук України; Юрінком Інтер.
2. Качеровська Т. В. (2005). Навчально-ігрове проєктування у професійній підготовці майбутніх менеджерів організацій (дис. канд. пед. наук, Південноукраїнський державний педагогічний університет).
3. Кулінка Ю. С. (2018). Ігрове проєктування як професійно-орієнтована технологія формування дизайнерської культури майбутніх фахівців. Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки, (1), 284 с.
4. Лузан П. Г. (2004). Теоретичні і методичні основи формування навчально-пізнавальної активності студентів у вищих аграрних закладах освіти (дис. д-ра пед. наук, Національний аграрний університет).
5. Мося І. А. (2013). Формування самоосвітньої компетентності майбутніх кваліфікованих робітників у процесі загальноосвітньої підготовки (дис. канд. пед. наук, Інститут професійно-технічної освіти НАПН України).
6. Тітова О. А., Лузан П. Г., Пашенко Т. М., Мося І. А., Остапенко А. В. & Ямковий О. Ю. (2023). Система розвитку професійної компетентності педагогічних працівників фахових коледжів в умовах пандемії, воєнного та повоєнного часу (О. А. Тітова, наук. ред.). ІПО НАПН України.
7. Ткачук В. (2023). Конспект лекцій з навчальної дисципліни «Командна взаємодія». Державний університет «Житомирська політехніка».

НАГАЙЧУК ОЛЕНА, НАКОНЕЧНА НАТАЛІЯ

Уманський державний педагогічний університет
імені Павла Тичини (м. Умань)

ФОРМУВАННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ УМІНЬ УЧНІВ ЛІЦЕЮ НА ЗАНЯТТЯХ ТЕХНОЛОГІЙ

Інтелектуалізація освіти є одним із провідних напрямів розвитку сучасної педагогіки. Суспільство потребує випускників, здатних до критичного мислення, аналізу інформації, прийняття нестандартних рішень і творчого застосування знань у практичних ситуаціях. Тому формування інтелектуальних умінь у процесі навчання набуває особливої актуальності, зокрема в освітній галузі «Технології», де поєднуються пізнавальні, конструкторські, дослідницькі та практичні компоненти діяльності.

Заняття технологій у ліцеї мають значний потенціал для розвитку мислення учнів, адже вони створюють умови для самостійного планування, пошуку, аналізу, експериментування та узагальнення результатів. Сучасний педагог виступає не лише носієм інформації, а насамперед організатором пізнавальної діяльності, консультантом і наставником у процесі самостійного відкриття нових знань.

У контексті технологічної освіти інтелектуальні вміння реалізуються через проєктно-технологічну діяльність, у процесі якої учні планують, конструюють, моделюють і створюють виріб. Така діяльність поєднує знання з природничих, математичних, мистецьких і соціальних дисциплін, формуючи цілісне системне мислення. Сьогодні метод проєктів розглядається як універсальний інструмент організації освітнього процесу, що дозволяє істотно підвищити рівень самостійності та пізнавальної активності учнів, стимулює інтерес до навчання та забезпечує формування інтелектуальних умінь як важливої складової компетентнісного підходу в освіті [1].