

Департамент освіти і науки
Луганської обласної державної адміністрації

Наталія Ларіонова

**ЕЛЕКТРОННІ ОСВІТНІ ІГРОВІ РЕСУРСИ
В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ
ШКОЛИ**

Науково-методичний посібник

Харків
«Друкарня Мадрид»
2020

УДК 373.3 (075)
Л25

*Друкується за рішенням ученої ради
Луганського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти
(протокол № 2 від 30.04.2020 р.)*

Рецензенти:

С. В. Савченко, ректор Луганського національного університету імені Тараса Шевченка, доктор педагогічних наук, професор;

О. Г. Олексієнко, доцент кафедри педагогіки Східноукраїнського національного університету імені Володимира Даля, кандидат педагогічних наук, доцент

Л25 **Ларіонова Н.**
Електронні освітні ігрові ресурси в освітньому процесі початкової школи: науково-методичний посібник. Харків : Друкарня Мадрид, 2020. 96 с.

ISBN 978-617-7845-58-3

У виданні розкрито науково-теоретичні основи використання електронних освітніх ігрових ресурсів в освітньому процесі початкової школи, обґрунтовано актуальність такого використання з урахуванням сучасних соціокультурних умов, потенціалу ЕОІР та психолого-педагогічних особливостей молодшого шкільного віку, систематизовано педагогічні умови створення комфортного інформаційно-освітнього ігрового середовища.

У посібнику представлено досвід організації дослідно-експериментальної роботи з використання електронного освітнього ігрового ресурсу Multimind у початковій ланці загальної середньої освіти.

Видання адресоване дослідникам окресленої проблеми, керівникам і педагогічним працівникам закладів загальної середньої освіти, студентам педагогічних спеціальностей.

УДК 373.3 (075)

ISBN 978-617-7845-58-3

© Луганський обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти, 2020
© ТОВ «Друкарня Мадрид», 2020

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА	4
РОЗДІЛ 1	
ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ОСВІТНІХ ІГРОВИХ РЕСУРСІВ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ	6
1.1. Електронні освітні ресурси як засіб інформатизації освіти	6
1.2. Електронні освітні ігрові ресурси: поняття, актуальність використання в початковій освіті в сучасних соціокультурних умовах	13
1.3. Умови ефективного використання електронних освітніх ігрових ресурсів у початковій школі	23
РОЗДІЛ 2	
ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЇ РОБОТИ З ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕКТРОННОГО ОСВІТНЬОГО ІГРОВОГО РЕСУРСУ MULTIMIND В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ	31
2.1. Науковий апарат дослідження	31
2.2. Діагностичний інструментарій експерименту	37
2.3. Модель науково-методичного супроводу експерименту	44
ГЛОСАРІЙ	53
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	57
ДОДАТКИ	65

ПЕРЕДМОВА

Інформаційна революція і глобалізаційні процеси як особливості сучасних соціокультурних умов змінюють акценти в оцінці значення різноманітних ресурсів.

Оскільки єдиним джерелом інформації, її носієм, зберігачем, а також користувачем є людина, то саме людський ресурс сьогодні набуває найбільшої цінності.

Значення інформації зараз розглядається у двох аспектах: на індивідуальному рівні — як ефективний механізм адаптації людини до швидких суспільних змін; на соціальному рівні — як ефективний засіб суспільного прогресу та розв'язання глобальних проблем, що сьогодні постають перед людством. Як результат, сформувався особливий запит — запит на людський капітал, здатний ефективно використовувати й самостійно продукувати інформаційні ресурси. Отже, постає необхідність в активному впровадженні в систему освіти інформаційно-комунікаційних технологій навчання, у формуванні в здобувачів освіти дошкільного та молодшого шкільного віку інформаційної культури.

Однією з новацій початкової освіти є застосування переважно ігрових методів під час адаптаційного циклу навчання. Навчання через гру відповідає психофізіологічним особливостям дітей молодшого шкільного віку, що відображено в такому принципі початкової освіти, як цінність дитинства.

Це зумовлює особливе місце в інформатизації початкової освіти електронних освітніх ігрових ресурсів. Їх створення і використання забезпечує модернізацію освіти, змістове наповнення освітнього простору, сприяє ефективності освітнього процесу, покращенню рівня мотивації та навчальних досягнень учнів, надає можливості для побудови індивідуальної освітньої траєкторії, гарантує рівний доступ учасників освітнього процесу до якісних навчальних і методичних матеріалів, створених на основі інформаційно-комунікаційних технологій, незалежно від місця проживання, форми навчання та інших особливостей. Крім того, особливості цього інструментарію забезпечують гедоністичну й здоров'язбережувальну функції. Загалом це дає змогу створити інноваційний освітній простір відповідно до дитиноцентристського, компетентнісного, особистісно орієнтованого та діяльнісного підходів, визначених у концептуальних засадах реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа».

Оптимальна реалізація зазначеного потенціалу електронних освітніх ігрових ресурсів неможлива без підготовки вчителів початкових класів до використання цих ресурсів в освітньому процесі початкової школи, що, зі свого боку, потребує наявності відповідних педагогічно й науково виважених технологій.

У посібнику розкрито науково-теоретичні основи використання електронних освітніх ігрових ресурсів в освітньому процесі початкової школи, обґрунтовано актуальність такого використання з урахуванням сучасних соціокультурних умов, потенціалу інструментарію та психолого-педагогічних особливостей молодшого шкільного віку, систематизовано педагогічні умови створення комфортного інформаційно-освітнього ігрового середовища.

У виданні представлені авторські напрацювання — науковий апарат, діагностичний інструментарій і модель науково-методичного супроводу експерименту з використання електронного освітнього ігрового ресурсу Multimind у початковій ланці загальної середньої освіти (науковий керівник експерименту — Н.Б. Ларіонова, доцент кафедри педагогіки та психології Луганського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти, кандидат педагогічних наук, доцент).

Експеримент було розпочато на базі 14 закладів загальної середньої освіти Кременського району Луганської області 22 травня 2018 року.

Проміжні результати дослідно-експериментальної роботи були представлені на круглому столі «Технологія використання електронного освітнього ігрового ресурсу Multimind в освітньому процесі початкової школи» в межах Одиннадцятої міжнародної виставки «Інноватика в сучасній освіті» (22 жовтня 2019 р., м. Київ).

Видання адресоване дослідникам проблеми інформатизації освіти з використанням електронних освітніх ігрових ресурсів, керівникам і педагогічним працівникам закладів загальної середньої освіти, студентам педагогічних спеціальностей.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ОСВІТНІХ ІГРОВИХ РЕСУРСІВ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

1.1. ЕЛЕКТРОННІ ОСВІТНІ РЕСУРСИ ЯК ЗАСІБ ІНФОРМАТИЗАЦІЇ ОСВІТИ

Інститут освіти нашої держави, складником якого відповідно до Закону України «Про освіту» (ст. 10, п. 1) є повна загальна середня освіта [5], а першим її рівнем у Національній рамці кваліфікацій — початкова освіта [7], підпорядковується такій закономірності розвитку будь-якого соціального інституту, як відповідність соціокультурним умовам свого функціонування [68, с. 43–44].

Сучасне суспільство ідентифікується як постіндустріальне або інформаційне.

Як зазначає Т. А. Жижко, ми живемо в епоху інформаційної революції, коли знання, інформація, інтелект не лише актуалізують свій статус у системі суспільної життєдіяльності, але й постають у ролі його головної рушійної сили [44, с. 3].

В. М. Горовий підкреслює, що саме інформаційний ресурс у період динамічних глобальних перетворень стає найважливішим для людства та є його основним аргументом перед викликами сучасності, перспективним фактором подальшого суспільного розвитку [34, с. 2–3].

Основними ознаками інформаційного суспільства науковці вважають:

1) перетворення інформації на найважливіший економічний ресурс, що має глобальний характер і забезпечує підвищення ефективності, зростання конкурентоспроможності та інноваційний розвиток суб'єктів господарювання;

2) щораз більший вплив інформації на всі сфери людської життєдіяльності, перетворення її на предмет загальнодоступного споживання населення;

3) інтенсивне формування інформаційного сектора економіки, який займає домінуючі позиції в новому суспільстві;

4) перетворення інформаційної сфери на фундамент, основу всіх видів економічної діяльності [88, с. 6; 89, с. 9].

Отже, інститут освіти, який перетворився сьогодні у визначальну, стратегічну основу розвитку як усіх інших соціальних інститутів, так і суспільства загалом, повинен адекватно відповісти на цей виклик часу.

Водночас інформатизація освіти повинна випереджати інформатизацію інших напрямів суспільної діяльності, оскільки саме тут формуються соціальні, психологічні, загальнокультурні та професійні підвалини для інформатизації суспільства.

Поняття «інформатизація» визначається в Концепції Національної програми інформатизації як сукупність взаємопов'язаних організаційних, правових, політичних, соціально-економічних, науково-технічних, виробничих процесів, що спрямовані на створення умов для задоволення інформаційних потреб,

реалізації прав громадян і суспільства на основі створення, розвитку, використання інформаційних систем, мереж, ресурсів, технологій, побудованих на основі застосування сучасної обчислювальної та комунікаційної техніки [2].

Сьогодні нормативно-правову основу забезпечення розвитку інформатизації українського суспільства становлять Закони України:

- ◆ «Про Концепцію Національної програми інформатизації» (№ 75/98-ВР від 04.02.1998) [2];
- ◆ «Про Національну програму інформатизації» (№ 74/98-ВР від 04.02.1998) [3];
- ◆ «Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007–2015 роки» (№ 537-V від 09.01.2007) (*залишається чинним* — курсив наш) [4] та інші нормативно-правові акти.

Основною ознакою інформаційного суспільства визначено можливість для кожного створювати й накопичувати інформацію та знання, мати доступ до неї, користуватись, обмінюватись нею з метою сприяння суспільному й економічному розвитку суспільства та поліпшення умов життя [2].

Значення інформації розглядається сьогодні у двох аспектах:

1) на індивідуальному рівні — як ефективний механізм адаптації людини до швидких суспільних змін;

2) на соціальному рівні — як ефективний засіб суспільного прогресу й вирішення глобальних проблем, з якими сьогодні стикається людство.

Отже, інформатизація освіти є історично зумовленою тенденцією, змістом якої є впровадження в освітній процес різного роду інформаційних засобів, що працюють на основі мікропроцесорів, а також електронної продукції та нових педагогічних технологій, що ґрунтуються на використанні інформаційно-комунікаційних технологій (далі — ІКТ) для навчання.

Інформатизація освіти згідно з Концепцією національної програми інформатизації спрямовується на:

- ◆ формування та розвиток інтелектуального потенціалу нації, удосконалення форм і змісту освітнього процесу,
- ◆ впровадження комп'ютерних методів навчання та тестування, що дасть змогу вирішувати проблеми освіти на вищому рівні з урахуванням світових вимог.

Серед них — розвиток особистості, індивідуалізація навчання, організація систематичного контролю знань, можливість урахувувати психофізіологічні особливості кожної дитини тощо.

Результатами інформатизації освіти мають бути:

- розвиток інформаційної культури людини (комп'ютерної освіченості);
- розвиток змісту, методів і засобів навчання до рівня світових стандартів;
- скорочення терміну й підвищення якості навчання і тренування на всіх рівнях підготовки кадрів;
- інтеграція навчальної, дослідницької та виробничої діяльності;
- удосконалення управління освітою;
- кадрове забезпечення всіх напрямів інформатизації України шляхом спеціалізації та інтенсифікації підготовки відповідних фахівців [2].

Л.Л. Макаренко та М.Я. Маргітч запропонували такі напрями вирішення завдань інформатизації освіти:

- ◆ Перший напрям визначається тенденцією розширення сфери використання всіх інформаційних технологій, застосування яких стає нормою у всіх сферах людської діяльності, що зумовлює становлення навчальних дисциплін, які забезпечують підготовку здобувачів освіти в галузі інформатики й інформаційних технологій — формування в них цілісної інформаційної культури.
- ◆ Другий напрям пов'язаний з філософським переосмисленням ролі інформації в розвитку природи та суспільства, зростанням розуміння загальнонаукового значення системно-інформаційного, еволюційно-синергетичного підходів як фундаментальних методів наукового пізнання. Інформатика перетворюється із суто технічної дисципліни про методи й засоби обробки інформації за допомогою комп'ютера на фундаментальну науку про інформацію та інформаційні процеси не тільки в технічних системах, але й у природі, суспільстві, що припускає гуманітарний, світоглядний погляд на інформатику, визначення її як метапредмета в змісті освіти.
- ◆ Третій напрям зумовлений інтеграцією інформаційних технологій у навчання як нового інструменту інформаційно-педагогічної діяльності, що забезпечує можливості реалізації міждисциплінарного підходу в освіті, зближення природничо-наукового й гуманітарного знання, фундаменталізації освіти та відновлення її цілісності.
- ◆ Четвертий напрям пов'язаний з глибоким впливом на мету й зміст освіти процесів інформатизації суспільства, що призводять до дедалі більшої зміни способу життя людини, — необхідно виробити якісно нову модель підготовки членів інформаційного суспільства, для яких здатність до людських комунікацій, активне оволодіння науковою картиною світу, швидка й гнучка зміна своїх функцій у праці, толерантність, відповідальна цивільна позиція і розвинена планетарна свідомість стануть життєвими домінантами [69, с. 119–120; 70, с. 83–84].

Сучасні дослідники вважають, що активна роль інформаційних технологій в освіті зумовлена тим, що порівняно з традиційними навчально-методичними засобами комп'ютерно орієнтовані засоби навчання забезпечують нові можливості — сприяють індивідуалізації, диференціації, інтенсифікації освіти і, як наслідок, її оптимізації та вдосконаленню [33], а також дають змогу реалізувати сучасні педагогічні технології навчання на більш високому рівні, стимулюють розвиток дидактики й методики [23].

На думку міжнародних експертів, упровадження ІКТ в освіту значною мірою зумовило суттєві зміни в освітньому процесі [82, с. 25], які відображені в таблиці 1.1.

Таблиця 1.1

Зміни в системі освіти, зумовлені впровадженням ІКТ

	Традиційна модель	Нова модель
Роль учителя	Експерт	Партнер
Процес навчання	У центрі процесу — учитель	У центрі процесу — учень
Критерії успішності	Демонстрація наявного рівня знань, умінь, навичок	Демонстрація покращення рівня особистих знань, умінь, навичок
Тип знань	Отримання, накопичення, відтворення	Інтерпретація, пояснення
Методи контролю знань	Тестування	Практико орієнтовані завдання
Освітня парадигма	Змістово орієнтована; орієнтована на педагога	Процесно орієнтована; орієнтована на учня/студента
Форма навчальної роботи, що переважає	Самостійна робота	Групова робота

Зазначені вище взаємопов'язані тенденції — інформатизація суспільства та інформатизація освіти — зумовили створення і використання електронних освітніх ресурсів (далі — ЕОР).

Поняття ЕОР використовується сьогодні як у правовому полі, так і в науковому обігу.

Відповідно до Положення про електронні освітні ресурси, затвердженого Наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту від 01 жовтня 2012 р. за № 1060, ЕОР — це засоби навчання на цифрових носіях будь-якого типу або розміщені в інформаційно-телекомунікаційних системах, які відтворюються за допомогою електронних технічних засобів і застосовуються в освітньому процесі [10].

У науковій літературі ЕОР визначаються як:

- предметно-інформаційні ресурси освітнього призначення, вид засобів навчання, що існують у формі електронних моделей і подаються в педагогічних системах на носіях електронних даних [17, с. 417];
- вид засобів освітньої діяльності, що існують в електронній формі, є сукупністю електронних інформаційних об'єктів (документів, документованих відомостей та інструкцій, інформаційних матеріалів, процесуальних моделей

- тощо), що розташовуються і подаються в освітніх системах на запам'ятовувальних пристроях електронних даних [18, с. 9];
- сукупність електронних інформаційних об'єктів (документів, документованих відомостей та інструкцій, інформаційних матеріалів тощо), інформаційно-об'єктне наповнення електронних інформаційних систем (електронних бібліотек, архівів, банків даних, інформаційно-комунікаційних мереж тощо), призначених для інформаційного забезпечення функціонування і розвитку системи освіти [19, с. 3];
 - навчальні, наукові, інформаційні, довідкові матеріали та засоби, розроблені в електронній формі й представлені на носіях будь-якого типу або розміщені в комп'ютерних мережах, які відтворюються за допомогою електронних цифрових технічних засобів і необхідні для ефективної організації освітнього процесу в частині, що стосується його наповнення якісними навчально-методичними матеріалами [104, с. 48].

Отже, визначення ЕОР як правового терміну й наукового поняття відображає насамперед технічні особливості цих ресурсів як електронних носіїв інформації. Це дає змогу розглядати ЕОР як основний компонент інформаційного освітнього середовища, що орієнтоване на реалізацію освітнього процесу за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій.

Відповідь на запитання, яке місце цих ресурсів у системі освіти, і як саме вони можуть бути використані в освітньому процесі, необхідно шукати в класифікаціях ЕОР.

Основним критерієм класифікації ЕОР є функції, які ці ресурси можуть виконувати в освітньому процесі, тобто їхнє значення і місце в системі освіти.

Аналіз нормативно-правових і наукових джерел дає змогу виділити декілька класифікацій ЕОР за функціональною ознакою.

Відповідно до Положення про електронні освітні ресурси можна виокремити такі групи/класи ЕОР:

- ◆ електронні навчальні видання (електронна версія (копія, аналог) друковано-го підручника, електронний підручник, електронний практикум, електронна хрестоматія, електронний курс лекцій, електронний навчальний посібник, електронні освітні ігрові ресурси тощо);
- ◆ електронні довідкові видання (електронний довідник, електронна енциклопедія, електронний словник тощо);
- ◆ електронні практичні видання (збірник віртуальних лабораторних робіт, електронні методичні рекомендації, електронний робочий зошит тощо) [10]. На думку В. В. Бикова та В. В. Лапінського ЕОР можна класифікувати як:
- ◆ електронні ресурси навчального призначення (ЕРНП);
- ◆ електронні ресурси для підтримки наукових досліджень (ЕРНД);
- ◆ електронні ресурси управлінського призначення (ЕРУП) [19, с. 3].

У публікаціях Д. Федасюка, Ю. Даценка та ін. представлено розподіл ЕОР на такі групи:

- ◆ навчально-методичні ЕОР (навчальні плани, робочі програми навчальних дисциплін, розроблені відповідно до навчальних планів);

- ◆ методичні ЕОР (методичні вказівки, методичні посібники, методичні рекомендації для вивчення окремого курсу та керівництва з виконання проектних робіт, тематичні плани);
- ◆ навчальні ЕОР (електронні підручники та навчальні посібники);
- ◆ допоміжні ЕОР (збірники документів і матеріалів, довідники, покажчики наукової та навчальної літератури, наукові публікації педагогів, матеріали конференцій, електронні довідники, словники, енциклопедії);
- ◆ контролювальні ЕОР (тестувальні програми, банки контрольних питань і завдань з навчальних дисциплін та інші ЕОР, що забезпечують контроль якості знань) [41; 46, с. 16–17; 104, с. 48].

За середовищем фізичного існування (зберігання) ЕОР можуть бути:

- немережними, що існують на носіях електронних даних;
- мережними, що існують в інформаційно-комунікаційних мережах (на відповідних засобах інфраструктури ІКМ) [19, с. 4].

За обмеженістю потенційного простору використання розрізняють ЕОР:

- локальні — з обмеженим колом користувачів;
- загальнодоступні — з необмеженим колом користувачів [Там само].

Особливості ЕОР і гнучкість їх використання в освітньому процесі, відображені у вищезазначених класифікаціях, забезпечують можливість ефективного використання нових форм здобуття освіти, закріплених у Законі України «Про освіту» (Ст. 9) [5]:

- ◆ інституційної (очна (денна, вечірня), заочна, дистанційна, мережева);
- ◆ індивідуальної (екстернатна, сімейна (домашня), педагогічний патронаж, на робочому місці (на виробництві);
- ◆ дуальної.

Це відповідає таким принципам реалізації громадянами України права на освіту, закріпленим у Конституції України, як доступність освіти й розвиток різних форм навчання (Ст. 53) [1].

Використання ЕОР якісно змінює освітній процес. Як зазначає О. Я. Савченко, навчання розвиває учнів не тільки своїм змістом, а й процесуальною стороною, тобто тим, як воно організоване [94, с. 116].

Група науковців (члени науково-методичної комісії з інформатизації закладів освіти Науково-методичної ради МОН України на чолі з Л. Калініною) акцентують увагу на тому, що використання ЕОР відповідає глобальній тенденції в економіці — появі нових видів і форм суспільно корисної діяльності, зміні спрямування перетворювальної діяльності людини з переважно матеріальних об'єктів на нематеріальні об'єкти, що сприяє трансформації всіх галузей економіки: «повноцінне навчання перетворювальної діяльності, як і будь-якого іншого виду діяльності, неможливе без виконання елементів цієї діяльності у формі діяльності з об'єктами вивчення або їх моделями» [47, с. 11].

Саме така процесуальна складова частина освітнього процесу відповідає сучасному розумінню змісту освіти як єдності чотирьох основних компонентів:

- ◆ досвіду пізнавальної діяльності, зафіксованого у формі її результатів — знань;
- ◆ досвіду різних способів діяльності — у формі вмінь діяти за зразком;

- ◆ досвіду творчої діяльності — у формі вмінь ухвалювати нестандартні рішення в проблемних ситуаціях;
- ◆ досвіду ставлення до навколишньої дійсності — у формі світоглядних, морально-естетичних орієнтацій [90].

Водночас велике значення мають дитиноцентристський, компетентнісний, особистісно орієнтований і діяльнісний підходи, зазначені в Концепції реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» [53].

Науковці одностайні у своїх висновках: ЕОР забезпечують ефективність освітнього процесу в питанні оволодіння вмінням самостійно здобувати й представляти знання, загальними методами пізнання і стратегією засвоєння навчального матеріалу, самостійного вибору режиму навчальної діяльності, організаційних форм і методів навчання [23; 33; 38; 46; 47; 60; 61].

Не можна не враховувати той факт, що для сучасних дітей і молоді використання ІКТ у побуті й на дозвіллі стало способом життя, тому наявність останніх в освітньому процесі виступає потужним стимулом до навчання, а організація цього процесу на засадах самостійного здобуття знань учнями через власну пошукову та перетворювальну діяльність з використанням ЕОР забезпечує високий рівень мотивації, що, безумовно, позитивно позначається і на якості процесу, і на його результатах.

Крім того, мова йде про ІКТ як засіб соціалізації молодого покоління в сучасних соціокультурних умовах, на чому зокрема наголошує С. В. Куцупал. Оперуючи поняттями «покоління Z» або «цифрове покоління», представники якого народилися після Міленіуму, вона пропонує його узагальнені характеристики: це яскраво виражені візуали, які значно більше та швидше сприймають інформацію, хоча й запам'ятовують менший обсяг інформації, вони вільно орієнтуються в просторі мультимедійних і мережевих технологій, сміливо підкорюють віртуальний світ, інтернет, «кіберпростір», розширюють можливості спілкування та взаємодії (інтернет-форуми, онлайн-конференції, блоги, twitter, чати), використовують унікальні інформаційні ресурси.

Водночас представники цього покоління відчують і відстоюють свою індивідуальність, прагнуть свободи, реагують на нестабільності соціокультурного оточення, наслідком чого є необхідність розробки й упровадження принципово нових умов соціалізації та врахування таких її різновидів, як віртуальна соціалізація, медіасоціалізація, інтернет-соціалізація, мережева соціалізація [55, с. 10].

Сутнісні характеристики ЕОР як основного компонента інформаційного освітнього середовища представлені на рис. 1.1.

Отже, ЕОР є основним компонентом інформаційного освітнього середовища, яке орієнтоване на реалізацію освітнього процесу за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій; забезпечують ефективність освітнього процесу в питанні оволодіння вмінням самостійно здобувати й представляти знання, загальними методами пізнання та стратегією засвоєння навчального матеріалу, самостійного вибору режиму навчальної діяльності, організаційних форм і методів навчання.



Рис. 1.1. Сутнісні характеристики ЕОР

1.2. ЕЛЕКТРОННІ ОСВІТНІ ІГРОВІ РЕСУРСИ: ПОНЯТТЯ, АКТУАЛЬНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ В ПОЧАТКОВІЙ ОСВІТІ В СУЧАСНИХ СОЦІОКУЛЬТУРНИХ УМОВАХ

Як було зазначено вище, у нормативно закріпленій класифікації ЕОР перелік групи «електронні навчальні видання» (ЕНВ) містить зокрема електронні освітні ігрові ресурси (далі – ЕОІР).

У 2016 р. С.Г. Литвинова та О.М. Мельник визначили ЕОІР системним програмним забезпеченням для вивчення конкретного предмета, яке поєднує пізнавальну й розважальну функції, містить завдання в ігровій формі та спрямоване на активізацію пізнавальної діяльності учнів [67, с. 9].

У 2017 р. Наказом Міністерства освіти і науки України поняття ЕОІР було закріплене як правовий термін: електронний освітній ігровий ресурс — різновид електронного освітнього ресурсу навчального призначення, що поєднує

пізнавальну та розвивальну функції, містить цілісний теоретичний матеріал і компетентнісні завдання з певного предмета, подані в ігровій формі [11].

Сутнісні характеристики ЕОІР відповідно до наведених вище визначень відображені на рис. 1.2.



Рис. 1.2. Сутнісні характеристики ЕОІР

Пріоритет ігрової форми в цій тріаді відповідає науково обґрунтованим особливостям дитинства.

У 1978 році академіком О.В. Запорожцем була оприлюднена концепція ампліфікації (збагачення) психічного розвитку дитини [45], основними положеннями якої є такі:

- ◆ у сучасних умовах відбувається штучна акселерація розвитку дитини, яка знаходить свій вираз у форсованому навчанні, скороченні дитинства, передчасному перетворенні малої дитини на дошкільника, дошкільника на школяра тощо;
- ◆ акселерація супроводжується симпліфікацією розвитку, тобто його спрощенням і збідненням;
- ◆ ампліфікація (збагачення розвитку) можлива тільки шляхом максимального збагачення змісту специфічних дитячих форм діяльності, а також спілкування дітей між собою і з дорослими.

Теоретичною основою концепції ампліфікації є ідея про наявність у дитини внутрішніх рушійних сил розвитку (самодетермінації розвитку), визнання унікальності та якісної своєрідності ступенів вікового розвитку дитини, самоцінності дитинства й ствердження абсолютного значення психічних новоутворень, які виникають на ранніх вікових стадіях, для всього подальшого розвитку особистості.

Ця ідея знайшла своє відображення в такому закріпленому Державним стандартом початкової освіти принципі, як цінність дитинства, що полягає у визнанні прав дитини на навчання через діяльність, зокрема гру [8].

На сучасному етапі гра визнана складним соціокультурним феноменом — унікальним чинником розвитку особистості й суспільства, якому присвячена велика кількість філософсько-культурологічних, психологічних і педагогічних досліджень.

Загальне визначення гри знаходимо у Великому енциклопедичному словнику: «Гра — вид непродуктивної діяльності, мотив якої полягає не в її результатах, а в самому процесі» [35].

У Великому тлумачному словнику сучасної української мови поняття «гра» трактується як дія за значенням грати; заняття дітей, підпорядковане сукупності правил, прийомів або основане на певних умовах заняття, що є розвагою [22].

У педагогічній науці «гра» тлумачиться як вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, у якому складається та вдосконалюється самоврядування поведінкою [54, с. 8].

У педагогічній психології поняття «гра» розглядається як конкретний прояв індивідуальної та колективної ігрової діяльності дитини, яка має конкретно історичний, багатovidовий, креативний і багатофункціональний характер [95].

Отже, поняття «гра» науковцями трактується по-різному:

- ◆ як розвага, непродуктивна діяльність;
- ◆ як засіб навчання та виховання;
- ◆ як форма організації суспільно корисної діяльності;
- ◆ як засіб комунікації тощо.

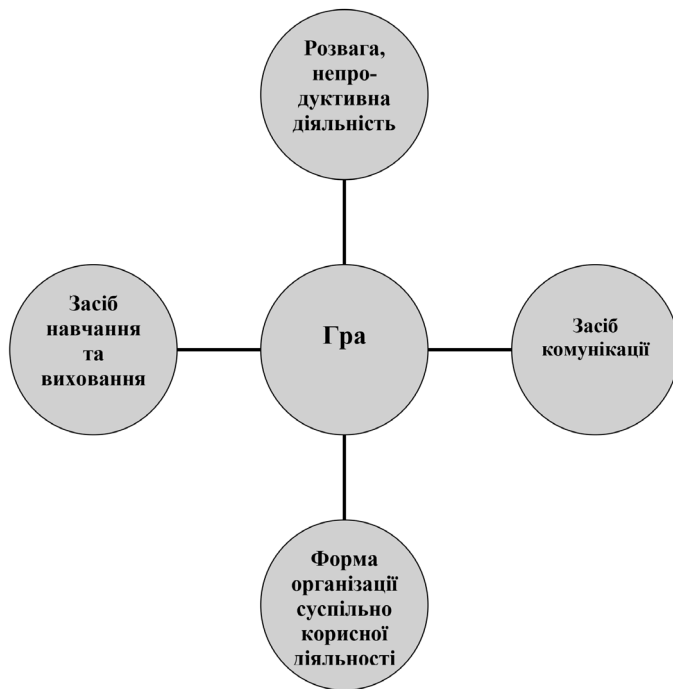


Рис. 1.3. Сутнісно-змістовні характеристики гри

Загальноприйнятим є визначення гри як форми діяльності в умовних ситуаціях, яка спрямована на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, фіксування в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки й культури [36].

Узагальнення поглядів таких науковців, як Л.А. Венгер, Д.Б. Ельконін, О.П. Кивлюк, О.В. Колісник, Н.В. Кудикіна, М.М. Марко, Ю.І. Мельничук, І.О. Мордоус [24; 50; 51; 73; 77; 111], дає змогу зробити висновок, що соціокультурне значення гри в освітньому процесі полягає в таких аспектах:

- ◆ на відміну від ігор взагалі, тут гра має істотну ознаку — чітко поставлену мету навчання та відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що виступають засобом спонукання, стимулювання до навчальної діяльності;
 - ◆ гра — школа професійного та сімейного життя, школа людських відносин. Від звичайної школи вона відрізняється тим, що людина, навчаючись під час гри, не підозрює про те, що вчиться. Процес навчання розвивається мовою дій, навчаються і навчають усі учасники гри в результаті активних контактів один з одним. Ігрове навчання не нав'язливе: дитину спонукає універсальна потреба — у самоактуалізації, самопрезентації та комунікації. Відсутність тиску практичної необхідності забезпечує тотожність результату й процесу, зокрема в отриманні задоволення, що забезпечує потужну мотивацію до активної участі в освітньому процесі, підтримку дисципліни ненасильницькими методами, збереження здоров'я;
 - ◆ гра — показник соціального та культуротворчого потенціалів дитини: добровільність і свобода, емоційне залучення до ігрової діяльності забезпечують відкритість, природність поведінки, максимальне використання знань, умінь, навичок, ставлень, особистих якостей тощо в здійсненні певних дій та творенні нових форм соціальної діяльності;
 - ◆ гра — найсильніший засіб соціалізації дитини, що охоплює як соціально контрольовані процеси їхнього цілеспрямованого впливу на становлення особистості, засвоєння знань, духовних цінностей і норм, властивих суспільству чи групі однолітків, так і спонтанні процеси, що впливають на формування людини. Соціокультурне призначення гри полягає в синтезі засвоєння людиною багатства культури, потенцій виховання та формування як особистості, що дає змогу функціонувати в ролі повноправного члена колективу.
- Згідно з науковим доробком А. Хуторського:
- освітній процес — це педагогічно обґрунтована, послідовна, безупинна зміна стану суб'єктів навчання в спеціально організованому середовищі з метою досягнення ними освітніх результатів [106, с. 48];
 - під освітніми результатами потрібно розуміти зовнішні й внутрішні продукти діяльності учасників освітнього процесу, водночас розглядати освітню продукцію учня необхідно у взаємозв'язку її зовнішнього матеріалізованого прояву із внутрішнім — особистісними якостями, які проявлялися, формувалися й розбудовувалися в його діяльності [105, с. 99–107].

З огляду на вищезазначене можемо стверджувати, що ЕОІР забезпечують високий рівень особистісного включення дитини в освітній процес, завдяки чому діяльність здобувача освіти спрямована виключно на здобуття внутрішніх освітніх продуктів — це особистісні збільшення знань, умінь, навичок, засвоєні способи дій, розвинені здібності, мотиви, ставлення тощо, які в процесі взаємодії між собою формуються в складні інтегровані утворення, яким, зокрема, є компетентність.

Отже, використання ігрових технологій у початковій освіті обґрунтоване:

1. віковими особливостями молодшого шкільного віку — гра для дитини є природним видом діяльності;
2. поліфункціональністю гри як особливого виду діяльності людини;
3. особливим соціокультурним значенням гри в освітньому процесі;
4. особливостями ігрової освітньої діяльності, яка спрямована виключно на здобуття внутрішніх освітніх продуктів.

Виникає питання: наскільки відповідає використання ЕОІР віковим особливостям здобувачів освіти початкової ланки, тобто наскільки готові молодші школярі до використання комп'ютера як засобу ігрової діяльності, до адекватного сприйняття ІКТ.

Як показують дослідження Л. А. Венгера, Л. С. Виготського, П. Я. Гальперіна, В. В. Давидова, Н. Н. Поддякова, Д. А. Фарбер [26; 29; 32; 40; 86; 87; 103], у дитини до п'яти років повною мірою розвивається символічна функція наочно-образного мислення, що є основною характеристикою досягненню розумового розвитку в цьому віці. Отже, дитина старшого дошкільного віку вже здатна свідомо вибирати спосіб дій, приймати особливі умови, які пропонуються комп'ютерною технологією.

У роботі Н. А. Коломієць зазначено, що «основними психофізіологічними утвореннями молодшого школяра, що створюють передумови для впровадження в освітній процес початкової школи інтерактивних методів, є: образне сприйняття та запам'ятовування; імпульсивність; емоційність сприйняття; довільна увага, її орієнтація на сильний подразник; важлива роль гри в процесі організації та реалізації пізнавальної діяльності; схильність до наслідування, копіювання дій; наочно-образне мислення» [52, с. 9].

О. В. Кучай наголошує, що специфікою навчання учнів початкової школи є візуалізація навчального матеріалу, а одним з найбільш ефективних способів забезпечення її є наочно-образний підхід у навчанні за допомогою мультимедійних засобів [56, с. 8].

Відповідно до Національного стандарту України за природою основної інформації ЕОІР належить до мультимедійних електронних видань, у яких рівнозначно та взаємопов'язано за допомогою відповідних програмних засобів існує текстова, звукова, графічна й інша інформація [42, с. 2].

У загальноприйнятому визначенні «мультимедіа» — це спеціальна інтерактивна технологія, яка за допомогою технічних і програмних засобів забезпечує роботу з комп'ютерною графікою, текстом, мовленнєвим супроводом, високоякісним звуком, статичними зображеннями та відео [102].

В електронних тлумачниках «мультимедіа» визначається як взаємодія візуальних та аудіоефектів під керуванням інтерактивного програмного забезпечення [43]; дані, які охоплюють різні форми природної для людини інформації (звук і відео) [81].

Така особливість ЕОІР, як акумуляція текстової, аудіо-, відео-, графічної, анімаційної інформації, забезпечує одночасну активізацію різних сенсорних аналізаторів, що сприяє більш ефективному засвоєнню інформації та активному розвитку сенсорних здібностей.

Сенсорний розвиток також є необхідною передумовою формування в дитини більш складних мисленневих процесів [25; 59, с. 4].

На думку В.М. Андрієвської та Н.В. Олефіренко, ЕОІР мають систему принципів особливостей, які сприяють удосконаленню освітнього процесу в початковій школі [13] (див. рис. 1.3).



Рис. 1.4. Особливості ЕОІР, які сприяють удосконаленню освітнього процесу в початковій школі

С.Г. Литвинова та О.М. Мельник акцентують увагу на таких особливостях ЕОІР:

- ◆ ігровий характер завдань;
- ◆ озвучений теоретичний матеріал;
- ◆ практична спрямованість завдань;
- ◆ можливість виконати завдання повторно;
- ◆ можливість звернутись по допомогу в разі потреби [67, с. 10].

Зазначені вище особливості сприяють різноманітному використанню ЕОІР в освітньому процесі початкової школи [Там само, с. 10–11]:

- ◆ як на уроці, так і в позаурочний час;
- ◆ для проведення фронтальної, групової та індивідуальної роботи учнів на уроках;
- ◆ для засвоєння, повторення і закріплення матеріалу.

У своєму дослідженні О.М. Мельник зазначає, що використання ЕОІР в початковій школі сприяє підвищенню мотивації учнів до навчання, реалізації індивідуального підходу та принципів розвивального навчання, розвитку дослідницьких навичок, формуванню ІК-компетентності здобувачів освіти тощо [76].

Теоретично обґрунтовані висновки науковців щодо ефективності впровадження ЕОІР в освітній процес підтверджують емпіричні й експериментальні дослідження.

Доведено, що в разі використання комп'ютера в дітей:

- ◆ на 20% зростає обізнаність про навколишній світ;
- ◆ на 25% розширюється та поглиблюється усвідомлення закономірностей предметних галузей і міжпредметних зв'язків;
- ◆ на 15–20% покращуються результати виконання різного роду логічних операцій;
- ◆ формуються такі якості, як акуратність, точність, організованість [57, с. 21].

Моніторинг впливу ІКТ на початкову освіту (STEPS), проведений у 2008–2009 рр. у школах 27 країн ЄС, а також Норвегії, Ліхтенштейну та Ісландії, виявив позитивний вплив ЕОР і комп'ютерних технологій на підвищення мотивації до навчання учнів молодших класів; покращення рівня їхніх навчальних досягнень; розвиток інтелектуальних здібностей, творчості, саморегуляції та самоконтролю, формування вміння розв'язувати складні завдання [75, с. 48].

Дослідження, проведене Інститутом інноваційних технологій і змісту освіти МОН України відповідно до наказу Міністерства освіти і науки України від 02.02.2009 р. № 54 в 9 школах різних регіонів, показало позитивний вплив від використання нетбуків та ЕОР, зокрема ігрових, на адаптованість учнів перших класів до школи, розвиток їхніх особистісних якостей, інтелектуальних, організаційних і креативних умінь, навчальних, інформаційних, комунікативних компетенцій [91].

У 2001 році Марк Пренскі вперше ввів у науковий обіг поняття «цифрове ігроцентроване навчання», справедливо стверджуючи, що в останні десятиліття ХХ століття відбувся глобальний технологічний бум, який серйозним чином вплинув на пізнавальні процеси всіх суб'єктів навчання, особливо здобувачів: сьогоденні учні («цифрові аборигени», як назвав їх сам Пренскі) думають та обробляють інформацію принципово інакшим способом, чим відрізняються від їхніх попередників [65, с. 131].

На початку XXI століття в міжнародному освітньому просторі інтенсифікувалися дослідження науковців, присвячені ефективності використання цифрових ігор у навчанні різних вікових груп населення. Дослідження вчених М. Дай, А. Ейхенбаума, Д. Бавлер, Ш. Грін, П. Грея та ін. довели довготривалі позитивні ефекти впливу відеоігор на базові психічні процеси, як-от: сприйняття, увага, пам'ять, а також на ухвалення рішень [Там само, с. 128].

Результатом стало визнання EOIP важливим засобом розвитку системи вмінь XXI століття:

- ◆ когнітивних — універсальних умінь, які дозволяють людині самостійно працювати з інформацією в процесі її набуття (відтворювати інформацію повністю або її елементи; застосовувати інформацію для розв'язання типових задач; використовувати базу знань для здобуття нової інформації та розв'язання нових задач у нових умовах);
- ◆ креативних, які забезпечують здатність продукувати інноваційні та корисні ідеї;
- ◆ комунікативних — здатності людини взаємодіяти з іншими, адекватно інтерпретуючи отриману інформацію, а також правильно її передаючи, над якими надбудовуються управлінські вміння (наприклад, установлення стосунків, робота в команді, слухання і розуміння співрозмовника, проведення переговорів, навички переконання, ораторське мистецтво, проведення репрезентацій, ведення дискусій, розв'язання проблем тощо);
- ◆ колаборативних — уміння продуктивно працювати в команді, зокрема віртуальної (віртуальна колаборація).

Крім того, усі зазначені особливості EOIP містять значний потенціал для освіти осіб з особливими освітніми потребами, зокрема з порушеннями психічного розвитку, як в ексклюзивному, так і інклюзивному навчанні.

Дослідження підтверджують позитивний вплив EOIP у цьому аспекті:

- ◆ покращення основних візуальних процесів;
- ◆ покращення чутливості до візуальної контрастності;
- ◆ успішне лікування амбліопії (так званого «лінивого ока», коли одне око є суттєво не функціональним);
- ◆ покращення здатності відстежувати рухомі об'єкти в полі зору;
- ◆ зниження імпульсивності;
- ◆ подолання дислексії;
- ◆ покращення виконавчого функціонування (здатності людини розподіляти свої психічні ресурси (сприйняття, увагу, пам'ять) так, щоб мати змогу швидко й ефективно розв'язувати проблеми або ухвалювати рішення);
- ◆ збільшення психічної гнучкості (здатності швидко та без помилок реалізувати завдання, що мають суперечливі вимоги);
- ◆ покращення навичок, пов'язаних із виконанням когнітивних завдань, що сприяє розвитку інтелекту;
- ◆ розвиток мовних і літературних навичок;
- ◆ розвиток комунікативних, моторних, соціальних, організаційних умінь;
- ◆ посилення відчуття незалежності та впевненості [65, с. 137–138].

Важливим у соціокультурному аспекті є потенціал EOIP у формуванні цифрових умінь і цифрових компетенцій, які стають дедалі важливішими в сучасному світі.

За результатами дослідження «Четверта промислова революція вже на порозі — ви до неї готові?» («Делойт Глобал», 2018 рік) у 2020–2030 рр. очікується, що на ринку основним споживачем стане покоління «міленіалів» (1980–1990 рр. народження) і наступне за ним покоління народжених після 2000 р. з їхньою системою цінностей і перевагами «розумного» споживання, а потім ще й асистивного (підтримується комп'ютерною аналітикою), з трудовими стратегіями, орієнтованими не стільки на вузьку професійну кар'єру, скільки на «наращування» гнучких та адаптивних персональних і групових компетенцій з унікальними кар'єрними траєкторіями [107, с. 5].

За висновком науковців, за таких умов цифрова компетентність індивіда буде важливим ресурсом:

1. ефективної адаптації індивіда до ринку взагалі та ринку праці зокрема;
2. модернізації економіки й інших сфер суспільства, забезпечення їхнього сталого прогресивного розвитку.

Експерти ЮНЕСКО розглядають:

- ІКТ, до яких належить й EOIP як засіб формування особливо затребуваних в сучасних соціокультурних умовах компетентностей/грамотностей: інформаційної та медійної;
- дошкільну й початкову освіту як період пропедевтики формування цих компетентностей.

Інформаційна грамотність визначається ними як набір компетенцій, необхідних для отримання, розуміння, оцінки, адаптації, генерування, зберігання та подання інформації, використовуваної для аналізу проблем та ухвалення рішення [48, с. 150].

Структура інформаційної грамотності відображена на рис. 1.5.



Рис. 1.5. Структура інформаційної грамотності

Інформаційна грамотність охоплює такі навички:

- ◆ Виявлення/усвідомлення інформаційних потреб: Що я хочу знайти? Яку проблему я намагаюся вирішити?
- ◆ Виявлення джерел інформації: Що використовувати: Інтернет, книги або телебачення?
- ◆ Визначення місця розташування або пошук інформації: Де варто шукати інформацію? До кого звернутись по допомогу?
- ◆ Аналіз та оцінка якості інформації: Як дізнатися, наскільки надійна ця інформація?
- ◆ Організація, зберігання або архівування інформації: Як ефективно організувати інформацію, отриману з численних джерел?
- ◆ Використання інформації відповідно до етичних норм, ефективно й результативно: Як мені треба діяти, щоб дотриматись авторських прав творців інформації?
- ◆ Створення та обмін новими знаннями: Як можна уявити мою інформацію?

Інформаційно грамотні люди володіють такими базовими навичками: критичне мислення, вміння аналізувати інформацію і використовувати її для самовираження, здатність до незалежного навчання, створення інформації, готовність бути поінформованим громадянином і професіоналом, брати участь у житті суспільства.

Медійна грамотність визначається експертами ЮНЕСКО як готовність до використання ресурсів і можливостей глобального медіасередовища [48, с. 150].

Структура медійної грамотності відображена на рис. 1.6.



Рис. 1.6. Структура медійної грамотності

Медійна грамотність містить такі складники:

- ◆ Естетичні та творчі навички: здатність бачити, чути, створювати й інтерпретувати медіаконтент.
- ◆ Інтерактивні навички: здатність спілкуватися за допомогою медіа та приміряти на себе різні медіаролі.

- ◆ Навички критичного аналізу: уміння інтерпретувати й розуміти значення різних видів медіаресурсів.
- ◆ Навички безпеки й управління: уміння знаходити вихід зі скрутних ситуацій і уникати їх.

Отже, використання ЕОІР в освітньому процесі початкової школи зумовлене сучасними соціокультурними умовами, особливостями молодшого шкільного віку й потужним потенціалом самих ресурсів як чинника оптимізації психічних процесів здобувача освіти, розвитку його особистих якостей, формування системи компетентностей і вмінь різного рівня.

1.3. УМОВИ ЕФЕКТИВНОГО ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ОСВІТНІХ ІГРОВИХ РЕСУРСІВ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

З огляду на вищезазначене ЕОІР є потужним ресурсом підвищення якості освітнього процесу на всіх рівнях освіти, засобом розвитку компетентностей та особистих якостей, особливо затребуваних у сучасних соціокультурних умовах.

Рівень освіти в українському законодавстві вважається завершеним етапом освіти, що характеризується рівнем складності освітньої програми, сукупністю компетентностей, які визначені, як правило, стандартом освіти та відповідають певному рівню Національної рамки кваліфікацій (ст. 1, п. 23) [1].

Початкова освіта є першим рівнем Національної рамки кваліфікацій [7], метою якої є всебічний розвиток дитини, її талантів, здібностей, компетентностей і наскрізних умінь відповідно до вікових та індивідуальних психофізіологічних особливостей і потреб, формування цінностей, розвиток самостійності, творчості та допитливості [8].

Як будь-який ресурс, ЕОІР є певним потенціалом, який може бути реалізованим як у повному обсязі, так і частково, або нереалізованим взагалі.

Усе залежить від того, наскільки науково обґрунтованим є таке використання.

Дослідження Інституту інноваційних технологій і змісту освіти виявило, що найважливішим стримувальним чинником упровадження ІКТ в освітній процес є недостатня готовність учителів [91, с. 19].

Отже, першою умовою ефективного використання ЕОІР є розвиток у педагогів ІКТ-компетентності (інформаційно-цифрової компетентності).

М. О. Антонченко визначає інформаційно-цифрову компетентність педагога як інтегрований результат особистості педагогічного працівника: оволодіння сучасними цифровими й інформаційними технологіями та застосування їх у власній професійній діяльності, який формується на основі опанування змістового, діяльнісного й мотиваційного компонентів досвіду роботи з різноманітною інформацією [14, с. 6].

Зміст інформаційно-цифрової компетентності окреслено в Концепції реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа»:

- упевнене, а водночас критичне застосування інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) для створення, пошуку, обробки, обміну інформацією на роботі, у публічному просторі та приватному спілкуванні;

– інформаційна й медиаграмотність, опанування основ програмування, алгоритмічного мислення, роботи з базами даних, навичок безпеки в інтернеті та кібербезпеки;

– розуміння етики роботи з інформацією [53, с. 11].

Міжнародні стандарти та рекомендації ЮНЕСКО «Стандарти ІКТ-компетентності для вчителів» (2008 рік) та «Структура ІКТ-компетентності вчителів» (2011 рік) обґрунтовують актуальність проблеми формування цього особистісного утворення педагогів, наголошуючи на взаємозв'язках між використанням ІКТ, реформою освіти та економічним ростом держави [80, с. 5; 101].

Орієнтиром професійної підготовки/перепідготовки та самопідготовки педагогів у цьому напрямі слугує структура інформаційно-цифрової компетентності.

У методичних рекомендаціях Інституту інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України структура ІКТ-компетентності педагога охоплює мотиваційно-ціннісний, когнітивно-операційний і рефлексійно-проектувальний компоненти [80, с. 6].

М. О. Антонченко виокремлює в цьому новоутворенні такі складові частини:

- мотиваційну — система поглядів і переконань, які визначають потребу особистості у формуванні ІЦК. Це усвідомлені дії щодо пошуку, відбору й використання відповідних засобів для розв'язання навчальних завдань, усвідомлення мети та меж застосування ІКТ;
- когнітивну — система знань та уявлень у галузі застосування ІКТ для розв'язання завдань навчального, професійного й особистого спрямування, розуміння взаємозв'язків у структурі апаратного та програмного забезпечення, комплексного розуміння можливостей інформації, яка доступна в різних цифрових форматах, упевненої орієнтації в сучасному програмному забезпеченні, його призначенні;
- діяльнісну — система умінь і навичок щодо опанування та використання сучасних інформаційних технологій для розв'язання завдань професійного, освітнього та побутового характеру; використання можливостей сучасного програмного забезпечення для обробки й представлення інформації, творчий підхід до розв'язання різних груп завдань з використанням ІКТ [14, с. 7].

Погоджуючись із автором щодо змісту запропонованих компонентів, вважаємо цю модель недостатньою і такою, яку необхідно доповнити рефлексійною компонентою.

Високий рівень сформованості інформаційно-цифрової компетентності педагога логічно охоплює його здатність до самостійного проектування ЕОР, зокрема ігрових, що реалізується як:

1. цілеспрямована діяльність учителя щодо створення електронних засобів навчання та їх упровадження в освітній процес [92, с. 6];
2. цілеспрямована діяльність учителя щодо створення електронних засобів навчання та їх упровадження в освітній процес, що визначає також проектування майбутньої педагогічної ситуації [78];
3. діяльність щодо розроблення формалізованого образу ЕОІР з урахуванням принципів його функціонування, змісту навчального матеріалу,

вікових особливостей учнів і можливостей використання в освітньому процесі [76, с. 6].

Наступною умовою ефективного використання ЕОІР є створення інформаційно-освітнього середовища.

Питання сутності й змісту поняття «інформаційно-освітнє середовище» сьогодні розглядають О. М. Вознюк, В. Ю. Гаврилюк А. М. Гуржій, М. Ю. Кадемія, В. В. Лапінський, С. Г. Литвинова та ін. [27; 30; 38; 49; 79].

О. Трубіцина трактує інформаційно-освітнє середовище як створювану суб'єктами освіти систему, здатну до саморозвитку, у якій між суб'єктами й компонентами встановлюються зв'язки й відносини на основі інформаційної діяльності для досягнення освітніх завдань [79].

Це означає, що таке середовище має розглядатись у двох аспектах:

1. як програмно-технічний комплекс;
2. як педагогічна система.

Отже, у його проектуванні повинні вирішуватися не лише проблеми інформаційно-програмового характеру, але й психолого-педагогічні питання.

В останньому контексті науковці розуміють інформаційно-освітнє середовище як цілісну систему, яка складається із сукупності підсистем, що функціонують і забезпечують педагогічну взаємодію учасників освітнього процесу на основі сучасних інформаційно-технічних і навчально-методичних засобів (насамперед інформаційно-комунікаційних технологій) [17; 39].

На думку науковців (А. В. Ворожбит, В. І. Лозова, Г. В. Троцько, М. М. Фіцула), проектування освітнього середовища ґрунтується на системі загальнонаукових підходів, до яких можна віднести:

- ◆ гуманістичний — формування довіри, доброти, чуйності, уваги, співчуття в стосунках між здобувачами освіти й учителями, здобувачів освіти між собою;
- ◆ знанневий — мотиваційна, когнітивна, рефлексійна, самостійна пізнавальна діяльність, засвоєння способів набуття знань та інших складників результату навчання, через що визначається набуття не лише знань, умінь і навичок, а й досвіду емоційно-ціннісного ставлення до проявів навколишнього світу;
- ◆ когнітивний — виявлення причин і пошук шляхів розв'язування навчальних проблем, що слугує стимулом у процесі розумового розвитку здобувача освіти;
- ◆ системний — розгляд зв'язків між метою, завданнями, змістом, формами, методами навчання у взаємозв'язках компонентів педагогічного процесу;
- ◆ синергетичний — орієнтування здобувача освіти на самоорганізацію, саморозвиток, які здійснюються на основі постійного активного відношення до зовнішнього середовища, що призводить до змін, становлення нових якостей тощо;
- ◆ діяльнісний — спрямовування на організацію діяльності з використанням навчального середовища, коли здобувач освіти був би активним у пізнанні, спілкуванні, саморозвитку;
- ◆ диференційований — забезпечення прав обдарованих дітей і дітей з різними функціональними обмеженнями на отримання доступу до якісних освітніх послуг [28, с. 47–48].

Принципами інформаційно-освітнього середовища є:

- ◆ інноваційний характер, відповідність принципам педагогічної доцільності, цілісності, індивідуалізації, синергетичності, пізнавальної активності та самостійності;
- ◆ відкритість освітніх послуг, мобільність суб'єктів освітньої взаємодії (доступність будь-де й будь-коли), віртуалізація об'єктів навчання, наявність інформаційних обмінів;
- ◆ системна побудова, створення нових організаційних структур, які забезпечують функціонування складових компонентів і технологій середовища (адміністратори, тьютори тощо);
- ◆ створення персональної траєкторії розвитку всіх суб'єктів педагогічної взаємодії на основі високого рівня ефективності освітнього процесу та самоосвітньої діяльності засобами інформаційно-комунікаційних технологій;
- ◆ варіативність організаційної структури відповідно до освітніх завдань закладу, освітніх запитів адміністрації, методичної служби, педагогічних працівників, здобувачів освіти та їхніх батьків, політики держави в галузі освіти;
- ◆ акумуляція та репрезентація сучасних тенденцій розвитку освіти та сучасної психолого-педагогічної науки тощо [30; 31; 49].

Дотримання зазначених принципів вимагає експертизи якості ІКТ, які застосовуються в освітньому процесі.

На думку С.Г. Литвинової, серед значущих характеристик якості ЕОР можна назвати: зміст (загалом); науковість; відповідність сучасному рівню знань; інформативність; доступність сприйняттю; урахування вікових особливостей; націленість на формування в учнів навичок дослідницької та творчої діяльності; розроблені запитання, завдання, які спонукають до самостійного пошуку додаткових даних і відомостей; якісне художнє оформлення; коректність [66].

Наведені вище загальнопедагогічні принципи вимагають урахування вікових та індивідуальних особливостей здобувачів освіти молодшого шкільного віку.

Відповідно до цієї вимоги Г.П. Лаврентьева сформулювала загальні психолого-педагогічні умови створення освітнього середовища початкової ланки освіти:

- формування провідної діяльності як найважливішого чинника розвитку дитини, опора на гру під час організації навчання;
- збалансованість репродуктивної (відтворювальної, за готовим зразком), дослідницької, творчої діяльності;
- орієнтування педагогічної оцінки на відносні показники дитячої успішності (порівняння сьогоденних досягнень дитини з власними вчорашніми [58, с. 58–59].

Т.І. Черкашина вважає, що інформаційне освітнє середовище в умовах початкової школи має бути спрямоване на вирішення певних завдань:

- ◆ розвиток у школярів навичок аналізу суджень і побудови правильних форм умовиводів завдяки розв'язанню логічних завдань;
- ◆ опанування основ алгоритмізації діяльності з акцентом на покрокову деталізацію;
- ◆ формування вмінь побудови символічних моделей у процесі розв'язання завдань, що постійно ускладнюються з підвищенням освітнього рівня учнів;

- ◆ розвиток здібностей до малювання і художньої творчості;
- ◆ опанування школярами цілісної системи знань про особливості й характерні риси моделей комунікації сучасної людини в інформаційному суспільстві, різні види та джерела навчальної інформації; вибудовування діалогу й відносин співробітництва в інформаційно-освітньому середовищі школи, Інтернет-просторі;
- ◆ створення індивідуальних і групових інформаційних продуктів та проєктів;
- ◆ усвідомлення та опанування школярами ІКТ як засобу вибудовування простору особистої самореалізації, самовираження;
- ◆ формування операціонального стилю мислення: уміння формалізувати завдання; виокремлювати в ньому логічні складники; визначати взаємозв'язки між ними; проєктувати хід розв'язання і перевіряти результат;
- ◆ формування конструкторських і дослідницьких здібностей до активної творчості з використанням комп'ютера й сучасних технологій [109].

Ефективне використання ігрових комп'ютерних програм можна забезпечити лише за умов психологічного комфорту дитини й використання ігор відповідно до вимог психології та педагогіки [27; с. 57–59]. У цьому стані стимулюється висока мотивація до гри, дитина отримує задоволення від неї.

Актуальність такої вимоги пов'язана також з тим, що сьогодні створюються ЕОР, зокрема ігрові, без належного науково-теоретичного обґрунтування, без участі психологів і педагогів, лише на підставі інтуїції та бачення програмістів, а не з психолого-педагогічних закономірностей процесів навчання та учіння.

Такі засоби не відзначаються ефективністю, оскільки в них не враховується специфіка перебігу психічних процесів, психологічні закономірності сприйняття та опрацювання різноманітних повідомлень людиною, вони не збалансовані щодо здійснення психічних функцій учня [97, с. 86].

У загальному вигляді психологічну комфортність розуміємо як стан, що виникає в процесі життєдіяльності дитини, указує на радість, задоволення, отримане в закладі освіти; це умова життя, за якої учень спокійний і не має потреби від будь-кого захищатися.

Категорія психологічної комфортності та безпеки розглядається в психологічних дослідженнях у декількох аспектах [16]:

- як стан інформаційно-освітнього середовища, вільний від проявів психологічного насильства у взаємодії, здатний задовольнити основні потреби в особистісно-довірчому суспільстві, створюючи референтну значущість середовища й забезпечуючи психічне та психологічне здоров'я учасників освітнього простору;
- як система міжособистісних відносин, які викликають почуття приналежності (референтної значущості середовища), упевненості в тому, що можна не боятися (відсутність загроз), зміцнення психологічного здоров'я;
- як система заходів, спрямованих на запобігання загрозам під час продуктивного стійкого розвитку особистості.

У 2013 р. Інститутом ЮНЕСКО з інформаційних технологій в освіті було опубліковано монографію, у якій зазначені пропозиції та вимоги до застосування ІКТ у початковій школі, зокрема визначений ряд обмежень: у використанні

програмного забезпечення; мережі Інтернет; мультимедійних засобів; часові й фізіологічні обмеження; кіберзалякування і кіберздоров'я [48, с. 243–244].

Обмеження у використанні програмного забезпечення стосуються способів добору батьками та вчителями комп'ютерних програм, які використовують діти. Зазначається, що педагоги мають бути впевнені в потенційній корисності обраних ними ІКТ-середовищ, а також поінформовані про можливі побічні ефекти використання кожної комп'ютерної програми ще до того, як упроваджувати її в процес навчання.

Обмеження у використанні мережі Інтернет пов'язані з необхідністю критично оцінювати ті джерела відомостей, до яких звертаються в процесі навчання. Необхідно усвідомлювати, що учні можуть пропустити найбільш важливі відомості в електронному тексті, якщо будуть сприймати його з екрана, тому що перед ними буде значна кількість інших відволікальних елементів, що зазвичай розміщуються на вебсторінці. Педагоги мають гарантовано тримати під контролем дії учнів протягом значного часу на занятті, а також надавати необхідні вказівки щодо самостійної роботи учнів з комп'ютером або в позаурочний час.

Обмеження у використанні мультимедійних засобів стосуються способів їх застосування, що не завжди може бути корисним. Іноді занадто багато привабливих варіантів використання, передбачених у мультимедійному тексті, що можуть відвертати увагу дітей від його змісту. Діяльність педагога має бути спрямована на розвиток медійної грамотності учнів, щоб вони могли більш усвідомлено інтерпретувати отримані повідомлення та успішніше використовувати мультимедіа з навчальною метою.

Часові й фізіологічні обмеження використання ІКТ стосуються психологічних чинників, зокрема емоційної привабливості, що викликає підвищений інтерес і надмірне захоплення застосуванням ІКТ. Це може негативно вплинути на результати навчання. Іноді молодші школярі занадто захоплюються віртуальним середовищем, і тоді вони можуть не захотіти навчатись у реальному середовищі. З іншого боку, є учні, які, навпаки, віддають перевагу реальному навчальним матеріалам, на протилежну віртуальним. Отже, учителі мають звертати пильну увагу на психологічні особливості учнів для того, щоб забезпечити збалансоване використання ІКТ і традиційних засобів навчання. Ідеться про те, щоб не допустити погіршення результатів навчання і водночас поступово формувати інформаційну культуру учнів.

Кіберзалякування і кіберздоров'я. Цей чинник зумовлений надзвичайною стурбованістю батьків школярів проблемами безпеки дітей, пов'язаними з використанням мобільних телефонів та Інтернету, серед яких — ігromанія, вторгнення в приватне життя, лихослів'я і небезпека некерованої онлайн-соціалізації. Кіберзалякування розуміють як нову форму залякування з використанням таких сучасних технологій, як електронна пошта, чати, мобільні телефони, вебсайти, камери, що створює небезпеку для дітей. Кіберздоров'я — термін, що означає необхідність урахувувати психологічне та емоційне самопочуття дітей за організації умов роботи.

Експертами ЮНЕСКО зазначено також критерії добору засобів ІКТ, що можуть бути застосовані в організації комп'ютерно орієнтованого середовища в початковій школі:

- ◆ застосування ІКТ повинно мати освітній характер;
- ◆ організацію роботи побудовано з урахуванням спрямованості на співпрацю дітей у групі та з учителем;
- ◆ є доцільною інтеграція засобів ІКТ з іншими засобами діяльності;
- ◆ використання розвивального ефекту гри;
- ◆ забезпечення максимальних можливостей управління засобом навчання з боку дитини;
- ◆ наочність і простота у використанні [48].

На думку Г. П. Лаврентьевої, комп'ютерні ігри мають відповідати таким психолого-педагогічним вимогам:

- ◆ високий ефект розвитку дитини;
- ◆ допустиме інтелектуальне навантаження;
- ◆ стимуляція інтересу до гри й узагалі до навчальної та творчої діяльності;
- ◆ задоволення дитини від задуму, образів, ігрового сценарію перебігу гри та досягнутих результатів;
- ◆ відсутність або незначний вплив негативних наслідків на психіку дитини [59, с. 7].

Заслугує на увагу позиція Н. В. Олефіренко, яка виокремлює такі додаткові психолого-педагогічні вимоги до ЕОІР:

- ◆ адаптивність — можливість пристосування електронного засобу до індивідуальних можливостей, психологічних особливостей і потреб школяра;
- ◆ варіативність — урахування індивідуальних особливостей, потреб та інтересів учнів, наявного рівня їхніх знань і вмінь;
- ◆ система орієнтації в ресурсі — забезпечення середовища електронного ресурсу системою вказівників, які допомагатимуть дитині почувати себе втягненою й не потребуватимуть від учня окремих умінь керування програмним засобом;
- ◆ візуальне оформлення електронних дидактичних ресурсів — зовнішня привабливість електронного дидактичного ресурсу, окремих його епізодів та інтерфейсних елементів;
- ◆ ігрове забарвлення — забезпечення непомітного для молодшого школяра переростання гри в навчальну діяльність і зміна ігрових інтересів на пізнавальні, адже досягнення ігрових цілей (отримання виграшу, призу, рекорду тощо) передбачає досягнення і певних навчальних цілей;
- ◆ створення ситуацій успіху в середовищі електронного дидактичного ресурсу — урахування потреби молодшого школяра в досягненні успіху й отриманні різних форм заохочень [83; с. 5–6; 84, с. 19–20].

Крім психолого-педагогічних, ЕОІР повинні відповідати певним дидактичним вимогам.

Науковці виокремлюють такі критерії аналізу комп'ютерних програм, що застосовуються в молодшій школі:

- ◆ рівень спеціалізації програми, тобто ступінь її орієнтації на предметну галузь;

- ◆ вид програми залежно від цілей і змісту навчання;
- ◆ відповідність навчальній програмі, дидактичному завданню;
- ◆ наявність декількох рівнів складності, що дає змогу реалізувати принципи диференціації та індивідуалізації навчання;
- ◆ наявність блоку зворотного зв'язку, тобто здатність програми швидко реагувати на дії користувача;
- ◆ наявність системи контролю;
- ◆ наявність дружнього інтерфейсу, що полегшує використання програми [57, с. 22].

Отже, ефективне використання ЕОІР в початковій школі забезпечують: сформованість ІКТ-компетентності вчителя, психологічно комфортне інформаційно-освітнє середовище, побудоване на системі загальнонаукових підходів і принципів та спеціальних психолого-педагогічних і дидактичних вимог до ресурсу.

РОЗДІЛ 2

ОРГАНІЗАЦІЯ ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЇ РОБОТИ З ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕКТРОННОГО ОСВІТНЬОГО ІГРОВОГО РЕСУРСУ MULTIMIND В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

2.1. НАУКОВИЙ АПАРАТ ДОСЛІДЖЕННЯ

Систематизовані й проаналізовані в першому розділі теоретичні засади використання ЕОІР у початковій школі є достатніми концептуальними основами для організації дослідно-експериментальної роботи в цьому напрямі.

Актуальність дослідження зумовлена тим, що:

- ♦ у сучасних соціокультурних умовах домінують дві взаємопов'язані тенденції: інформатизація суспільства й інформатизація освіти, які вплинули на збільшення ЕОР, зокрема ігрових;
- ♦ упровадження ЕОР та їхнього різновиду ЕОІР в освітній процес початкової школи відповідає таким концептуальним засадам реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа», як принцип дитиноцентризму, компетентнісний, особистісно орієнтований і діяльнісний підходи.



Рис. 2.1. Актуальність організації дослідно-експериментальної роботи з проблеми використання ЕОІР в освітньому процесі початкової школи

На сьогодні розроблена науково-теоретична основа для такого дослідження.

Різні аспекти в галузі інформатизації освіти висвітлені в наукових працях В.П. Андрущенко, С.А. Бешенкова, В.Ю. Бикова, Б.С. Гершунського, М.І. Жалдака, Ю.О. Жука, А.П. Єршова, О.П. Кивлюк, Л.Л. Макаренко, Н.В. Морзе, В.В. Лаптева, М.П. Лапчика, Ю.І. Машбиця, О.С. Падалки, Є.С. Полат, Ю.С. Рамського, І.В. Роберта, О.О. Романовського, О.М. Спіріна, С.М. Яшанова тощо.

Проблеми інформатизації освіти в Україні розглядають О. Беспарточна, Н. Гончаренко, Ю. Завалевський, С. Зелінський, Ю. Ковейно, Т. Поясок, Т. Тарнавська та ін.

Упровадження інформаційно-комунікаційних технологій, використання електронних засобів навчального призначення в освітній діяльності досліджували В. Биков, Р. Гуревич, Н. Дементієвська, М. Жалдак, М. Кадемія, С. Литвинова, М. Смульсон, С. Тітов.

Проблема формування інформаційно-освітнього середовища закладу освіти розглянута в роботах А. Андреева, В. Бикова, Р. Гуревича, Ю. Жука, М. Кадемії, С. Литвинової, Є. Полат, М. Смульсон, В. Ясвіна.

Дидактичний потенціал інформаційних технологій, їхній позитивний вплив на інтелектуальний розвиток дитини розкрито в дослідженнях Л. Білоусової, П. Бісіркіна, А. Горячева, Ю. Дорошенка, Г. Лаврентьевої, Г. Ломаковської, В. Могильової, Ю. Первіна, Т. Пушкарьової, Ф. Ривкінд, Й. Ривкінда, Н. Толяренко, В. Шакоцька.

Проблемам соціалізації індивіда в умовах медійно-інформаційного середовища присвячені роботи В. Андрущенко, Т. Андрущенко, В. Вашкевича, В. Воронкової, Л. Горбунової, А. Ермоленка, А. Кравченко, В. Кременя, О. Кивлюк, М. Култаєвої, М. Михальченка, В. Муляра, І. Предборської, Н. Радіонової, І. Степаненко, Д. Свириденка та ін.

Основи педагогічного проектування ЕОР висвітлені в працях багатьох вітчизняних і зарубіжних учених: М.І. Беляєва, В.В. Гришкуна, В.В. Гури, О.М. Микитюка, Н.В. Оліференко, О.В. Соловова, Н.Д. Янц.

Шляхи використання інформаційних технологій в освітньому процесі початкової школи розглядаються в роботах М. Беляєва, В. Гришкуна, В. Гури, О. Микитюка, А. Молокової, Н. Оліференко, О. Соловова, Н. Федяїнової, Л. Хомич, Л. Хоружої, Н. Янц.

У дослідженнях О.О. Власія, О.М. Дудки, Г.П. Лаврентьевої, С.Г. Литвинової, О.М. Мельник, Н.В. Оліференко обґрунтовані вимоги до ЕОІР для учнів початкової школи.

Водночас проблема впровадження в освітній процес початкової школи ЕОІР залишається недостатньо розробленою.

Аналіз вищезазначеної проблеми на рівні теорії та практики дав змогу виявити низку протиріч:

- ◆ між об'єктивною потребою до інформатизації початкової освіти та відсутністю адекватної реакції на цю вимогу часу з боку системи освіти;
- ◆ між теоретично обґрунтованими й експериментально доведеними перевагами ЕОІР, що зумовлює об'єктивну потребу їх активного застосування

в початковій школі, та недостатнім використанням цього інструментарію в освітній практиці;

- ◆ між щораз більшими вимогами суспільства до вчителя початкової школи, особливо до його ІКТ-компетентності, і неготовністю педагога до ефективного використання наявних ЕОІР, а до їх модифікації та самостійного створення і поготів.

Крім того, ми звернули увагу на той факт, що сьогодні з'явилися ЕОІР нового покоління, зокрема Multimind.

Multimind відповідає сутнісним характеристикам ЕОІР (рис. 2.2) та системі дидактичних вимог до ЕОІР, які можуть бути впроваджені в умовах початкової освіти, представлених у підрозділі 1.3.



Рис. 2.2. Сутнісні характеристики Multimind як ЕОІР

Водночас Multimind має певні відмінності, які ми розглядаємо як переваги.

По-перше, цей ресурс не прив'язаний до конкретного предмета та програми його вивчення.

По-друге, Multimind є навчально-методичним комплексом, який містить:

- ◆ електронну програму;
- ◆ пакет методичних посібників для вчителя;
- ◆ дидактичний додаток.

По-третє, програма містить складову частину «Особистий кабінет учителя», що полегшує самостійне проектування педагогом додаткового електронного дидактичного ресурсу.

Зазначені відмінності відповідають вимогам, закріпленим у Концепції реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» [53], Державному стандарті початкової освіти, затвердженому постановою Кабінету міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87 [8], і розпорядженні Кабінету Міністрів України від 14 грудня 2016 р. № 988-р «Про схвалення Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» [9]:

- ♦ інтегративного підходу, яким передбачена побудова змісту (окремого предмету або освітньої галузі) у вигляді дидактичної моделі, що розробляється на основі обґрунтованого поєднання елементів знань з різних предметів і реалізується з використанням інтегрованих форм та методів організації навчання;
- ♦ академічної свободи педагога — самостійності й незалежності під час провадження педагогічної, науково-педагогічної, наукової та/або інноваційної діяльності.



Рис. 2.3. Відмінності Multimind від інших ЕОІР

Ураховуючи актуальність проблеми впровадження ЕОІР в освітній процес початкової школи, виявлені суперечності, недостатній рівень теоретичного дослідження та практичної розробленості проблеми, зазначені вище переваги ресурсу Multimind, було сформульовано:

- тему дослідження — «Технологія використання електронного освітнього ігрового ресурсу Multimind в освітньому процесі початкової школи»;
- мету дослідження: розробити, обґрунтувати та апробувати технологію використання електронного освітнього ігрового ресурсу Multimind в освітньому процесі початкової школи.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати теорію і практику використання сучасних EOIP в освітньому процесі початкової школи, з'ясувати стан розробленості проблеми, уточнити понятійно-категоріальний апарат дослідження.
2. Розробити й апробувати технологію використання EOIP Multimind в освітньому процесі початкової школи.
3. Визначити умови та критерії результативності використання EOIP Multimind.
4. Узагальнити та висвітлити результати дослідно-експериментальної роботи на виставках, науково-практичних конференціях, семінарах різних рівнів, у друкованих виданнях тощо.
5. Розробити науково-методичні рекомендації для педагогів щодо використання EOIP Multimind в освітньому процесі початкової школи.



Рис. 2.4. Мета дослідно-експериментальної роботи

Об'єкт дослідження: процес формування освітнього середовища початкової школи з використанням ЕОІР.

Предмет дослідження: технологія використання ЕОІР Multimind в освітньому процесі початкової школи.

Для реалізації мети та розв'язання поставлених завдань використовуватимуться такі методи дослідження:

- ♦ *теоретичні*: аналіз, порівняння та узагальнення теоретичних, науково-методичних джерел; методи системного аналізу, теоретичне моделювання;
- ♦ *емпірично-діагностичні*: бесіда, спостереження, опитування, педагогічний експеримент (констатувальний, формувальний, контрольний етапи) для перевірки рівня ефективності технології використання ЕОІР Multimind в освітньому середовищі початкової школи, моніторинг, скринінг;
- ♦ *прогностичні*: прогнозування, метод експертних оцінок, узагальнення незалежних характеристик тощо.

На основі розробленого наукового апарату дослідження закладами загальної середньої освіти Кремінського району Луганської області була подана заявка на проведення дослідно-експериментальної роботи регіонального рівня за темою «Технологія використання електронного освітнього ігрового ресурсу Multimind в освітньому процесі початкової школи», затверджена наказом Департаменту освіти і науки Луганської облдержадміністрації від 22.05.2018 № 122 (див. додаток А), та програма експерименту (див. додаток Б).

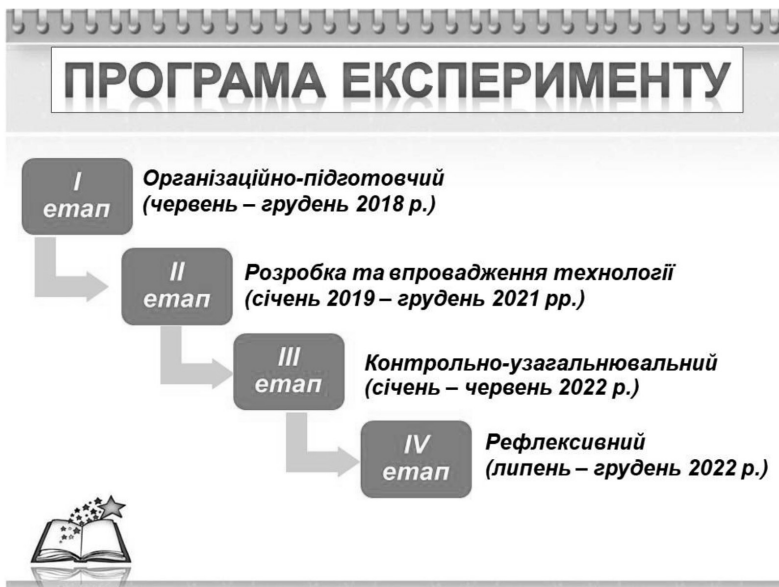


Рис. 2.5. Етапи дослідно-експериментальної роботи

2.2. ДІАГНОСТИЧНИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ ЕКСПЕРИМЕНТУ

Логіка будь-якого наукового дослідження, яке побудоване на експерименті, передбачає проведення діагностики, яка:

- ◆ на констатувальному етапі дасть змогу визначити наявні ресурси та потреби й відповідно врахувати це в організації експериментальної роботи, під час корекції її змісту, процесу тощо;
- ◆ після завершення формувального етапу — оцінити ступінь досягнення мети експерименту.

Для проведення діагностування нам необхідно визначити якісний і кількісний склад учасників експерименту, розробити критеріальну базу дослідження, обґрунтувати методику оцінки визначених критеріїв.

У межах нашого дослідження експеримент проводиться на базі закладів загальної середньої освіти Луганської області.

Загальна вибіркочна сукупність учасників експерименту становить 1027 осіб.

До першої вибіркової сукупності (експериментальної групи) увійшли 712 осіб з 14 закладів загальної середньої освіти Кременського району Луганської області: заступники директорів, учителі початкових класів, учні початкових класів, їхні батьки.



Рис. 2.6. Експериментальна група дослідно-експериментальної роботи

Друга вибіркова сукупність (контрольна група) становить 270 осіб, до складу якої ввійшли вчителі та учні 5 закладів загальної середньої освіти Старобільського району Луганської області.



Рис. 2.7. Контрольна група дослідно-експериментальної роботи

Третя вибіркова сукупність — науково-педагогічні працівники ЛОІППО (науковий керівник (1), консультант з програмного забезпечення використання ЕОІР Multimind (1), консультант з дидактико-методичного забезпечення використання ЕОІР Multimind (1)), директори закладів загальної середньої освіти експериментальної (14) та контрольної (5) груп, працівники соціально-психологічної служби закладів експериментальної групи — психологи/соціальні педагоги (14), керівники Кремінської та Старобільської районних державних адміністрацій (2), Красноріченської об'єднаної територіальної громади (1), керівники (3) й методисти методичних кабінетів (3). Усього — 45 осіб.

У процесі розробки діагностичного інструментарію експерименту ми зважали на:

- діагностику як процес розпізнавання явищ і визначення їхнього стану в певний момент на основі використання необхідних для цього параметрів [85, с. 2];
- об'єкт педагогічної діагностики як учасника/учасників освітнього процесу;
- предмет педагогічної діагностики як властивість об'єкту, який впливає на освітній процес [12].

У Законі України «Про повну загальну середню освіту» зазначено, що учасниками освітнього процесу в закладах загальної середньої освіти є:

- ◆ учні;
- ◆ педагогічні працівники;
- ◆ інші працівники закладу освіти;
- ◆ батьки учнів (Ст. 19) [6].

З огляду на вищезазначене необхідно розробити інструментарій для діагностики основних учасників освітнього процесу.

Об'єктами діагностики ми обрали:

- ◆ заступників директорів — кураторів початкової ланки (у разі відсутності в штатному розписі посади «заступник директора» — директорів закладів);
- ◆ учителів початкових (перших) класів;
- ◆ учнів початкових (перших) класів;
- ◆ батьків (або осіб, які їх замінюють) учнів — учасників експерименту.

Предметом діагностики двох груп педагогічних працівників стала готовність:

- ◆ учителів — до ефективного використання ЕОІР Multimind в освітньому процесі початкової школи й участі в розробці відповідної технології;
- ◆ заступників директорів — до здійснення ефективного науково-методичного супроводу цього інноваційного процесу.

Ми розглядаємо таку готовність як різновид професійної готовності, як спеціальну професійну готовність — готовність до інноваційної діяльності.

Водночас зважаємо на розуміння готовності до інноваційної діяльності як складного інтегративного новоутворення особистості педагога, сутнісними характеристиками якого є спрямованість на інноваційний підхід до організації освітнього процесу, методична креативність, здатність до побудови індивідуальної траєкторії особистісно-професійного розвитку в контексті мети, завдань і змісту реформування загальної середньої освіти взагалі й упровадження конкретної інновації зокрема [62, с. 60; 63, с. 159].

Можемо стверджувати, що діагностування сформованості будь-якого різновиду професійної готовності педагогічних працівників виконує такі функції:

- нормативну, що полягає в доведенні до педагогічного працівника й усвідомленні ним критеріїв і показників сформованості цієї готовності;
- оцінну — визначення рівня готовності, фактично досягнутого педагогічним працівником на певному етапі професійного зростання, а також здійсненої динаміки на основі порівняння попереднього й актуального станів;
- прогностичну, в основі якої — визначення перспективи зміни рівня сформованості готовності;
- стимулювальну, що полягає в розкритті індивідуальних можливостей педагогічного працівника в професійному самовдосконаленні;
- корегувальну — своєчасне виявлення і виправлення негативних тенденцій в індивідуальному процесі формування зазначеного різновиду готовності;
- конструктивну — визначення цілей особистісного й професійного розвитку та знаходження ефективних шляхів їхньої реалізації.

Під час розробки критеріїв і показників діагностики всіх об'єктів узагалі та готовності вчителів початкових класів і заступників директорів/директорів

до ефективної участі в експерименті відповідно до своїх функціональних обов'язків зокрема зважатимемо на думку І. Блощинського про необхідність урахувати такі умови:

- розробка критеріїв і показників має здійснюватись відповідно до мети дослідження;
- сформовані критерії повинні відображати ознаки, притаманні об'єкту/предмету, який вивчається, незалежно від волі та свідомості суб'єктів;
- ознаки мають бути сталими, повторюватись і відображати сутність явища;
- система взаємопов'язаних ознак повинна розкривати основний зміст критеріїв [20, с. 75].

З огляду на результати власного дисертаційного дослідження, у якому обґрунтована структура професійної готовності педагогічних працівників у єдності ціннісно-сенсового, операційного, рефлексивного компонентів [64, с. 36], ми обираємо зазначені компоненти для визначення критеріїв сформованості готовності вчителів і заступників директорів/директорів до участі в дослідно-експериментальній роботі та їхнього змісту.

Зміст кожного критерію представлений у табл. 2.1.

Таблиця 2.1

Критерії сформованості готовності педагогічних працівників до участі в дослідно-експериментальній роботі з використання ЕОІР Multimind в освітньому процесі початкової школи

Критерій	Зміст
Ціннісно-сенсовий	Стійке переконання в об'єктивній необхідності впровадження веборієнтованих і мультимедійних технологій узагалі й ЕОІР зокрема в освітній процес закладів загальної середньої освіти; позитивно-ціннісне ставлення до цього процесу як такого, що відповідає сучасним соціокультурним умовам та особливостям сучасних молодших школярів; прийняття змісту інформатизації освіти, зокрема використання ЕОІР як сенсу власної професійної діяльності; стійка позитивна настанова на активну участь у процесі інформатизації освіти взагалі й у дослідно-експериментальній роботі зокрема; усвідомлення об'єктивної необхідності зміни ролей педагогічного працівника в інноваційному інформатизованому освітньому процесі, відповідних самозмін на особистісному та професійному рівнях; усвідомлення залежності успішності процесу інформатизації освіти, зазначеної дослідно-експериментальної роботи від власної особистісно-професійної позиції.

Критерій	Зміст
Операційний	Здатність: використовувати ІКТ в освітньому процесі; проектувати освітній процес з використанням ЕОІР з урахуванням психолого-педагогічних закономірностей такого використання в освітньому процесі початкової школи; забезпечувати адаптацію інформатизованого освітнього процесу до індивідуальних потреб кожного учня відповідно до принципу дитиноцентризму; проявляти методичну креативність щодо використання ЕОІР на уроках і в позанавчальний час; самостійно розробляти мультимедійні дидактичні засоби.
Рефлексивний	Здатність до професійного самовдосконалення, розвитку своїх творчих здібностей як суб'єкта інформатизації освіти, учасника дослідно-експериментальної роботи на основі зіставлення особистісно-професійних досягнень і об'єктивних вимог до компетентного використання педагогічним працівником веборієнтованих і мультимедійних технологій узагалі й ЕОІР зокрема.

На основі визначених критеріїв і сформованих відповідно до їхнього змісту показників були розроблені діагностичні методики:

- ◆ Питальник для заступників директорів — учасників дослідно-експериментальної роботи (додаток В);
- ◆ Питальник для вчителів початкових класів — учасників дослідно-експериментальної роботи (додаток Г).

Наступний об'єкт діагностики — батьки учнів експериментальної групи.

З погляду діагностики як наукової процедури нас цікавили їхні характеристики не як учасників освітнього процесу взагалі, а як учасників дослідно-експериментальної роботи.

Відповідно предметом діагностики батьків ми визначаємо їхнє ставлення до використання:

- ◆ мультимедійних ресурсів у сімейному вихованні;
- ◆ інформаційно-цифрових технологій узагалі та ЕОІР зокрема в організації шкільного навчання дітей.

На основі зазначених критеріїв була розроблена діагностична методика — анкета для батьків (осіб, що їх замінюють) — учасників дослідно-експериментальної роботи (додаток Г) та форма для узагальнення отриманих результатів (додаток Д).

Основний об'єкт діагностики — учні початкових (перших) класів експериментальної та контрольної груп.

Відповідно до концептуальних (Концепція «Нова українська школа») та нормативно-правових засад (Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року) в основі реформування загальної середньої школи лежить компетентнісна парадигма освіти [53; с. 9].

Нормативно-правові документи, зокрема Закон України «Про освіту» (Ст. 1), визначають освітній процес як систему науково-методичних і педагогічних заходів, спрямованих на розвиток особистості шляхом формування та застосування її компетентностей [5]. Згідно з Державним стандартом початкової освіти, її мета — усебічний розвиток дитини, її талантів, здібностей, *компетентностей та наскрізних умінь* (курсив наш — Л. Н.) відповідно до вікових та індивідуальних психофізіологічних особливостей і потреб, формування цінностей, розвиток самостійності, творчості та допитливості (п. 4) [8].

Ураховуючи вищезазначене, предметом діагностики учнів як учасників дослідно-експериментальної роботи визначаємо їхні компетентності в навчальній діяльності.

На основі розуміння компетентності як здатності особистості ефективно застосовувати набуті знання, уміння і навички в певній галузі будь-якої діяльності та повсякденній життєдіяльності [108], аналізу структури поняття компетентності, закріпленого на нормативно-правовому рівні як динамічної комбінації знань, умінь, навичок, способів мислення, поглядів, цінностей, інших особистих якостей, що визначає здатність особи успішно соціалізуватися, провадити професійну та/або подальшу навчальну діяльність [5; 8], аналізу наукової літератури щодо розуміння змісту поняття «компетентність» та обґрунтування її структури, у якій, зокрема, акцентується увага на рефлексивному компоненті як атрибуті будь-якої компетентності, виокремлюється такий вид компетентності як рефлексивна [71; 93; 108], ми виділяємо такі критерії діагностики учнів як компетентних учасників освітнього процесу:

- ◆ мотиваційно-ціннісний;
- ◆ когнітивний;
- ◆ діяльнісний;
- ◆ особистісний;
- ◆ рефлексивний (рис. 2.8).



Рис. 2.8. Критерії діагностики учнів — учасників дослідно-експериментальної роботи

Зміст кожного критерію представлений у табл. 2.2.

Таблиця 2.2

Критерії сформованості учнів як компетентних учасників освітнього процесу

Критерій	Зміст
Мотиваційно-ціннісний	Цінності, ставлення, погляди, які проявляються в навчальній діяльності в ставленні до освітнього процесу й до себе як учасника цього процесу
Когнітивний	Знання, які характеризують досягнення здобувача освіти в освітніх галузях, зазначених у Державному стандарті початкової освіти
Діяльнісний	Здібності й уміння (загальнонавчальні, надпредметні)
Особистісний	Особистісні якості, що проявляються в освітньому процесі
Рефлексивний	Здатність до саморегуляції учасника освітнього процесу

На основі визначених критеріїв і сформованих відповідно до їхнього змісту показників була розроблена діагностична методика — Питальник для оцінювання досягнень учнів — учасників дослідно-експериментальної роботи (див. Додаток Е).

Система розроблених нами в межах зазначеного експерименту діагностичних методик представлена в наведеній нижче схемі.



Рис. 2.9. Система діагностичних методик дослідно-експериментальної роботи

Результати діагностики, отримані на констатувальному етапі експерименту, будуть використанні для внесення відповідних корективів у програму та процес дослідно-експериментальної роботи.

2.3. МОДЕЛЬ НАУКОВО-МЕТОДИЧНОГО СУПРОВОДУ ЕКСПЕРИМЕНТУ

Аналіз наукової психолого-педагогічної літератури свідчить про широке коло досліджень, у яких розкрито питання науково-методичного супроводу інноваційної діяльності (Н. Бухлова, О. Козакова, В. Ларіна, О. Мариновська, Н. Рибникова, В. Сидоренко, Т. Сорочан, О. Чернишов та ін.) [21; 72; 96; 99; 100; 110].

Узагальнення дефініцій поняття «науково-методичний супровід», запропонованих різними авторами, дозволяє зробити висновок, що його можна розглядати:

- ◆ як професійну педагогічну й управлінську діяльність щодо створення соціально-педагогічних умов для розвитку освітніх систем або суб'єктів педагогічного процесу;
- ◆ як процес взаємодії суб'єктів щодо впровадження освітніх інновацій, які забезпечують новий рівень розвитку освітньої системи на рівні вітчизняних та світових стандартів;
- ◆ як технологію, певну послідовність дій, що мають забезпечити конкретний значущий результат;
- ◆ як педагогічну систему для визначення і приведення у відповідність мети, змісту, методів науково-дослідної роботи та взаємодії суб'єктів науково-методичного супроводу [21; 72, с. 29; 96, с. 24; 99, с. 15; 100, с. 34; 110, с. 62].

Під час розгляду науково-методичного супроводу дослідно-експериментальної роботи «Технологія використання електронного освітнього ігрового ресурсу Multimind в освітньому процесі початкової школи» зважатимемо на вихідні положення системної методології:

- головною ознакою цілісної системи є її інтегративна, системна якість, визначена наявністю специфічного зв'язку й відношень між елементами;
- обов'язковим складником цілісних систем є компоненти, тобто ті її структурні частини, взаємодія яких призводить до виявлення притаманних цілому якісних особливостей;
- необхідним загальноприйнятим атрибутом системи є її структура, яка відбиває впорядкованість внутрішніх і зовнішніх зв'язків об'єкта, завдяки яким забезпечується її стійкість, стабільність, якісна визначеність, специфіка;
- провідною ознакою системи є наявність мети й функцій;
- принциповою характеристикою системи є оглядовість, яка полягає в необхідності внесення в модель мінімальної кількості параметрів системи;
- сутність педагогічної системи полягає в тому, що вона є системою управління педагогічним процесом;
- усі елементи педагогічної системи взаємодіють, що забезпечує ступінь ефективності її функціонування [64, с. 126–127].

Для розгляду науково-методичного супроводу нашого експерименту як процесу взаємодії суб'єктів щодо впровадження освітніх інновацій ми використовуватимемо як базові:

- ◆ поняття взаємодії як одної із загальних форм взаємозв'язку між предметами, явищами та суб'єктами, суть якої полягає в зворотному діянні одного предмета, явища чи суб'єкта на іншого [37, с. 532];
- ◆ поняття соціальної взаємодії як способу здійснення соціальних зв'язків і відносин у системі, що припускає наявність не менше двох суб'єктів, самого процесу взаємодії, а також умови й фактори його реалізації [Там само, с. 531].

Визначаючи суб'єкти наукового методичного супроводу, у нашому випадку необхідно враховувати наявність декількох рівнів учасників експерименту, що зображено на рис. 2.10.



Рис. 2.10. Рівні дослідно-експериментальної роботи

Отже, ми можемо виділити такі суб'єкти науково-методичного супроводу дослідно-експериментальної роботи:

- ◆ рівень ЛОІППО — науковий керівник, консультант з програмного забезпечення використання EOIP Multimind, консультант з дидактико-методичного забезпечення використання EOIP Multimind;
- ◆ рівень району/ОТГ — керівник відділу (управління) освіти, керівник методичного кабінету, методист з початкової освіти;
- ◆ рівень закладу освіти — директор, заступник директора, учитель початкових класів, працівники соціально-психологічної служби (психолог, соціальний педагог).

У процесі організації взаємодії варто враховувати, що суб'єкти науково-методичного супроводу не повинні розв'язувати проблеми один одного, змістом взаємодії є обмін думками, досвідом, інформацією, усебічне обговорення проблем організації та перебігу дослідно-експериментальної роботи й можливих підходів до їх розв'язання, аналіз та інтерпретація результатів моніторингу ефективності експерименту, розробка спільних пропозицій і рекомендацій.

Для ефективної організації науково-методичного супроводу беззаперечною є необхідність чіткого розмежування функціоналу/змісту діяльності його суб'єктів, що, з урахуванням специфіки нашого експерименту, представлено в таблиці 2.3.

Таблиця 2.3

**Зміст діяльності суб'єктів науково-методичного супроводу
дослідно-експериментальної роботи «Технологія використання
електронного освітнього ігрового ресурсу Multimind в освітньому
процесі початкової школи»**

Рівень організації експерименту/суб'єкт НМС	Зміст діяльності в межах експерименту
ЛОППО	
Науковий керівник	Проведення консультацій щодо організації дослідно-експериментальної роботи, формування джерельної бази дослідження, інтерпретації даних діагностики, узагальнення проміжних і підсумкових результатів експерименту
Консультант з програмного забезпечення використання EOIP Multimind	Проведення консультацій щодо технічних характеристик ресурсу, можливостей програмного забезпечення, тренінгів з користування ресурсом/особистим кабінетом педагога
Консультант з дидактико-методичного забезпечення використання EOIP Multimind	Проведення консультацій і тренінгів щодо дидактико-методичних характеристик ресурсу, розробки умов і технології його використання, проектування додаткового дидактичного ресурсу
Рівень району/ОТГ	
Керівник відділу (управління) освіти	Формування складу учасників дослідно-експериментальної роботи, налагодження спільної діяльності закладів освіти — учасників експерименту, організація аналітико-діагностичного супроводу експерименту
Керівник методичного кабінету	Організація роботи з обміну досвідом закладів освіти — учасників експерименту й узагальнення отриманих результатів, аналітико-діагностичний супровід експерименту

Рівень організації експерименту/суб'єкт НМС	Зміст діяльності в межах експерименту
Методист з початкової освіти	Формування складу творчих груп для участі в організації та проведенні дослідно-експериментальної роботи, координація їхньої діяльності, методична допомога заступникам директорів — учасникам експерименту
Рівень закладу освіти	
Директор	Організація дослідно-експериментальної роботи в закладі, проведення педагогічних рад, батьківських конференцій, робочих нарад, присвячених питанням проведення експерименту, участь у роботі технічних груп
Заступник директора	Розробка та впровадження нормативно-правових умов експерименту, організація комплексної діагностики, надання методичної допомоги вчителям і працівникам СПС, участь у роботі технічних груп
Учитель початкових класів	Проектування освітнього процесу з використанням ресурсу, моніторинг ефективності такого використання, проведення комплексної діагностики, проектування дидактичного електронного ресурсу, робота в складі творчих груп
Працівник соціально-психологічної служби	Моніторинг комфортності освітнього середовища, надання психолого-педагогічної підтримки учасникам експерименту, вивчення впливу ресурсу на розвиток емоційного та соціального інтелекту учнів, експертиза психолого-педагогічних умов впровадження технології використання ресурсу

Визначаючи умови ефективної взаємодії зазначених суб'єктів дослідно-експериментальної роботи, спиратимемось на думку:

- Т. Сорочан, що визначальними основами науково-методичного супроводу як процесу взаємодії є: демократичність — можливість урахування різних підходів, поглядів, колегіальність в ухваленні певного рішення; ситуація вибору — створення декількох варіантів програм, моделей діяльності, технологій, які забезпечують передумови для свідомого вибору; самореалізація — розкриття особистісного потенціалу кожного учасника педагогічного

- процесу; співтворчість — спільна діяльність суб'єктів, які прагнуть досягти нових кількісних і якісних результатів [100, с. 35];
- В. Сидоренко, що науково-методичний супровід як професійна взаємодія рівноправних партнерів ґрунтується на системі принципів [96, с. 24–25], представлених на рис. 2.11.

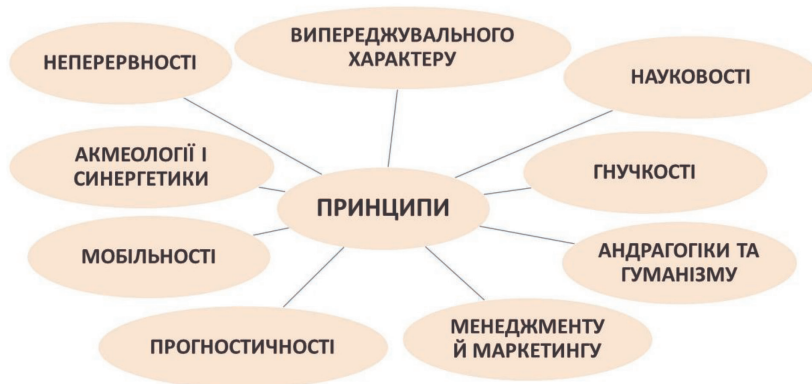


Рис. 2.11. Принципи науково-методичного супроводу дослідно-експериментальної роботи

Методологічною основою організації науково-методичного супроводу як взаємодії його суб'єктів обираємо систему таких наукових підходів: системного, особистісно орієнтованого, андрагогічного й синергетичного.

На основі системного підходу готовність педагогічного працівника до ефективного використання ЕОІР розглядається як система, яка зі свого боку є підсистемою систем більш високого порядку — загальної професійної готовності особистості, що зумовлює нерозривність процесу особистісно-професійного розвитку педагога та формування готовності до роботи в умовах експерименту.

На засадах особистісно орієнтованого підходу педагогічний працівник у системі науково-методичного супроводу виступає суб'єктом педагогічної взаємодії, чия суб'єктність як фахівця найбільш оптимально формується в діяльності, максимально наближеній до змісту й умов професійної педагогічної діяльності.

Стосовно третього підходу погоджуємось із думкою Т. Сорочан, що «професійний розвиток педагогічних працівників відбувається на андрагогічних засадах, тобто з урахуванням особливостей навчання дорослих. Провідним мотивом дорослої людини є прагнення розв'язувати важливі для неї професійні проблеми за допомогою набутих знань. Професійні запити педагогів стають дедалі

різноманітнішими, оскільки посилюється тенденція введення інновацій в освітній процес (перехід до нового змісту та термінів навчання, до профільної старшої школи, незалежного оцінювання навчальних досягнень учнів тощо) [98, с. 26].

Синергетичний підхід дає змогу визначити проблему управління формуванням готовності педагогічного працівника до роботи в умовах використання ЕОІР в освітньому процесі як організацію таких зовнішніх впливів, що оптимізують внутрішні процеси саморозвитку особистості, актуалізують і активізують її внутрішній потенціал, логічно впорядковують набуті в процесі підвищення кваліфікації якості в систему готовності до роботи в умовах експерименту.

Розглядаючи науково-методичний супровід нашого експерименту як технології, тобто певної послідовності дій, спиратимемося на розроблену нами модель (див. рис. 2.12).

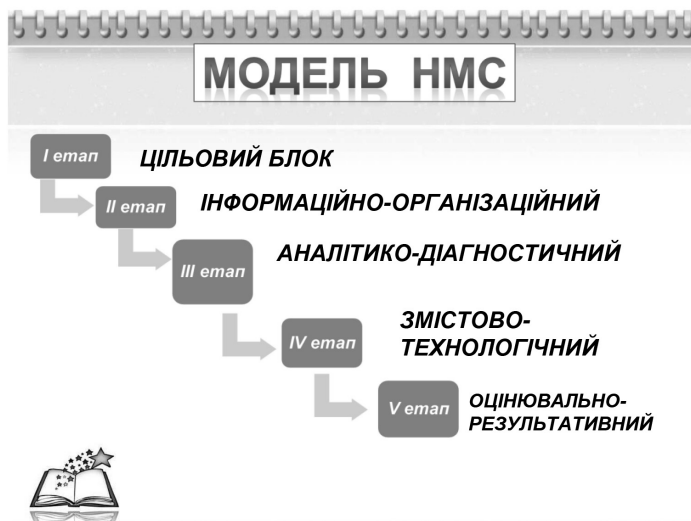


Рис. 2.12. Модель науково-методичного супроводу дослідно-експериментальної роботи

Під час визначення змісту цього блоку зважатимемо на принцип вирішально-го значення мети [64, с. 131].

Зазначений принцип зумовлений загальноприйнятою в науці позицією, згідно з якою мета виступає як системоутворювальний компонент, що забезпечує цілісність системи, взаємозв'язок усіх її компонентів, забезпечує її регулювання, функціонування, оптимізацію та отримання бажаного результату.

Відповідно до цього принципу мета має бути цілком конкретною, чітко сформульованою, спрямованою на підготовку до професійної соціально-педагогічної діяльності, а також відповідати реальним можливостям змісту, форм і методів навчання.

З огляду на вищезазначені позиції метою науково-методичного супроводу дослідно-експериментальної роботи є формування готовності педагогічних працівників до участі в дослідно-експериментальній роботі з використання ЕОІР Multimind в освітньому процесі початкової школи.

Інформаційно-організаційний блок охоплює два рівні: загальний та індивідуальний.

На загальному рівні робота спрямована на визначення актуальності експерименту, його змісту та стратегії, наявних і необхідних ресурсів, формування позитивного ставлення учасників до дослідно-експериментальної роботи, науково-теоретичну й інформаційно-технологічну підготовку педагогічного колективу до проведення експерименту, розподіл функціоналу суб'єктів науково-методичного супроводу, створення технічних і творчих груп.

На індивідуальному рівні забезпечується первинне входження педагога в дослідно-експериментальну роботу:

- ◆ визначення свого місця/змісту діяльності в загальній структурі експерименту;
- ◆ усвідомлення власної мотивації до участі в ньому;
- ◆ визначення потреб і можливостей професійного самовдосконалення.

Аналітико-діагностичним блоком передбачене проведення діагностики первинного рівня готовності педагогічних працівників до участі в дослідно-експериментальній роботі з використання ЕОІР Multimind в освітньому процесі початкової школи й узагальнення отриманих результатів.

Змістово-технологічний блок полягає в організації взаємодії суб'єктів науково-методичного супроводу експерименту та моніторингу її ефективності з використанням форм, відображених на рис. 2.13.



Рис. 2.13. Форми науково-методичного супроводу дослідно-експериментальної роботи

Особливе місце в цій моделі належить роботі творчих груп з розробки технології використання ресурсу на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ», математики, мови, інформатики, мистецтва, а також вивчення потенціалу Multimind у розвитку емоційного та соціального інтелекту дитини. Проміжні напрацювання творчих груп були представлені на круглому столі «Технологія використання електронного освітнього ігрового ресурсу Multimind в освітньому процесі початкової школи» в межах Одинадцятої міжнародної виставки «Інноватика в сучасній освіті» (22 жовтня 2019 р., м. Київ) (додаток Є).

В оцінювально-результативному блоці передбачене проведення підсумкової діагностики рівня готовності педагогічних працівників до участі в дослідно-експериментальній роботі з використання ЕОІР Multimind в освітньому процесі початкової школи.

ГЛОСАРІЙ

Академічна свобода — самостійність і незалежність учасників освітнього процесу під час провадження педагогічної, науково-педагогічної, наукової та/або інноваційної діяльності, що здійснюється на принципах свободи слова, думки й творчості, поширення знань та інформації, вільного оприлюднення і використання результатів наукових досліджень з урахуванням обмежень, установлених законом.

Електронні довідкові видання — електронний довідник, електронна енциклопедія, електронний словник тощо.

Електронні навчальні видання — електронна версія (копія, аналог) друкованого підручника, електронний підручник, електронний практикум, електронна хрестоматія, електронний курс лекцій, електронний навчальний посібник, електронні освітні ігрові ресурси тощо.

Електронні практичні видання — збірник віртуальних лабораторних робіт, електронні методичні рекомендації, електронний робочий зошит тощо.

Електронні освітні ресурси — засоби навчання на цифрових носіях будь-якого типу або розміщені в інформаційно-телекомунікаційних системах, які відтворюються за допомогою електронних технічних засобів і застосовуються в освітньому процесі.

Електронні освітні ресурси допоміжні — збірники документів і матеріалів, довідники, покажчики наукової та навчальної літератури, наукові публікації педагогів, матеріали конференцій, електронні довідники, словники, енциклопедії.

Електронні освітні ресурси навчальні — електронні підручники та навчальні посібники.

Електронні освітні ресурси методичні — методичні вказівки, методичні посібники, методичні рекомендації для вивчення окремого курсу та керівництва з виконання проектних робіт, тематичні плани.

Електронні освітні ресурси навчально-методичні — навчальні плани, робочі програми навчальних дисциплін, розроблені відповідно до навчальних планів.

Електронні освітні ресурси контролювальні — тестувальні програми, банки контрольних питань і завдань з навчальних дисциплін та інші ЕОР, що забезпечують контроль якості знань.

Електронний освітній ігровий ресурс — різновид електронного освітнього ресурсу навчального призначення, що поєднує пізнавальну та розвивальну функції, містить цілісний теоретичний матеріал і компетентнісні завдання з певного предмета, подані в ігровій формі.

Зміст освіти — гуманістично орієнтована й педагогічно адаптована система знань, способів діяльності, досвіду творчої діяльності тал досвіду ставлень до світу.

Інтегративний підхід в освіті — побудова змісту (окремого предмета або освітньої галузі) як дидактичної моделі, що розробляється на основі обґрунтованого поєднання елементів знань з різних предметів і реалізується з використанням інтегрованих форм та методів організації навчання.

Інформатизація освіти — історично зумовлена тенденція, змістом якої є впровадження в освітній процес різних видів інформаційних засобів, що працюють на основі мікропроцесорів, а також електронної продукції і нових педагогічних технологій, що полягають у використанні інформаційно-комунікаційних технологій для навчання.

Інформатизація суспільства — сукупність взаємопов'язаних організаційних, правових, політичних, соціально-економічних, науково-технічних, виробничих процесів, спрямованих на створення умов для задоволення інформаційних потреб, реалізації прав громадян і суспільства на основі створення, розвитку, використання інформаційних систем, мереж, ресурсів та інформаційних технологій, побудованих на основі застосування сучасної обчислювальної та комунікаційної техніки.

Інформаційний ресурс — це особливий вид ресурсу, що ґрунтується на ідеях і знаннях, нагромаджених у результаті науково-технічної діяльності людей і поданий у формі, придатній для збирання, реалізації та відтворення, і який, на відміну від інших (матеріальних) ресурсів, є практично невичерпним; організована сукупність інформації, інформаційних продуктів та інформаційних технологій, які призначені для інформаційного забезпечення життєдіяльності людини, суспільства й держави.

Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) — програмні, програмно-апаратні та технічні засоби, а також пристрої, що функціонують на базі мікропроцесорної, обчислювальної техніки, сучасні засоби й системи транслювання інформації, інформаційного обміну, що забезпечують операції зі збору, продукування, накопичення, зберігання, обробки, передачі інформації і можливість доступу до інформаційних ресурсів комп'ютерних мереж (зокрема глобальних).

Інформаційно-комунікаційні технології навчання (ІКТ навчання) — комп'ютерно орієнтована складова частина педагогічної технології, яка відображає деяку формалізовану модель певного компоненту змісту навчання і методики його подання в освітньому процесі, яка представлена в цьому процесі педагогічними програмними засобами та полягає у використанні комп'ютера, комп'ютерно орієнтованих засобів навчання і комп'ютерних комунікаційних мереж для розв'язування дидактичних завдань або їхніх фрагментів. На основі поєднання традиційних педагогічних технологій та ІКТ навчання вдається значно ефективніше розвинути й примножити природні здібності людини.

Інформаційно-освітнє середовище — це цілісна система, яка складається із сукупності підсистем, що функціонують і забезпечують педагогічну взаємодію учасників освітнього процесу на основі сучасних інформаційно-технічних і навчально-методичних засобів (насамперед інформаційно-комунікаційних технологій).

Інформаційно-цифрова компетентність педагога — це інтегрований результат розвитку особистості педагогічного працівника щодо оволодіння сучасними цифровими й інформаційними технологіями та застосування їх у власній професійній діяльності, який формується на основі опанування ним змістового, діяльницького й мотиваційного компонентів досвіду роботи з різноманітною інформацією.

Інформаційна грамотність — набір компетенцій, необхідних для отримання, розуміння, оцінки, адаптації, генерування, зберігання та подання інформації, використовуваної для аналізу проблем та ухвалення рішення, який охоплює такі навички: виявлення/усвідомлення інформаційних потреб; виявлення джерел інформації; визначення місця розташування/пошук інформації; аналіз та оцінка якості інформації; організація, зберігання або архівування інформації; використання інформації.

Кіберзалежування — нова форма залежування з використанням сучасних технологій, зокрема електронної пошти, чатів, мобільних телефонів, вебсайтів, камер, що створює небезпеку для дітей.

Кіберздоров'я — термін, що означає необхідність урахування психологічного та емоційного самопочуття дітей за організації умов роботи.

Когнітивні вміння — універсальні вміння, які дозволяють людині самостійно працювати з інформацією в процесі її набуття (відтворювати інформацію загалом або її елементи; застосовувати інформацію для розв'язання типових задач; використовувати базу знань для здобуття нової інформації та розв'язання нових задач у нових умовах).

Колаборативні вміння — уміння продуктивно працювати в команді, зокрема віртуальній (віртуальна колаборація).

Компетентність — динамічна комбінація знань, умінь, навичок, способів мислення, поглядів, цінностей, інших особистих якостей, що визначає здатність особи успішно соціалізуватися, провадити професійну та/або подальшу навчальну діяльність.

Комп'ютеризація освіти — оснащення структурних елементів системи освіти на всіх її організаційних рівнях (навчально-виховних закладів, наукових та науково-методичних установ, управлінських структур тощо) комп'ютерними засобами (персональними комп'ютерами, мультимедійними засобами, спеціальними серверами, засобами організації локальних і корпоративних мереж, їх під'єднання до мережі Інтернет та ін.) із створенням комп'ютерно орієнтованої інформаційно-комунікаційної платформи інформатизації освіти, формуванням її загальносистемних програмно-апаратних складових частин, забезпеченням можливості їх експлуатації, обслуговування, модернізації, оновлення і розвитку. Комп'ютеризація освіти є базисною, обов'язковим складником процесу інформатизації освіти та суспільства загалом.

Комунікативні вміння — це здатність людини взаємодіяти з іншими людьми, адекватно інтерпретуючи отримувану інформацію, а також правильно її передаючи, над якою надбудовуються управлінські вміння (наприклад, установлення відносин, робота в команді, слухання і розуміння співрозмовника, проведення переговорів, навички переконання, ораторське мистецтво, проведення репрезентацій, ведення дискусій, розв'язання проблем тощо).

Креативні вміння — здатність продукувати інноваційні та корисні ідеї.

Людський капітал — це сформований або розвинений у результаті інвестицій і накопичений людьми (людиною) певний запас здоров'я, знань, навичок, здібностей, мотивацій, який цілеспрямовано використовується в тій чи іншій сфері суспільного виробництва, сприяє зростанню продуктивності праці й завдяки

цьому впливає на зростання доходів (заробітку) його власника; виступає інтенсивним продуктивним чинником економічного розвитку, розвитку суспільства й сім'ї.

Медійна грамотність — готовність до використання ресурсів і можливостей глобального медіасередовища, яке охоплює такі складники: естетичні та творчі навички; інтерактивні навички; навички критичного аналізу; навички безпеки й управління.

Мультимедіа — спеціальна інтерактивна технологія, яка за допомогою технічних і програмних засобів забезпечує роботу з комп'ютерною графікою, текстом, мовленнєвим супроводом, високоякісним звуком, статичними зображеннями й відео.

Науково-методичний супровід — професійна педагогічна й управлінська діяльність щодо створення соціально-педагогічних умов для розвитку освітніх систем або суб'єктів педагогічного процесу; процес взаємодії суб'єктів щодо впровадження освітніх інновацій, які забезпечують новий рівень розвитку освітньої системи на рівні вітчизняних і світових стандартів.

Освітній процес — система науково-методичних і педагогічних заходів, спрямованих на розвиток особистості шляхом формування та застосування її компетентностей.

Психологічна комфортність — це стан, який виникає в процесі життєдіяльності дитини, свідчить про радість, задоволення, отримані в закладі освіти; це умова життя, за якої учень спокійний і не має потреби від будь-кого захищатися. Ще в 1941 році психолог Р. А. Джонсон увів термін «шкільна фобія». Це не просто небажання дитини відвідувати школу, а невротичний стан, який характеризується розладом сну, підвищеною тривожністю, енурезом, загостренням хронічних хвороб (гастрит, виразка, астма).

Цифрові компетенції — сукупність знань, здібностей, особливостей характеру та поведінки, необхідних для того, щоб людина могла використовувати ІКТ і цифрові технології для досягнення мети у своєму особистому або професійному житті.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Конституція України. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/254_k/96-вр (дата звернення: 02.03.2020).
2. Закон України «Про Концепцію Національної програми інформатизації». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/75/98-вр> (дата звернення: 02.03.2020).
3. Закон України «Про національну програму інформатизації». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/74/98-вр> (дата звернення: 02.03.2020).
4. Закон України «Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007–2015 роки». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/537-16> (дата звернення: 02.03.2020).
5. Закон України «Про освіту». URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2145-19> (дата звернення: 02.02.2020).
6. Закон України «Про повну загальну середню освіту». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20> (дата звернення: 20.03.2020).
7. Постанова Кабінету Міністрів України «Про затвердження Національної рамки кваліфікацій» від 23 листопада 2011 р. № 1341. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1341-2011-п#n12> (дата звернення: 04.03.2020).
8. Постанова Кабінету міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87 «Про затвердження Державного стандарту початкової освіти». URL: <http://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-п> (дата звернення: 05.03.2020).
9. Розпорядження Кабінету Міністрів України від 14 грудня 2016 р. № 988-р «Про схвалення Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/988-2016-р> (дата звернення: 05.03.2020).
10. Наказ Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 01.10.2012 № 1060 «Про затвердження Положення про електронні освітні ресурси». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1695-12> (дата звернення: 06.03.2020).
11. Наказ Міністерства освіти і науки України від 22.12.2017 № 1662 «Про внесення змін до Положення про електронні освітні ресурси». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/ru/z0066-18/ed20180213#n12> (дата звернення: 06.03.2020).
12. Аванесов С.В. Определение, предмет и основные функции педагогической диагностики. URL: http://www.ucheba.com/ur_rus/k_metodkopilka/avanesov.htm (дата звернення: 07.03.2020).
13. Андрієвська В. М., Олефіренко Н. В. Мультимедійні технології у початковій ланці освіти//Інформаційні технології і засоби навчання. 2010. № 2 (16). URL: <http://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/issue/-view/26>. (дата звернення: 07.03.2020).
14. Антонченко М. О. Інформаційно-цифрова компетентність педагога//Створення інформаційно-освітнього середовища сучасного закладу освіти України: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції/За заг. ред. Г. А. Коломоєць, О. М. Мельник, С. М. Грицай, А. В. Вознюк (м. Київ, 15 березня 2019 року). Суми: НВВ КЗ СОІППО, 2019. 124 с. С. 5–8.
15. Антонченко М. О. Критерії сформованості інформаційно-цифрової компетентності педагогів//Інформаційно-цифрова компетентність педагога: теорія і практика: збірник наукових праць; випуск 2-й; за заг. редакцією Л. Г. Петрової. Суми: ВВП «Мрія», 2019. С. 4–10.
16. Баева И. А. Психологическая безопасность образовательной среды: учеб. пособие/под ред. И. А. Баевой. М., 2009. 152 с.

17. Биков В.Ю. Моделі організаційних систем відкритої освіти: монографія. Київ: Атіка, 2008. 684 с.
18. Биков В.Ю., Кремень В.Г. Категорії простір і середовище: особливості модельного подання та освітнього застосування//Теорія і практика управління соціальними системами. 2013. № 2. С. 3–16.
19. Биков В.Ю., Лапінський В.В. Методологічні та методичні основи створення і використання електронних засобів навчального призначення//Комп'ютер у школі та сім'ї. 2012. № 2 (98). С. 3–6.
20. Блошинський І.Г. Обґрунтування критеріїв і показників ефективності процесу формування адекватної самооцінки курсантів у навчальному процесі ВВ30//Наукові записки (Педагогіка і психологія). Вінниця: ВАТ «Віноблдрукарня», 2001. Вип. 4. С. 74–76.
21. Бухлова Н.В. Науково-методичний супровід педагогічного пошуку та експериментування в умовах модернізації освіти. URL: <http://www.myshared.ru/slide/1097155/> (дата звернення: 12.03.2020).
22. Великий тлумачний словник сучасної української мови/За ред. В.Т. Бусела. Київ, Ірпінь: ВТФ «Перун», 2005. 1728 с.
23. Вембер В.П. Інформатизація освіти та проблеми впровадження педагогічних програмних засобів в навчальний процес//Інформаційні технології і засоби навчання. 2007. № 2 (3). URL: <http://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/viewFile/262/248> (дата звернення: 13.03.2020).
24. Венгер Л.А. Игра как вид деятельности//Вопросы психологии. 1978. № 3. С. 163–165.
25. Венгер Л.А., Пилюгина Э.Г., Венгер Н.Б. Воспитание сенсорной культуры ребенка/Под ред. Л.А. Венгера. Москва: Просвещение, 1988. 144 с.
26. Венгер Л.А., Холмовская В.А. Диагностика умственного развития дошкольника. Москва: Педагогика, 1978.
27. Вознюк О.М. Сучасна психологічна комфортність та безпека інформаційно-освітнього середовища//Створення інформаційно-освітнього середовища сучасного закладу освіти України: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції/За заг. ред. Г.А. Коломоєць, О.М. Мельник, С.М. Грицай, А.В. Вознюк (м. Київ, 15 березня 2019 року). Суми: НВВ КЗ СОППО, 2019. 124 с.
28. Ворожбит А.В. Використання веб-орієнтованих технологій у навчанні інформатики в закладах загальної середньої освіти: дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук: 13.00.02 — теорія та методика навчання (інформатика). Київ, 2019. 302 с.
29. Выготский Л. С. Собрание сочинений в 6 т. Т. 4. Детская психология. Москва: Педагогика, 1984. 432 с.
30. Гаврилюк В.Ю. Створення та функціонування інформаційно-освітнього середовища сучасного позашкільного навчального закладу: методичний посібник. Біла Церква: КВНЗ КОР «Академія неперервної освіти», 2016. 48 с.
31. Гаврилюк В.Ю. Теоретичні аспекти створення та функціонування інформаційно-освітнього середовища сучасного позашкільного навчального закладу. URL: https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=4261 (дата звернення: 16.03.2020).
32. Гальперин П.Я. Методы обучения и умственное развитие ребенка. Москва: Издательство Московского университета, 1985. 45 с. URL: <http://www.psychlib.ru/inc/absid.php?absid=9878> (дата звернення: 06.03.2020).

33. Гершунский Б. С. Компьютеризация в сфере образования: проблемы и перспективы. М.: Педагогика, 1987. 432 с.
34. Горовий В. М. Особливості розвитку соціальних інформаційних баз сучасного українського суспільства: [монографія]/наук. ред. О. С. Онищенко. Київ: НБУ ім. В. І. Вернадського, 2005. 300 с.
35. Гра//Великий енциклопедичний словник. URL: <http://www.vedu.ru/bigencdc/23093/>(дата звернення: 06.01.2020).
36. Гра//Психологічний словник. URL: <http://azps.ru/handbook/>(дата звернення: 06.03.2020).
37. Громов І. А., Мацкевич І. А., Семёнов В. А. Западная социология. Санкт-Петербург: ДНК, 2003. 788 с.
38. Гуржій А. М., Лапінський В. В. Електронні освітні ресурси як основа сучасного навчального середовища загальноосвітніх навчальних закладів//Інформаційні технології в освіті: зб. наук. праць. Вип. 15. Херсон: ХДУ, 2013. С. 30–37.
39. Гуревич Р. С., М. Ю Кадемія, Л. С. Шевченко. Інформаційні технології навчання: інноваційний підхід: навчальний посібник/за ред. Гуревича Р. С. Вінниця: Планер, 2013. 499 с.
40. Давыдов В. В., Маркова А. К. Развитие мышления в школьном возрасте//Принцип развития в психологии/Под ред. Л. И. Анцыферовой. Москва: Наука, 1978. С. 295–316.
41. Даценко Ю. В. Електронний освітній ресурс. URL: <http://klasnaocinka.com.ua/uk/article/elektronni-osvitni-resurs-2.html> (дата звернення: 03.03.2020).
42. ДСТУ 7157:2010. Видання електронні. Основні види та вихідні відомості. Київ: ДЕРЖСПОЖИВСТАНДАРТ УКРАЇНИ, 2010. 20 с.
43. Електронні атласи. URL: <http://ukrprog.com> (дата звернення: 06.03.2020).
44. Жижко Т. А. Філософія академічної освіти: монографія/М-во освіти і науки України; Нац. пед. ун-т імені М. П. Драгоманова. Київ: Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2013. 404 с.
45. Запорожец А. В. Избранные психологические труды/В двух томах. Т. 1. Психическое развитие ребенка. Москва: Педагогика, 1986. 320 с.
46. Ігнатенко О., Перевозник В. Електронні освітні ресурси як невід'ємна складова освітнього процесу//ОСВІТА. ТЕХНІКУМИ, КОЛЕДЖІ. № 3, 4 (41). 2016. С. 15–18.
47. Інформатизація освіти. Стан та перспективи впровадження/Калініна Л. М. та ін.//Директор школи. № 9–10 (825–826), травень 2018. Видавнича група «Шкільний світ». С. 7–16.
48. Информационные и коммуникационные технологии в образовании: Монография/Под ред. Бадарча Дендева. М.: ИИТО ЮНЕСКО, 2013. 320 с.
49. Інформаційне освітнє середовище сучасного навчального закладу/Кадемія М. Ю. та ін. Львів: СПОЛОХ, 2008. 186 с.
50. Кивлюк О. П., Мордоус І. О. Гра як феномен філософської антропології в контексті віртуалізації суспільства = The game as a phenomenon of philosophical anthropology in the context of the social relations virtualization//Освітній дискурс. Гуманітарні науки: збірник наукових праць = Educational discourse. Humanities sciences: collection of scientific papers. Київ: «Видавництво «Гілея», 2018. Вип. 7 (8). С. 21–30.
51. Колісник О. В. Соціокультурні контексти гри: проблеми і перспективи//Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили

- комплексу «Києво-Могилянська академія». Серія: Соціологія. 2015. Т. 258. Вип. 246. С. 22–26.
52. Коломієць Н. А. Дидактичні засади застосування інтерактивних методів навчання молодших школярів: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Київ, 2009. 20 с.
 53. Концепція «Нова українська школа» URL: <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 15.03.2020).
 54. Кудикіна Н. В. Ігрова діяльність дітей: теоретичні основи й методика педагогічного керівництва//Лі величність гра: теорія і методика організації дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти: зб. статей/за ред. Г. С. Тарасенко. Вінниця: ВДПУ ім. Михайла Коцюбинського, 2009. 320 с. С. 8–21.
 55. Куцепал С. В. Особливості соціалізації особистості в топосі інформаційного суспільства//Освітній дискурс. Гуманітарні науки. 2017. Вип. 2 (2). С. 7–15.
 56. Кучай О. В. Теоретичні і методичні засади підготовки майбутніх учителів початкових класів засобами мультимедійних технологій у вищих навчальних закладах Польщі/за ред. А. І. Кузьмінського. Черкаси, 2014. 361 с.
 57. Лаврентьева Г. П. Використання комп'ютера у навчанні молодших школярів очима психолога//Комп'ютер у школі та сім'ї. 2011. № 8. С. 21–24.
 58. Лаврентьева Г. П. Пропедевтика формування інформаційної культури учнів у початковій школі//Інформаційні технології і засоби навчання. 2013. Том 37. № 5. С. 53–65.
 59. Лаврентьева Г. П. Пропедевтика формування інформаційної культури учнів у початковій школі//Комп'ютер у школі та сім'ї. 2013. № 8. С. 3–8.
 60. Лапинский В. В. Педагогические требования к цифровым образовательным ресурсам//Современные достижения в науке и образовании: сб. трудов III Международ. науч. конф., 16–23 сент. 2009 г., г. Тель-Авив (Израиль). Хмельницький: ХНУ, 2009. С. 163–165.
 61. Лапинский В. В. Електронні освітні ресурси — дидактичні вимоги і класифікація//Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології. 1 (3) (2 (50)). С. 214–218.
 62. Ларіонова Н. Б. Модель готовності вчителя початкових класів до роботи в умовах Нової української школи//Вісник Луган. нац. ун-ту імені Тараса Шевченка [пед. науки]/гол. ред. В. С. Курило. Старобільськ: Вид-во ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка», 2018. № 8 (32). Листопад. Ч. І. С. 57–66.
 63. Ларіонова Н. Б. Модель науково-методичного супроводу формування готовності вчителя початкових класів до роботи в умовах Нової української школи закладами післядипломної педагогічної освіти//Вісник Луган. нац. ун-ту імені Тараса Шевченка [пед. науки]/гол. ред. В. С. Курило. Старобільськ: Вид-во ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка», 2019. № 1 (324). Березень. Ч. II. С. 158–165.
 64. Ларіонова Н. Б. Формування професійної готовності майбутніх соціальних педагогів у процесі навчальних практик: дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук: 13.00.05 — соціальна педагогіка. М-во освіти і науки України, ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка». Луганськ: Вид-во ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка», 2013. 305 с.
 65. Лещенко П. А. Комп'ютерні ігри як засіб навчання дітей з особливими потребами//Сучасні засоби ІКТ підтримки інклюзивного навчання: навчальний посібник/Тета А. В. та ін.; за заг. ред. Ю. Г. Носенко. Полтава: ПУЕТ, 2018. 261 с. С. 128–151.

66. Литвинова С.Г. До питання експертизи якості електронних освітніх ресурсів// Інформаційні технології і засоби навчання. № 2 (34). 2013. С. 21–27. URL: https://www.academia.edu/7371571/СТАТТЯ_06_експертиза_ІТЗН (дата звернення: 15.03.2020).
67. Литвинова С.Г., Мельник О.М. Використання електронних освітніх ігрових ресурсів у навчально-виховному процесі початкової школи: Методичні рекомендації. Київ: КОМПРИНТ, 2016. 85 с.
68. Литовченко І.В. Соціальний інститут як об'єкт соціально-філософського аналізу//Вісник Національного авіаційного університету. Сер.: Філософія. Культурологія. 2013. № 2. С. 43–47.
69. Макаренко Л.Л. Інформатизація освіти як пріоритетний напрям модернізації освіти в умовах інформаційного суспільства//Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова. Вип. № 43. Серія Педагогічні науки: реалії та перспективи. 2013. С. 118–125.
70. Макаренко Л.Л., Маргітич М.Я. Стратегія змін освітньої системи України у контексті глобалізації світового освітнього простору: інформаційно-інформатичний аспект//Наукові записки Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. Серія: Педагогічні та історичні науки: збірник наукових статей. Київ: Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2015. Вип. СХХV (125). С. 82–92.
71. Малихін О.В., Герасимова О.І. Формування рефлексивної компетентності студентів в освітньому процесі вищої педагогічної школи. URL: <http://dspace.nuft.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/21905/1/3.pdf> (дата звернення: 25.02.2020).
72. Мариновська О. Науково-методичний супровід упровадження педагогічних інновацій: сутність, специфіка, орієнтири реалізації//Рідна шк.: щомісяч. наук.-пед. журн. 2012. № 8/9. С. 28–32.
73. Марко М.М. Сутність навчально-ігрових технологій//Професійна освіта: проблеми і перспективи. 2016. Вип. 11. С. 58–64.
74. Мельник О.М. Етапи педагогічного проектування електронних освітніх ресурсів для учнів початкової школи//Матеріали Звітної наукової конференції Інституту інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України (21 березня 2016 року). URL: http://conf.iitlt.gov.ua/Conference.php?h_id=10 (дата звернення: 25.02.2020).
75. Мельник О.М. Основи визначення ефективності використання електронних освітніх ресурсів і планшетів у навчально-виховному процесі початкової школи//Комп'ютер у школі та сім'ї. 2015. № 8. С. 47–51.
76. Мельник О.М. Проектування електронних освітніх ресурсів з математики для учнів початкової школи: автореф. дис. на здобуття наукового ступеня канд. пед. наук. Київ, 2017. 23 с.
77. Мельничук Ю.І. Феномен гри як джерело творчості//Гілея: науковий вісник. 2015. Вип. 103. С. 222–225.
78. Микитюк О.М., Олефіренко Н.В., Янц Н.Д. Технологія проектування електронних дидактичних ресурсів//Засоби навчальної та науково-дослідної роботи. Випуск 40. 2011. С. 141–153. URL: <http://www.uk.x-pdf.ru/5pedagogika/90711-1-om-mikityuk-olefirenko-yanc-141-udk-3709164-004-mikityuk-olefirenko-yanc-tehnologiya-proektuvannya-elektronnih-didaktich.php> (дата звернення: 25.02.2020).

79. Моделювання й інтеграція сервісів хмаро орієнтованого навчального середовища: монографія/Н. Копняк, Г. Корицька, С. Литвинова, Ю. Носенко та ін.; за заг. ред. С. Г. Литвинової. К.: Компринт, 2015. 163 с.
80. Морзе Н. В., Воротникова І. П. Модель ІКТ компетентності вчителів//Scientific Journal «ScienceRise: Pedagogical Education». 2016. № 10 (6). С. 4–9.
81. Мультимедиа. URL: <http://uk.wikipedia.org> (дата звернення: 06.01.2020).
82. Носенко Ю. Г. Роль інформаційно-комунікаційних технологій у підтримці інклюзивного навчання//Сучасні засоби ІКТ підтримки інклюзивного навчання: навчальний посібник/Гета А. В. та ін.; за заг. ред. Ю. Г. Носенко. Полтава: ПУЕТ, 2018. 261 с. С. 24–32.
83. Олефіренко Н. В. Специфіка проектування електронних дидактичних ресурсів для молодших школярів//Психолого-педагогічні науки. 2012. № 5. С. 1–7.
84. Олефіренко Н. В. Теоретичні і методичні засади професійної підготовки майбутніх учителів початкової школи до проектування дидактичних електронних ресурсів: автореф. дис. на здоб. наук. ступеня д-ра пед. наук: спец. 13.00.04 — теор. та метод. проф. осв. ХНПУ імені Г. С. Сковороди. Харків: [б. в.], 2015. 40 с.
85. Педагогічна діагностика: методичні рекомендації/Укл. В. Уруський. URL: <http://refdb.ru/look/2107229.html> (дата звернення: 25.01.2020).
86. Поддьяков Н. Н. Мышление дошкольника: монография. Москва: Педагогика, 1977. 272 с.
87. Поддьяков Н. Н. Новые подходы к исследованию мышления дошкольников. URL: <http://voppsy.ru/issues/1985/852/852105.htm> (дата звернення: 25.01.2020).
88. Пожуев В. І. Формування інформаційного суспільства в умовах глобалізації//Гуманітарний вісник ЗДА. 2009. Вип. 36. С. 4–11.
89. Пожуев В. І. Шляхи і напрями формування і реалізації сучасного інформаційного суспільства в умовах глобалізації//Гуманітарний вісник ЗДА. 2011. № 46. С. 5–18.
90. Поняття про зміст освіти. URL: https://pidruchniki.com/1961040163288/pedagogika/ponyattya_pro_zmist_osviti (дата звернення: 03.01.2020).
91. Пушкарьова Т. О. Основні результати експериментальної роботи з теми «Впровадження моделі навчання «1 учень — 1 комп'ютер» (з 01.02.2009 до 01.07.2010 року)//Комп'ютер у школі та сім'ї. 2010. № 6. С. 15–19.
92. Рибалко О. О. Проектування електронних освітніх ресурсів навчання математики в початковій школі з використанням системи Adobe Flash: автореф. дис ... канд. пед. наук. Київ, 2017. 25 с.
93. Савченко О. В. Рефлексивна компетентність як важливий фактор організації системи рефлексивного досвіду на особистісному рівні//Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія: Психологічні науки. 2016. Вип. 1 (1). С. 98–105.
94. Савченко О. Я. Виховний потенціал початкової освіти: посібник для вчителів і методистів початкового навчання. 2-ге вид., доповн., переробл. Київ: Богданова А. М., 2009. 226 с.
95. Савчин М. В. Педагогічна психологія: навч. посіб. Київ: Альма-матер, 2007. 424 с. URL: <http://www.soc.univ.kiev.ua/ru/library/pedagogichna-psihologiya-navch-posib> (дата звернення: 06.01.2020).

96. Сидоренко В.В. Інноваційні напрями науково-методичного супроводу професійного розвитку педагогічних працівників у системі післядипломної освіти// Інформаційний збірник для директора школи та завідуючого дитячим садком. Київ: РА «Освіта України». 2016. № 7–8 (48). С. 22–29.
97. Система психолого-педагогічних вимог до засобів інформаційно-комунікаційних технологій навчального призначення: монографія/за ред. М. І. Жалдака. К.: Атіка, 2014. 172 с.
98. Сорочан Т.М. Методологія змін у системі післядипломної педагогічної освіти. Педагогіка і психологія. Вісник Національної академії педагогічних наук України. Київ: Педагогічна преса, 2016. № 4 (93). С. 24–31.
99. Сорочан Т.М. Нові категорії педагогіки: науково-методичний супровід//Шлях освіти. 2002. № 3. С. 15–19.
100. Сорочан Т. Співтворчість — одна з ознак технології науково-методичного супроводу//Матер. науково-практичної конф. «Активізація творчого потенціалу учнівської молоді в контексті глобалізації освіти», 2012 р. С. 34–40.
101. Структура ІКТ-компетентності учителів. Рекомендації ЮНЕСКО (2011 г.) URL: <https://iite.unesco.org/pics/publications/ru/files/3214694.pdf> (дата звернення: 25.01.2020).
102. Толковый словарь современной компьютерной лексики. URL: <http://comp.vslovar.org.ru> (дата звернення: 06.01.2020).
103. Фарбер Д. А. Младший школьник: развитие мозга и познавательная деятельность. Москва: Вентана#Граф, 2002. 32 с.
104. Федасюк Д., Гоц Н., Микийчук М. Формування системи вимог до електронних освітніх ресурсів вищого навчального закладу з метою їх сертифікації//Вісник Національного університету «Львівська політехніка». Інформатизація вищого навчального закладу. 2016. № 853. С. 47–58.
105. Хуторской А. В. Дидактическая эвристика. Теория и технология креативного обучения. Москва: Изд-во МГУ, 2003. 416 с.
106. Хуторской А. В. Современная дидактика: Учебник для вузов/А. В. Хуторской. Санкт-Петербург: Питер, 2001. 361 с.
107. Цифрові компетенції як умова формування якості людського капіталу: аналіз. зап./Куйбіда В. С. та ін. Київ: НАДУ, 2019. 28 с.
108. Цільмак О. М. Складові структури компетентностей. URL: https://scienceandeducation.pdpu.edu.ua/doc/2009/1_2_2009/30.pdf.pdf (дата звернення: 25.01.2020).
109. Черкашина Т. И. Формирование информационной культуры у младших школьников через использование информационно-коммуникационных технологий в учебном процессе. URL: https://nsportal.ru/download/#https://nsportal.ru/sites/default/files/2013/01/13/statya_13.doc (дата звернення: 25.01.2020).
110. Чернишов О. І. Науково-методичний супровід експериментально-дослідної роботи в регіоні//Наукова скарбниця освіти Донеччини. 2013. № 2. С. 60–64.
111. Эльконин Д. Б. Психология игры. 2-е изд. Москва: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с. URL: <http://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.HTM#p1> (дата звернення: 06.01.2020).

ДОДАТКИ

Додаток А

ЗАЯВКА

НА ПРОВЕДЕННЯ ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЇ РОБОТИ

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказ Департаменту освіти і науки
Луганської облдержадміністрації
від 22.05.2018 № 122

ЗАЯВКА

на проведення дослідно-експериментальної роботи
регіонального рівня за темою
«Технологія використання електронного освітнього ігрового ресурсу
Multimind в освітньому процесі початкової школи»
зкладами загальної середньої освіти Кременського району
Луганської області

Термін дослідження: 2018–2022 роки

Актуальність теми дослідження зумовлена переходом освіти до дитино-центристського, компетентнісного, особистісно орієнтованого та діяльнісного підходів, визначених у концептуальних засадах реформування середньої освіти «Нова українська школа».

Сучасні вимоги суспільства до середньої освіти потребують її практичної спрямованості, створення умов для саморозвитку та самовираження учнів, урахування їхніх індивідуальних особливостей.

У зв'язку з цим виникає необхідність сучасного навчально-методичного, науково-методичного, інформаційного забезпечення організації освітнього процесу.

Невід'ємним складником сучасного освітньо-розвивального середовища є інформаційні освітні технології, які відкривають небачені раніше перспективи індивідуалізації навчання і підвищення його ефективності. Саме завдяки цим технологіям учень/учениця позбувається механічної та рутинної роботи в процесі навчання, може організувати власну пізнавальну діяльність на оптимальному рівні складності, набуває неоціненного досвіду орієнтації в неосяжному масиві інформації, що забезпечить необхідну підготовку для його/її життєдіяльності в інформаційному суспільстві.

Нормативно-правовим підґрунтям упровадження інформаційних технологій в освітній процес закладів загальної середньої освіти є закони України «Про освіту», «Про загальну середню освіту», «Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа»

на період до 2029 року», розпорядження Кабінету Міністрів України «Про схвалення Стратегії розвитку інформаційного суспільства в Україні», накази МОН України «Про заходи щодо впровадження електронного навчального контенту», «Про затвердження Положення про електронні освітні ресурси», «Про затвердження Положення про експериментальний загальноосвітній навчальний заклад», «Про затвердження Положення про порядок здійснення інноваційної освітньої діяльності».

Однією з новачій початкової освіти є застосування переважно ігрових методів під час адаптаційного циклу навчання. Навчання через гру відповідає психофізіологічним особливостям дітей молодшого шкільного віку, що відображено в такому принципі початкової освіти, як цінність дитинства.

Зазначене може бути реалізовано шляхом використання електронних освітніх ігрових ресурсів (далі — EOIP).

EOIP — це системне програмне забезпечення для вивчення конкретного предмета, яке містить цілісний теоретичний матеріал і компетентнісні завдання з навчального предмета, поєднує пізнавальну, розвивальну та розважальну функції, містить завдання в ігровій формі й спрямоване на активізацію пізнавальної діяльності учнів.

Створення та використання EOIP забезпечує модернізацію освіти, змістове наповнення освітнього простору, сприяє ефективності освітнього процесу, покращенню рівня мотивації та навчальних досягнень учнів, надає можливість побудови індивідуальної освітньої траєкторії, гарантує рівний доступ учасників освітнього процесу до якісних навчальних і методичних матеріалів, створених на основі інформаційно-комунікаційних технологій, незалежно від місця їх проживання, форми навчання та інших особливостей, що загалом дозволяє створити інноваційний освітній простір в умовах розбудови Нової української школи.

Оптимальна реалізація зазначеного потенціалу EOIP неможлива без підготовки вчителів початкових класів до використання цих ресурсів в освітньому процесі початкової школи, що своєю чергою потребує наявності відповідних педагогічно й науково виважених технологій.

Зазначене вище й зумовило вибір теми дослідження «**Технологія використання електронного освітнього ігрового ресурсу Multimind в освітньому процесі початкової школи**».

Мета дослідно-експериментальної роботи: розробити, обґрунтувати та апробувати технологію використання електронного освітнього ігрового ресурсу Multimind в освітньому процесі початкової школи.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати теорію і практику використання сучасних EOIP в освітньому процесі початкової школи, з'ясувати стан розробленості проблеми, уточнити понятійно-категоріальний апарат дослідження.
2. Розробити й апробувати технологію використання EOIP Multimind в освітньому процесі початкової школи.
3. Визначити умови та критерії результативності використання EOIP Multimind.

4. Узагальнити та висвітлити результати дослідно-експериментальної роботи на виставках, науково-практичних конференціях, семінарах різних рівнів, у друкованих виданнях тощо.
5. Розробити науково-методичні рекомендації для педагогів щодо використання EOIP Multimind в освітньому процесі початкової школи.

Об'єкт дослідження: процес формування освітнього середовища початкової школи з використанням EOIP.

Предмет дослідження: технологія використання EOIP Multimind в освітньому процесі початкової школи.

Теоретико-методологічні основи дослідження становлять:

- концептуальні засади реформування середньої освіти «Нова українська школа»;
- положення теорії пізнання для аналізу, систематизації, узагальнення теоретичних положень використання сучасних EOIP в освітньому процесі початкової школи, теорій розвитку інформаційного суспільства в процесі навчання та виховання, системний і комплексний підходи до організації освітнього процесу, структурно-функціональний метод для розробки технології використання EOIP Multimind в освітньому процесі школи;
- наукові роботи: М.І.Беляєва, В.В.Гришкуна, В.В.Гури, О.М.Микитюка, Н.В.Оліференко, О.В.Соловова, Н.Д.Янц та ін., присвячені проблемі проектування і використання EOIP в освітньому процесі; С.В.Буртового, А.М.Коломієць, В.В.Коткової, Л.Є.Петухової, О.І.Шиман, І.М.Смирнової з проблеми підготовки майбутніх учителів початкових класів до використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі; О.О.Власія, О.М.Дудки, Г.П.Лаврентьевої, С.Г.Литвинової, О.М.Мельник, у яких обґрунтовані вимоги до EOIP для учнів початкової школи.

Для реалізації мети та розв'язання поставлених завдань будуть використовуватись такі методи дослідження:

- ♦ *теоретичні:* аналіз, порівняння та узагальнення теоретичних, науково-методичних джерел; методи системного аналізу, теоретичне моделювання;
- ♦ *емпірично-діагностичні:* бесіда, спостереження, опитування, педагогічний експеримент (констатувальний, формувальний, контрольний етапи) для перевірки рівня ефективності технології використання EOIP Multimind в освітньому середовищі початкової школи, моніторинг, скринінг;
- ♦ *прогностичні:* прогнозування, метод експертних оцінок, узагальнення незалежних характеристик тощо.

База дослідно-експериментальної роботи: заклади загальної середньої освіти Кременського району Луганської області.

Наукова новизна одержаних результатів: розробка й обґрунтування технології використання EOIP Multimind в освітньому процесі початкової школи, визначення основних критеріїв її результативності.

Практичне значення експерименту полягає в упровадженні технології використання EOIP Multimind в освітньому процесі початкової школи в практику

роботи закладів загальної середньої освіти, у розробці відповідних науково-методичних матеріалів.

Результати дослідно-експериментальної роботи можна використовувати для широкомасштабного впровадження EOIP Multimind в освітній процес початкової школи.

Етапи проведення експерименту:

I етап. Організаційно-підготовчий (червень — грудень 2018 р.):

- науково-теоретичне забезпечення змісту дослідно-експериментальної роботи (консультації, семінари, майстер-класи, тренінги тощо);
- формування складу учасників дослідно-експериментальної роботи;
- проведення педагогічних рад, батьківських конференцій, присвячених питанню залучення учасників освітнього процесу до дослідно-експериментальної роботи;
- ознайомлення учасників експерименту з нормативно-правовою базою щодо проведення дослідно-експериментальної роботи;
- аналіз теорії й практики використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, зокрема EOIP, в освітньому процесі початкової школи;
- проведення вхідної діагностики учасників освітнього процесу щодо рівня готовності до участі в експерименті;
- формування творчих груп з проблеми для проведення експериментальної роботи;
- підготовка учнів і педагогів початкових класів до використання освітніх ігрових ресурсів;
- підбиття підсумків організаційно-підготовчого етапу дослідно-експериментальної роботи.

II етап. Розробка та впровадження технології (січень 2019 — грудень 2022 рр.):

- розробка й обґрунтування технології використання EOIP Multimind в освітньому процесі початкової школи;
- розробка системи нормативно-правових, організаційних, методичних, психолого-педагогічних умов упровадження технології використання EOIP Multimind;
- визначення управлінського забезпечення впровадження технології використання EOIP Multimind, уточнення функціональних обов'язків педагогічного колективу в системі розв'язання завдань дослідно-експериментальної роботи;
- створення і ведення банку даних про основні складники дослідно-експериментальної роботи;
- розробка критеріїв результативності використання EOIP Multimind;
- реформування в системі науково-методичної діяльності: організація роботи динамічних і творчих груп за експериментальними напрямками;
- моніторинговий супровід експерименту зі своєчасними корекційними діями;
- апробація технології використання EOIP Multimind;

- організація науково-методичного й психологічного супроводу учасників експерименту;
- розробка діагностичного інструментарію для оцінки результативності технології;
- організація моніторингових, скринінгових досліджень процесу дослідно-експериментальної роботи;
- організація роботи з обміну досвідом закладів освіти — учасників експерименту;
- підбиття підсумків II етапу дослідно-експериментальної роботи.

III етап. Контрольно-узагальнювальний (січень — червень 2022 р.):

- проведення анкетування педагогів — учасників дослідно-експериментальної роботи, узагальнення й обговорення отриманих результатів;
- проведення оцінки технології використання EOIP Multimind за розробленими критеріями;
- порівняння результатів дослідно-експериментальної роботи з поставленою метою;
- експертний аналіз ефективності впровадження в заклади освіти розробленої технології;
- поширення педагогічного досвіду з теми експерименту;
- унесення корективів до розробленої технології;
- проведення науково-практичної конференції за результатами експериментальної роботи;
- підготовка звіту про підсумки проведення дослідно-експериментальної роботи за темою дослідження.

IV етап. Рефлексивний (липень — грудень 2022 р.):

- унесення корективів і відповідних змін до умов упровадження технології використання EOIP Multimind;
- розробка науково-методичних рекомендацій для педагогів початкової школи до використання EOIP Multimind;
- підготовка рукописів публіцистичних і науково-методичних статей щодо роз'яснення основних завдань, ідей дослідно-експериментальної роботи, репрезентації отриманих результатів;
- узагальнення матеріалів щодо організації та проведення дослідно-експериментальної роботи.

Очікувані результати: розробка, упровадження та апробація науково-методичного забезпечення формування освітнього середовища початкової школи з використанням EOIP Multimind.

Фінансове забезпечення: фінансування дослідно-експериментальної роботи здійснюватиметься за рахунку коштів районного бюджету та інших джерел, не заборонених чинним законодавством. Для забезпечення експерименту доцільно внести до штатного розпису закладів загальної середньої освіти зміни, увівши додатково 0,5 ставки інженера-електронника для здійснення заходів з обслуговування мультимедійного інтерактивного комплексу.

Наукове керівництво: Ларіонова Наталія Борисівна, доцент кафедри педагогіки та психології Луганського ОІППО, кандидат педагогічних наук, доцент.

Додаток Б

ПРОГРАМА
ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЇ РОБОТИ

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказ Департаменту освіти і науки
Луганської обласної державної адміністрації
від 22.05.2018 № 122

Програма
дослідно-експериментальної роботи за темою
«Технологія використання електронного освітнього ігрового ресурсу
Multimind в освітньому процесі початкової школи»
закладами загальної середньої освіти
Кремінського району Луганської області
на 2018–2022 роки

№ з/п	Зміст роботи	Термін виконання	Відповідальні	Очікувані результати
<p style="text-align: center;"><i>І етап. Організаційно-підготовчий (червень – грудень 2018 р.)</i> Мета: науково-теоретичне та організаційне забезпечення дослідно-експериментальної роботи</p>				
1.	Репрезентація змісту дослідно-експериментальної роботи	Червень 2018 р.	Науковий керівник, директори закладів освіти	Консультації, семінари, майстер-класи, тренінги
2.	Проведення педагогічних рад «ЕОІР як складова частина освітнього середовища початкової школи»	Червень 2018 р.	Директори закладів освіти	Ухвалення рішення щодо погодження участі в експерименті. Наукове обґрунтування, визначення проблем та основних напрямів дослідно-експериментальної роботи.

№ з/п	Зміст роботи	Термін виконання	Відповідальні	Очікувані результати
				Підготовка педагогічних колективів до роботи в умовах експерименту
3.	Формування складу учасників дослідно-експериментальної роботи, налагодження спільної діяльності закладів освіти — учасників експерименту	Червень — серпень 2018 р.	Директори закладів освіти	Складання угод про співробітництво та спільну науково-дослідну діяльність, спільні заходи щодо проведення дослідно-експериментальної роботи
4.	Вивчення та аналіз теорії і практики використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, зокрема EOIP, в освітньому процесі початкової школи	Вересень, жовтень 2018 р.	Директори, заступники директорів закладів освіти	Банк даних з проблеми дослідно-експериментальної роботи
5.	Проведення батьківських конференцій, присвячених питанню залучення учасників освітнього процесу до дослідно-експериментальної роботи	Вересень 2018 р.	Директори, заступники директорів закладів освіти	Обґрунтування значення дослідно-експериментальної роботи закладу освіти. Підготовка батьківської громади до роботи в умовах експерименту

№ з/п	Зміст роботи	Термін виконання	Відповідальні	Очікувані результати
6.	Спільне засідання керівників закладів освіти — учасників експерименту	Жовтень 2018 р.	Науковий керівник, директори закладів освіти	Визначення пріоритетних напрямів роботи в умовах експерименту
7.	Формування складу творчих груп для участі в організації та проведенні дослідно-експериментальної роботи	Жовтень 2018 р.	Заступники директорів	Плани роботи творчих груп
8.	Проведення комплексної діагностики готовності учасників освітнього процесу до роботи в експериментальному режимі	Листопад 2018 р.	Заступники директорів	За підсумками діагностики внесення змін до методичної роботи з учнями й педагогами
9.	Підготовка учнів і педагогів початкових класів до використання освітніх ігрових ресурсів	Листопад — грудень 2018 р.	Директори закладів освіти	Навчальні тренінги, практичні заняття, консультації, формування готовності до використання освітніх ігрових ресурсів
10.	Підбиття підсумків організаційно-підготовчого етапу дослідно-експериментальної роботи	Грудень 2018 р.	Директори закладів освіти	Аналітичний звіт

№ з/п	Зміст роботи	Термін виконання	Відповідальні	Очікувані результати
<p>II етап. Розробка та впровадження технології (січень 2019 – грудень 2021 рр.)</p> <p>Мета: визначення та організація науково-методичного й психологічного супроводу впровадження технології використання ЕОІР Multimind в освітній процес початкової школи</p>				
1.	Нормативно-правове забезпечення дослідно-експериментальної роботи за визначеною темою	Січень 2019 р.	Директори закладів освіти	Пакет відповідних нормативно-правових документів
2.	Визначення організаційних та психолого-педагогічних умов упровадження технології	Січень 2019 р.	Директори закладів освіти заступники директорів	Висновки
3.	Упровадження управлінського та методичного забезпечення експерименту	Січень 2019 р.	Директори закладів освіти	Висновки, корекція
4.	Розробка й обґрунтування технології використання ЕОІР Multimind в освітньому процесі початкової школи	Січень 2019 р.	Директори закладів освіти	Банк методичних розробок
5.	Науково-дослідне відпрацювання кожним учасником	Протягом етапу	Заступники директорів закладів освіти	Дидактичні та методичні нароби, самоаналіз, самокорекція, формування

№ з/п	Зміст роботи	Термін виконання	Відповідальні	Очікувані результати
	експерименту технології використання EOIP Multimind			запиту про індивідуальну підтримку
6.	Розробка критеріїв результативності використання EOIP Multimind	Лютий 2019 р.	Директори закладів освіти	Критерії ефективного функціонування технології
7.	Семинар-практикум «Умови ефективного впровадження в освітній процес початкової школи технології використання EOIP Multimind»	Квітень — березень 2019 р.	Директори закладів освіти	Підвищення професійної компетентності педагогів –учасників дослідно-експериментальної роботи
8.	Проведення майстер-класів щодо впровадження EOIP Multimind в освітній процес початкової школи	Травень — червень 2019 р.	Керівники творчих груп	Банк дидактичних та навчально-методичних матеріалів
9.	Проведення скринінгового дослідження ефективності експериментального процесу	Червень 2019 р.	Директори закладів освіти	Висновки, пропозиції щодо корекції

№ з/п	Зміст роботи	Термін виконання	Відповідальні	Очікувані результати
10.	Проведення педагогічних рад «Підбиття підсумків роботи закладу освіти над темою експерименту»	Червень 2019 р.	Директори закладів освіти, заступники директорів	Висновки педагогічних рад, накопичення інформації для аналітичного звіту
11.	Аналіз ефективності впровадження технології використання EOIP Multimind	Вересень 2019 р.	Науковий керівник, директори закладів освіти	Результати аналізу для внесення корективів у розроблену технологію
12.	Унесення корективів та корекція технології використання EOIP Multimind	Вересень 2019 р.	Науковий керівник, директори закладів освіти	Скоригована технологія
13.	Проведення майстер-класів щодо проектування технологічного забезпечення освітнього процесу з використанням EOIP	Жовтень — листопад 2019 р.	Керівники творчих груп	Банк дидактичних та навчально-методичних матеріалів
14.	Семинар-практикум «Використання EOIP Multimind на уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ»	Січень — лютий 2020 р.	Директори закладів освіти	Підвищення професійної компетентності педагогів щодо впровадження EOIP

№ з/п	Зміст роботи	Термін виконання	Відповідальні	Очікувані результати
15.	Інструктивно-методична нарада «Діагностичний інструментарій оцінки професійної компетентності педагога щодо використання EOIP в освітньому процесі»	Березень – квітень 2020 р.	Директори закладів освіти	Підвищення професійної компетентності педагогів щодо впровадження EOIP
16.	Проведення скринінгового дослідження ефективності експериментального процесу	Травень 2020 р.	Директори закладів освіти	Висновки, пропозиції щодо корекції
17.	Проведення педагогічних рад «Підбиття підсумків роботи закладу освіти над темою експерименту»	Червень 2020 р.	Директори закладів освіти, заступники директорів	Висновки педагогічних рад, накопичення інформації для аналітичного звіту
18	Семинар-практикум «Використання EOIP Multimind у позанавчальній діяльності»	Вересень 2020 р.	Директори закладів освіти	Підвищення професійної компетентності педагогів щодо впровадження EOIP
19.	Розробка інструктивно-методичних рекомендацій для учасників	Жовтень – листопад 2020 р.	Керівники творчих груп	Підвищення професійної компетентності педагогів щодо впровадження EOIP

№ з/п	Зміст роботи	Термін виконання	Відповідальні	Очікувані результати
	дослідно-експериментальної роботи щодо оптимізації використання EOIP Multimind для індивідуалізації освітнього процесу			
20.	Семинар-практикум «Використання EOIP Multimind на уроках української мови»	Січень 2021 р.	Директори закладів освіти	Підвищення професійної компетентності педагогів щодо впровадження EOIP
21.	Семинар-практикум «Використання EOIP Multimind на уроках математики»	Березень 2021 р.	Директори закладів освіти	Підвищення професійної компетентності педагогів щодо впровадження EOIP
22.	Проведення скринінгового дослідження ефективності експериментального процесу	Травень 2021 р.	Директори закладів освіти	Висновки, пропозиції щодо корекції
23.	Проведення педагогічних рад «Підбиття підсумків роботи закладу освіти над темою експерименту»	Червень 2021 р.	Директори закладів освіти, заступники директорів	Висновки педагогічних рад, накопичення інформації для аналітичного звіту

№ з/п	Зміст роботи	Термін виконання	Відповідальні	Очікувані результати
24.	Розробка інструктивно-методичних рекомендацій для учасників дослідно-експериментальної роботи щодо самостійного проектування EOIP на основі Multimind	Серпень 2021 р.	Керівники творчих груп	Підвищення професійної компетентності педагогів щодо впровадження EOIP
25.	Проведення майстер-класів щодо впровадження EOIP Multimind в освітній процес початкової школи	Вересень 2021 р.	Керівники творчих груп	Банк дидактичних та навчально-методичних матеріалів
26.	Підготовка анкетування для визначення ефективності розробленої технології	Жовтень 2021 р.	Науковий керівник, директори закладів освіти	Форма анкети
27.	Організація та проведення конкурсів педагогічної майстерності щодо використання EOIP в освітньому процесі початкової школи	Листопад 2021 р.	Директори закладів освіти	Графік проведення конкурсів, представлення передового педагогічного досвіду з проблеми дослідження

№ з/п	Зміст роботи	Термін виконання	Відповідальні	Очікувані результати
28.	Підбиття підсумків етапу практичного впровадження технології використання EOIP Multimind в освітній процес початкової школи	Грудень 2021 р.	Директори закладів освіти	Аналітичний звіт
III етап. Контрольно-узагальнювальний (січень — червень 2022 р.)				
Мета: оцінка ефективності розробленої технології використання EOIP Multimind та доцільності її використання в освітньому процесі початкової школи				
1.	Проведення скринінгового дослідження ефективності експериментального процесу	Січень 2022 р.	Директори закладів освіти	Висновки, пропозиції щодо корекції
2.	Проведення анкетування педагогів — учасників дослідно-експериментальної роботи, узагальнення та обговорення отриманих результатів	Лютий 2022 р.		Узагальнений результат анкетування
3.	Аналіз результатів дослідно-експериментальної роботи щодо ефективності впровадження технології використання EOIP	Березень 2022 р.	Експертна група	Інформаційно-аналітичні, методичні матеріали

№ з/п	Зміст роботи	Термін виконання	Відповідальні	Очікувані результати
4.	Унесення корективів до розробленої технології	Квітень 2022 р.	Директор НВК, заступники директора	Відкоригована технологія
5.	Поширення досвіду роботи щодо умов ефективного впровадження технології в практику закладу освіти	Квітень 2022 р.	Директори закладів освіти, керівники творчих груп	Круглі столи, семінари-тренінги, матеріали на сайтах закладів і в пресі
6.	Підготовка й проведення науково-практичної конференції за результатами експериментальної роботи	Травень 2022 р.	Директори закладів освіти	Збірник матеріалів конференції
7.	Підбиття підсумків дослідно-експериментальної роботи за темою дослідження	Червень 2022 р.	Директори закладів освіти	Аналітичний звіт
<i>IV етап. Рефлексивний (липень – грудень 2022 р.)</i>				
Мета: удосконалення управлінської діяльності з використання технології EOIP, підготовка матеріалів для широкомасштабного впровадження EOIP Multimind в освітній процес початкової школи				
1.	Унесення змін до умов впровадження технології використання EOIP Multimind з урахуванням результатів експерименту	Липень 2022 р.	Директори закладів освіти, керівники творчих груп	Удосконалена система умов управлінської діяльності зі створення освітнього середовища з використанням EOIP Multimind

№ з/п	Зміст роботи	Термін виконання	Відповідальні	Очікувані результати
2.	Розробка науково-методичних рекомендацій для педагогів початкової школи щодо використання EOIP Multimind	Серпень — жовтень 2022 р.	Директори закладів освіти, керівники творчих груп	Рекомендації
3.	Підготовка рукописів публіцистичних та науково-методичних статей щодо роз'яснення основних завдань, ідей дослідно-експериментальної роботи, репрезентації отриманих результатів	Жовтень — листопад 2022 р.	Директори закладів освіти, керівники творчих груп	Матеріали для публікації
4.	Узагальнення матеріалів щодо організації та проведення дослідно-експериментальної роботи	Грудень 2022 р.	Директори закладів освіти, науковий керівник експерименту	Узагальнювальний звіт

Ректор Луганського ОІППО

І.І. Цимбал

Науковий керівник,
доцент кафедри педагогіки та психології
Луганського ОІППО

Н.Б. Ларіонова

Додаток В

**Питальник для заступників директорів — учасників
дослідно-експериментальної роботи за темою «Технологія використання
електронного освітнього ігрового ресурсу Multimind в освітньому процесі
початкової школи»**

Автор — Н. Б. Ларіонова

Шановні колеги!

Від імені колективу нашого інституту вітаю вас із початком експерименту.

Велике прохання — будьте максимально відвертими у своїх відповідях.

Це допоможе вчасно виявити нагальні потреби й оптимально
(а головне — вчасно!) їх задовольнити.

Дайте оцінку за 5-бальною шкалою рівня Вашої згоди з наведеними нижче твердженнями («1» — мінімальна оцінка — «дуже низький»; «5» — максимальна оцінка — «дуже високий»):

1.	Інформатизація освіти відповідає сучасним соціокультурним запитам	1	2	3	4	5
2.	Упровадження веборієнтованих і мультимедійних технологій в освітній процес закладів загальної середньої освіти має високу соціальну значущість	1	2	3	4	5
3.	Упровадження веборієнтованих і мультимедійних технологій в освітній процес закладів загальної середньої освіти сприяє підвищенню якості освіти	1	2	3	4	5
4.	Упровадження електронних освітніх ігрових ресурсів (ЕОІР) в початковій школі є абсолютно доцільним	1	2	3	4	5
5.	Упровадження ЕОІР в початковій школі відповідає особливостям сучасних молодших школярів	1	2	3	4	5
6.	Переконана (-ий) у правильності рішення колективу школи про участь в експериментальній роботі щодо використання ЕОІР Multimind	1	2	3	4	5
7.	Готова (-ий) до активної участі в науково-методичному супроводі експериментальної роботи щодо використання ЕОІР Multimind	1	2	3	4	5
8.	Упевнена (-ий) у власній придатності до ефективної організації роботи з учителями — учасниками експерименту	1	2	3	4	5

9.	Готова (-ий) до подолання труднощів у науково-методичному супроводі експериментальної роботи щодо використання EOIP Multimind	1	2	3	4	5
10.	Готова (-ий) до самоосвіти з метою опанування змісту науково-методичного супроводу експериментальної роботи щодо використання EOIP Multimind	1	2	3	4	5
11.	Готова (-ий) до подолання труднощів у процесі роботи з батьками щодо роз'яснення потенціалу EOIP Multimind	1	2	3	4	5
12.	Позитивно налаштована (-ий) на особисту участь в експериментальній роботі щодо використання EOIP Multimind	1	2	3	4	5
13.	Маю формальну/неформальну освіту щодо використання ІКТ в освітньому процесі, що підтверджено відповідним документом	1	2	3	4	5
14.	Активно використовую ІКТ в освітньому процесі	1	2	3	4	5
15.	Постійно самостійно розробляю мультимедійні дидактичні засоби	1	2	3	4	5
16.	Знаю все про потенціал EOIP	1	2	3	4	5
17.	Знаю все про потенціал EOIP Multimind	1	2	3	4	5
18.	Готова (-ий) надати технічну допомогу учителям — учасникам експерименту	1	2	3	4	5
19.	Готова (-ий) надати психологічну підтримку учителям — учасникам експерименту	1	2	3	4	5
20.	Готова (-ий) надати методичну допомогу учителям — учасникам експерименту	1	2	3	4	5
21.	Знаю психолого-педагогічні закономірності використання EOIP в освітньому процесі початкової школи	1	2	3	4	5
22.	Знаю зміст дидактичного додатка до EOIP Multimind	1	2	3	4	5
23.	Чітко уявляю місце програмного продукту Multimind в освітньому процесі 1 класу	1	2	3	4	5
24.	Чітко уявляю місце дидактичного додатку до EOIP Multimind в освітньому процесі 1 класу	1	2	3	4	5

25.	Готова (-ий) надати консультативну допомогу учителям — учасникам експерименту щодо розробки додаткових дидактичних матеріалів на основі EOIP Multimind	1	2	3	4	5
26.	Готова (-ий) надати консультативну допомогу учителям — учасникам експерименту щодо проектування електронних ігрових дидактичних ресурсів	1	2	3	4	5
27.	Опанувала (-в) достатню кількість наукової літератури щодо використання EOIP в освітньому процесі початкової школи	1	2	3	4	5
28.	Знаю, які конкретні потреби виникнуть у вчителів — учасників експерименту	1	2	3	4	5
29.	Знаю, яких знань щодо потенціалу EOIP Multimind мені необхідно набути найближчим часом	1	2	3	4	5
30.	Знаю, яких умінь мені потрібно набути найближчим часом, щоб опанувати потенціал EOIP Multimind	1	2	3	4	5
31.	Знаю, які особисті якості заважають мені в оптимальному опануванні потенціалу EOIP Multimind	1	2	3	4	5
32.	Маю на сьогодні програму самовдосконалення в галузі EOIP Multimind	1	2	3	4	5
33.	Маю на сьогодні програму науково-методичного супроводу експерименту в межах закладу освіти	1	2	3	4	5

Додаток Г

**Питальник для вчителів початкових класів — учасників
дослідно-експериментальної роботи за темою «Технологія використання
електронного освітнього ігрового ресурсу Multimind в освітньому процесі
початкової школи»**

Автор — Н.Б. Ларіонова

Шановні колеги!

Від імені колективу нашого інституту вітаю вас із початком експерименту.

Велике прохання — будьте максимально відвертими у своїх відповідях.

Це допоможе вчасно виявити нагальні потреби й оптимально (а головне — вчасно!) їх задовольнити.

Дайте оцінку за 5-бальною шкалою рівня Вашої згоди з наведеними нижче твердженнями («1» — мінімальна оцінка — «дуже низький»; «5» — максимальна оцінка — «дуже високий»):

1.	Інформатизація освіти відповідає сучасним соціокультурним запитам	1	2	3	4	5
2.	Упровадження веборієнтованих і мультимедійних технологій в освітній процес закладів загальної середньої освіти має високу соціальну значущість	1	2	3	4	5
3.	Упровадження веборієнтованих і мультимедійних технологій в освітній процес закладів загальної середньої освіти сприяє підвищенню якості освіти	1	2	3	4	5
4.	Упровадження електронних освітніх ігрових ресурсів (ЕОІР) в початковій школі є абсолютно доцільним	1	2	3	4	5
5.	Упровадження ЕОІР в початковій школі відповідає особливостям сучасних молодших школярів	1	2	3	4	5
6.	Переконана (-ий) у правильності рішення колективу школи про участь в експериментальній роботі щодо використання ЕОІР Multimind	1	2	3	4	5
7.	Готова (-ий) до активного використання ЕОІР в організації освітнього процесу	1	2	3	4	5
8.	Упевнена (-ий) у власній придатності до опанування ЕОІР	1	2	3	4	5
9.	Готова (-ий) до подолання труднощів у процесі опанування ЕОІР для того, щоб стати компетентним фахівцем у цій сфері	1	2	3	4	5

10.	Готова (-ий) до самоосвіти з метою опанування всього потенціалу EOIP	1	2	3	4	5
11.	Готова (-ий) до подолання труднощів у процесі роботи з батьками щодо роз'яснення потенціалу EOIP	1	2	3	4	5
12.	Упевнена (-ий), що сучасний педагог повинен активно використовувати EOIP у професійній діяльності	1	2	3	4	5
13.	Позитивно налаштована (-ий) на особисту участь в експериментальній роботі щодо використання EOIP Multimind	1	2	3	4	5
14.	Маю формальну/неформальну освіту щодо використання ІКТ в освітньому процесі, що підтверджено відповідним документом	1	2	3	4	5
15.	Активно використовую ІКТ в освітньому процесі	1	2	3	4	5
16.	Постійно самостійно розробляю мультимедійні дидактичні засоби	1	2	3	4	5
17.	Знаю все про потенціал EOIP	1	2	3	4	5
18.	Маю досвід використання EOIP в організації навчання молодших школярів	1	2	3	4	5
19.	Маю досвід використання EOIP в організації позанавчальної діяльності молодших школярів	1	2	3	4	5
20.	Знаю все про потенціал EOIP Multimind	1	2	3	4	5
21.	Маю технічну готовність до використання EOIP Multimind в освітньому процесі	1	2	3	4	5
22.	Маю психологічну готовність до використання EOIP Multimind в освітньому процесі	1	2	3	4	5
23.	Маю дидактико-методичну готовність до використання EOIP Multimind в освітньому процесі	1	2	3	4	5
24.	Знаю психолого-педагогічні закономірності використання EOIP в освітньому процесі початкової школи	1	2	3	4	5
25.	Знаю зміст дидактичного додатка до EOIP Multimind	1	2	3	4	5
26.	Чітко уявляю місце програмного продукту Multimind в освітньому процесі 1 класу	1	2	3	4	5

27.	Чітко уявляю місце дидактичного додатка до EOIP Multimind в освітньому процесі 1 класу	1	2	3	4	5
28.	Знаю, як використовуватиму методичні підказки EOIP Multimind для розробки додаткових дидактичних матеріалів	1	2	3	4	5
29.	Постійно прагну до самоосвіти з використання EOIP	1	2	3	4	5
30.	Знаю, які конкретні потреби є в моєму подальшому професійному розвитку щодо опанування EOIP	1	2	3	4	5
31.	Знаю, яких знань щодо потенціалу EOIP мені необхідно набути найближчим часом	1	2	3	4	5
32.	Знаю, яких умінь мені потрібно набути найближчим часом, щоб опанувати потенціал EOIP	1	2	3	4	5
33.	Знаю, які особисті якості заважають мені в оптимальному опануванні потенціалу EOIP	1	2	3	4	5
34.	Маю на сьогодні програму самовдосконалення в галузі EOIP Multimind	1	2	3	4	5
35.	Готова (-ий) до самостійного проектування електронних ігрових дидактичних ресурсів	1	2	3	4	5

Додаток Г

Анкета для батьків (осіб, що їх замінюють) — учасників дослідно-експериментальної роботи за темою «Технологія використання електронного освітнього ігрового ресурсу Multimind в освітньому процесі початкової школи»

Автор — Н. Б. Ларіонова

Вельмишановні батьки!

Просимо відповісти на наші запитання, які стосуються ваших дітей — **молодших школярів, які беруть участь в експерименті.**

1. Ваш вік _____ Стать _____ Населений пункт _____

2. Які мультимедійні ресурси ви використовуєте у вихованні своєї дитини? (обведіть або підкресліть ваші відповіді)

— **телебачення:**

а) мультфільми;

б) фільми/серіали;

в) новини;

г) розважальні шоу;

г) передачі пізнавального й освітнього характеру, розраховані на будь-яку вікову категорію;

д) дитячі передачі пізнавального й освітнього характеру

е) Ваш варіант: _____

— **Інтернет:**

а) ігри;

б) соціальні мережі;

в) мультфільми;

г) фільми/серіали;

г) новини;

д) електронні енциклопедії;

е) відеоуроки;

е) Ваш варіант: _____

1. Скільки часу на день Ваша дитина проводить за переглядом телебачення та в мережі Інтернет (усього)?

2. а) 15–30 хв;

б) 30–60 хв;

в) 1–2 год;

г) 2–3 год;

г) понад 3 год;

д) Ваш варіант: _____

З якою метою Ви використовуєте мультимедійні ресурси?

а) щоб зайняти дитину на певний час;

б) як винагороду за виконану роботу (за успіхи в навчанні, виконане домашнє завдання, виконання побутових обов'язків);

в) для підготовки шкільних завдань, проєктів;

г) для загального розвитку дитини;

г) Ваш варіант: _____

5. Як Ви ставитесь до використання інформаційно-цифрових технологій в організації шкільного навчання дітей?

а) позитивно;

б) негативно.

Поясніть Ваш вибір. _____

6. Як Ви ставитесь до використання електронних освітніх ігрових ресурсів в організації шкільного навчання дітей?

а) позитивно;

б) негативно.

Поясніть Ваш вибір. _____

7. Прочитайте подані твердження. Якщо Ви згодні, поставте будь-яку позначку (обведіть або підкресліть).

Використання електронних освітніх ігрових ресурсів:

а) покращує наочність уроку;

б) підвищує рівень інтересу дітей;

в) активізує пізнавальну діяльність дітей;

г) сприяє кращому засвоєнню матеріалу;

г) Ваш варіант: _____

Дякуємо за увагу!

Додаток Д

**Форма для узагальнення результатів анкетування
батьків учнів молодших класів — учасників
дослідно-експериментальної роботи за темою «Технологія використання
електронного освітнього ігрового ресурсу Multimind в освітньому процесі
початкової школи»**

Автор — Н. Б. Ларіонова

Заклад освіти _____

Усього опитано батьків _____

	Кількість батьків, які обрали зазначений варіант	У відсотках до загальної кількості опитаних
Вік		
19–35		
35–60		
> 60		
Стать:		
Чол.		
Жін.		
Населений пункт		
Міська місцевість		
Сільська місцевість		
2-е питання		
телебачення		
а		
б		
в		
г		
г		
д		
е		

	Кількість батьків, які обрали зазначений варіант	У відсотках до загальної кількості опитаних
<i>інтернет</i>		
а		
б		
в		
г		
г		
д		
е		
е		
3-е питання		
3/а		
3/б		
3/в		
3/г		
3/г		
3/д		
4-е питання		
4/а		
4/б		
4/в		
4/г		
4/г		
5-е питання		
5/а		
5/б		
6-е питання		
6/а		
6/б		

	Кількість батьків, які обрали зазначений варіант	У відсотках до загальної кількості опитаних
7-е питання		
7/а		
7/б		
7/в		
7/г		
7/г		

Зміст відповідей «Ваш варіант»

Питання/ варіант	Зміст відповіді/кількість батьків, що дали аналогічну відповідь
2-е питання	
<i>телебачення</i>	
е)	
<i>інтернет</i>	
є)	
3/д)	
4/г	
5/Пояснення вибору	
6/Пояснення вибору	
7/г	

Додаток Е

**Питальник для оцінювання досягнень учнів — учасників
дослідно-експериментальної роботи за темою
«Технологія використання електронного освітнього ігрового ресурсу
Multimind в освітньому процесі початкової школи»**

Автор — Н.Б. Ларіонова

Шановні колеги!

Перед вами — питальник, який дасть змогу оцінити ступінь ефективності використання ЕОІР Multimind як чинника навчання, виховання і розвитку молодших школярів, як чинника розвитку системи ключових компетентностей та наскрізних умінь здобувачів освіти.

Прошу звернути увагу!

1-й крок — заповнити форму за індивідуальними результатами;

2-й крок — отримані результати занести до форми питальника на сайті ЛОІППО.

Дайте оцінку за 5-бальною шкалою рівня Вашої згоди з наведеними нижче твердженнями щодо оцінки досягнень учня («1» — мінімальна оцінка — «дуже низький»; «5» — максимальна оцінка — «дуже високий»):

№	Критерії/показники					
І	Мотиваційно-ціннісний					
1	Має високий рівень мотивації до навчання загалом	1	2	3	4	5
2	Має високий рівень мотивації до самопрояву в навчанні	1	2	3	4	5
3	Із задоволенням залучається до індивідуальної навчальної діяльності	1	2	3	4	5
4	Із задоволенням залучається до групової навчальної діяльності	1	2	3	4	5
5	Із задоволенням залучається до колективної навчальної діяльності	1	2	3	4	5
6	Має стійкий пізнавальний інтерес	1	2	3	4	5
8	Позитивно сприймає використання ЕОІР в освітньому процесі	1	2	3	4	5

II	Когнітивний критерій					
1	Має високий рівень навчальних досягнень з мовно-літературної освітньої галузі	1	2	3	4	5
2	Має високий рівень навчальних досягнень з математичної освітньої галузі	1	2	3	4	5
3	Має високий рівень навчальних досягнень з природничої освітньої галузі	1	2	3	4	5
4	Має високий рівень навчальних досягнень з технологічної освітньої галузі	1	2	3	4	5
5	Має високий рівень навчальних досягнень з інформатичної освітньої галузі	1	2	3	4	5
6	Має високий рівень навчальних досягнень з соціальної та здоров'язбережувальної освітньої галузі	1	2	3	4	5
7	Має високий рівень навчальних досягнень з громадянської та історичної освітньої галузі	1	2	3	4	5
8	Має високий рівень навчальних досягнень з мистецької освітньої галузі	1	2	3	4	5
III	Діяльнісний критерій					
1	Має високий рівень інтелектуальних здібностей	1	2	3	4	5
2	Самостійно розв'язує складні навчальні завдання	1	2	3	4	5
3	Має високий рівень сформованості загальнонавчальних умінь і навичок	1	2	3	4	5
4	Має високий рівень сформованості організаційних умінь	1	2	3	4	5
5	Має високий рівень сформованості комунікативних умінь	1	2	3	4	5
6	Має високий рівень репрезентаційних умінь	1	2	3	4	5
7	Має високий рівень пошукових (дослідницьких) умінь	1	2	3	4	5
8	Має високий рівень готовності щодо користування електронними засобами навчання	1	2	3	4	5

IV	Особистісний критерій					
1	Має високий рівень ініціативності	1	2	3	4	5
2	Демонструє прагнення до успіху в навчанні	1	2	3	4	5
3	Має високий рівень креативності	1	2	3	4	5
4	Має високий рівень саморегуляції та самоконтролю	1	2	3	4	5
5	Має високий рівень розвитку критичного мислення	1	2	3	4	5
6	Має високий рівень відповідальності за свої дії	1	2	3	4	5
7	Має високий рівень готовності до співробітництва	1	2	3	4	5
8	Має високий рівень самостійності	1	2	3	4	5
V	Рефлексивний критерій					
1	Має адекватну позитивну самооцінку	1	2	3	4	5
2	Має високий рівень усвідомлення себе як особистості	1	2	3	4	5
3	Демонструє високий рівень здатності до аналізу власної поведінки	1	2	3	4	5
4	Демонструє високий рівень здатності до пояснення мотивів своїх вчинків	1	2	3	4	5
5	Демонструє високий рівень готовності до аналізу успішності власної освітньої діяльності	1	2	3	4	5
6	Демонструє високий рівень об'єктивності в самооцінюванні	1	2	3	4	5
7	Демонструє високий рівень об'єктивності в оцінюванні інших	1	2	3	4	5
8	Демонструє високий рівень прагнення до самовдосконалення	1	2	3	4	5

ПРОГРАМА
круглого столу Луганського обласного інституту
післядипломної педагогічної освіти
Одинадцята міжнародна виставка «Інноватика в сучасній освіті»
(22 жовтня 2019 р., м. Київ)

Тема: Технологія використання електронного освітнього ігрового ресурсу **Multimind** в освітньому процесі початкової школи.

Модератор: *Данильєв Анатолій Олексійович*, к. і. н., доцент, заступник директора Луганського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти.

Організація дослідно-експериментальної роботи з використання електронного освітнього ігрового ресурсу Multimind в освітньому процесі початкової школи — *Ларіонова Наталія Борисівна*, к. п. н, доцент кафедри педагогіки та психології Луганського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти;

Освітній потенціал ігрового ресурсу Multimind — *Галушко Світлана Василівна*, методист кафедри управління освітою Луганського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти;

Використання електронного освітнього ігрового ресурсу Multimind на заняттях курсу «Я досліджую світ» — *Перекопій Світлана Валентинівна*, учитель Кременської загальноосвітньої школи І–ІІІ ступенів № 2 Кременської районної ради Луганської області;

Потенціал ЕОІР Multimind у розвитку емоційного та соціального інтелектів дитини — *Гарькавець Яна Іванівна*, учитель Кременської загальноосвітньої школи І–ІІІ ступенів № 4 Кременської районної ради Луганської області;

Використання ресурсу Multimind на уроках математики — *Кірющенко Світлана Євгенівна*, учитель Кременської школи-гімназії Кременської районної ради Луганської області.

Науково-методичний посібник

Наталія Ларіонова

ЕЛЕКТРОННІ ОСВІТНІ ІГРОВІ РЕСУРСИ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

*Редактор Лариса Гобельовська
Дизайн та верстка Юлія Власова
Дизайн обкладинки Юлія Власова
Коректор Марія Кузьменко*

Підписано до друку 08.05.2020 р.
Формат 60x84/16. Папір офсетний. Друк цифровий.
Гарнітура AdonisC. Ум. друк. арк. 5,81.
Наклад 105 прим. Зам. № 1388.



www.MADRID.IN.UA
Видавець і виготовлювач:
ТОВ «Друкарня Мадрид»
61024, м. Харків, вул. Максиміліанівська, 11
Тел.: (057) 756-53-25
www.madrid.in.ua info@madrid.in.ua
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи:
ДК № 4399 від 27.08.2012 року