

у колективі особливу атмосферу, що породжує певні норми відносин і поведінки. Воно буде ефективним за наявності у керівника комунікативних навичок для досягнення цілей професійної діяльності, культури ділового спілкування, мотивації до ефективної професійної діяльності тощо.

Таким чином, взаємодія педагогів є сполучною ланкою між частинами освітньої системи. Характер взаємодії визначається як професійними компетенціями педагогів, так і особливостями їх особистісної сфери, що виявляються в індивідуальних особливостях особистості та її ціннісно-сміслової сфери. Спрямовує, організовує та підтримує цю взаємодію адміністративна частина освітньої системи. І чим більш психологічно компетентні всі учасники освітньої системи, тим більш злагоджено і гармонійно функціонує кожен з її елементів.

Список використаних джерел:

1. Закон України «Про освіту» [Електронний ресурс]. 2019.
2. Нова українська школа : концептуальні засади реформування середньої школи / за заг. ред. Грищенко М. [Б. м., 2016]. 40 с.

АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ «ЕДЬЮТЕЙНМЕНТ» ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ШКІЛЬНОГО КУРСУ БІОЛОГІЯ

Бова А. Ю.

(Полтава, Україна)

Розвиток системи освіти вимагає від педагогічної науки й практики вивчення і впровадження сучасних технологій та нових методів навчання здобувачів освіти. Включення ігрових технологій у освітній процес є одним із ефективних способів підвищення компетентностей учнів, подолання труднощів, перешкод, психологічних бар'єрів; підвищення мотивації ініціативності, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості; вирішення питання передачі знань, умінь, навичок; формування колективізму [1].

Едьютейнмент – це нова освітня технологія. Надання інформації в ігровій формі сприяє її швидкому засвоєнню та позитивно впливає на мотивацію школярів щодо їх навчання, а також відіграє важливу роль у визначенні обсягу інформації, яку вони можуть засвоїти, сприяє перетворенню процесу засвоєння знань на захоплюючий, різноманітний, доступний і цікавий для учнів процес [3].

До основних переваг означеної технології можна віднести: активне залучення здобувачів освіти до освітнього процесу (наприклад, кілька хвилин навчання з використанням едьютейнмента можуть бути більш продуктивними, ніж звичайна годинна лекція);

вибір самостійної траєкторії для вивчення нового (учні зможуть легко сприймати нові поняття та проявляти ініціативу, щоб самостійно дізнатися більше про них); можливість досліджувати реальний світ (розважальне навчання буде чудовим доповненням до традиційних методів, завдяки якому школярі зможуть дізнатися більше про навколишній світ); позитивне ставлення до навчання; відбувається стимуляція розумової праці (замість того, щоб годинами сидіти в нудному класі, едьютейнмент пропонує активний підхід до процесу навчання, що викликає більш сприятливу реакцію учнів, наприклад, гейміфікація, яка покращує їхні здібності до вирішення проблем і критичного мислення) [2].

Використовуючи технологію «Едьютейнмент» під час вивчення шкільного курсу Біологія досить ефективним є проведення ігрових занять на природі, це дає можливість дітям отримати інформацію з будь-якої теми в розважальній формі, в невимушеній атмосфері. Такі уроки в докільці можуть поєднувати у собі як теоретичні знання, так і практичні завдання, які зроблять процес навчання простим і цікавим. Граючи в мандрівників, учні спостерігають кольорову гаму всього живого, набагато легше сприймають та запам'ятовують абстрактні поняття, які важко уявити у стінах класу. Виконуючи роль вчених-біологів – закріплюють навички користування навчальними приладами, наприклад, збільшувальною ручною лупою, польовим мікроскопом тощо. Уроки, проведені на екологічній стежині, дозволяють «майбутнім екологам» на практиці ознайомитися з видовим складом рослинного і тваринного світу.

Отже, організувати заняття та позакласні заходи з Біології з використанням технології «Едьютейнмент» можна в парку, музеї, на природі, що дає можливість дітям отримати інформацію з будь-якої теми в невимушеній атмосфері. На уроці доцільно використовувати такі засоби едьютейнмента, як презентації, фрагменти наукових фільмів, вебтехнології (електронна пошта, веб-квест), створювати учням завдання для персональних гаджетів, креолізовані тексти (комікс, постер, колаж, буклет),

Список використаних джерел:

1. Наволокова Н. П. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій. Харків : Основа, 2009. 31 с.
2. Сиротенко Г. О. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання. Харків : Основа, 2003. 156 с.
3. Острадчук О. А. Ігрові технології в контексті сучасної шкільної освіти: методичний посібник. Вінниця : ММК, 2012. с.