

ДОНЕЦЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ПАЛАЦ
ДИТЯЧОЇ ТА ЮНАЦЬКОЇ ТВОРЧОСТІ



Дисемінація педагогічного досвіду

«Імерсивні технології як інструмент формування практико-орієнтованих навичок у дітей дошкільного віку»



**ЗИБКО
ЛЮДМИЛА ВАСИЛІВНА**

Дата народження:

14.11.1960 р.

Місце роботи:

Донецький обласний палац дитячої та юнацької творчості

Посада:

керівник гуртків «Розумні малята», «Творчі долоньки»

Стаж педагогічної роботи: 45 роки

«Зумій запалити іскорку творчості, бажання, навчи працювати точно й акуратно - пожнеш подвійний успіх, щастя творчої співпраці».

АНОТАЦІЯ

Актуальність досвіду. Для дітей старшого дошкільного віку практико-орієнтовані навички мають ключове значення, що підкреслює актуальність з точки зору компетентнісного підходу. В умовах цифровізації освіти ведеться активний пошук нових актуальних технологій навчання, спрямованих на розвиток у здобувачів освіти практико-орієнтованих навичок, доступних в умовах дистанційного навчання. Серед них імерсивні технології, які дозволяють провести «місток» між теоретичними знаннями та практичними навичками, роблячи процес навчання ефективним та відповідним запитам сучасних дітей.

Актуальність використання імерсивних технологій зумовлюється психолого-педагогічними особливостями розвитку дітей дошкільного віку, для яких провідною є ігрова діяльність, емоційна залученість і безпосереднє переживання досвіду. Імерсивне освітнє середовище створює умови для занурення дитини в навчальну ситуацію, стимулює активну взаємодію з об'єктами та явищами, сприяє розвитку дослідницької поведінки, самостійності та ініціативності. Це особливо важливо для формування життєво необхідних компетентностей, зокрема здатності застосовувати знання в практичних ситуаціях.

Впровадження імерсивних технологій відповідає сучасним освітнім трендам, орієнтованим на індивідуалізацію навчання, інтеграцію різних видів діяльності та розвиток soft skills у дітей. Отже, імерсивні технології виступають не лише інноваційним інструментом навчання, а й ефективним засобом формування практико-орієнтованих навичок, що забезпечують успішну соціалізацію дитини в сучасному світі.

Науково-теоретична база досвіду: Питання формування практико-орієнтованих навичок (художньо-продуктивної компетентності) у дітей дошкільного віку досліджували численні українські та зарубіжні науковці. Серед українських науковців: Григоренко Л.В., Журавно Т.В., Половіна О., Сухорукова Г.В. та інші. Класиками та фендаторами теми виступають Комарова Т.С., Мухіна В.С., Сакуліна Н.П. та інші. Використання імерсивних технологій в освітньому процесі досліджували Буров О., Гончарова Н., Климнюк В.

Мета досвіду: формування практико-орієнтованих навичок у дітей дошкільного віку засобами імерсивних технологій через створення інтерактивного освітнього середовища, що забезпечує активне залучення дитини до пізнавально-творчої діяльності.

Реалізація мети забезпечується виконанням основних завдань:

- створенні і впровадженні імерсивного освітнього середовища, яке сприяє зануренню дітей у практичні ситуації та стимулює їхню пізнавальну активність;
- розвитку практико-орієнтованих умінь і навичок через інтеграцію ігрової, художньо-творчої та дослідницької діяльності з використанням сучасних цифрових технологій;
- забезпеченні умов для формування самостійності, ініціативності та креативності дітей у процесі виконання практичних завдань;
- адаптації змісту та форм роботи до можливостей дистанційного навчання;
- формуванні у дітей досвіду застосування отриманих знань у реальних та змодельованих життєвих ситуаціях.

Основою формування досвіду є **методологічні підходи:** комплексний, народно-педагогічний, художньо-творчий, особистісно-орієнтований, структурно-функціональний, діяльнісний.

У практиці застосовуються **методи:** наочні, словесні, практичні, дослідницькі (пошукові), ігрові та співтворчість.

Особливе значення надається методам стимулювання та мотивації, що досягається завдяки використанню імерсивних технологій. На практиці суттєву роль відіграють форми інформаційно-комунікаційної взаємодії, що дозволяє занурити вихованців у процес творчості, заохочення через візуалізації та формування практико-орієнтованих навичок.

Автор досвіду виділяє наступні групи практико-орієнтованих навичок, акцентуючи увагу на цифровій взаємодії та самостійності дитини:

1. **Навички імерсивного сприйняття та занурення** передбачають здатність дитини включатися в змодельовану ситуацію, сприймати інформацію через візуальні, аудіо- та інтерактивні канали.
2. **Інтерактивно-діяльнісні навички** охоплюють уміння діяти в імерсивному середовищі: виконувати завдання за інструкцією, брати участь у сюжетно-рольових ситуаціях.
4. **Комунікативно-інтерактивні навички в цифровому середовищі** передбачають уміння взаємодіяти під час онлайн-занять, брати участь у спільних імерсивних активностях, висловлювати думки в процесі обговорення.
5. **Навички саморегуляції в імерсивному середовищі** включають уміння зосереджуватися, дотримуватися інструкцій, завершувати завдання в умовах часткової самостійності.
6. **Творчо-продуктивні навички в імерсивній діяльності** передбачають здатність створювати власний продукт (малюнок, виріб) на основі пережитого імерсивного досвіду, використовувати уяву, трансформувати отримані враження у творчий результат.
7. **Базові цифрово-орієнтовані навички** охоплюють уміння взаємодіяти з цифровими інструментами, необхідними для участі в імерсивному навчанні: користування платформами, виконання простих дій у цифровому середовищі, дотримання елементарних правил безпеки.

Імерсія (від лат. *Immersio* – занурення) – стан повного залучення.

Імерсивність – стан глибокої включеності дитини в освітню діяльність.

Імерсивні технології – інструмент підсилення стану «занурення».

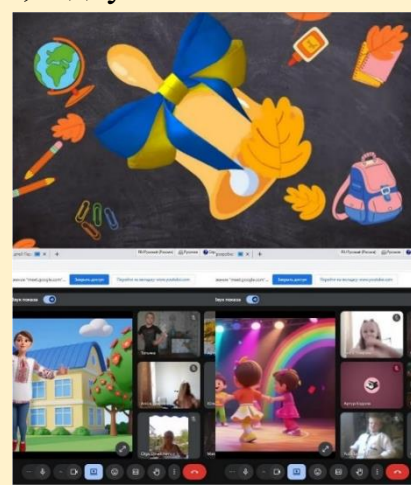
Складові імерсивних технологій:

- **RR** (англ. – real reality) – реальна (об’єктивна) реальність, в якій знаходиться вихованець і яку сприймає органами своїх чуттів. Це світ, що існує незалежно від нього і його свідомості.
- **AR** (англ. – augmented reality) – доповнена (додана) реальність. Дозволяє вихованцеві сприймати віртуальний контент у реальному світі (через камеру смартфона). Камера знімає реальний світ і доповнює його віртуальними об’єктами.
- **VR** (англ. – virtual reality) – віртуальна реальність – повністю змодельована дійсність із застосуванням цифрових технологій дозволяє вихованцеві зануритися в цілком інший віртуальний світ, який він може бачити, чути, відчувати.

Головна ідея імерсивних технологій – підсилення відчуття присутності, взаємодія та участь вихованця у віртуальному або поєднаному середовищі.

Характеристики можливостей імерсивних технологій:

- **Занурення.** За допомогою віртуальної та доповненої реальності вихованці можуть досліджувати різні предмети з більшою деталізацією і реалізмом. Імерсивне середовище забезпечує ефект «живої присутності», що полегшує сприйняття освітнього матеріалу.
- **Імерсивний візуальний та аудіальний досвід.**



Технології надають вихованцям можливість переживати реалістичний візуальний та звуковий досвід, який імітує реальність; допомагають краще зрозуміти абстрактні концепції, створюючи інтерактивні візуалізації складних процесів та явищ.

- **Стимулювання творчості.** Імерсивні технології сприяють творчому розвитку, дозволяючи створювати, досліджувати та взаємодіяти з власними ідеями у віртуальному або доповненому середовищі.

- **Підвищення інтересу до освітньої діяльності.** Завдяки цікавому та захопливому характеру імерсивних технологій у вихованців підвищується пізнавальний інтерес, мотивація до освітньої діяльності.

Використання інструментів імерсивних технологій значно підвищує ефективність формування практико-орієнтованих навичок. Поєднання реальної освітньої діяльності з елементами доповненої реальності сприяє гармонійному розвитку когнітивної сфери, дрібної моторики, естетичного сприйняття та психоемоційної стійкості дитини, забезпечуючи сучасний, мотиваційний і культурно-орієнтований освітній процес.

**МОДЕЛЬ
ФОРМУВАННЯ ПРАКТИКО-ОРІЄНТОВАНИХ НАВИЧОК У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ
ЧЕРЕЗ ВИКОРИСТАННЯ ІМЕРСИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**Методологічно-
цільовий блок**

Мета: формування практико-орієнтованих навичок у дітей дошкільного віку за допомогою імерсивних технологій.

Завдання: розвиток здатності застосовувати знання у практичній діяльності; формування досвіду взаємодії в імерсивному середовищі; розвиток самостійності, ініціативності та творчості; забезпечення інтеграції різних видів діяльності (ігрової, пізнавальної, творчої).

Підходи: компетентнісний; діяльнісний; особистісно орієнтований; інтегративний.

Принципи: доступності та вікової відповідності; інтерактивності та занурення; практичної спрямованості; індивідуалізації; емоційної залученості.

Змістовно-операційний блок

Формування навичок: імерсивно-сприйняттєвих; інтерактивно-діяльнісних; дослідницько-пошукових; комунікативно-цифрових; організаційно-саморегуляційних; творчо-продуктивних.

Зміст реалізується через інтеграцію освітніх ліній (мовлення, математика, мистецтво, пізнання світу).

Форми роботи:

інтерактивні ігри та вправи

онлайн-заняття з елементами імерсії

творчі завдання з подальшою презентацією результату

сюжетно-рольові імерсивні ситуації

Засоби:

інтерактивні платформи;

відео, анімації, віртуальні екскурсії

елементи AR/VR (за можливості);

цифрові дидактичні матеріали.

Методи: ігровий; проблемно-пошуковий; моделювання ситуацій; візуалізація та сторітелінг; інтерактивні цифрові методи.

**Діагностично-
результативний блок**

Критерії

діяльнісний (уміння діяти)

мотиваційний (інтерес, залученість)

когнітивний (розуміння)

рефлексивний

Методи оцінювання

Педагогічне спостереження

Аналіз продуктів діяльності

Інтерактивні завдання

Суть моделі: імерсивні технології виступають не лише засобом подачі матеріалу, а середовищем діяльності, у якому дитина «проживає» навчальний досвід і формує практичні навички через дію.

Результативність використання інструментів імерсивних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку для формування практико-орієнтованих навичок.



Використання інструментів імерсивних технологій у процесі занять гуртка підготовки дітей до школи забезпечує підвищення ефективності формування практико-орієнтованих навичок завдяки

створенню умов для активного залучення дитини до діяльності.

1. Когнітивний розвиток та інтелектуальна активність:

- ✓ розуміння послідовності дій (від задуму до результату) через «проживання» навчальних ситуацій в імерсивному середовищі;
- ✓ формування вміння планувати діяльність у різних видах роботи;
- ✓ інтеграція знань із різних освітніх ліній у практичних ситуаціях;

Практичний результат: діти не лише відтворюють зразок, а усвідомлено застосовують знання в різних навчальних ситуаціях.



2. Мовленнєво-комунікативний розвиток:

- ✓ розвиток зв'язного мовлення через участь в імерсивних сюжетах (казках, діалогах тощо);
- ✓ збагачення словникового запасу за рахунок інтеграції різних тем;

- ✓ формування навичок діалогічного мовлення в онлайн-взаємодії;

Практичний результат: дитина впевнено висловлюється, комунікує та використовує мовлення як інструмент діяльності.

3. Математично-логічний розвиток:

- ✓ формування елементарних математичних уявлень через інтерактивні імерсивні завдання;
- ✓ розвиток вміння застосовувати математичні знання у практичних ситуаціях;
- ✓ візуалізація абстрактних понять через цифрові об'єкти;

Практичний результат: дитина використовує математичні знання як інструмент для розв'язання практичних завдань.



4. Пізнавально-дослідницький розвиток (ознайомлення з довкіллям):

- ✓ занурення у змодельовані ситуації;
- ✓ формування дослідницьких навичок через експериментування в імерсивному середовищі;
- ✓ усвідомлення зв'язків між явищами навколишнього світу.

Практичний результат: дитина проявляє інтерес до пізнання світу та вміє застосовувати знання у повсякденному житті.

5. Художньо-творчий та естетичний розвиток:

- ✓ поєднання цифрового образу та реальної творчої діяльності;
- ✓ розвиток уяви, фантазії, відчуття кольору, форми, композиції;
- ✓ створення власних творчих продуктів на основі імерсивного досвіду.

Практичний результат: дитина створює осмислений творчий продукт, який має для неї особистісну цінність.

6. Фізичний розвиток і дрібна моторика:

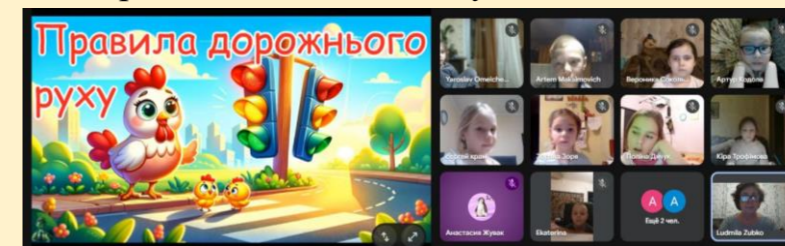
- ✓ поєднання візуального показу та практичної діяльності;
- ✓ розвиток координації «око – рука» під час виконання завдань;
- ✓ використання рухових пауз та інтерактивних вправ.



Практичний результат: формується база для письма, малювання та навчальної діяльності в школі.

7. Соціально-емоційний та особистісний розвиток:

- ✓ підвищення мотивації до навчання через ефект «занурення»;
- ✓ розвиток впевненості у власних силах, зниження страху помилки;



- ✓ формування навичок саморегуляції, довільної поведінки;
- ✓ розвиток емоційного інтелекту через переживання імерсивних ситуацій;

- ✓ формування позитивного ставлення до навчальної діяльності.

Практичний результат: дитина проявляє ініціативу, самостійність і позитивно налаштована на навчання.

8. Цифрова компетентність як наскрізний результат:

- ✓ формування базових навичок взаємодії з цифровим середовищем;
- ✓ розуміння правил безпечної роботи;
- ✓ використання цифрових інструментів як засобу навчання, а не лише розваги.

Практичний результат: дитина впевнено орієнтується в цифровому навчальному середовищі.

Імерсивні технології забезпечують інтеграцію різних освітніх напрямів у єдиний діяльнісний простір, де дитина не розділяє навчання на «предмети», а набуває цілісного практичного досвіду, необхідного для успішної адаптації до шкільного навчання.

