

doi: 10.5281/zenodo.4966827

ВИКОРИСТАННЯ КАРТ ЗНАНЬ В ЗАКЛАДАХ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ *Use of Knowledge Maps in Preschool Institutions*

Nataliia Franchuk

Ph.D. in Pedagogy, Associate Professor

Drahomanov National Pedagogical University(Ukraine)

n.p.franchuk@npu.edu.ua

<https://orcid.org/0000-0002-0213-143X>

Annotation: *The problem of using information and communication technologies in the educational process of preschool education is now quite relevant. With the use of computer tools, including knowledge maps, children increase their attention and interest in the lesson, because it is through a variety of bright colors, animations, sound and dynamics of drawings that you can recreate real stories. That is why the educator of the preschool institution must be able to select, harmoniously combine, use and create relevant content for preschool children. In the advanced training courses for preschool educators, the main emphasis is placed on the peculiarities of the use of computer technical characteristics and the use of educational software in the process of working with children.*

Keywords: *knowledge maps, preschool institution, educational process, teaching aids.*

Вступ ***Introduction***

На сьогоднішній день стало актуальним використання карт знань в навчальному процесі закладів освіти, зокрема й в дошкільних. В перекладі з англійської мови карта знань (MindMap) – карта розуму. В українських перекладах термін може мати такі значення, як: «карти розуму», «картипам'яті», «інтелект-карти», «майнд-меп». Вони були винайдені американським ученим Тоні Бьюзеном ("Tony" Peter Buzan ['bu:zən]). Англійський психолог та відомий дослідник із проблем інтелекту, психології навчання та проблем мислення Тоні Бьюзен значно спростив техніку побудови інтелектуальних карт для дітей, а також зробив їх такими, що будуються навколо центральної думки або проблеми. Н.В. Гавришю пропонує починати складати прості інтелектуальні карти з середньої групи, щоб у старшій групі, їх можна було з цими самими дітьми: оглянути, проаналізувати, доповнити чи навіть суттєво змінити. Використання карт знань дозволяє узагальнювати, перевіряти та набувати знання; сприяє концентрації уваги, запам'ятовуванню, мисленню та мотивації; вчить систематизувати набуті знання; розвиває пам'ять, мислення та уяву. Метою написання статті є підвищення методичного та практичного рівнів професійних навичок вихователів, вихователів-методистів та інших педагогічних працівників, що працюють з дітьми дошкільного віку, для реалізації завдань Базового компоненту дошкільної освіти щодо формування у дітей основ світогляду та цілісної картини світу.

Методи та методики дослідження ***Methods and Techniques of the Research***

В НПУ імені М.П. Драгоманова на курсах підвищення кваліфікації вихователів закладів дошкільної освіти головний акцент зроблений на особливостях використання технічних характеристик комп'ютера та використанні в процесі роботи з дітьми

програмних засобів навчального призначення (розвивальні програми, дидактичні ігри, навчально-ігрові комплекси тощо). Значна увага приділяється формуванню обізнаності щодо ефективного використання інформаційно-комунікаційних технологій з метою організації навчально-виховного процесу для виконання різноманітних навчально-виховних завдань. Вихователям розповідають основні етапи організації навчального процесу з використанням комп'ютерних технологій.

Для студентів-бакалаврів спеціальності 012 Дошкільна освіта пропонується курс «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми» в якому розглядаються такі ж питання. Під час проведення лекційних та лабораторних занять майбутніх вихователів знайомлять з різними програмними засобами, зокрема й для створення карт знань. Студентам пропонується створити інтелектуальні карти для дошкільників за допомогою хмарних програмних засобів, таких як:

Bubbl.us – англomовний сервіс для створення інтелектуальних карт. Не потребує встановлення та можна використовувати на будь-якому пристрої (Рис. 1).

Coogle.it – російськомовний сервіс для побудови інтелектуальних карт. В користувачів є можливість спільного доступу та можна обирати властивості об'єктів (Рис. 2).



Рис. 1. Bubbl.us (<https://bubbl.us>)

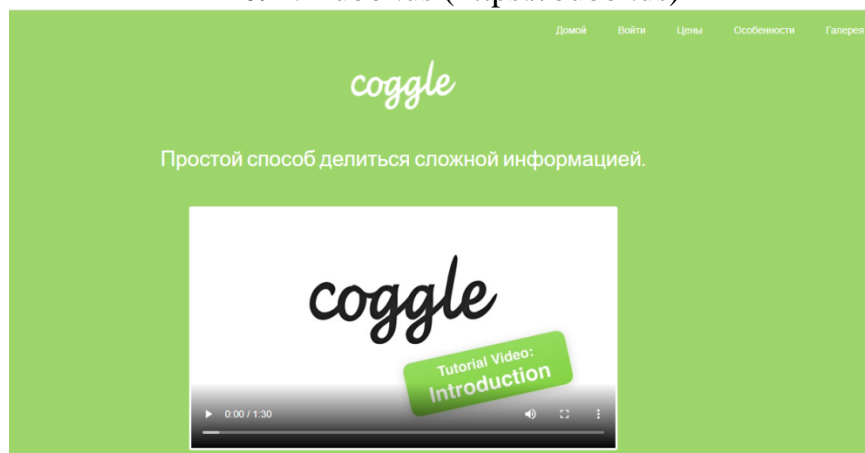


Рис. 2. Coogle.it (<https://coggle.it/?lang=ru>)

Mindmeister – англomовний сервіс для побудови інтелектуальних карт. Даний сервіс містить велику бібліотеку шаблонів, а також є можливість створення власного шаблону (Рис. 3).



Рис. 3. Mindmeister(<https://www.mindmeister.com>)

Mindomo – багатомовний сервіс для побудови інтелектуальних карт. В даному сервісі можна обрати орієнтовний зовнішній вигляд для інтелект-карти. За безкоштовного використання даного сервісу можна створити лише дві інтелект-карти, щоб створити більше – потрібно придбати повну версію (Рис. 4).

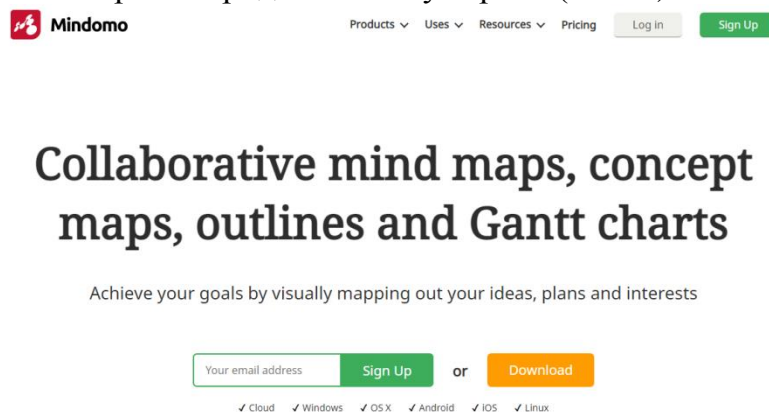


Рис. 4. Mindomo (<https://www.mindomo.com>)

Після проходження та вивчення зазначених вище курсів всі переконаються в тому, що є певні принципи створення карт знань, а саме те, що: основний об'єкт вивчення сфокусовано в центральному образі; основні теми та ідеї, пов'язані з об'єктом вивчення, розходяться від центрального образу; теми-гілки формують зв'язану вузлову структуру (систему).

Результати *Results*

Значна увага приділяється аналізу методичних характеристик та ознайомлення з характеристиками комп'ютерних програм для створення інтелектуальних карт дітей дошкільного віку. Використання інтелектуальних карт як під час навчально-виховного процесу та й в результаті пізнавальної діяльності відображає міжсистемні (та й інтегровані) зв'язки ключового поняття, дає змогу вибудувати логіку вивчення певної теми, реально інтегруючи зміст навчання. За рахунок цього актуалізуються питання інтегрованої освіти дошкільників як такої, що формує цілісну картину світу та відповідає особливостям сприйняття дитиною себе та довкілля.

Висновки *Conclusions*

Студенти на практиці переконуються в тому, що з використанням методу інтелектуальних карт розвивається логічне мислення, тренується пам'ять та вміння узагальнювати весь навчальний матеріал до найважливішого, а разом з тим підвищується якість та інтенсивність самого навчально-виховного процесу.

Література *References*

Базовий компонент дошкільної освіти, 2012. науковий кер.: Богуш А.М. Київ: Видавництво, 26 с.

Використання інноваційної технології “MindMap”, як метода візуалізації освітнього компоненту в інтегрованій діяльності старших дошкільників. URL: <http://nadiya.zp.ua/media/1/10198/docs/157.pdf> (Дата звернення: 08.04.2021).

Діти XXI століття: Лабораторія дошкільної освіти: Лисичанський педагогічний коледж. Використання карт розумових дій та коректурних таблиць. URL: http://lab-do.luguniv.edu.ua/04_tehnologyi/01_technology_Gavrigh/index.htm (Дата звернення: 08.04.2021).

Позднякова Т.Є., 2018. Візуалізація та структурування інформації за допомогою ментальних карт на уроках біології. Рівне: РОІППО. 50 с.

Тоні Бюзен–Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Тоні_Бюзен (Дата звернення: 08.04.2021).

Франчук Н.П., 2018. Особливості навчання студентів бакалаврів спеціальності 012 Дошкільна освіта курсу «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми». *Інноваційні технології в дошкільній освіті*: збірник абстрактів Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, м. Переяслав-Хмельницький, 28-29 березня 2018 р. Переяслав-Хмельницький: ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди». С. 206-208.

Франчук Н.П., 2020. Деякі аспекти використання комп'ютерних технологій під час навчання майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти. Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова. Серія 2. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання, 22(29).58-62. [https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series2.2020.22\(29\).08](https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series2.2020.22(29).08).

Франчук Н.П., 2021. Використання комп'ютерних технологій в процесі підвищення кваліфікації вихователів закладів дошкільної освіти. *Світові освітні тренди: створення творчого середовища STEAM-навчання*: міжнародна науково-практична online-конференція. 25-27 березня 2021 р. Київ: НПУ імені М.П. Драгоманова. С.126-128.

