

**Департамент науки і освіти Харківської  
обласної державної адміністрації  
Комунальний заклад «Харківський обласний Палац  
дитячої та юнацької творчості»**



**КЗ «ХАРКІВСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ПАЛАЦ  
ДИТЯЧОЇ ТА ЮНАЦЬКОЇ  
ТВОРЧОСТІ»**

# **ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ**

**МОВНА СКАРБНИЧКА СУЧАСНОГО  
ПЕДАГОГА**

# **II**

**Харків**

**2020**

ББК 84.Ук 7  
3-13

ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ //№ 2 – КЗ «Харківський  
обласний Палац дитячої та юнацької творчості» /, - Х., 2020. – 14 с

*За загальною редакцією Підберезкіної Т.Є.*

*Упорядник: Мусієнко Т.М.*

*Відповідальний за випуск: Глазунов В.Г.*

Професійне мовлення педагога – вагома якість його професійної культури та показник фахової досконалості, адже інформаційно-комунікаційна компетентність була і залишається однією з основних професійних компетентностей учителя.

У запропонованому виданні подано та витлумачено новітні терміни, з якими стикається педагог сьогодні і якими повинен володіти для виконання фахових завдань.

Словник рекомендовано педагогічним працівникам, керівникам закладів освіти, практичним психологам, методистам, студентам і аспірантам закладів вищої освіти, батькам і широкому загалу читачів.

© КЗ «Харківський обласний Палац дитячої та юнацької творчості»

**Глосарій** (лат. glōssarium — «словник глос») — словник до тексту, що пояснює маловідомі або застарілі слова.

**Глосарій** — список понять у специфічній області знання з їх визначеннями.

## ТЕРМІНИ, ЩО ВИЗНАЧАЮТЬ СУТНІСТЬ ПОНЯТТЯ «STEM-ОСВІТА»

**STEM** (S – science, T – technology, E – engineering, M – mathematics) – природничі науки, технології, інженерія та математика. Акронім STEM вживається для позначення популярного напрямку в освіті, що охоплює природничі науки (Science), технології (Technology), технічну творчість (Engineering) та математику (Mathematics).

**STEM-освіта** – це низка чи послідовність курсів або програм навчання, яка готує учнів до успішного працевлаштування, до освіти після школи або для того й іншого, вимагає різних і більш технічно складних навичок, зокрема із застосуванням математичних знань і наукових понять.

**STEAM-освіта** (S – science, T – technology, E – engineering, A – art, M – mathematics) – природничі науки, технології, інженерія, мистецтво, математика – система освіти, стимулююча оволодіння знаннями і навичками технологічних наукових напрямів, що дозволяють брати участь у найбільших інноваційних міжнародних конкурсах і олімпіадах, таких як MATHCOUNTS, Science олімпіади та FIRST Robotics.

Освіта, направлена на підтримку творчості та інноваційних навичок.

**STEM-грамотність** є міждисциплінарною областю дослідження, яка з'єднує всі чотири області: науку, технології, інженерію та математику. STEM-грамотність означає не просто досягнення грамотності в цих чотирьох напрямках, а й спонукає студентів перейти від вивчення дискретних фрагментів явища до механічних процесів і до світу в цілому.

**STEM–лабораторії** – лабораторії, що роблять сучасне обладнання та інноваційні програми більш доступними для дітей, які зацікавлені в дослідницькій діяльності.

**STEM-спеціальності** – сучасні спеціальності, до яких можна віднести такі: ІТ-спеціалісти, програмісти, інженери, спеціалісти високотехнологічних виробництв, спеціалісти біо- та нано-технологій.

**STEM-центр** – це проектна лабораторія, в якій студенти та учні можуть виконувати дослідження з використанням сучасного (у тому числі цифрового) обладнання.

**Інжиніринг** (англ. *engineering*, нім. *Engineering*) – синонім терміна *інженерія*, який відрізняється етимологічно від англ. *engineering*: набір прийомів та методів, які компанія, підприємство, фірма використовує для проектування своєї діяльності.

**Інновація** – 1) нововведення в галузі техніки, технології, організації праці або управління, засноване на використанні досягнень науки і передового досвіду; кінцевий результат *інноваційної діяльності*; 2) об'єкти впровадження чи процес, що веде до появи чогось нового – *новації*.

**Креативна індустрія** (англ. *Creative industries*) – сукупність поглядів, ідей, тенденцій і напрямів сучасного розвитку економіки, що характеризується органічним поєднанням та використанням знань, інформації та творчості (креативності). Деякі англомовні автори називають цей феномен «культурна індустрія» або «креативна економіка».

**Нанотехнології** (англ. *nanotechnology*, нім. *Nanotechnologie*). Інша назва наномолекулярні технології (від «нано» – К.Е. Дрекслер, 1977). У широкому значенні нанотехнологією прийнято називати міждисциплінарну область фундаментальної і прикладної науки, в якій вивчаються закономірності фізичних і хімічних систем протяжністю порядку декількох нанометрів або часток нанометра (*нанометр* – це одна мільярдна частка *метра* або, що те ж саме, одна мільйонна частка *міліметра* – діаметр людської волосини становить близько 80 тис. нанометрів).

**Наукова грамотність** – здатність використовувати наукові знання (з фізики, хімії, біологічних наук, наук про Землю (космічні науки) та процеси, щоб зрозуміти світ природи і брати участь у прийнятті рішень, які впливають на нього (в трьох основних областях – наука в житті і здоров'ї, наука про Землю та довкілля, наука про технології).

**ОРТ – освітня робототехніка** – міжпредметний напрям навчання дітей, інтеграція знань з фізики, технології, математики, кібернетики, мехатроніки й ІКТ, який дозволяє залучити до процесу інноваційної, науково-технічної творчості учнів різного віку.

Головні завдання ОРТ: популяризація науково-технічної творчості, підвищення престижу інженерних професій, вироблення навиків практичного рішення актуальних інженерно-технічних задач та роботи з технікою.

**Проектна діяльність** – одна з найперспективніших складових освітнього процесу, яка створює умови творчого саморозвитку та самореалізації учнів, формує всі необхідні життєві компетенції: полікультурні, мовленнєві, інформаційні, політичні та соціальні.

Самостійний пошук знань, їх систематизація, можливість орієнтуватися в інформаційному просторі, бачити проблему і приймати рішення відбувається саме через метод проектів (ефективну технологію навчання).

**Реінжиніринг** (англ. *engineering*, лат. *ingenium* – винахідливість, вигадка) – це важливий напрям інноваційної діяльності, який передбачає радикальне перепроєктування бізнес-процесів підприємств і організацій за допомогою науково-практичного підходу групою однодумців з метою підвищення рівня конкурентоспроможності, а саме одержання істотних ефектів у зниженні вартості, підвищенні якості та зростання обсягів продажів продукції і послуг.

**Технологічна компетентність** – складова соціально-професійної компетентності, яка дозволяє швидко та ефективно вирішувати професійні проблеми й завдання за допомогою використання різноманітних технологій.

**ТРВЗ** – теорія рішення дослідницьких (винахідних) задач, основоположником якої є винахідник, письменник – фантаст – Генріх Саулович Альтшуллер. Вперше ТРВЗ була апробована в 60-ті роки ХХ століття в гуртках технічної творчості, де проводилося навчання інженерів та педагогів, які пройшли підготовку на семінарах Г.С. Альтшуллера. Дітей на цих заняттях вчили творчому процесу: придумувати нові, до тих пір небачені літаки, машини, кораблі, а потім виготовляти їх моделі.

**Фасилітація** (англ. *facilitate* – допомогти, полегшувати, сприяти) – це організація в групі процесу колективного розв’язання проблем, відповідно керує цим процесом – фасилітатор (ведучий, головуючий). Зауважимо, що “головуючий” – це назва формальної ролі, а “фасилітатор” – характеристика змісту діяльності. Головуючий не є фасилітатором, якщо не організовує ефективного обговорення проблеми і не сприяє її розв’язанню групою. Фасилітатором може бути незалежна “третя сторона”, запрошена сторонами для “раціоналізації” процесу досягнення домовленості, або один із членів групи, який бере на себе відповідну “командну роль”, нарешті, у формально структурованій групі цю функцію має за потреби виконувати керівник.

**Фандрайзинг** (англ. *fundraising* – словосполучення двох англ. слів: *fund* – кошти, фонд, фінансовий ресурс і *raising* – збір, формування, збільшення, управління) – залучення ресурсів, коштів.

**Фандрайзинг** – це система різноманітних форм і методів збору фінансових коштів, спрямованих на реалізацію соціально значущих для суспільства

проектів, яка включає залучення не тільки фінансових коштів, але й інших потенційних ресурсів у вигляді інтелектуальних, наукових, креативних джерел для вирішення соціальних проблем.

## **ТЕРМІНИ, ЩО ВИЗНАЧАЮТЬ СУТНІСТЬ ПОНЯТТЯ «ЕЛЕКТРОННЕ НАВЧАННЯ»**

**Адаптивне навчання** - це навчальна модель, яка використовує техніку і нові технології для потреб учнів у якості «інтерактивних навчальних пристроїв».

**Асинхронне навчання** - метод навчання, в процесі якого контакт між викладачем та учнем здійснюється з затримкою в часі.

**Бріколаж в освіті** - це використання для навчання всього, що завгодно, крім спеціально створених інструментів (на кшталт підручників).

**Веб-квест** - проект з використанням інтернет-ресурсів.

**Гейміфікація навчання** - це використання ігрових практик та механізмів для створення такого освітнього середовища, учасники якого спостерігають за власним прогресом, змагаються один з одним, допомагають один одному і мотивують один одного.

**Дистанційне навчання** —

це форма навчання з використанням комп'ютерних і телекомунікаційних технологій, які забезпечують інтерактивну взаємодію викладачів та студентів на різних етапах навчання і самостійну роботу з матеріалами інформаційної мережі.

**Електронне навчання (Е-навчання)** - це система навчання за допомогою інформаційних та електронних технологій.

**Змішане навчання (blended learning)** - це методика формальної освіти, згідно з якою учень засвоює одну частину матеріалу онлайн, частково самостійно керуючи своїм часом, місцем, шляхом і темпом навчання, а іншу частину матеріалу вивчає в класі.

**Ігрові технології навчання** - впровадження активних форм і методів навчання, серед яких провідне місце займають навчальні ігри.

**Інклюзивне навчання** - навчання учнів із особливими потребами шляхом включення їх у загальне освітнє середовище за місцем їхнього проживання.

Інтерактивні освітні технології передбачають активну взаємодію всіх учасників процесу навчання, їх здатність до діалогу з будь-чим (комп'ютером) або з будь-ким (людиною).

**Case Study. Кейс-метод** є інтерактивним методом навчання, який дає змогу наблизити процес навчання до реальної практичної діяльності. Суть методу полягає у використанні конкретних випадків (ситуацій, історій, тексти яких називаються «кейсом») для спільного аналізу, обговорення або вироблення рішень учнями з певного розділу дисципліни.

**Мобільне навчання** (Bring your own devices). BYOD - це метод навчання, при якому на заняттях активно використовуються смартфони, ноутбуки, планшети.

**МООС** – масові відкриті онлайн-курси, які через відеолекції транслюють знання величезній кількості людей.

**Навчання on – line.** Онлайн-навчання - це метод отримання нових знань за допомогою Інтернету в режимі реального часу. Комунікація між учасниками процесу відбувається за допомогою комп'ютера.

**Навчання off – line.** Оффлайн-навчання - це метод отримання нових знань в аудиторії під час безпосереднього спілкування викладача та учня.

**Перевернуте навчання** - це метод навчання, при якому вся теоретична і лекційна програма вивчається вдома, а в класі з учителем детально розбираються завдання і вправи по темі.

**Проблемне навчання.** Під проблемним навчанням розуміють навчально-пізнавальну діяльність учнів із засвоєння знань та способів діяльності на основі створення й розв'язування проблемних ситуацій.

Технологія навчання в співпраці базується на ідеї взаємного навчання, при організації якого учні беруть на себе не тільки індивідуальну, але й колективну відповідальність за вирішення навчальних задач.

**Проектне навчання.** Суть методу полягає в тому, що учні виконують навчальні проекти, під якими слід розуміти самостійно розроблені та подані

результати роботи над проблемою (від ідеї до її втілення) і виконані під контролем та з консультуванням вчителя.

**Різнорівневе (диференційоване) навчання** - організація навчально-виховного процесу з урахуванням типових індивідуальних особливостей учнів.

**Синхронне навчання** - це процес взаємодії учнів із викладачем у режимі реального часу.

## **ТЕРМІНИ, ЩО ВИЗНАЧАЮТЬ СУТНІСТЬ ПОНЯТТЯ «НОВА УКРАЇНСЬКА ШКОЛА»**

**Адаптації освітнього процесу** – зміни, що вносяться до освітнього процесу, зумовлені особливостями розвитку окремих дітей, наприклад: аудіокниги для дітей з порушеннями зору, використання допоміжного обладнання для дітей із порушеннями фізичного розвитку, забезпечення додаткового часу для виконання завдань для дітей із порушеннями розумового розвитку тощо.

**«Асоціативний куш»** (стратегія) використовується для «входження» в тему, яка буде розглядатися у подальшому; метод **«гронування»** спонукає учнів думати вільно та відкрито стосовно певного предмета, образу, теми, включаючи почуття, емоції, ставлення, та стимулює нелінійну форму мислення – асоціативне мислення.

**Базовий навчальний план** – складова Державного стандарту початкової загальної освіти, що визначає: структуру початкової освіти й перелік освітніх галузей; погодинне співвідношення між освітніми галузями; загальнорічну кількість годин; гранично допустиме навантаження учнів.

**20% резервного часу** – навчальний час, який учитель може використовувати на свій розсуд, наприклад, для вдосконалення вмінь, дослідження місцевого середовища (довкілля), в якому мешкають діти, краєзнавчих розвідок, дослідницько-пізнавальних проєктів та екскурсій, зокрема з ініціативи дітей.

**Демонстраційне портфоліо** (учнівське портфоліо) – містить найкращі роботи учня, які обираються самим учнем.

**Демонстрація** – метод навчання, який передбачає показ предметів і процесів у їх справжньому вигляді, динаміці.



**Державний стандарт початкової загальної освіти** передбачає організацію освітнього процесу із застосуванням діяльнісного підходу на інтегровано-предметній основі з переважанням ігрових методів у першому циклі (1-2 класи) та інтегровано-предметній основі в другому циклі (3-4 класи).

**Дигітальний** (від лат. – пальці) – в різних текстах: електронний, модерний, сучасний, віртуальний.

**Діти з інтелектуальною ініціативою** – здебільшого дошкільники та школярі початкової ланки з яскраво вираженим бажанням виявити своє ставлення до всього, що відбувається на уроці та в докільці; уникають підказок, прагнуть працювати самостійно, дослідницьки.

**Електронний підручник** (посібник) – електронне навчальне видання із систематизованим викладом навчального матеріалу, що відповідає освітній програмі, містить цифрові об'єкти різних форматів та забезпечує інтерактивну взаємодію.

**Здобувач освіти** – здобувач освіти на першому рівні повної загальної середньої освіти.

**Змістові лінії** – відображають зміст кожної освітньої галузі, окреслюють її внутрішню структуру, систематизують конкретні очікувані результати галузі.

**Зона найближчого розвитку** – різниця між тим, що дитина може виконати сама, і тим, що виконує за допомогою інших.

**Індивідуальна програма розвитку (ІПР)** – складається для дітей з особливими освітніми потребами, а саме для дітей з порушеннями психофізичного розвитку, на основі навчальної програми командою, до якої входить учитель, асистент учителя, додаткові фахівці, батьки дитини. В ІПР зазначено додаткові спеціальні послуги, зумовлені особливостями розвитку дитини.

**Інклюзивна освіта** – у вузькому значенні – «включення» дітей з порушеннями психофізичного розвитку та дітей з інвалідністю в заклади загальної середньої освіти; в широкому – позитивне ставлення до багатоманітності учнів, врахування відмінностей кожного учня.

**Інклюзивне навчання** – система освітніх послуг, гарантованих державою, що базується на принципі недискримінації, врахуванні багатоманітностей людини, ефективному залученні та включенні до освітнього процесу всіх його учасників.

**Інклюзивне освітнє середовище** – сукупність умов, способів і засобів їх реалізації для спільного навчання, виховання та розвитку здобувачів освіти з урахуванням їх потреб та можливостей.

**Інтеграція** (від лат. *integratio* – поєднання, відновлення) – процес взаємодії, об'єднання, взаємовпливу, взаємопроникнення, взаємозближення, відновлення єдності двох або більше систем, результатом якого є утворення нової цілісної системи, яка набуває нових властивостей та взаємозв'язків між оновленими елементами системи. Дидактичний зміст процесу **інтеграції** полягає у взаємозв'язку змісту, методів і форм роботи. Відповідно інтеграцію навчального матеріалу з різних навчальних предметів здійснюють навколо певного об'єкта чи явища довкілля або навколо розв'язання проблеми міжпредметного характеру, або для створення творчого продукту тощо.

**Інтегроване навчання** – навчання, яке ґрунтується на комплексному підході, коли освіта розглядається через призму загальної картини, а не ділиться на окремі дисципліни.

**Компетентність** – динамічна комбінація знань, способів мислення, поглядів, цінностей, навичок, умінь, інших особистих якостей, що визначає здатність особи успішно провадити професійну та/або подальшу навчальну діяльність; сукупність особистісних якостей (ціннісно-сміслових орієнтацій, знань, умінь, навичок, здібностей), здатність самостійно здійснювати практичну діяльність і розв'язувати життєві проблеми, які засновуються на набутому досвіді, особистісних цінностях і здібностях.

**Компетенція** (від. лат. *competencia* – коло питань, з якими людина добре обізнана, володіє знаннями і досвідом) – це інтегрований результат опанування змістом загальної середньої освіти, який виражається в готовності учня використовувати засвоєні знання, уміння, навички, а також способи діяльності в конкретних життєвих ситуаціях для розв'язання практичних і теоретичних задач.

**Конкретні очікувані результати (КОРи)** – визначають обов'язковий зміст, «ядро знань», через який відбувається розвиток умінь згідно із загальними цілями відповідних галузей. Кожен КОР пов'язаний із загальною ціллю і загальним очікуваним результатом за допомогою системи індексів. КОРи впорядковуються в логічній послідовності за тижнями.

**Концепт** – інноваційна ідея, що містить творчий сенс; продукт, що демонструє цю ідею, називають **концепт-продуктом**.

**Корекційно-рефлексійний тиждень** – навчальний тиждень, що планується наприкінці кожної чверті для подолання розбіжностей у навчальних досягненнях учнів.

**Критичне мислення** – «вміле відповідальне мислення, що дозволяє людині формулювати надійні вірогідні судження, оскільки воно: а) ґрунтується на певних критеріях; б) є таким, що самокоригується; в) впливає з конкретного контексту» (Метью Ліпман, Фундатор Інституту критичного мислення США).

**«Кубування»** – стратегія навчання, яка полегшує розгляд різних аспектів теми (автори Кован та Кован, 1980 р.): передбачає використання

кубика (його можна виготовити самостійно з картону або обклеїти коробку папером), на кожній грані якого написано вказівки:

1. Опишіть. 2. Порівняйте. 3. Встановіть асоціації. 4. Проаналізуйте. 5. Знайдіть застосування. 6. Запропонуйте аргументи «за» або «проти».

**Лепбук** – (lap – коліна, book – книга), або інтерактивна тематична тека – саморобна паперова папка з кишеньками, дверцятами, віконцями, рухливими деталями, які дитина може діставати, перекладати, складати на свій розсуд. Це прикінцевий етап самостійної дослідницької роботи, яку дитина виконала під час знайомства з певною темою.

**Модельна навчальна програма** – створюється на основі Державного стандарту початкової освіти експертною спільнотою або окремим учителем.

**Навчальні центри (осередки)** – для забезпечення дослідницької діяльності дітей, формування самостійності, організації роботи дітей у парах, у малих групах, а також індивідуально. У навчальних центрах можна проводити різні види навчальної діяльності, тому вони мають містити різні навчальні матеріали, які змінюються відповідно до тематичного планування, індивідуальних потреб дітей.

**Навчально-пізнавальна практика** – виділення часу на проведення, здійснення спостережень, досліджень, виконання практико-орієнтованих завдань протягом року/в кінці навчального року (у 1 класі – не більше 5 навчальних днів з метою створення умов для проектної діяльності учнів). Вибір змісту і форм організації такої навчально-пізнавальної практики заклад освіти визначає самостійно.

**Нова українська школа** – ключова реформа Міністерства освіти і науки України у наш час, головна мета якої – створити демократичну школу, у якій буде приємно навчатись і яка даватиме учням не тільки знання, а й вміння застосовувати їх у житті.

**Освітнє середовище** – сукупність об'єктивних зовнішніх умов, факторів, соціальних об'єктів, необхідних для успішного функціонування освіти. Це система впливів і умов формування особистості, а також можливостей для її розвитку, які містяться в соціальному і просторово-предметному оточенні. Вимоги щодо забезпечення належних умов для навчання і виховання учнів, зокрема 1-х класів, у закладах загальної середньої освіти встановлено Державні санітарні правила і норми влаштування, утримання загальноосвітніх навчальних закладів та організації навчально-виховного процесу (ДСанПіН 5.5.2.008-01).

**Освітній простір** – педагогічний феномен, що передбачає тісний контакт людини із оточуючим її освітнім середовищем, у результаті чого відбувається осмислення і пізнання всіх елементів-носіїв культури; відповідно облаштована територія, на якій відбувається навчання та виховання.

**Освітній процес** – цілеспрямований процес навчання і виховання в інтересах особистості, суспільства, держави, що характеризується партнерською взаємодією між учителями, учнями та їхніми батьками, взаємозв'язком усіх структурних елементів – цілей і засобів досягнення освітніх завдань.

**Освітня галузь (або галузі)** – складник змісту освіти, що відображає певну сферу вивчення або об'єднує споріднені сфери. У навчальній програмі зазначається галузь, до якої належить навчальний предмет або курс (або галузі, які він поєднує). Мета освітньої галузі визначає її «життєву місію» та відображає «компетентнісний потенціал». Загальні цілі освітньої галузі – окреслюють вміння, розвиток яких передбачається освітньою галуззю.

**Особа з особливими освітніми потребами** – особа, яка потребує додаткової постійної чи тимчасової підтримки в освітньому процесі з метою забезпечення її права на освіту.

**Педагогіка партнерства (співробітництва)** ґрунтується на принципах гуманізму й творчого підходу до розвитку особистості. Її метою є створення нового гуманного суспільства, вільного від тоталітаризму та офіціозу.

**Портфоліо** – спосіб фіксування, накопичення та оцінки індивідуальних досягнень учня протягом певного періоду навчання, систематичний збір робіт дитини, що проводиться з певною метою. Це інструмент, який демонструє, чого досягла дитина.

**Ранкова зустріч** – це зустріч на початку дня учнів класу з педагогом. Сидячи в колі, кожна дитина вдумливо і поважно вітається з іншими дітьми, після чого впродовж короткого часу ділиться власним досвідом зі своїми товаришами, які з повагою слухають її, ставлять свої запитання та коментують. Після цього вся група бере участь у короткій груповій вправі, спрямованій на розвиток академічних навичок, почуття команди та відчуття єдності. Ранкова зустріч закінчується обміном щоденними новинами, які зазвичай готує педагог, щоб представити навчальні завдання дня.

**Робоче (загальне) портфоліо** – до його створення долучаються усі: вчитель, учень, батьки. Добираються як поточні роботи, так і зразки підсумкових робіт.

**Робочий навчальний план** закладу освіти розробляється закладом освіти на основі Типового навчального плану, затвердженого Міністерством освіти і науки України. У ньому конкретизується варіативний складник Базового навчального плану.

**Ротаційні моделі «Щоденні 5» (читання і письмо) і «Щоденні 3» (математика)** – щоденні діяльності, за допомогою яких діти вчаться бути самостійними під час читання, письма й математики, а в

той час учитель має можливість працювати з учнями індивідуально та в малих групах.

**Технологія навчання** – шлях освоєння конкретного навчального матеріалу в межах предмета, теми, питання.

**Технологія педагогічна** – це сукупність форм, методів, способів, прийомів, навчальних та виховних засобів, системно використовуваних в освітньому процесі. Технологія «Читання та письмо для розвитку критичного мислення» (Reading and Writing for Critical Thinking – **ЧПКМ**) була створена для задоволення потреби школи в організації активного навчання і для забезпечення розвитку критичного мислення учнів на уроках читання та письма (предмети «Українська мова» та «Літературне читання»).

**Типовий навчальний план** розподіляє навчальний час між навчальними предметами, курсами згідно із співвідношенням між освітніми галузями, яке визначене Базовим навчальним планом; відображає інтеграцію різних освітніх галузей. У процесі інтеграції додається кількість навчальних годин, передбачених на кожну освітню галузь.

**Фліпчарт** (англ. flip chart – перекидне креслення, офісний мольберт) – магнітно-маркерна дошка з кріпленням для блоку паперу, який перегортається за принципом блокнота; демонстраційна таблиця.

**Формувальне оцінювання** – інтерактивне оцінювання прогресу учнів, що дає змогу вчителю визначати потреби учнів та відповідним чином адаптувати процес навчання.

**«Щоденні 3»** – ротаційна модель «Щоденні 3»: 1. Математика самостійно. 2. Математика разом. 3. Математичне письмо.

**«Щоденні 5»** – ротаційна модель, основними компонентами якої є такі: 1. Читання для себе. 2. Письмо для себе. 3. Читання для когось. 4. Робота зі словами. 5. Слухання.

## СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Гончарова Н.О. Глосарій термінів STEM-освіти / Н.О. Гончарова // Інформаційний збірник для директора школи та завідувача дитячого садка. – К. : РА «Освіта України», 2018. – №10(79). – С. 89-95.
2. Палько Т.В., Ходанич Л.П. Нова українська школа: короткий словник термінів. – Ужгород, 2018.(Укладено на основі нормативних, наукових та навчально-методичних матеріалів, що стосуються Нової української школи).
3. Концепція Нової української школи.
4. Мережа Інтернет.

## З М І С Т

ТЕРМІНИ, ЩО ВИЗНАЧАЮТЬ СУТНІСТЬ ПОНЯТТЯ «STEM-ОСВІТА»	3
ТЕРМІНИ, ЩО ВИЗНАЧАЮТЬ СУТНІСТЬ ПОНЯТТЯ «ЕЛЕКТРОННЕ НАВЧАННЯ»	6
ТЕРМІНИ, ЩО ВИЗНАЧАЮТЬ СУТНІСТЬ ПОНЯТТЯ «НОВА УКРАЇНСЬКА ШКОЛА»	8
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ	13