



## 5. АВТОРСЬКІ ПРОГРАМИ ТА ПРОЄКТИ



**Лілія Юрївна Коба,**

вихователь-методист  
Сумського ЗДО № 17 «Радість»,  
м. Суми, Україна



<https://orcid.org/0000-0003-1655-2849>

УДК 719(477.62)

### СТЕНД-МУЗЕЙ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ЗАСІБ НАВЧАННЯ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ЦІЛІСНОЇ КАРТИНИ СВІТУ В КОНТЕКСТІ STREAM-ОСВІТИ

Анотація.

Модернізація освітнього процесу має бути спрямована на подачу дітям знань, інтегрованих із різних галузей для формування цілісної картини світу та здатності застосовувати набуті знання та вміння в різноманітних життєвих ситуаціях. Нині важливою постає розробка та впровадження в роботу інноваційних засобів навчання, які сприяють розвитку в дошкільнят здібностей до точних та гуманітарних наук. Актуальним і дієвим є впровадження в роботу нового напрямку освіти – STREAM. Цей напрям поєднує в собі завдання з формування в дітей наукових уявлень про світ, знайомство з інформаційно-комунікативними технологіями, розвиток уміння експериментувати, навчання дітей основам опрацювання змісту тексту, а також розуміння різних видів мистецтва. Інноваційність системи STREAM-освіти спрямована на інтеграцію розвитку, навчання та виховання дітей. Осмислення теоретичних основ дає змогу визначити такі вектори педагогічного впливу: набуття досвіду у спільній дослідницькій і творчій діяльності; забезпечення становлення дитини як особистості, що здатна до обґрунтованих дій у різних ситуаціях, усвідомлення відповідальності перед собою, колективом і суспільством за результати своєї діяльності.

Саме для вирішення цих завдань розроблено освітню систему Стенд-музей, яка створює інформаційно-конструктивне середовище, що є базою для реалізації напрямку STREAM у дошкільному закладі. Беручи до уваги надзвичайну комунікабельність сучасних дітей, слід добирати для освітньої роботи посібники, які сприяють виникненню запитань, спонукають до пошуку, збагачують сенсорний досвід і сприяють евристичним відкриттям.

**Ключові слова:** STREAM-освіта; інноваційні засоби навчання; стенд-музей; обдарованість.



Стенд-музей – освітня система роботи, що сприяє формуванню цілісної картини світу як базової сходинки STREAM-освіти шляхом створення інформаційно-конструктивного середовища,

забезпечує формування нового світосприймання через розвиток базових потенційних компетенцій і особистісних якостей дошкільників, що сприяють формуванню творчих і технічних здібностей, продуктивного та критичного мислення дітей.

Підґрунтям для створення освітньої системи Стенд-музей став синтез педагогічних технологій: «стіни, які говорять» і музейної педагогіки.

Чому саме ці технології лягли в основу системи? Тому що стенди розміщені на стінах і є частиною інформаційно-освітнього простору дитячого садка. Саме тут відбуваються заняття та самостійна діяльність дітей, а експонати занурюють дітей у спеціально організоване предметно-просторове середовище музею і дають змогу педагогу ознайомлювати дітей з різними галузями людської діяльності, отримувати інформацію сприятливу для всебічного розвитку дитини, спілкуватися, висловлювати свою думку та чути думку інших,



сприяють формуванню партнерства. Стенд-музеї є результатом співпраці дорослих та дітей.

Ефективність упровадження в роботу освітньої системи Стенд-музей визначається за результатами моніторингу, який проводять за такими критеріями: сформованість умінь дітей сприймати інформацію шляхом споглядання експонатів; володіння педагогами способами застосування освітньої системи Стенд-музей для підвищення ефективності освітнього процесу дошкільного закладу; формування партнерських взаємин між родиною та дошкільним закладом у процесі діяльності за освітньою системою Стенд-музей.

### *1. Актуальність використання системи стенд-музей у контексті STREAM-освіти*

Стрімкий розвиток та зміна інформаційного та технічного фону в суспільстві є фактором, який вимагає сталого розвитку особистості впродовж усього життя. Одним із найважливіших завдань сучасної освіти є розвиток «навичок майбутнього» – ключових типів грамотності та базових компетентностей XXI століття, до яких зараховують: керування концентрацією та увагою; емпатія, емоційний інтелект; критичне, проблемно-орієнтоване, системне, творче мислення; творчі здібності; робота в міждисциплінарних галузях; високий рівень навичок у сфері ІКТ і медіа, включаючи програмування та інформаційну гігієну, гнучкість, адаптивність відповідальність. Тому особливої актуальності набуває STREAM-освіта, яка передбачає міждисциплінарний і прикладний підхід в освітній діяльності.

Складові STREAM дають змогу створити умови для повноцінного та дієвого пізнання світу:

– **Science, Technology, Engineering, Mathematics** – формування цілісної наукової картини світу;

– **Reading + Writing** – опрацювання змісту тексту (його глибшого розуміння), підготовка руки до письма;

– **Arts** – дає змогу від милування об'єктом перейти до його пізнання, допомагає вразити, здивувати, задіяти емоції, створити зрозумілі дітям образи, активізувати наочно-образне мислення.

Таким чином, завдяки поєднанню розрізнених естетично-наукових і гуманітарних дисциплін у дітей формується цілісна картина світу. Процес інтеграції сприяє підвищенню якості освіти, покращенню мотиваційної та пізнавальної активності. Це створює оптимальні умови для розвитку гнучкості логічного мислення і, як наслідок, сприяє гармонізації особистості. Саме цього вимагають сучасні освітні тенденції в нашій державі.

Запровадження STREAM-освіти в дошкільних закладах здійснюється відповідно до законів України «Про освіту», «Про дошкільну освіту», «Про інноваційну діяльність», Концепції розвитку цифрової економіки та суспільства України

на 2018–2020 рр., затвердженої розпорядженням Кабінету Міністрів України від 17 січня 2018 р. № 67-р, Положення про порядок здійснення інноваційної освітньої діяльності, затвердженого наказом Міністерства освіти та науки України від 7 листопада 2000 р. № 522.

Чинні програми в системі дошкільної освіти не обмежують творчу ініціативу педагогів у виборі та розподілі навчального матеріалу відповідно до потреб, психолого-педагогічного розвитку й компетентності вихованців, а також у застосуванні нових методичних підходів, що передбачають:

– принципово нове ціле покладання в педагогічному процесі, зміщення акцентів у освітній діяльності з вузько предметних на загальнодидактичні;

– запровадження наскрізного освітнього процесу, компетентнісно-орієнтованих форм і методів навчання, системно-діяльнісного підходу;

– запровадження інноваційних, ігрових технологій навчання, інтерактивних методик із розвитку критичного мислення;

– створення педагогічних умов для здобуття результативного досвіду проєктної діяльності.

Реалізувати зазначені вище підходи колектив закладу дошкільної освіти вирішив у контексті Програми розвитку дитини дошкільного віку «Українське дошкілля», за якою працюють педагоги закладу.

Якість впровадження STREAM-освіти багато в чому залежить від компетентності та рівня професійної діяльності педагогічних працівників і тим, наскільки вони активно використовують новітні педагогічні підходи інноваційні практики навчання, методи та засоби навчання з акцентом на розвиток дослідницьких компетенцій. Тому методична служба вивчила досвід впровадження STREAM-освіти в роботу з дошкільниками К. Крутій, Т. Грицишиної, І. Стеценко, створені ними програми та рекомендації. Спираючись на дослідження науковців для педагогів було проведено консультації «STREAM-освіта. Особливості організації дослідницької діяльності», «STREAM-освіта. Конструювання для пізнання», «EKSTREAMАЛЬНЕ читання дитячих казок», теоретичний семінар «STREAM-освіта дошкільнят: поєднуємо науку, техніку й мистецтво», педагогічну раду «Сучасні підходи, які сприяють розвитку та формуванню творчих і технічних здібностей, продуктивного та критичного мислення, як запоруки успішної інтеграції в Нову Українську школу».

Обравши цей освітній напрям, педагоги закладу стали перед проблемою оснащення освітнього середовища, яке б сприяло виникненню запитань у вихованців, відповідало б їх віковим особливостям, мало перспективи щодо системності та послідовності в освітній діяльності і в той же час



було універсальним, мобільним, багатофункціональним. Тому проаналізувавши чинні педагогічні технології, було створено інноваційну освітню систему Стенд-музей. Кожен Стенд-музей реалізує складові поняття STREAM-освіти, а саме:

**S** – усі музеї мають науково-природничу спрямованість;

**T** – вивчаються технологічні процеси, що пов'язані з експонатами стендів;

**R** – діти ознайомлюються з літературними творами за тематикою стендів;

**E** – дошкільнят залучають до створення об'єктів, вивчають першоджерела наявних інженерних рішень;

**A** – отримують естетичне задоволення від споглядання об'єктів у реальному житті, слухання музики, розгляду творів зображувального мистецтва, пов'язаних із темою стендів;

**M** – розвиваються сенсорні еталони, навички лічби, орієнтація в часі тощо.



## II. Досвід роботи закладу дошкільної освіти з освітньою системою стенд-музей

### Завдання освітньої системи Стенд-музей.

Впроваджуючи освітню систему Стенд-музей в освітній процес, педагоги спрямовують свою роботу на вирішення таких завдань:

1) створення сприятливих умов для розвитку дітей у відповідності з індивідуальними та віковими особливостями;

2) розвиток творчого потенціалу, вміння слухати і чути, ставити питання і знаходити відповіді, використовуючи джерело інформації;

3) організація розвивального середовища для реалізації змістової складової STREAM-освіти.

**Зміст і структура навчально-методичного посібника Стенд-музей.** Складовою системи Стенд-музей є 12 стендів однакового розміру (відповідно кількості груп), на них розміщені експонати певної тематики:

- «Музей корисних копалин»,
- «Музей ґрунтів»,
- «Музей кори»,
- «Музей зрізів дерев»,

- «Музей лікарських трав»,
- «Музей зернових культур»,
- «Музей плодів»,
- «Музей цікавинок з кошика»,
- «Музей пір'я»,
- «Музей мушлі»,
- «Музей природних цікавинок»,
- «Музей тканин».

Для успішної роботи з щодо реалізації завдань освітнього процесу до кожного стенд-музею розроблено паспорт, який містить завдання та рекомендації щодо використання.



**Системність і послідовність у реалізації завдань освітньої системи Стенд-музей.** Залежно від віку та рівня компетентності вихованців робота зі Стенд-музеєм розподіляється на три етапи:

– на етапі першого року роботи дітям дається поняття про існування експонатів стендів, їх властивості та якості;

– на етапі другого року роботи розкривається значення об'єктів для людини, їх вплив на навколишній світ;

– на третьому етапі роботи актуалізуються знання про перетворювальний вплив, який здійснює людина на експонати стенд-музею, їх взаємодію та взаємовигоду.



Молодший дошкільний вік є найбільш доцільним для початку роботи із застосуванням освітньої системи Стенд-музей, тому що це вік набуття сенсорного досвіду, а музеї є контактними, тобто вони покликані надати інформацію про сенсорні властивості об'єктів під час роботи з ними.

У процесі освітньої роботи з дітьми середнього дошкільного віку дітей ознайомлюють з тим, прототипом яких наукових винаходів стали об'єкти представлені в музеях.

Старші дошкільники вправляються в умінні створювати власний продукт з експонатів, які наявні в музеях та його використання в практиці.

Плануючи щоденну роботу з використанням освітньої системи Стенд-музей, педагоги залучають різні форми роботи в ігрову, навчальну, рухову, пізнавальну, художньо-творчу, трудову, комунікативну діяльність.



Варто визначити **переваги використання освітньої системи Стенд-музей у роботі з дітьми:**

- можливість працювати в контексті будь-якої освітньої програми;
- сучасність;
- доступність;
- багатофункціональність;
- науковість, дотримання принципів систематичності та послідовності;
- цікаве і просте дизайнерське вирішення;
- робота в системі взаємної відповідальності (щомісячна зміна стенд-музейів, аналіз роботи по паралелям, рефлексія педагогів).

**Циклограма системи роботи.** У процесі практичної діяльності було створено алгоритм за найбільш доцільним використанням Стенд-музею.

Кожна група зі стендом працює один місяць. Потім групи міняються стендами. Таким чином, група працює з кожним з 12 стендів протягом навчального року. Повний цикл роботи за освітньою системою Стенд-музей – три роки. Система передбачає, що з одним і тим же стендом освітній процес здійснюється три рази в різні сезони впродовж трьох років.

Орієнтовна циклограма системи роботи розроблена для використання педагогами в роботі має такий вигляд:

- 1.1.; 2.2; 3.3 – «Музей кори», «Музей цікавинок з кошика», «Музей зернових культур»;
- 1.2; 2.1; 3.4 – «Музей лікарських трав», «Музей плодів», «Музей пір'я»;
- 1.3; 2.4; 3.2 – «Музей корисних копалин», «Музей ґрунтів», «Музей тканин»;
- 1.4; 2.3; 3.1 – «Музей природних цікавинок», «Музей мушлі», «Музей зрізів дерев».

*Умовні позначки:* перша цифра – рік роботи; друга цифра – пора року (орієнтуємося на початок навчального року).

Наприклад: зі стенд-музеєм «Музей кори» група буде працювати в перший рік восени (молодша група), на другий рік – взимку (середня група), на третій рік – навесні (старша група).





### Методичні рекомендації щодо практичного використання освітньої системи Стенд-музей.

Орієнтуючись на те, що кожен день і кожна подія в освітньому закладі дітям має запам'ятися, педагоги перший день роботи з музеєм планують як сюрприз. Діти, приходячи в групу в перший день нового місяця не бачать на звичному місці стенда. У дослідницькій лабораторії знаходиться підказка, яка допомагає здогадатися про що нове вони дізнаються впродовж місяця. Дітям середнього та старшого дошкільного віку пропонується карта-маршрут, за якою шукається стенд. Знайшовши стенд, діти розглядають його і несуть до місця, де він розміщується в групі. Кожного дня з дітьми проводиться одне спостереження або розгляд згідно з тематикою стенда. Таким чином, пов'язуються експонати з явищами навколишнього світу.



Педагоги та батьки створили на майданчиках і в групах STREAM-осередки, які надають можливість розширити, перевірити на практиці

ідеї, які виникають у ході роботи з експонатами стенд-музею.



Складовою STREAM-освіти є читання, розуміння текстів і підготовка руки до письма. У паспортах, розроблених до стенд-музіїв, містяться рекомендації з художньо-продуктивної діяльності, яка сприяє розвитку дрібної моторики, інженерно-конструктивного й образного мислення.



Об'єкти стенд-музіїв використовуються на всіх заняттях, як сенсорні еталони, матеріали для будівельно-конструктивної, художньо-продуктивної, логіко-математичної діяльності. Вони є джерелом дослідницько-пошукової діяльності, цікавих «відкриттів». У дітей з'являється необхідність у фіксації результатів дослідницької та продуктивної діяльності. Вихованці за допомогою вихователів ведуть щоденники «ГУРУ», у яких фіксуються щоденні найцікавіші події. Наприкінці місяця діти з педагогами обговорюють події та визначають найбільш вагомі. Матеріали про найцікавіше подаються до друку в газеті дошкільного закладу «Райдуга».

Робота зі стенд-музеями передбачає розуміння здоров'яутворювального значення експонатів у житті людей, спонукає до дбайливого та відповідального ставлення до власного здоров'я.

У контексті STREAM-освіти в закладі дошкільної освіти започатковано проведення арт-фестів.



Батьків, які мають інженерну освіту з метою створення інженерних проєктів, залучають до мейкерського руху. Першим вагомим результатом такої діяльності було створення технічних бізбордів.



Робота за освітньою системою Стенд-музей має цілісний характер, побудована з урахуванням основних педагогічних принципів, а також практичне значення в подальшій соціалізації дошкільників.

Освітня система роботи Стенд-музей, яка реалізується в нашому закладі дошкільної освіти в контексті STREAM-освіти цікава та результативна, логічно вибудована на інноваційних технологіях і педагогічній класиці, проста у використанні, може бути адаптована до роботи з чинними освітніми програмами. Результатом її застосування є розвиток потреби дошкільнят у реалізації своїх здібностей у процесі ігрової, дослідницько-практичної, мовленнєвої, логіко-математичної, будівельно-конструктивної, художньо-продуктивної діяльності.

Вищезазначене забезпечує формування нової генерації українців через розвиток базових потенційних компетенцій та особистісних якостей дошкільників, що сприяє формуванню творчих і технічних здібностей, продуктивного та критичного мислення дітей шляхом STREAM-освіти.



Стенд-музей плодів



*Освітні завдання:* формувати уявлення дітей про плоди, їх користь та цілющі властивості для здоров'я людини. Ознайомлювати дітей із народними оберегами (калина); розширити знання дітей про плоди дерев і кущів нашої місцевості, закріпити вміння порівнювати їх між собою, знаходити спільне та відмінне; розвивати вміння використовувати природний матеріал, плоди дерев і кущів у самостійно-художній діяльності; вчити визначати кількість плодів, їх величину, геометричні форми плодів дерев і кущів. Удосконалювати вміння складати описові розповіді; збагачувати словниковий запас назвами плодів.

**Рекомендації з використання**

**I. Орієнтовний перелік проблем і питань, які доцільно вирішити у період роботи зі стенд-музеєм плодів**

- Що таке плоди?
- Які плоди ви знаєте?
- Де ви бачили плоди?



– Як люди використовують плоди?

### II. Дослідницько-практична діяльність

*Дослід 1.* Створити міні-розплідник для висаджування плодів каштанів, жолудів, кленів та ялин.

*Дослід 2.* Приготувати каву з жолудів.

*Дослід 3.* Зробити чай з калини, шипшини, обліпихи, порівняти колір та аромат.

### III. Дидактичні ігри

«З якого дерева плід?», «Знайди дерево за плодами», «Упізнай на дотик», «Що де росте?», «Чарівна торбинка», «Знайди зайвий плід», «Дітки на гілочці», «Дерева: листочки і плоди», «Плоди та насіння», «Назви перший звук у назві плоду», «Добери до плоду листочок», «Назви дерево або кущ».

### IV. Художньо-продуктивна діяльність

Виготовлення намиста з горобини, ромашки з крилаток, фантастичних тваринок з жолудів.

### V. Добірка художніх творів

Храпач Г. «Глід»; Перелісна К. «Горішки», «Шипшина»; Комінчук А. «Жолудець».

#### Стенд-музей зернових культур



*Освітні завдання:* ознайомити дітей із зерновими культурами, які споживають люди; закріпити вміння за зовнішніми ознаками розрізняти зернові культури; розширити знання про способи переробки зерна; збагатити досвід про те, як змінювались знаряддя переробки зерна; виховувати відповідальне ставлення до результату людської праці.

#### Рекомендації з використання

##### I. Орієнтовний перелік проблем і запитань, які доцільно вирішити у період роботи зі стенд-музеєм зернових культур

- Які зернові культури ви знаєте?
- Де зерно переробляють і зберігають?
- Які продукти із зернових виготовляють?
- Ваші улюблені страви, які виготовлені із зернових?

##### II. Дослідницько-практична діяльність

*Дослід 1.* У кожній зернинці своя хатинка.

*Дослід 2.* Розтирання зерен у ступці.

*Дослід 3.* Пророщування різних видів зернових.

### III. Дидактичні ігри

«Чарівні торбинки», «З якого колоска зернинка?», «З якого зерна страва?», «Яка каша?».

### IV. Відео для використання

Мультифільми: «Хліб», «Звідки береться хліб», «Горщик каші».

### V. Художньо-продуктивна діяльність

Малювання: ілюстрування казки «Колосок», дизайн пакетів для хлібобулочних виробів. Складання дідуха.

### VI. Добірка художніх творів

Воронько П. «Пахне хліб»; Крищенко В. «Зерно»; Кир'ян Н. «Чому вусатий колосок?»; Скомаровський В. «Пшениченька»; українська народна казка «Колосок».

#### Стенд-музей корисних копалин



*Освітні завдання:* ознайомити дітей з тим, які корисні копалини є в Україні, в яких регіонах вони зустрічаються, яка користь від них у народному господарстві; розвивати вміння розрізняти найпоширеніші корисні копалини; ввести в активний словник слова – *шахта, кар'єр, рудник*; виховувати бережне ставлення до природних багатств рідного краю.

#### Рекомендації з використання

##### I. Орієнтовний перелік проблем і запитань, які доцільно вирішити у період роботи зі стенд-музеєм корисних копалин

- Які корисні копалини ви знаєте?
- Які їх особливості?
- Як їх використовують?
- Які корисні копалини зустрічаються на Сумщині?

##### II. Дослідницько-практична діяльність

*Дослід 1.* Крейда пише і фарбує.

*Дослід 2.* Властивості мокрого піску і глини.

*Дослід 3.* Вплив солі на щільність води. Дослід з яйцем.



Дослід 4. Перевіримо бурштин на справжність.

### III. Дидактичні ігри

«Жива і нежива природа», «Що зайве?», «Парні картинки», «З якої ми професії?», лото «Корисні копалини», «Розрізні картинки».

### IV. Відео для використання

Мультфільми: «Каменный уголь и человек» (на рос.), «Кріт і вугілля».

### V. Художньо-продуктивна діяльність

Пісочна анімація. Будування міст з піску. Виготовлення глиняних іграшок.

### VI. Добірка художніх творів

Казки Бажова П. «Малахітова шкатулка»; угорська народна казка «Круглий камінь»; Брати Грімм «Білосніжка».

### Прислів'я та приказки

Час гори руйнує, вода камінь точить (узбецька). Глину не м'яти – горщиків не бачити (російська). Як не ліпи пісок, він все розсипається (африканська).

### Стенд-музей лікарських рослин



Освітні завдання: розширити уявлення дітей про різноманітність рослинного світу; формувати уявлення про лікарські властивості рослин; управляти в умінні впізнавати рослини за зовнішнім виглядом і запахом; вчити робити фіточаї; розвивати мислення, увагу, вміння зосереджуватися на поставленому завданні, встановлювати причиново-наслідкові зв'язки між об'єктами та явищами у природі; виховувати почуття гармонії з природою.

### Рекомендації з використання

**I. Орієнтовний перелік проблем і запитань, які доцільно вирішити у період роботи зі стенд-музеєм лікарських рослин:**

- Які ви знаєте лікарські рослини?
- Які частини рослин використовуються для лікування?
- Які пахощі лікарські рослини ви знаєте?
- Що лікарська рослина лікує?

### II. Дослідницько-практична діяльність

Купажування чаїв з лікарських трав. Заготівля рослин з клумби лікарських рослин. Розкладання рослинної сировини для просушування. Подрібнення рослинної сировини.

### III. Дидактичні ігри

«Упізнай за описом», «Відгадай за запахом», «Яка частина рослини лікує?».

### IV. Добірка відеоматеріалів

Мультимедійна презентація «Нас лікує ліс і поле»; мультфільм «Лісова аптека».

### V. Художньо-продуктивна діяльність

Малювання лікарських рослин під час СХД. Малювання з елементами промислового дизайну «Пакет для фіточаю».

### VI. Добірка художніх творів

Демченко Г. «Казка про калину»; Пономаренко М. «Ромашка і метелик».

### Прислів'я і приказки

Калинова вітка як рідна тітка. Гірке, як полин. І межі хоптою росте красне зілля. Не кожне зілля пахне.

### Стенд-музей зрізів дерев



Освітні завдання: формувати уявлення дітей про те, що стовбур – найголовніша частина дерева; ознайомити дітей з тим, що основа стовбура – деревина, вона займає 90 % стовбура та забезпечує рослинам механічну міцність і живлення; вчити розрізняти на поперечному розрізі, що деревина ділиться на світлі і темні шари; дати поняття, що світла частина розташована ближче до краю та називається чорним темна – ближче до центру, називається ядром; сприяти розумінню того, що при розпилюванні деревина різних порід має різну текстуру, відрізняється за своїми якостями; розвивати мислення, увагу, вміння зосереджуватися на поставленому завданні, встановлювати причиново-наслідкові зв'язки між об'єктами та явищами в природі; виховувати відповідальне ставлення до природи.

### Рекомендації з використання

**I. Орієнтовний перелік проблем і запитань, які доцільно вирішити у період роботи зі стенд-музеєм зрізів дерев:**

- Які ви знаєте дерева?
- Назвіть будову дерева?
- Завдяки чому дерево живиться і дихає?
- Що про життя дерева може розповісти зріз?
- Як визначити вік дерева по зрізу?
- Які породи дерев найтвердіші?

**II. Дослідницько-практична діяльність***Дослід 1.* Тоне – не тоне.*Дослід 2.* Визначення віку дерева.**III. Дидактичні ігри**

«Назви дерево», «Упізнай запах дерева», «З якого дерева листок?», «Будова дерева».

**IV. Добірка відеоматеріалу**

Мультфільм «Казка старого дуба».

**V. Художньо-продуктивна діяльність**

Конструювання з дерев'яного будівельного матеріалу. Випалювання на зрізах.

**VI. Добірка художніх творів**

Бойко Г. «Берізка»; М'ястківський А. «Котики-воркотики»; Костенко Л. «Вербові сережки»; Ладижець В. «Дубочки»; Магера М. «Оповідання про тополю».

**Прислів'я і приказки**

Великий дуб від малої сокири падає.

**Стенд-музей мушлі**

*Освітні завдання:* ознайомити дітей з мушлею, циклом її життя, будовою, різновидами, значенням їх у природі; дати докладну інформацію про мушлі в природі та їх значення; навчити використовувати мушлі в естетичних та оздоровчих цілях; розвивати пізнавальний інтерес до об'єктів природи; розвивати емоційну чуйність, гуманні почуття; формувати систему елементарних екологічних знань про молюски і їх роль у природі та житті людини; вчити дітей знаходити і бачити незвичайне, дивовижне в навколишній дійсності.

**Рекомендації з використання****I. Орієнтовний перелік проблем і запитань, які доцільно вирішити у період роботи зі стенд-музеєм мушлі**

- Що таке мушля?
- Які бувають мушлі?
- Де ми можемо зустріти чи знайти мушлі?
- Як люди використовують мушлі?
- Як визначити вік молюска?
- Хто з молюсків здатен створювати перлини?
- Від чого залежить колір раковини молюска?

**II. Дослідницько-практична діяльність***Дослід 1.* Експеримент з мушлею. Вплив кислоти на мушлі молюсків.**III. Дидактичні ігри**

«Чарівна скриня», «Мозаїка з мушлями», «Чотири равлики», «Стежка», «Хатка», «Про що розповідає мушля», «Знайди пару», «Збери зображення».

**IV. Відео для використання**Мультфільм «Отшельник и роза» (*на рос.*).**V. Художньо-продуктивна діяльність**

Виготовлення намиста з мушлі. Декорування кришки скриньки.

**VI. Добірка художніх творів**

Павлюк І. «В рожевій мушлі море привезу», легенда «Чому в морі є перли і мушлі», «Золота Мушля» (китайська народна казка), «Легенда про принцесу Перлину», «Равлик і море» (українська народна казка).

**Стенд-музей пір'я**

*Освітні завдання:* розширити уявлення дітей про різноманітність світу птахів, їх зовнішні особливості; формувати уявлення про роль пір'я (зігріває, допомагає літати, захищає від дощу), його властивості (легке, водовідштовхуюче); вчити визначати птахів за їх співом, підбирати відповідне забарвлення; вчити аналізувати, порівнювати, робити висновки; розвивати мислення, увагу, вміння зосереджуватись на поставленому завданні, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки між об'єктами та явищами у природі; виховувати гуманне ставлення до живих істот, прояв естетичних почуттів, безпечну поведінку в природі.

**Рекомендації з використання****I. Орієнтовний перелік проблем і запитань, які доцільно вирішити у період роботи зі стенд-музеєм пір'я:**

- Яких птахів ви знаєте?
- Які птахи найчастіше прилітають до нас на майданчик?
- З яких частин складається тіло птаха?
- Чим птахи відрізняються від тварин?
- Чи всі птахи уміють літати?
- Яке значення має пір'я для птаха?

**II. Дослідницько-практична діяльність***Дослід 1.* Пір'я всіх птахів однакове.*Дослід 2.* Для чого птахам пір'я.*Дослід 3.* Що є в середині пір'їнки.



*Дослід 4.* Чи правду кажуть: «У воді купалася та сухою осталася?».

**III. Дидактичні ігри**

«Упізнай за описом», «Літає – не літає», «Розрізані картинки», «Що кому до смаку?», «Хто де живе?», «Впізнай птаха», «Чия це тінь?», «Упізнай пісню птаха». Клуб «Чомучок» – брейн-ринг «Навіщо птахам пір'я?», «Будова пір'я птаха».

**IV. Добірка відеоматеріалів**

Мультфільми «Птахи України», «Якорі» (серія «Пір'я радості»).

**V. Художньо-продуктивна діяльність**

Виготовлення вітрячків з пір'я. Малювання: курчата (м.), качка (ср.), лебідь (ст.).

**VI. Добірка художніх творів**

**Прислів'я і приказки**

Видно птаха по польоту. Скільки зозуля не кукувати, а до зими відлітати.

– З яких тканин одяг корисніший для здоров'я?

**II. Дослідницько-практична діяльність**

*Дослід 1.* Яка тканина краще поглинає воду?

*Дослід 2.* Через яку тканину краще дихати.

*Дослід 3.* Електризація штучних тканин.

**III. Дидактичні ігри**

«Рослини для тканини», «Назви колір», «З якої тканини пошитий одяг?», «З шерсті якої тварини виготовляють тканину?».

**IV. Добірка відеоматеріалу**

Мультфільм «Ситцева вулиця».

**V. Художньо-продуктивна діяльність**

Зав'язування бантиків зі стрічок з різного матеріалу. Виготовлення аплікацій з фетру та тканини. Виготовлення гобеленів на рамках. Шиття на дитячих швейних машинках.

**VI. Добірка художніх творів**

Українська народна казка «Голочка».

Стенд-музей тканин



*Освітні завдання:* дати дітям уявлення про те, що натуральні тканини це ті, сировиною для яких є рослини (бавовна, льон, коноплі, кропива, бамбук); комахи (тутовий шовкопряд), тварини (вівці, кози, верблюди); ознайомити дітей з синтетичними тканинами та сировиною для їх виготовлення (нафта, газ, кам'яне вугілля тощо); вчити відрізняти натуральні тканини від штучних, визначати їх властивості (гігроскопічність, міцність, цупкість...); розвивати вміння встановлювати причиново-наслідкові зв'язки між типом тканини та одягом, який з неї шують; виховувати естетичний смак та відповідальне ставлення до свого здоров'я.

**Рекомендації з використання**

**I. Орієнтовний перелік проблем і запитань, які доцільно вирішити у період роботи зі стенд-музеєм тканин:**

- З чого роблять тканини?
- З яких рослин виготовляють тканини?
- Чому тканини називають натуральними?
- З шерсті яких тварин виготовляють тканини?
- З чого на вашу думку виготовляють штучні тканини?
- Які тканини використовують для пошиття зимового (літнього) одягу?

Стенд-музей кори дерев



*Освітні завдання:* систематизувати знання дітей про дерева, які є на території дошкільного закладу, нашої місцевості; ознайомити дітей з народними звичаями та традиціями, які пов'язані з пошануванням рослин; дати знання про значення і цінність кори для кожного дерева (вона бере участь у диханні дерева і оберігає його внутрішні шари від зовнішніх впливів і від паразитів); виховувати в дітей вміння милуватися красою дерев, помічати відмінності у вигляді та структурі їх кори.

**Рекомендації з використання**

**I. Орієнтовний перелік проблем і запитань, які доцільно вирішити у період роботи зі стенд-музеєм кори дерев:**

- Які ви знаєте дерева?
- Чим вкритий їх стовбур?
- Яка кора на дотик?
- На яких деревах вона гладенька?
- На яких деревах вона бугриста і потріскана?
- Для чого кора деревам?
- Що спільного в кори дерев та шкіри людини?
- Чи однакова кора у дерев?

**II. Дослідницько-практична діяльність**

*Дослід 1.* Хто живе під корою? Розгляд зворотного боку кори на предмет наявності шкідників.



Дослід 2. Тоне – не тоне.

### III. Дидактичні ігри

«Знайди дерево за плодами», «З якого дерева листочок?», «Упізнай дерево», «Коли це буває?».

### IV. Добірка відеоматеріалів

Мультфільм «Казка старого дуба».

### V. Художньо-продуктивна діяльність

Виготовлення на корі дерева композиції з природного матеріалу, підставка для гарячого посуду з вербової лози.

### VI. Добірка художніх творів

Сухомлинський В. «Зайчик і горбина»; Шевченко Т. «Защепетав соловейко»; Комаров П. «Збирач жолудів»; Ладижець В. «Дубочки».

### Стенд-музей цікавинок із корзинки



*Освітні завдання:* розширити уявлення дітей про те, що кожен плід має кісточку, яка необхідна для утворення нової рослини; формувати уявлення про різноманітність форм, розмірів, забарвлення, твердість кісточок; визначити поняття «капсула життя» – рослина з кісточки може прорости через проміжок часу; вчити називати плоди дерев за виглядом кісточки; вчити аналізувати, порівнювати, робити висновки; розвивати мислення, увагу, вміння зосереджуватися на поставлених завданнях, установлювати причинно-наслідкові зв'язки між об'єктами та явищами у природі.

### Рекомендації з використання

**I. Орієнтовний перелік проблем і запитань, які доцільно вирішити у період роботи зі стенд-музеєм цікавинок із корзинки:**

- Що таке плоди?
- Для чого плоди рослині?
- З яких частин складається плід?
- З чого утворюється плід?
- Яка наука вивчає кісточку та плоди? (карпология).

### II. Дослідницько-практична діяльність

Дослід 1. Наявність олії в кісточках плодів.

Дослід 2. Пророщення рослин з кісточок у розпліднику.

### III. Дидактичні ігри

«Назви і опиши», «З якого плода кісточка?», «Фрукт чи ягода?», «Назви одним словом», «Назви лагідно», «Визнач спільну ознаку».

### IV. Добірка відеоматеріалів

Перегляд відеоматеріалів про виготовлення олії холодного віджиму.

### V. Художньо-продуктивна діяльність

Сортування кісточок плодівих дерев, виготовлення кісточкової мозаїки, панно з кісточок і насіння.

### VI. Добірка художніх творів

Горбовський Р. «Ананас»; Богдарин А. «Кавун»; Перелісна К. «По ягоди»; Кирпа Г. «Як народилось яблучко»; Олесь О. «Стара-стара вишня», Забіла Н. «Яблунька», Ушинський К. «Історія однієї яблуньки».

### Прислів'я і приказки

Не з кожної квіточки ягідка.

### Стенд-музей природних цікавинок



*Освітні завдання:* розширити уявлення дітей про різноманітність природного світу. формувати уявлення про архітектурну унікальність стільників; ознайомити з фракталами в природі на прикладі бджолиних стільників; дати уявлення про віск як універсальний природний матеріал; розвивати мислення, увагу, вміння зосереджуватися на поставленому завданні, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки між об'єктами та явищами у природі; розвивати евристичне ставлення до об'єктів природи.

### Рекомендації з використання

**I. Орієнтовний перелік проблем і запитань, які доцільно вирішити у період роботи зі стенд-музеєм природних цікавинок:**

- Де живуть бджоли?
- Хто з чого будує стільники?
- З чого побудовано гніздечко ластівки?
- Як вона його будує?
- Чи може на дереві рости ще одна рослина?
- Як називається візерунок, який може повторюватись до нескінченності?
- Чага – це частина дерева чи гриб?

### II. Дослідницько-практична діяльність

Дослід 1. Вплив температури на віск.

Дослід 2. Зробити на глині відтиски мушлі-катушки.



### III. Дидактичні ігри

«Хто де живе?» (мушля, стільники), «На що схоже?», «Склади картинку із частин», «Упізнай за описом».

### IV. Добірка відеоматеріалів

Мультфільми: «Вулик», «Бджілка Майя». Фільми про природні фрактали.

### V. Художньо-продуктивна діяльність

Малювання воском, виготовлення декоративної свічки, ознайомлення з розписом писанок.

### VI. Добірка художніх творів

Чорний С. «Про бджіл»; Гудзь Ю. «Ластівка зводить гніздо».

### Загадки

Якщо ти пив чай з медком,  
Зайдіть до нас на город:  
З нею ти добре знайомий.  
Стоїть під яблунею завод,  
Багато меду збирала  
У ньому – тисячі робочих  
Працьовита...  
Снують з ранку до ночі.

(Бджола)

Гуде, працює завод  
І нам дає запашний мед! (Вулик)

### Стенд-музей ґрунтів



**Освітні завдання:** формувати уявлення про ґрунт; розвивати вміння відрізняти різновиди ґрунту та його використання в господарській діяльності людини (в будівництві, сільському господарстві, виготовленні скла, визначенні проміжків часу – пісочний годинник), для ігор дітей, виготовлення предметів побуту та іграшок, керамічних виробів тощо; дати уявлення про різновиди ґрунту: чорнозем, глинистий, піщаний, кам'янистий, болотно-торф'яний; виховувати дбайливе ставлення до природних багатств рідного краю.

Ґрунт – родючий шар землі, у якому міститься вода, поживні речовини. Ґрунт має важливе значення для життя рослин, тварин і діяльності людей. Ґрунт – одне з найцінніших природних багатств, яким ми можемо користуватися..

### Рекомендації з використання

**I. Орієнтовний перелік проблем і запитань, які доцільно вирішити у період роботи зі стенд-музеєм ґрунтів:**

- Що таке ґрунт?
- Які ґрунти ви знаєте?
- Де ви їх бачили?
- Як люди їх використовують?
- Розглянути з дітьми різновиди ґрунтів, пояснити, у яких регіонах вони зустрічаються.
- Ознайомити з видами ґрунтів, які найбільш розповсюджені на Сумщині.
- Формувати знання про практичне використання ґрунтів у сільському господарстві, народних промислах, побуті.

### II. Дослідницько-практична діяльність

**Дослід 1.** Посадити зернові в чорнозем, піщаний та глинистий ґрунти.

**Дослід 2.** Який ґрунт найшвидше поглинає воду?

**Дослід 3.** Який ґрунт швидше висихає?

### III. Дидактичні ігри

«Кому потрібен ґрунт?», «Що росте в ґрунті?».

### IV. Добірка відеоматеріалів

Мультфільми «Веселий город», «Маша і Ведмідь», «Піріжок».

### V. Художньо-продуктивна діяльність

Підготовка ґрунту до посадки цибулі, розсади. Виготовлення іграшки-рослини.

### VI. Добірка художніх творів

Сосюра В. «Рідній землі»; Симоненко В. «Гру- дочка землі»; Лупій Олександр «Рідна земля»; Забіла Н. «У Ясочки є грядка».

### Використані літературні джерела

1. Українське дошкільня: Програма розвитку дитини дошкільного віку / О. І. Білан; за заг. ред. О. В. Низковської. – 256 с.
2. Базовий компонент дошкільної освіти / наук. кер. А. М. Богуш, дійсний член НАПН України, проф. д-р пед. наук; авт. кол.: А. М. Богуш, Г. В. Беленька, О. Л. Богінч та ін. – Київ, 2012. – 26 с.
3. Крутій К. STREAM-освіта, або Стежинки у Всесвіт: Альтернативна програма формування культури інженерного мислення в дошкільників / К. Крутій. – Запоріжжя : ТОВ «ЛПС» ЛТД, 2018.
4. Крутій К. Стіни, стеля та підлога, які говорять / К. Крутій // Дошкільне виховання. – 2019. – № 3. – С. 16.
5. Любарова В. М. Найменшим про найменших / В. М. Любарова // Дивовижні творіння природи. – Київ : Шкільний світ, 2010. – 128 с.
6. Музейна педагогіка // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2015. – № 7. – С. 71.
7. Стеценко І. Б. Логіка світу / І. Б. Стеценко // Зошит для розвитку мислення дітей 3–4 років. – 2-е вид., виправ. та допов. – Запоріжжя : «ЛПС» ЛТД, 2017. – 52 с.



### References

1. Bilan, O. I. *Ukrainske dovkillia: Prohrama rozvytku dytyny doshkilnoho viku [Ukrainian environment: the program of preschool child development]*. 256 p. [in Ukrainian].
2. Bohush, A. M., Bielienska, H. V., & Bohinich, O. L. (2012). *Bazovyi komponent doshkilnoi osvity [Basic component of preschool education]*. Kyiv. 26 p. [in Ukrainian].
3. Krutii, K. (2018). *STREAM-osvita, abo Stezhynky u Vsesvit: Alternatyvna prohrama formuvannia kultury inzhenerneho myslennia v doshkilnykiv [STREAM-education, or Paths to the Universe: An alternative program for the formation of a culture of engineering thinking in preschoolers]*. Zaporizhzhia. [in Ukrainian].
4. Krutii, K. (2019). *Stiny, stelia ta pidloha, yaki hovoriat [Walls, ceiling and floor, which speak]. Doshkilne vykhovannia – Preschool education*. 3. P. 16. [in Ukrainian].
5. Liubarova, V. M. (2010). *Naimenshykh [The smallest of the smallest]. Dyvovyzhni tvorinnia pryrody – Amazing creations of nature*. Kyiv. 128 p. [in Ukrainian].
6. Muzeina pedahohika [Museum pedagogy] (2015). *Vykhovatel-metodyst doshkilnoho zakladu – Educator-methodologist of preschool institution*. 7. P. 71. [in Ukrainian].
7. Stetsenko, I. B. (2017). *Lohika svitu [Logic of the world]. Zoshyt dlia rozvytku myslennia ditei 3-4 rokiv – Notebook for the development of children's thinking 3-4 years*. Zaporizhzhia. 52 p. [in Ukrainian].

**Koba Liliia**, Educator-methodologist, Sumy Preschool Educational Institution No. 17 “Radist”, Sumy, Ukraine

### STAND MUSEUM AS AN INNOVATIVE LEARNING TOOL FOR FORMING AN INTEGRATED PICTURE OF THE WORLD IN THE CONTEXT OF STREAM EDUCATION

### Summary.

Modernization of the educational process should be aimed at providing children with knowledge integrated from different fields to form a holistic picture of the world and the ability to apply the acquired knowledge and skills in a variety of life situations. At present, it is important to develop and implement innovative teaching aids that promote the development of pre-schoolers' abilities in the exact sciences and humanities. The introduction of a new direction of education – STREAM – is relevant and effective. This area combines the tasks of forming children's scientific ideas about the world, familiarity with information and communication technologies, developing the ability to experiment, teaching children the basics of processing the content of the text, as well as understanding different arts. The innovation of the STREAM education system is aimed at integrating the development, education and upbringing of children. Understanding the theoretical foundations makes it possible to identify the following vectors of pedagogical influence: gaining experience in joint research and creative activities; ensuring the development of the child as a person capable of reasonable action in various situations, awareness of responsibility to themselves, the team and society for the results of their activities.

To solve these problems, the educational system Stand-Museum was developed that creates an information-constructive environment, which is the basis for the implementation of the STREAM direction in the preschool institution. Considering the extraordinary sociability of modern children, it is necessary to select manuals for educational work, which help to raise questions, stimulate search, enrich the sensory experience and promote heuristic discoveries.

**Keywords:** STREAM-education; innovative teaching aids; stand-museum; genius.

Стаття надійшла до редколегії 02 грудня 2021 року