

Міністерство освіти і науки України
Приватний вищий навчальний заклад
«Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»

Факультет географії, історії та туризму

Кафедра історії, теорії держави і права та філософії

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
НА ЗДОБУТТЯ СТУПЕНЯ ВИЩОЇ ОСВІТИ «МАГІСТР»

ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ВИКЛАДАННІ ШКІЛЬНОГО КУРСУ
ІСТОРІЇ ТА ПРАВОЗНАВСТВА В ЗАКЛАДАХ
ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Виконала:

студентка факультету географії, історії та туризму
спеціальності 014.03 Середня освіта (Історія)

Мацюк Юлія Володимирівна

Науковий керівник:

кандидат історичних наук, доцент

Лопачька Наталія Миколаївна

Рецензент:

вчитель історії Обласного наукового ліцею
в м. Рівне Рівненської обласної ради,
кандидат педагогічних наук, доцент,

Заслужений вчитель України

Мисан Віктор Олександрович

Рівне-2024

УДК 37.016:94:34]373.5.091.31-027.31

Мацюк Ю. В.

**Інноваційні технології у викладанні шкільного курсу історії та
правознавства в ЗЗСО**

У кваліфікаційній роботі досліджено сутність інноваційних технологій навчання історії та правознавства у закладах загальної середньої освіти. Для успішного досягнення мети розглянуто стан теоретичного обґрунтування проблеми дослідження інноваційних технологій у викладанні шкільних предметів, охарактеризовано інноваційні моделі та системи навчання здобувачів освіти. Здійснено аналіз наявних інноваційних технологій в ЗЗСО та узагальнено формування інструментарію дослідження ефективності інноваційних технологій у викладанні шкільного курсу історії та правознавства. Розглянуто можливості застосування інноваційних ігрових технологій на уроках правознавства та історії в рамках реалізації державних освітніх стандартів нового покоління та подано рекомендації щодо їх використання.

Ключові слова: інновації, інноваційні технології, інтерактивні ігрові методи, заклад загальної середньої освіти, учень, урок, педагог.

Matsiuk Y. V.

**Innovative technologies in teaching history and jurisprudence in general
secondary education**

The essence of innovative technologies for teaching history and jurisprudence in general secondary education institutions is investigated in the master's thesis. To successfully achieve the goal, the state of theoretical substantiation of the problem of researching innovative technologies in teaching school subjects is considered, innovative models and systems of education of students are characterised. The analysis of the available innovative technologies in general secondary education is carried out and the formation of tools for researching the effectiveness of innovative technologies in teaching history and jurisprudence is summarised. The possibilities of applying innovative game technologies in the lessons of jurisprudence and history in the framework of the implementation of the state educational standards of the new generation are considered and recommendations for their use are given.

Key words: innovation, innovative technologies, interactive game methods, a secondary school, a student, a lesson, a teacher.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИКЛАДАННІ ШКІЛЬНИХ ПРЕДМЕТІВ.....	9
1.1. Аналіз стану теоретичного обґрунтування проблеми дослідження інноваційних технологій у викладанні шкільних предметів.....	9
1.2. Сутність інноваційних технологій навчання	14
1.3. Інноваційні системи та моделі навчання.....	22
1.4. Використання інноваційних технологій навчання в закладах загальної середньої освіти.....	37
Висновки до першого розділу.....	42
РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИКЛАДАННІ ШКІЛЬНОГО КУРСУ ІСТОРІЇ ТА ПРАВОЗНАВСТВА В ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ.....	44
2.1. Формування інструментарію дослідження ефективності інноваційних технологій у викладанні шкільного курсу історії та правознавства в закладах загальної середньої освіти.....	44
2.2. Аналіз наявних інноваційних технологій в закладах загальної середньої освіти.....	49
Висновки до другого розділу	59
РОЗДІЛ 3. ШЛЯХИ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИКЛАДАННІ ШКІЛЬНИХ ПРЕДМЕТІВ.....	61
3.1. Аналіз результатів дослідження.....	61
3.2. Рекомендації щодо використання інноваційних технологій у викладанні шкільного курсу історії та правознавства в закладах загальної середньої освіти.....	68
Висновки до третього розділу	71
ВИСНОВКИ.....	73
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ.....	78
ДОДАТКИ.....	88

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Сучасне суспільство націлене на здійснення «освіти майбутнього». Цей термін ми можемо трактувати як сучасний освітній процес у реально існуючих умовах навчання і виховання, а саме, як здійснення освітнього процесу в контексті технологізації освіти. Технологізацію освітнього процесу, своєю чергою, можна розглядати і як упровадження, і як застосування різноманітних інноваційних проєктів, а також методів, методик, підходів і засобів.

Відмінності між традиційною та інноваційною системами освіти полягають, насамперед, у цільовій установці, яка реалізується за допомогою різних освітніх технологій. Необхідно не тільки випустити фахівця, який здобув підготовку високого рівня, а й уже на стадії навчання долучити його до розроблення нових технологій, адаптувати до умов конкретного виробничого середовища, зробити його провідником нових рішень.

Нині пріоритетним напрямом розвитку освіти є формування конкурентоспроможної особистості, здатної до самостійного розв'язання життєво важливих проблем. Для вирішення цього завдання необхідно створювати умови для оволодіння універсальними здібностями, або ключовими компетенціями: 1) здатність до дослідження; 2) здатність до ефективної комунікації; 3) здатність до прийняття рішень та їх реалізації; 4) здатність до критичного осмислення інформації; 5) здатність до саморозвитку.

Зрозуміло, що розвиток цих здібностей неможливий без діяльності самого учня. Активізація та інтенсифікація діяльності учнів стає головною метою сучасного вчителя. Сучасна педагогіка дедалі більше й більше акцентує свою увагу на учня, дбає про його становлення та утвердження як особистості. Виявлено й обумовлено цілу низку умов, що стимулюють особистісний розвиток школярів у процесі навчання. Доведено, що такий розвиток відбувається в навчальних ситуаціях рівноправної співпраці і діалогічного спілкування, творчої та ігрової діяльності учнів, розв'язання ними проблемних завдань.

Сьогодні психолого-педагогічна наука стверджує: для того, щоб навчання було ефективним, у дитини необхідно викликати позитивне ставлення до того, чого ми хочемо її навчити. А це завжди формується у процесі діяльності через надскладний механізм взаємовідносин, спілкування. Кожен учитель прагне, щоб його уроки були цікавими, такими, що запам'ятовуються, захопливими, пробуджували інтерес до предмета.

Існує думка, що вчителю достатньо добре знати предмет, цікаво розповісти матеріал уроку – і мети досягнуто. Але це не так. Особливо в сьогоднішній сучасній школі, яка не залишається осторонь від змін. На сьогодні навчаються інші школярі, зависають на платформах соціальних мереж, подорожують сторінками інтернету та занурені в комп'ютерні ігри.

Для того, щоб зацікавити таких дітей, потрібні інші програми навчання та інші методи, прийоми і засоби. Потрібен високий рівень мотивації усвідомленої потреби в засвоєнні знань, умінь, навичок, щоб школяр, став активним і зацікавленим на уроці.

Однією з унікальних технологій, що дає змогу зробити цікавою і захопливою роботу учнів не тільки на творчо-пошуковому рівні, а й у буденних кроках із вивчення та засвоєння фактів, явищ, розуміння визначень, є ігрові технології. Актуальність гри нині підвищується через перенасиченість сучасного школяра інформацією. Телебачення, радіо, комп'ютерні мережі значно збільшили потік одержуваної дітьми інформації. Але всі ці джерела представляють в основному матеріал для пасивного сприйняття.

Важливим завданням учителя стає розвиток умінь самостійної оцінки та відбору одержуваної інформації. Розвинути подібні вміння допоможе гра, яка слугує своєрідною практикою для використання знань, отриманих на уроці та в позаурочний час. Переваги та успішність застосування ігрової технології вимагає високої віддачі на уроці не тільки від учнів, а й від учителя.

Стан наукової розробки теми дослідження. Проблемою впровадженням інноваційних технологій у навчальний процес закладів загальної середньої освіти висвітлено у наукових працях: В. Ю. Бикова, А. М. Гуржія, М. І. Жалдака,

М. П. Лещенко, С. Г. Литвинової, О. В. Співаковського та ін. Дослідження пов'язані із використанням мультимедійних засобів навчання у закладах загальної середньої освіти проводили: В. В. Лапінський, Ю. О. Жук, О. П. Пінчук, О. М. Соколюк та ін. Інноваційні технології у викладанні шкільних предметів є предметом дослідження багатьох вітчизняних та закордонних вчених, зокрема: Х. Ш. Бахтіярова, А. В. Арістової та С. В. Волобуєва, О. Козлова, Н. Артикуца, М. Поташник, М. Бургіна, В. Журавльова, Г. Герасимова, І. Беґа, Л. Даниленко, Дейвіс та Н. Лонгворз, Х. Хартайер та Л. Веджімонт, Дж. Кейес, Д. Опп, Д. Ван Дамм, Є. Паніцідис та ін. Однак, не дивлячись на досить широкий перелік науковців, дослідження інноваційних технологій в навчанні має проводитись постійно, разом з розвитком технологій.

Мета роботи – розглянути можливості застосування інноваційних ігрових технологій на уроках правознавства та історії в рамках реалізації державних освітніх стандартів нового покоління у закладах загальної середньої освіти.

Сформульована мета зумовила постановку і вирішення наступних **завдань дослідження:**

- описати сутність інноваційних технологій навчання;
- розглянути інноваційні системи та моделі навчання;
- охарактеризувати використання інноваційних технологій навчання в закладах загальної середньої освіти;
- узагальнити формування інструментарію дослідження ефективності інноваційних технологій у викладанні шкільного курсу історії та правознавства в закладах загальної середньої освіти;
- провести аналіз наявних інноваційних технологій в ЗЗСО;
- розробити аналіз результатів дослідження;
- подати рекомендації щодо використання інноваційних технологій у викладанні шкільного курсу історії та правознавства в закладах загальної середньої освіти.

Об'єкт дослідження – діяльність вчителя правознавства та історії у процесі викладання навчального курсу.

Предмет дослідження – інноваційні технології у викладанні шкільного курсу історії та правознавства в ЗЗСО.

У роботі були використані наступні **теоретичні методи**: аналіз наукових джерел з філософії, психології, педагогіки, методики впровадження інноваційних ігрових технологій для порівняння, зіставлення різних поглядів на досліджувану проблему; вивчення законодавчої та нормативної документації та теоретикометодологічних підходів дослідження з метою з'ясування стану розробленості досліджуваної проблеми; узагальнення вітчизняного та зарубіжного досвіду з означеної проблеми; знаходження можливих способів її розв'язання; визначення понятійно-категоріального апарату та уточнення основних дефініцій проблеми дослідження; визначення нормативної бази дослідження й упровадження його результатів.

Емпіричні методи – індукції, дедукції, аналізу, синтезу, спостереження, інтерв'ю, опитування, графічного відображення отриманих результатів, узагальнення.

Експериментальною базою дослідження обрано Вараський ліцей №1 Вараської міської територіальної громади Рівненської області.

Наукова новизна та теоретичне значення дослідження полягає в тому, що обґрунтовано змістовно-методичне забезпечення підготовки вчителів до застосування інноваційних технологій навчання. Проаналізовано сутність інноваційних технологій навчання в працях вітчизняних вчених. Розглянуто інноваційні системи та моделі навчання, а також розглянуто теоретичні основи використання інноваційних технологій навчання в закладах загальної середньої освіти. Проведено аналіз наявних інноваційних технологій в закладах загальної середньої освіти. Систематизовано можливості підвищення ефективності використання інноваційних технологій у викладанні шкільних предметів. Обґрунтовано теоретичні основи використання інноваційних технологій у

викладанні шкільного курсу історії та правознавства в закладах загальної середньої освіти.

Практичне значення результатів дослідження полягає у можливості вдосконалення змістовно-методичного забезпечення застосування інноваційних технологій навчання на уроках історії та правознавства у закладах загальної середньої освіти.

Апробація результатів досліджень. Основні положення та результати кваліфікаційної роботи обговорювалися на Всеукраїнській науково-практичній конференції «Актуальні питання історії України, всесвітньої історії та методики їх викладання» (Рівне, 19 травня 2023 року). Результати дослідження викладено у тезах «Стимулювання творчої активності учнів на уроках історії» (Мацюк Ю. В. Стимулювання творчої активності учнів на уроках історії // *Актуальні питання історії України, всесвітньої історії та методик їх викладання: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (м. Рівне, 19 травня 2023 року)*. Рівне, 2023. С. 158-161).

Структура роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, восьми підрозділів основної частини, списку використаних джерел та літератури, додатків.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИКЛАДАННІ ШКІЛЬНИХ ПРЕДМЕТІВ

1.1. Аналіз стану теоретичного обґрунтування проблеми дослідження інноваційних технологій у викладанні шкільних предметів

Європейський курс України та її інтеграція в європейський освітній простір вивели на новий рівень розвитку суспільну та національну свідомість – здобувачі освіти наново усвідомили свободу, гідність і цінності. Основа сучасної освіти на думку Бахтіярова Х. Ш., Арістової А. В. та Волобуєва С. В. – поставити їх у центр суспільного розвитку, а національна система освіти має надавати пріоритет людській особистості [62, с.20].

Вчитель є одним із ключових осіб, які мають значення як універсальних носіїв цінностей та професійних знань для передачі найкращого культурно-етичного досвіду, сприяння навчальному процесу, творчого прогнозування, проектування, вибору, впровадження методів навчання.

Модернізація освіти вимагає перетворення освітнього процесу на продуктивну, творчу, конструктивну взаємодію, взаємовигідну інтеграцію навчання та самонавчання, знання та діяльності, мотивації та інтересу, закріплення набутого досвіду та продукування нового. З цієї точки зору навчання – це не лише те, що «на що витрачено час» у навчальному закладі, але стає інтересом здобувача освіти протягом усього життя та способом самопізнання світу. Роль новітніх технологій навчання в цьому процесі – не лише як інноваційних засобів навчання, але й як засобу прийняття нової якості та ставлення до сучасних умов інноваційно-технологічного суспільства.

Науково-методичний посібник колективу авторів Бахтіярова Х. Ш., Арістової А. В. та Волобуєва С. В. включає досвід науково-педагогічного складу кафедри філософії та педагогіки Національного транспортного університету [62]. Авторами проведено наукову перевірку поняття «освітня технологія» з точки зору сучасної теорії освіти та практичних концепцій, проаналізовано особливості технологічного підходу до навчального процесу, проведено порівняльний аналіз

традиційної освітньої системи. Науково-методичний посібник колективу авторів Бахтіярова Х. Ш., Арістової А. В. та Волобуєва С. В. висвітлює переваги та недоліки інноваційних освітніх технологій. При цьому перераховуються шляхи розробки та впровадження різних технологій навчання відповідно до мети, змісту, методів навчання, рівня підготовленості навчального колективу та можливостей навчально-матеріальної бази навчального закладу [62].

Хоча зміст посібника не включає всі аспекти реалізації інноваційного підходу в освіті, він охоплює досить широке коло питань, що робить його корисним для аналізу застосування інноваційного підходу до навчання.

Технологічний підхід виступає як концентрований вираз досягнутого рівня розвитку і впровадження наукових досягнень у практику, найважливіший показник високого професіоналізму діяльності. Технологічний підхід сьогодні активно розробляється педагогікою, йому присвячені роботи П. Безпалько, М. Бершадського, В. Гузеєва, М. Кларіна, Г. Селевко, А. Умана та інших учених.

Зокрема, серед останніх публікацій у цьому річизі варто відзначити таких європейських дослідників як І. С. Артемьєва [2], В. В. Баранов [4], В. Дейвіс та Н. Лонгворз, Х. Хартайєр та Л. Веджімонт, Дж. Кейес, Д. Опп, Д. Ван Дамм, Є. Паніцідис. В Україні відомі роботи таких науковців як І. Беззуб, Г. Вітер та О. Кучерук, О. Готько та О. Чайковська, Р. Гуревич, І. Доценко, О. Жорнова, М. Кислова, С. Семеріков та К. Словак, І. Малицька, А. Тадевосян[88], Т. Тарнавська, Н. Тверезовська та С. Євстрат'єв, О. Удовиченко, В. Шамоля, А. Юрченко та Д. Безуглий, М. І. Гайдур [40] та інші.

У спектрі розгляду теоретико-методологічних засад освітніх технологій Д. Дзвінчук, В. Довгань, О. Крюков, О. Радченко здійснили аналіз освітнього простору в інформаційному суспільстві та «суспільстві знань» як чинника ефективності держави. Дослідники акцентували увагу на тому, що запровадження інформаційно-комп'ютерних технологій в Україні має відбуватися випереджувальними темпами та одночасно в усіх ланках освітнього процесу: від дошкільного виховання до підготовки наукових кадрів та «університетів третього віку».

Головне завдання інформатизації освіти – створити умови, коли володіння інформаційними та комп’ютерними технологіями стає головною компетентнісною вимогою до кожної людини на певних етапах її життя.

Проблеми підготовки та професійної готовності майбутніх педагогів у системі вищої освіти порушували Л. Артемова, Ю. Бабанський, О. Біда, А. Богуш, Н. Гавриш, К. В. Годлевська [41], В. Галузьяк, Н. Гончар, І. Дичківська, Г. Клобак, Л. Кондрашова, Ю. Косенко, А. Кузьмінський, Є. Крюкова, Т. Лісовська, С. Максименко, О. Мариновська, В. Сластьонін, М. Сметанський, О. Федорова, М. Фіцула, В. Химинець, В. Шахов, В. Ягупов та інші.

Науковці довели, що впровадження інтерактивних педагогічних технологій сприяє розвитку креативності, ініціативності, творчості, самостійності та зумовлює створення умов для суб’єкт-суб’єктної взаємодії у фаховій підготовці майбутніх педагогів.

Теоретичні дослідження історії виникнення, упровадження інноваційних та інтерактивних педагогічних технологій здійснювали – К. Авраменко, Л. Акпинар, І. Дичківська, В. Євдокимов, І. Зязюн, Л. Кибардина, Г. Коберник, О. Комар, Є. Крюкова, О. Кузнєцова, М. Михайліченко, О. Пехота, Г. А. Пархоменко [67], О. Пометун, Л. Пироженко та інші.

У науково-практичних дослідженнях недостатньо розкрито процес упровадження інтерактивних педагогічних технологій, зокрема особливості формування готовності майбутніх педагогів закладів шкільної освіти до застосування інтерактивних педагогічних технологій у професійній діяльності.

Проблемам інноваційної діяльності в освітній сфері було присвячено чимало досліджень провідних вчених, серед яких Л. Ващенко, О. Козлова, Н. Артикуца, М. Поташник, М. Бургін, В. Журавльов, Г. Герасимова, І. Беха, Л. Даниленко, І. Дичківська, О. Пехота, О. Попова, Л. Подимова, В. Сластьоніна, А. Хуторський та інші. Але, незважаючи на велику кількість досліджень у цьому напрямі, й нині відсутні єдині підходи до визначення поняття «освітня інновація» [65, с.8-12].

Коновальчук І. І. в монографії «Теорія і технологія реалізації інновацій у загальноосвітніх навчальних закладах» розглянуто теоретичні та технологічні засади впровадження інновацій у загальноосвітніх навчальних закладах. Проведено аналіз проблеми в теорії та практиці загальної середньої освіти України. Визначено важливі показники готовності загальноосвітніх навчальних закладів до сприйняття та впровадження інновацій. Розглянуто концептуальне та змістове моделювання технології впровадження інновацій та експертні алгоритми, проектування та моніторинг інновацій. Висвітлено якості вчителя як суб'єкта творчої діяльності [66, с.25].

Бойко Н. В. зазначає, що «Урок під час дистанційного навчання має певні особливості. Насамперед, це віртуальна зустріч, а не реальна. Хоч перелаштуватися на дистанційне навчання може бути важко, проте новітні методи дають можливість учителю ненав'язливо та креативно продовжувати освітній процес. Педагогічна інновація – процес створення, поширення й використання нових засобів для розв'язання тих педагогічних проблем, способи вирішення яких застаріли. Сьогодні педагогічною проблемою стала відсутність можливості традиційного навчання в школі. Хоч такі обмеження є тимчасовими, та освітній процес не може зупинитися навіть на деякий час. Інноваційні методи – це методи, що передбачають зростання ролі учня в навчальному процесі, зміщення центру (фокусу) навчального процесу від вчителя до учня; посилення функції підтримки учня, допомоги йому в організації індивідуального навчального процесу; можливість зворотного зв'язку вчителя з кожним учнем у процесі використання навчальних технологій та ІКТ» [85].

В монографії під редакцією Л. З. Ребухи представлено теоретичні аспекти розвитку освітніх технологій, зокрема, сучасні тенденції розвитку нових технологій та враховано зарубіжний досвід розробки новітніх технологій навчання. Розкрито методологічні основи інноваційних технологій навчання. У системі освіти визначено нові технології навчання: людиноорієнтовані технології навчального процесу, інтерактивні технології навчання, технології

формування креативної особистості, а також дистанційні та медіанавчальні технології інновації в освітньому процесі [68,с. 56].

Новації в освіті на початку третього тисячоліття висунули особливі вимоги до використання різних технологій. Впровадження інноваційних освітніх технологій у закладах освіти потребує діалогової взаємодії учасників процесу, тому необхідна:

- структурна форма, що впорядковує освітню взаємодію всіх суб'єктів освітнього процесу;
- спосіб продуктивної взаємодії суб'єкта навчальної діяльності з навчальною дійсністю;
- поєднання інструментальних та етичних елементів професійної та навчальної діяльності.

Але для досягнення бажаного результату вчитель має поєднати духовний зміст навчальної діяльності з досконалою формою її реалізації, а це можливо:

- професійно розуміючи наявний спектр сучасних форм і методів, їх сутність і структуру, вміння використовувати їх з навчальною метою;
- усвідомлення професійного рівня людини щодо поточної масової та творчої практики – оволодіння власними технологічними можливостями через професійно-навчальну діяльність;
- наявність стабільного та ефективного досвіду застосування методів навчання;
- розуміння ефективності кожної складової інноваційних технологій.

Освітні інновації – це новостворені або вдосконалені технології навчання та управління, які суттєво змінюють структуру та якість освітнього процесу. Педагогічні інновації – це творчий освітній досвід, створений автором або колективом авторів і є об'єктом права інтелектуальної власності. У широкому розумінні освітні інновації – це початково створені, удосконалені, або впроваджені навчальні, дидактичні, виховні, управлінські системи, їх компоненти, які суттєво покращують результати освітньої діяльності.

Як відомо, головною метою інноваційних технологій є орієнтація освітнього процесу на потенціал і практичність особистості. «Освіта 21 століття – це освіта для людей». Освіта має розвивати методи творчої діяльності, знаходити творчі шляхи вирішення важливих проблем, впроваджувати творчість у нове людське існування. Тому важливим завданням освіти сьогодні є розвиток творчої, мислячої особистості. Це особистість, яка має здатність до самонавчання та саморозвитку, яка вміє мислити, обробляти різноманітну інформацію та використовувати набуті знання.

1.2. Сутність інноваційних технологій навчання

Інноваційні технології є одним із методів активації та інтенсифікації діяльності учнів. В сучасних умовах НУШ інноваційні технології зводяться до використання ігрових технологій та комп'ютерних технологій. Під грою розуміється універсальна форма дидактичної взаємодії з учнями. Протягом тривалого часу гра є способом передачі вмінь і дає змогу учасникам гри відчувати себе суб'єктами процесу.

Гідний внесок у наукове розуміння і тлумачення феномена гри зробили такі західні філософи і психологи, як Е. Берн, Р., Берн, Р. Вінклер, Г-Х. Гадамер, Ж.-П. Сартр, З. Фрейд. Гра – це така діяльність, у якій відтворюються соціальні відносини між людьми поза умовами безпосередньо утилітарної діяльності [69, с. 3].

Гра – це активна діяльність, яка спрямована на відтворення та прийняття соціальної навички. За допомогою ігор відбувається самовдосконалення особистості учня, проектується його поведінка в конкретних ситуаціях.

Психологи вважають, що якщо розглядати гру як діяльність у змодельованих ситуаціях, то гра має бути спрямована на відтворення соціального досвіду, його засвоєння. Використовувати ігрові технології в навчальному процесі неможливо часто. Однак, коли педагог застосовує такого роду технології проведення уроку, це дає змогу поєднувати емоції та

раціональну діяльність у єдине ціле. Гра є природною формою навчання і тому, використовуючи ігрові технології на уроках, педагог спирається на природні потреби учнів. Гра дає змогу досягти балансу між дорослістю і дитинством. Для будь-якої гри характерний свій власний світ, своя дійсність [1, с. 56].

Педагогічна гра – умовна захоплююча дія, яка спрямована на утворення вмінь, знань, навичок. Сам термін «гра», під яким сприймалися навмисно створювані або пристосовані для цілей навчання ігри, перші ввели Ф. Фребель і М. Монтесорі. Вони пропонували ігри в основному спрямовані на дошкільний вік. Однак, незабаром ігри знайшли своє застосування і в основній школі, приймаючи спочатку форму ігрових прийомів у навчанні.

Велике значення гри і з точки зору розваг і відпочинку. У цьому й полягає її особливість. З одного боку – це відпочинок, веселощі, розвага. З іншого – навчання, створення діючої моделі дійсності та взаємодії в сучасному суспільстві.

Сучасна школа робить ставку на активацію та інтенсифікацію навчального процесу, тому застосування ігрових технологій зумовлене як:

- незалежної педагогічної технології для освоєння понятійного апарату навчального матеріалу;
- елемента педагогічної технології;
- уроку або його частини;
- форми позакласної діяльності [68, с. 183].

Головними структурними одиницями гри можна вважати:

- ролі, які беруть на себе ті, хто грає;
- сюжет, стосунки, які передаються в грі та копіюються з життя дорослих, відтворюються граючими;
- правила гри, яким гравці підкоряються.

У процес гри входять такі структурні компоненти:

- ролі, взяті на себе гравцями;
- ігрові дії як засіб реалізації цих ролей;

- заміщення реальних предметів ігровими;
- реальні стосунки між тими, хто грає;
- сюжет (зміст) – сфера дійсності, умовно відтворювана в грі [56, с. 13].

Відмінною особливістю педагогічної гри від звичайних ігор є чітко поставлена мета навчання і відповідні їй педагогічні результати. Підсумки педагогічної гри можуть бути обґрунтовані, виділені й дають змогу охарактеризувати навчально-пізнавальні цілі.

Основними цілями педагогічних ігор можна назвати:

1. Розширення кругозору, активізація пізнавальних дій, формування знань і навичок, сприяння засвоєнню навчального матеріалу, можливість швидкої оцінки результату.

2. Сприяння становленню уваги, пам'яті, мовлення, мислення, уміння порівнювати, знаходити аналоги, ухвалювати оптимальне рішення. Дидактична гра активізує мотиваційну спрямованість навчальної діяльності, творчих здібностей, фантазії, уяви.

3. Формування моральних, естетичних позицій, світоглядних установок. У процесі педагогічних ігор виховується почуття колективізму, толерантності. Дитина отримує навички саморегуляції, стресового контролю, психотерапії.

Психолого-педагогічні ймовірності ігрової діяльності у навчанні такі:

- це сильний поштовх у навчанні, різноманітна та міцна мотивація, бо мотивів у грі значно більше, ніж у традиційній навчальній діяльності;
- у грі активізуються психологічні процеси учасників ігрової діяльності: увага, запам'ятовування, сприйняття, мислення.

Застосування педагогічних ігор допомагає вирішувати такі завдання:

- становлення пізнавального інтересу до історії;
- краще засвоєння матеріалу навіть слабоуспішними учнями;
- активація пізнавальної діяльності;
- створення умов для самовираження;
- зростання творчого потенціалу учнів;

- різноманіття навчальної діяльності;
- становлення навичок комунікації, почуття колективізму, відносин доброзичливості [2, с. 10].

Місце і роль ігрової технології в навчальному процесі, поєднання елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння вчителем функцій педагогічних ігор.

Гра виконує такі функції:

1. Навчання – становлення загальнонавчальних знань і навичок, розвиток кругозору;
2. Комунікація – об'єднання колективу учнів, встановлення особистих контактів;
3. Розвага – створення сприятливої атмосфери на заняттях, перевтілення уроку з тужливого заходу на цікаву пригоду;
4. Розвиток – становлення уяви, фантазії, різних творчих здібностей;
5. Розслаблення – зняття чутливої напруги, спричиненої навантаженням у процесі навчання [6, с. 3].

У кожного виду гри існує своя корисність у тому чи іншому навчальному процесі. Виділимо найважливіші функції гри як педагогічного феномена культури:

1. Соціокультурне призначення гри. Гра – найсильніший засіб соціалізації дитини, що включає в себе соціально-контрольовані процеси цілеспрямованого впливу їх на становлення особистості, засвоєння знань, духовних цінностей і норм, властивих суспільству, або групі однолітків. Також гра містить у собі і спонтанні процеси, що впливають на формування людини.

2. Функція міжнаціональної комунікації. Ігри національні й водночас інтернаціональні, міжнаціональні, загальнолюдські. Можливості ігор безмежні. Вони дають потенціал до моделювання різних життєвих ситуацій.

3. Функція самореалізації людини в грі. Гра дає людині шанс у сфері реалізації себе як особистості. Саме в цьому плані їй важливий сам процес гри, а не її результат, конкурентність, або досягнення якоїсь мети. Процес гри – це

простір самореалізації. Людська практика постійно вводиться в ігрову ситуацію, щоб розкрити можливі, або навіть наявні проблеми в людини та моделювати їх зняття.

4. Комунікативна гра. Гра – діяльність комунікативна, хоча за суто ігровими правилами і конкретна. Вона дає змогу ввести учня в реальний контекст найскладніших людських відносин. Будь-яке ігрове суспільство – колектив, що виступає стосовно кожного гравця як організація і комунікативний початок, що має безліч комунікативних зв'язків.

5. Діагностична функція гри. Діагностика – це процес, здатністю якого є розпізнавання постановки діагнозу. Гра має передбачуваність; вона діагностичніша, ніж будь-яка інша діяльність людини, по-перше, тому, що індивід поводить у грі на максимумі проявів (інтелект, творчість); по-друге, гра сама по собі – це особливе «поле самовираження».

6. Ігротерапевтична функція гри. Перевага гри полягає в тому, що її можна використовувати для подолання різних труднощів, що виникають у учня, який навчається у поведінці, у спілкуванні з оточенням, у навчанні. Ефект ігрової терапії визначається практикою нових соціальних стосунків, які отримує дитина в рольовій грі.

7. Функція корекції в грі. Психологічна корекція в грі відбувається природно, якщо всі учні засвоїли правила і сюжет гри, якщо кожен учасник гри добре знає не тільки свою роль, а й ролі своїх партнерів, якщо процес і мета гри їх об'єднують. Корекційні ігри здатні надати допомогу учням з поведінкою, що відхиляється, допомогти їм впоратися з переживаннями, що перешкоджають їхньому нормальному самопочуттю і спілкуванню з однолітками в групі.

8. Розважальна функція гри. Ця функція гри пов'язана зі створенням певного комфорту, сприятливої атмосфери, душевної радості як захисних механізмів, тобто стабілізації особистості, реалізації рівнів її домагань. Гра має магію, здатну давати поживу фантазії, творчості, що виводить на розважальність [7, с. 5].

У численних літературних джерелах зустрічаються різні класифікації ігор. Складність класифікації ігор полягає в тому, що вони, як і будь-яке явище культури, зазнають серйозного впливу історичного процесу будь-якої нової формації, ідеології різних соціальних груп.

Спираючись на класифікацію ігор, для нашої роботи ми обрали такі види ігор: інтелектуальні, соціальні, навчальні, тренувальні, узагальнювальні, пізнавальні, виховні, продуктивні, творчі, комунікативні, діагностичні, рольові, ділові, дидактичні, театральні, суспільствознавчі, управлінські, економічні.

Освоєння матеріалу на уроці багато в чому залежить від педагогічного устрою вчителя. Ще В. О. Сухомлинський стверджував про важливість особистості вчителя в педагогічному процесі; найпрекрасніша, найтонша методика дієва лише тоді, коли є жива індивідуальність педагога, коли в загальне він вносить щось своє, глибоко продумане [3, с. 11].

І адже так і є, коли вчитель вносить щось своє в урок, готується, він завжди отримує віддачу від учнів. Якщо вчитель у підготовці гри до свого уроку, адаптує її під конкретний клас, гра дасть свій результат.

Для цього педагогу потрібно дотримуватися таких етапів гри:

1. Відбір усіх можливих ігор, які можна провести за даною темою (темою уроку). Важливо враховувати тут вікові особливості та особливості класу.

2. Вибір варіантів проведення гри, буде цьому присвячено весь урок, чи його частина.

3. Зіставлення мети уроку з метою гри.

4. Підготовка матеріалу для гри (відео, статті, фотографії тощо).

5. Аналіз слабких місць гри, і продумування всіх можливих результатів гри, виключення можливості таких результатів гри, за яких не буде досягнута мета і результат гри [4, с. 10].

Проведення самих ігор так само ділиться на етапи:

1. Це пояснення теми гри, знайомство учнів зі змістом, демонстрація додаткових матеріалів, які допоможуть їм у процесі гри.

2. Роз'яснення правил гри. У цьому пункті слід виділити той факт, що вчитель має пояснити всі моменти, які не зрозуміли самі учні.

3. Сам процес гри.

4. Підбиття підсумків.

На вчителя лягає відповідальність за пробудження інтересу до предмета, що вивчається. Пошук інформації в інших джерелах, не тільки у підручниках, аналіз власних знань і усунення в них прогалин, рефлексія виконаної роботи – це і є сформованим інтересом до предмета, що вивчається.

Перед учителем стоїть чітко регламентований перелік компетенцій, якими повинен володіти учень по закінченню школи. Застосовуючи ігри у своїй практиці, вчитель працюватиме на досягнення метапредметних результатів освоєння освітньої програми. У зв'язку з цими вимогами, учень по закінченню школи, повинен уміти визначати мету свого навчання, формувати нові завдання у процесі навчання, бути мотивованим до освіти [8, с. 11].

Так само, повинен сам планувати та здійснювати контроль над своїми діями, вміти співвідносити свої навчальні дії та результат. Уміти коригувати свої навчальні дії у зв'язку із ситуацією. Для реалізації гри не тільки учень повинен володіти певними якостями, а й сам учитель.

Виділяються такі типи вчителів.

1. «Сократ». Такий учитель у своїй педагогічній діяльності використовує дискусії, провокуючи тих, хто навчається, у процесі дискусії на суперечку. Для такого типу педагога характерною є відсутність системності в процесі уроку у зв'язку з постійною конфронтацією з учнями, але це є плюсом, оскільки учні вчаться відстоювати свою думку.

2. «Керівник групової дискусії». Представники такого типу вчителів своєю метою на уроці, і взагалі у своїй педагогічній діяльності вважають встановлення співпраці між учнями.

3. «Майстер». Вчителі представляють себе перед учнями як «ідеал», зразок для наслідування. Наслідування мається на увазі, не тільки в навчанні, а й у поглядах на життя.

4. «Генерал». Такий тип учителя вимагає жорсткої дисципліни під час уроку. Так само, представники цього типу не приймають відмінну від їхньої, точку зору. Стосунки між учителем та учнем при цьому цілком можна порівняти з відносинами в армії. Тобто ті, хто навчається на уроці, повинні підкорятися вчителю, і не проявляти себе, не висловлювати свою думку щодо теми уроку.

5. «Менеджер». Вчителі, які дотримуються такого стилю, націлені на ефективне навчання. Учитель-менеджер у своїй діяльності, буде схвалювати самостійність учнів, прояв ініціативи на уроці. Такі педагоги, намагаються в процесі уроку взаємодіяти з кожним учнем. Так само, такі педагоги в контролі над отриманими знаннями і під час оцінювання використовують якісні методи (під якісним методом, розуміється або усна відповідь на тему, або письмова).

6. «Тренер». Такі вчителі працюють на результат, найчастіше показуючи у своїй діяльності учням, що індивідуальність кожного з них не так важлива, як з них не так важлива, як їхня групова робота.

7. «Гід». Такі вчителі не виявляють жодних емоцій щодо учнів, вони дуже стримані. Педагог демонструє себе як високо ерудовану людину, тобто він знає відповіді на всі запитання. Як правило, у спілкуванні з учнями, такий учитель досить нудний, бо розповідає тему учням науковою мовою, не завжди зрозумілою для сприйняття школярами [19, с. 26].

Педагог не може абсолютно виключати зі свого арсеналу деякі приватні прийоми авторитарних стилів. Від «типу» вчителя залежить застосування ігор на уроці. Тому можна припустити про те, що вчителі таких типів як «Гід», «Генерал», найімовірніше, не стануть використовувати гру на уроці.

Учитель-гід бачить себе на уроці як єдине джерело інформації. Тому малоімовірно те, що він надасть можливість учням самим подумати і дійти якогось висновку. Вчителі-генерали не стануть використовувати гру, тому що вони на своїх уроках вимагають жорсткої дисципліни та підпорядкування з боку учнів.

А такі типи вчителів, як: «Тренер», «Сократ», «Майстер», «Менеджер», «Керівник групової дискусії» під час проведення своїх навчальних дисциплін вдаватимуться до застосування ігрових технологій [49, с. 234].

Основою вдалого засвоєння предмета, історії та правознавства в тому числі, у підлітків є необхідність пізнання, яка ґрунтується на чутливому сприйнятті світу та на привабливості самого процесу діяльності. Ці потреби дуже добре можна реалізувати через ігри. Які дають змогу розширити власні кордони учня, впоратися з боязкістю. Дитина здійснює незалежний пошук пізнань. Цікавість умовного світу гри робить позитивно забарвленою одноманітну роботу із запам'ятовування, повторення, закріплення, засвоєння навчальної інформації, а емоційність ігрової дії активізує усі психологічні процеси та функції дитини.

1.3. Інноваційні системи та моделі навчання

Навчальну діяльність можна розуміти як один із видів пізнання. Такого роду пізнання протікає на основі відбивно-перетворювальної діяльності суб'єкта. Наукове пізнання є діяльністю, яка спрямована на те, щоб отримувати принципово нові знання. У контексті компетентнісно-діяльнісного підходу психолого-педагогічною основою є активна пізнавальна діяльність самого учня, що допомагає сформувати вміння мислити творчо, використовуючи знання, навички та вміння, які набуваються в процесі діяльності.

Основним способом передачі інформації за традиційної організації навчального процесу можна назвати односторонню форму комунікації, так званий пасивний метод. Суть такого методу полягає в тому, що викладач транслює інформацію, яку той, хто навчається, згодом відтворює. У цій ситуації досвід педагога є основним джерелом навчання, а той, хто навчається, стає тим, хто сприймає, тобто він чує, читає і говорить про певні галузі знання.

Тут слід зазначити, що в тому випадку, коли той, хто навчається, щось запитує або уточнює, може виникнути двостороння комунікація. Трапляється, що одностороння форма комунікації відбувається не тільки на лекційних

заняттях, а й на семінарах, коли той, хто навчається, а не педагог, транслює інформацію у вигляді доповідей або відповідей на запитання.

Форма комунікації такого роду існує досить давно, але сьогодні вона неприйнятна з багатьох причин. По-перше, той, хто навчається, пасивний під час заняття, і його основна функція – це тільки слухання. За такого «пасивного слухання» увага приділяється розумінню основного змісту повідомлення, а другорядні факти і деталі вислизують. Слухач сприймає в основному те, що виділено самим мовцем [43, с. 73].

З цього приводу американські дослідники говорять про певну закономірність навчання. Так, Ф. Макелроу і Р. Карнікау стверджують, що людина може запам'ятати 10 % прочитаної інформації; 20 % – почутої інформації; 30 % – побаченої інформації; 50 % – побаченої та почутої інформації; 80 % – інформації, яку озвучує сама; 90 % – тієї інформації, до якої дійшла сама в діяльності [45, с. 11].

По-друге, джерелом інформації є тільки сам педагог. У цьому випадку одностороння комунікація може бути виправдана лише за нестачі інформації, або за неможливості отримати її в інший спосіб за винятком розповіді викладача. На сьогоднішній день це, як правило, не так, оскільки викладач часто використовує неоригінальний матеріал. Оригінальним є лише те, як викладач підносить цей матеріал. Це, звичайно, має велике значення, але мало чим допомагає конструювати знання в тих, хто навчається, оскільки є все ж таки чужою конструкцією.

Форма багатосторонньої комунікації в освітньому процесі є зовсім іншою формою і являє собою активний метод. Багатостороння комунікація передбачає активність кожного суб'єкта освітнього процесу (і педагога, і того, хто навчається), а також відсутність репресивних заходів управління й авторитарного контролю з боку викладача. За такої форми комунікації кількість інтенсивних комунікативних контактів між учнями починає збільшуватися. Необхідно пояснити, що суть багатосторонньої комунікації передбачає не просто

висловлювання тих, хто навчається, що саме по собі є значущим, а привнесення їхніх власних знань в освітній процес [46, с. 5].

Однак, майже завжди будь-які спроби учнів позначити свій власний досвід, або знання залишаються на рівні додаткової інформації і не можуть змінити структуру предмета обговорення, або порушити звичну комунікативну модель «думка викладача – доповнення учня». У такому випадку принцип багатосторонньої комунікації порушується, тому що знання учнів не повною мірою залучаються, вони лише доповнюють хід викладання.

Викладач пропускає знання, висловлення думки й оцінку учнів через свого роду «комунікативний фільтр» розуміння і сприйняття.

Викладання ж, яке в комунікативному плані є відкритим, може бути охарактеризовано такими твердженнями:

1. Учні краще опановують певні вміння, якщо їм дозволяють наблизитися до предмета через їхній власний досвід.

2. Навчання стає більш ефективним за умови, що викладач бере активну участь у підтримці методів і засобів засвоєння знань. Таке можливо, коли між викладачем і тими, хто навчається, є певне поле, до якого включені дії мовного та немовного плану.

3. Краще сприйняття матеріалу, що вивчається, відбувається за рахунок структурування цього матеріалу з боку викладача, що полегшує засвоєння, а також за рахунок залучення до дискусії та прийняття думки тих, хто навчається, які, своєю чергою, можливо, не будуть збігатися з точкою зору викладача [18, с. 52].

Необхідно розуміти, що форма багатосторонньої комунікації робить необхідною умовою відмову від права викладача на єдино можливу істину, що дасть змогу тим, хто навчається, конструювати свої знання. Учасники комунікації зустрічають позиції інших учасників і можуть рухатися в процесі конструювання своїх знань (що за своєю суттю є індивідуальним процесом). У такому випадку той, хто навчається, сам конструює свої знання, які необхідні і

залежно від потреб можуть надалі вдосконалюватися (або одразу, або вже через деякий час після навчання у виші).

Для того щоб реалізувати актуальні вимоги освіти, потрібно розробити не використовувані раніше форми навчання. У зв'язку з цим доцільно проведення заняття із застосуванням інтерактивних методів навчання. Вони б дали змогу тим, хто навчається, взаємодіяти з класом та вчителем досить активно. Вважається, що найсучаснішою формою активних методів є інтерактивні методи навчання.

На нашу думку, сучасний підхід до навчання має бути зорієнтованим на те, щоб у процес навчання було внесено новизну, яка має бути зумовлена особливостями темпів розвитку діяльності та життя, специфікою технологій навчання та потребами самої людини, держави та суспільства. Ці потреби мають полягати в тому, щоб виробляти в учнів соціально необхідні знання, переконання, якості, риси характеру і досвіду поведінки [19, с. 123].

Нині стало зрозуміло, що треба керувати процесом розвитку особистості, а не самою особистістю. Це означає передачу головної ролі роботи викладача методам педагогічного впливу в опосередкованому вигляді і відмову від зайвої повчальності та дидактизму. Тепер ключові позиції мають займати методи спілкування діалогічного характеру, спільний пошук істини тими, хто навчається, і викладачем, використання різноманітної творчої діяльності та ситуацій виховного плану.

Застосування інтерактивних методів навчання нині лежить в основі методичних інновацій (англійська мова є родоначальником слова «інтерактив» – interact, де inter означає взаємний, а act – діяти) [62, с.10].

Інтерактивне навчання може трактуватися по-різному. На наш погляд, існують два визначення поняття «інтерактивне навчання», які найповніше відображають суть цього явища. Інтерактивне навчання – це, насамперед, діалогове навчання, під час якого здійснюється освоєння досвіду тим, хто навчається (стихійне або спеціально організоване) на базі взаємодії з чим-небудь (комп'ютером) або ким-небудь (людиною) [20, с. 345].

Інтерактивне навчання, по-перше, як характеристику взаємодії та спілкування суб'єктів процесу навчання, а по-друге, як дидактичну властивість засобів навчання. Говорячи про інтерактивне навчання як про характеристику взаємодії та спілкування суб'єктів процесу навчання, маємо на увазі навчання в режимі посиленої взаємодії та спілкування суб'єктів процесу навчання. У тому випадку, коли йдеться про інтерактивне навчання як про дидактичну властивість засобів навчання, навчання в режимі взаємодії людини і засобу навчання, тобто як вид електронного навчання, яке відбувається в режимі взаємодії людини та комп'ютера.

Існують певні особливості інтерактивної взаємодії:

- суб'єкти занурюються в проблемне поле розв'язуваного завдання спільно, тобто вони включаються в загальний простір творчого характеру;
- суб'єкти занурюються в проблемне поле характеру;
- суб'єкти освітнього процесу визначають спільний смисловий простір;
- суб'єкти разом занурюються у схожий емоційний стан, переживають ті почуття, які сприяють вирішенню завдань;
- вибір методів і засобів розв'язання завдань відбувається узгоджено [21, с. 30].

Отже, сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес має бути організовано так, щоб практично всі, хто навчається, були залучені до процесу пізнання; таким чином у такий спосіб у них з'являється можливість розуміти і висловлюватися з приводу того, що вони знають і думають. Учні спільно беруть участь у процесі освоєння і пізнання навчального матеріалу. Це означає, що кожен робить свій внесок, відбувається обмін ідеями, знаннями і способами діяльності. Такого роду освітній процес здійснюється в доброзичливій атмосфері, що сприяє розвитку пізнавальної діяльності, її перетворенню на більш розвинені форми співпраці, отриманню учнями нових знань.

Характеристика інтерактивних форм полягає в тому, що ці форми мають високий рівень взаємно спрямованої активності суб'єктів взаємодії, емоційне,

духовне єднання учасників. Учень бере повноцінну участь у процесі сприйняття, де застосовуються інтерактивні методи, а його досвід є основним джерелом навчального пізнання. Викладач спонукає учнів до самостійного пошуку, а не дає готових знань. Той, хто навчається, і педагог змінюють свою взаємодію у навчанні інтерактивного характеру. На відміну від традиційних форм ведення занять ті, хто навчається, стають активнішими, ніж вчитель, а викладач у свою чергу створює умови для прояву їхньої ініціативи [22, с. 123].

Тут можна говорити про те, що викладач виступає вже не в ролі «фільтра». Він стає помічником, не просто пропускаючи через себе інформацію, а перетворюючись на ще одне джерело інформації.

Дуже часто в основі інтенсивного навчання лежить інтерактивне навчання. Вчитель, який бажає використовувати ці методи, безсумнівно, повинен володіти методиками групової взаємодії.

Зазначимо, що інтерактивним навчанням забезпечується взаємозбагачення, взаємодія, взаєморозуміння. Однак варто враховувати той факт, що лекційні заняття не можуть повністю замінюватися інтерактивними методами, хоча ці методи передбачають більш якісне засвоєння навчального матеріалу, формування особистого ставлення, навичок, думки.

Застосування інтерактивних методів трансформує значимість педагога. Він більше не займає центральну позицію, а лише регулює навчальний процес. Вчитель готує необхідні завдання, відповідає за загальну організацію, консультиє, слідкує за порядком і часом, необхідними для виконання заявленого плану, складає питання для обговорення в групах [23, с. 14].

Учні, які навчаються розглядають на заняттях будь-який соціальний досвід: і свій, і інших людей. Здобувачі освіти залучаються до спільної комунікації, йдуть на компроміси, намагаються знайти рішення поставленим завданням, конфліктам, що виникають, шукають щось спільне.

Спілкування в рамках навчального процесу, що відбувається за допомогою мультимедіатехнологій, на думку психологів, передбачає збільшення ефективності роботи пам'яті, точніше сприйняття, інтенсивніший розвиток

деяких властивостей особистості (емоційних та інтелектуальних): спостережливості, здатності аналізувати, бачити мотиви та цілі діяльності інших людей, а також стійкості до зовнішніх впливів та вміння розподіляти увагу.

У сучасній педагогічній науці спостерігається розмаїття інтерактивних форм проведення навчальних занять:

- робота, організована в малих групах;
- завдання творчого характеру;
- ігри навчального характеру (імітації, рольові ігри, освітні та ділові ігри);
- вивчення та закріплення нового матеріалу на інтерактивній лекції (у формі бесіди, дискусії, лекції з розбором конкретних ситуацій, лекції із задалегідь запланованими помилками, прес-конференції, міні-лекції);
- евристична бесіда;
- розробка проєктів (метод проєктів);
- використання суспільних ресурсів, соціальних проєктів та інших позааудиторних методів навчання (перегляд та обговорення відеофільмів, екскурсії, запрошення фахівців, вистави, виставки);
- системи дистанційного навчання;
- обговорення і розв'язання проблем («мозковий штурм», ПОПС-формула, «дерево рішень», «аналіз казусів», «переговори і медіація», «сходи і змійки»);
- тренінги;
- метод кейсів [24, с. 101].

Таке розмаїття інтерактивних форм проведення занять наповнює багатим змістом педагогічний процес і дає можливість пробуджувати інтерес у учнів; заохочувати їхню активну участь у навчальному процесі; звертатися до почуттів кожного учня; сприяти ефективному засвоєнню навчального матеріалу; чинити багатоплановий вплив на учнів; здійснювати зворотний зв'язок (спостерігати відповідну реакцію аудиторії); формувати в учнів думки й особисте ставлення, а також життєві навички; сприяти зміні їхньої поведінки на краще.

Слід зазначити, що найважливішою умовою реалізації перерахованих вище цілей є особистий досвід участі викладача у тренінгових заняттях з інтерактиву («мозковий штурм», дискусії тощо).

Також необхідно зазначити, що для досягнення освітніх цілей, слід знати основні правила організації навчального процесу з використанням інтерактивних форм.

По-перше, усі учасники навчального процесу меншою чи більшою мірою мають брати участь у роботі. З цією метою найкраще використовувати технології, які дають змогу залучити всіх учнів до процесу обговорення [24, с. 30].

По-друге, важливо подбати про психологічну підготовку учасників, оскільки не всі, хто присутній на занятті, психологічно готові брати участь у тих чи інших формах роботи.

У цьому випадку заохочення за активну участь у роботі, надання можливості для самореалізації та різноманітні розминки допоможуть створити необхідну атмосферу.

По-третє, кількість тих, хто навчається з використанням інтерактиву, не має бути великою, оскільки може існувати пряма залежність між кількістю учасників і якістю навчання. Оптимальною кількістю учасників є група до 25 осіб.

По-четверте, велике значення має саме приміщення, де проводиться заняття. Воно має сприяти роботі учнів як у великих, так і малих групах.

По-п'яте, існує певна необхідність позначити регламент проведення заняття, про що варто домовлятися на початку заняття.

По-шосте, необхідно приділити увагу поділу учнів на групи. Можливо, спочатку краще дозволити учням поділитися на групи самим, а потім, наприклад, скористатися випадковим вибором [27, с. 36].

Крім правил організації навчального процесу з використанням інтерактивних форм, існує ще низка умов для успішної роботи вчителя: необхідні довірчі відносини між вчителем і тими, хто навчається; має здійснюватися співпраця вчителя і тих, хто навчається, між собою в процесі

спілкування; має використовуватися особистий досвід тих, хто навчається, їхні приклади і факти мають бути залучені в навчальний процес; вітаються різні методи і форми подання інформації, а також різноманітність форм роботи учнів.

Таким чином, інтерактивні форми навчання допомагають забезпечити міцність знань, високу мотивацію до навчання і подальшої самоосвіти, фантазію і творчість, комунікабельність, активну життєву позицію, взаємоповагу і свободу самовираження, а також формувати професійні компетенції.

Запровадження нових освітніх стандартів стало підставою для розвитку нового етапу освітньої системи країни. Це означає, що система освіти має переорієнтуватися на використання нових підходів до навчання і виховання підростаючого покоління.

В основу нових державних стандартів освіти покладено діяльність, спрямована на досягнення максимального результату навчання, на розвиток здатності всіх учасників освітнього процесу планувати бажаний результат [45, с. 9].

У межах цього освітнього стандарту особливу увагу приділяється забезпеченню умов для розвитку особистості учнів. Досягнення результатів у цьому напрямі можливе лише за умови зміни традиційної системи навчання. У цьому вбачається нововведення стандартів освіти. Основним нововведенням стандартів другого покоління є орієнтація їх на формування інноваційної активності людини в різних сферах її діяльності: економічній, політичній, соціальній, духовній.

Найважливішою умовою її ефективності є здатність гнучко реагувати на запити особистості, потреби нового суспільного устрою особистості, потреби нового суспільного устрою.

Пріоритетна мета освіти – розвиток особистості кожного учня, який здатний до визначення своїх ціннісних пріоритетів на основі осмислення історичного досвіду своєї країни та людства загалом, який активно і творчо застосовує історичні знання в навчальній та соціальній діяльності [49, с. 12].

Важливими ознаками сучасного уроку історії та правознавства в умовах впровадження нових освітніх стандартів освіти вважається інтерактивний характер навчальних занять. Їхня відмінність від традиційних методів навчання не лише в застосуванні інформаційно-комп'ютерних технологій та взаємодії окремих груп учнів на уроках, а й у застосуванні сучасних форм організації навчального процесу: дискусії, дебати тощо.

За використання пасивних методів навчання центральне місце в навчальному процесі посідає педагог. У таких випадках основною формою проведення занять є використання пояснювально-ілюстративного методу, переказ, бесіди та різні види тестування, від учнів вимагається відтворення навчальної інформації за підготовленим зразком. Пасивні методи освіти не сприяють розвитку взаємодії вчителя й учня, оскільки ці методи цього не передбачають.

На відміну від бездіяльних форм організації навчальної діяльності активні способи проведення навчальних занять націлені на організацію взаємодії учня і вчителя. Особлива увага приділяється діалогічній формі навчання, використанню проблемних, пошукових, дослідницьких, проектних та інших технологій, спрямованих на розвиток індивідуальних якостей особистості учнів. Але навіть за такої постановки навчального процесу вчитель виконує головну роль під час уроку, оскільки від його організаторських здібностей залежать успіх або невдачі учнів під час роботи з навчальним матеріалом [56, с. 14].

Особливе місце в організації сучасного навчального процесу посідають інтерактивні способи навчання. Вони ґрунтуються на тісній міжособистісній взаємодії всіх учасників процесу навчання.

Учитель виступає в ролі організатора і координатора навчального процесу. Організовує роботу учнів з літературними та науковими джерелами, використовує індивідуальну та групову форми організації навчального процесу. Таким чином, виникає різноманіття видів комунікації всередині робочих груп і між ними, а так само між окремими учнями і викладачем. Міжособистісну взаємодію забезпечують їхні емоційні, ціннісно-орієнтовані висловлювання, під

час обговорення яких народжуються й оновлюються смисли освіти і самоосвіти особистості.

Виходячи з вищесказаного, в основі державних освітніх стандартів другого покоління перебуває системно-діяльнісний підхід, що передбачає:

- виховання і розвиток якостей особистості, що відповідають вимогам інформаційного суспільства, інноваційної економіки, завданням побудови громадянського суспільства на основі принципів толерантності, діалогу культур і поваги до його багатонаціонального, полікультурного та поліконфесійного складу;

- формування відповідного цілям загальної освіти соціального середовища розвитку учнів у системі освіти, перехід до стратегії соціального проектування і конструювання на основі розроблення змісту і технологій освіти, що визначають шляхи і способи досягнення бажаного рівня (результату) особистісного і пізнавального розвитку учнів;

- орієнтацію на досягнення мети й основного результату освіти;

- розвиток на основі опанування універсальних навчальних дій, пізнання й освоєння світу особистості учня, його активної навчально-пізнавальної діяльності, формування його готовності до саморозвитку і безперервної освіти;

- визнання вирішальної ролі змісту освіти, способів організації освітньої діяльності та навчальної співпраці у досягненні цілей особистісного та соціального розвитку учнів;

- врахування індивідуальних вікових, психологічних і фізіологічних особливостей учнів, ролі, значення видів діяльності та форм спілкування при побудові освітнього процесу діяльності та форм спілкування під час побудови освітнього процесу і визначенні освітньо-виховних цілей і шляхів їх досягнення;

- різноманітність індивідуальних освітніх траєкторій та індивідуального розвитку кожного учня, зокрема обдарованих дітей, дітей-інвалідів та дітей з обмеженими можливостями здоров'я [57, с. 14].

Таким чином, одним з актуальних завдань учителя є пошук освітніх технологій, які дають змогу реалізувати компетентнісний і діяльнісний підхід у навчанні. Основними компонентами сучасного уроку, які забезпечують єдність форми та змісту, є:

- наявність проблемного заголовка уроку;
- правильно сформульована мета уроку, яка повністю розкриває освітню цінність досліджуваного матеріалу;
- адекватна та логічна структура уроку;
- продумані способи отримання необхідної інформації;
- заключний щабель уроку, який дасть змогу аналізувати відповіді учнів на ключове запитання теми заняття, їхні емоції та настрої, перспективи подальших досліджень.

Особливість уроку правознавства та історії полягає в тому, щоб засобами навчального предмета активно сприяти:

- вихованню ідентичності, патріотизму, громадянськості, соціальної відповідальності, правової самосвідомості, толерантності, прихильності цінностям, закріпленням у Конституції України;
- розвитку особистості не винятково важливому етапі її соціалізації – у підлітковому віці, підвищенню рівня її духовно-моральної, політичної та правової культури, становленню соціальної поведінки, заснованої на повазі до закону і правопорядку; поглибленню інтересу до вивчення соціальних і гуманітарних дисциплін, формуванню здатності до особистого самовизначення, самореалізації, самоконтролю; підвищенню мотивації до високопродуктивної, наукомісткої трудової діяльності;
- формуванню в учнів цілісної картини суспільства, адекватної сучасному рівню знань про нього і доступної за змістом, як для ступеня початкової освіти, так і для ступеня основної загальної освіти; освоєнню учнями тих знань про основні сфери людської діяльності та про соціальні інститути, про форми

регулювання суспільних відносин, які необхідні для взаємодії із соціальним середовищем і виконання типових соціальних ролей людини і громадянина;

– оволодіння учнями вмінням отримувати з різноманітних джерел і критично аналізувати отримані дані; опануванню ними способів пізнавальної, комунікативної, практичної діяльності, необхідних для участі в житті громадянського суспільства і правової держави;

– формуванню в учнів досвіду застосування здобутих знань і вмінь для визначення власної позиції в суспільному житті; для розв'язання типових завдань у житті; для розв'язання типових завдань у сфері соціальних відносин; для здійснення громадянської та громадської діяльності, розвитку міжособистісних відносин, включно з міжособистісних стосунків, включно із стосунками між людьми різних національностей і віросповідань, а також у сімейно-побутовій сфері; для співвіднесення власної поведінки та вчинків інших людей з моральними цінностями та нормами поведінки, встановленими законом; для сприяння правовими способами і засобами захисту правопорядку в суспільстві [58, с. 15].

Державні освітні стандарти також змінили орієнтацію навчального процесу з лише предметних результатів на досягнення метапредметних та особистісних результатів.

Предметні результати виражаються в засвоєнні учнями конкретних елементів соціального досвіду, які вивчаються в межах конкретного навчального предмета і являють собою засвоєні учнями знання, уміння, навички, а також спеціальні компетенції, досвід творчої діяльності, ціннісні установки, специфічні для досліджуваної галузі знань.

Метапредметні результати представлені освоєними учнями універсальні способи діяльності, які можливо застосовувати як в освітньому процесі, так і в реальному житті. Таким чином, метапредметний підхід забезпечує цілісне сприйняття світу.

Особистісні результати являють собою сформовані в освітньому процесі ціннісні орієнтації випускників школи, що відображають їхні індивідуально-

особистісні позиції, мотиви освітньої діяльності, соціальні почуття, особистісні якості.

Це система ціннісних ставлень учнів до себе, інших учасників освітнього процесу, самого освітнього процесу та його результатів. Визначено вимоги до предметних, метапредметних та особистісних результатів, що зумовлюють необхідність у зміні змісту навчання як умови досягнення високої якості освіти. Учитель сьогодні має вміти конструювати нові педагогічні ситуації, нові завдання, спрямовані на використання узагальнених способів діяльності та створення узагальнених способів діяльності та створення учнями власних продуктів в освоєнні знань [59, с. 4].

Державний стандарт освіти націлює педагога на застосування технологічного підходу в процесі навчання, як найкращого засобу для досягнення бажаних результатів навчання.

Технологічний підхід зумовлює цілепокладання та запланований результат діяльності вчителя та учня. Якщо в процесі навчання знижується його результативність або підсумки роботи не збігаються з поставленими цілями, то слід звернути особливу увагу на постановку цілей і завдань навчання. Проводиться їх коригування і триває рух до планованого підсумку роботи.

На сьогоднішній момент в арсеналі вчителя присутня безліч технологій. Це дозволяє поліпшити умови засвоєння навчального матеріалу, а так само забезпечити системний підхід до організації навчального процесу. Крім того, педагогічні технології дають змогу створити умови, що сприятливо впливають на розвиток особистісних якостей учнів. Вони сприяють засвоєнню знань, умінь, виробляють навички застосування отриманих знань, а отже, підвищується якість освіти.

В основі педагогічної технології лежить ідея повної керованості освітнім процесом, його проектування і можливість аналізу шляхом поетапного відтворення. Сучасна педагогіка прагне стати в ряд наукових дисциплін, для яких головним завданням є точність і передбачуваність результату, усвідомлення шляхів його досягнення [49, с. 309].

Навчальні предмети «Історія» та «Правознавство» посідають провідне місце в освітній системі. Особливістю уроку є використання комп'ютерної техніки та інформаційних технологій. Це дає змогу підвищити результативність освітнього процесу, забезпечити індивідуальний підхід, організувати зворотний зв'язок, розширити наочність.

Використання інформаційних технологій на уроках правознавства та історії допомагає засвоювати значний обсяг інформації та збільшувати швидкість опрацювання отримуваної інформації, мотивуючи учнів до навчальної діяльності.

Комп'ютерні презентації створюють інформаційну підтримку під час підготовки, проведення уроків правознавства. Їх часто використовують нині для викладення навчального матеріалу з предмета. Оскільки матеріал предмета може бути складним для сприйняття, важливо розвивати і зміцнювати інтерес учнів до предмета. Крім того, діти повинні бачити результати навчання і мати можливість оцінити свої досягнення. Застосування ІКТ-технологій сприяє не просто отриманню інформації, але її самостійному вилученню, обробці, аналізу, сортуванню, що є складовими частинами інформаційної компетентності.

Велике значення має організаційна структура уроку. У зв'язку з вимогами нового освітнього стандарту можна запропонувати такі типи уроків правознавства та історії:

1. Урок вивчення нового – традиційний (комбінований) урок, лекція, екскурсія, дослідницька робота, навчальний і трудовий практикум. Має на меті вивчення та первинне закріплення нових знань.

2. Урок закріплення знань – практикум екскурсія, практична робота, співбесіда, практикум, консультація. Має на меті вироблення вмінь щодо застосування знань.

3. Урок комплексного застосування знань – практикум, практична робота, семінар тощо. Має на меті вироблення самостійно застосовувати знання в комплексі, в нових умовах.

4. Урок узагальнення та систематизації знань – це семінар, конференція, круглий стіл тощо. Має на меті визначити рівень оволодіння знаннями, уміннями та навичками.

5. Урок контролю, оцінювання, корекції знань – контрольна робота, залік, колоквиум, огляд знань тощо. Має на меті визначити рівень володіння знаннями, уміннями та навичками [29, с. 49].

Освітній стандарт так само вводить нове поняття – навчальна ситуація, під яким мається на увазі така особлива одиниця навчального процесу, в якому діти за допомогою вчителя виявляють предмет своєї дії, досліджують його, здійснюючи різноманітні навчальні дії, перетворюють його, наприклад, переформулюють, або пропонують свій опис тощо, частково запам'ятовують. Таким чином, педагог має вміти проектувати навчальні ситуації як значущі структурні одиниці навчальної діяльності, а також вміти переводити навчальні завдання в навчальну ситуацію. Навчальна ситуація має будуватися з урахуванням вікових особливостей дітей та враховувати специфіку викладання навчального предмета правознавства та історії.

1.4. Використання інноваційних технологій навчання в закладах загальної середньої освіти

Для створення оптимальних умов для засвоєння навчального матеріалу на уроках слід застосовувати сучасні педагогічні технології, які дадуть змогу сформувати необхідні компетенції учнів. Однією з таких технологій є технологія різнорівневого навчання, яка дає змогу сформувати історичну освіту на засадах взаємозв'язку та взаємообумовленості всіх складових педагогічного процесу та впоратися з перевантаженням учнів.

Ця педагогічна технологія дає змогу розділити навчальний матеріал на блоки з різною глибиною засвоєння. Це дає можливість кожному учневі освоювати навчальний матеріал на різних рівнях складності залежно від особливостей пізнавальних здібностей. В основу оцінювання при застосуванні

цієї технології покладено зусилля, які застосовує учень під час освоєння програми курсу та творче застосування отриманих знань [51, с. 120].

Використання опорних конспектів у різнорівневому навчанні дає змогу кожному учневі засвоїти основні та додаткові знання з предмета і творчо осмислити матеріал, що вивчається, застосувати знання в нових нестандартних ситуаціях.

Поточний і підсумковий контроль у даному випадку проводиться за системою рівневої диференціації через тематичний контроль і систему залікових робіт, виділення в перевірочній роботі обов'язкової і додаткової частин, обов'язкове закриття прогалін, використання тренувальних заліків, робота за принципом відкритості зразків перевірочних завдань обов'язкового та додаткового рівня, виставлення підсумкової оцінки.

Для старшокласників доцільне застосування системи лекцій, семінарів, заліків. Подібна форма організації навчального процесу дає змогу розвивати вміння слухати, аналізувати, виділяти головне, конспектувати, а також розвивати діалогічне мовлення учнів, формувати самостійність у роботі з першоджерелами. Метод проблемного навчання дає змогу створювати ситуації на уроках, коли учні не пасивно сприймають інформацію, а висувають і досліджують проблеми з різних точок зору. Проведення подібних уроків підвищує зацікавленість учнів у навчальній діяльності, дає змогу знайти у сьогоднішньому дні відгомони далекого минулого [52, с. 73].

Проблемно–пошукова постановка навчальних завдань активізує розумову діяльність школярів, підвищуючи самостійність роботи школярів, підвищуючи самостійність роботи кожного учня. Технологія критичного мислення являє собою активний процес пізнання та досягнення істинних знань. Критичне мислення можна уявити як якісне мислення. В основі цієї педагогічної технології лежать три стадії організації навчального процесу:

– виклик – актуалізація знань та уявлень про тему, що вивчається, формування особистого інтересу, визначення цілей навчання. Це може бути демонстрація властивостей будь-якого предмета або вміло поставлене запитання

чи цікава розповідь запитання або цікава розповідь та інші прийоми підвищення мотивації до досліджуваної теми;

- осмислення – обробка, аналіз, систематизація отриманої інформації;
- роздуми – закріплення отриманих знань, аналіз власних мисленневих операцій власних розумових операцій щодо досліджуваного питання [28, с. 75].

У більшості випадків технологія критичного мислення передбачає значну роботу з текстовим матеріалом. Однією з форм організації подібної роботи є створення кластерів, тобто графічного відображення змісту інформації, що вивчається. Для чого необхідно виокремити основну ідею тексту і супутні поняття.

У процесі роботи над текстовим документом необхідно відобразити взаємозв'язки основної ідеї та додаткових елементів. Створюється свого роду «гроно», що складається зі значущих і логічно пов'язаних елементів інформації, що вивчається. Застосування методу кластерів на уроках правознавства та історії дає змогу охопити великий обсяг інформації і переробити її, а так само допомагає організувати як індивідуальну, так і групову роботу в класному колективі.

Можливе застосування технології критичного мислення і у формі організації диспутів або «суду над...». У результаті накопичуються знання з різних сфер життя суспільства в минулому, збагачуються вміння визначати коло джерел інформації, знаходити потрібні відомості, перетворювати їх під кутом зору поставленої проблеми, аспекту, що розглядається; оформляти отримані результати та пред'являти їх своїм однокласникам.

Групова форма роботи дає змогу підвищувати зацікавленість у пізнавальній діяльності, її результативність, поглиблює мотивацію, розкриває пізнавальні, розумові здібності кожного учня, розвиває здібності кожного учня, розвиває вміння коригувати інформацію, доповнювати її з урахуванням результатів, отриманих іншими.

Також розуміти та приймати іншу точку зору за наявності переконливих аргументів, що важливо для розвитку толерантності, сприяє підвищенню рівня

розвитку комунікативних навичок. Дискусії на уроках правознавства допомагають учням визначитися у своїх поглядах, розвивають критичне мислення. Суперечності породжують уміння думати, робити висновки і співвідносити їх із сучасною суспільною ситуацією, правильно і самостійно її аналізувати.

Учні замислюються, розмірковують над подіями, продумують свою позицію, аргументують висновки. Підвищується активність учнів, зростає громадянська відповідальність, підвищується свідомість. Потрапляючи в ситуації реального життя, ситуації успіху, створювані ігровими технологіями, учні краще засвоюють матеріал будь-якої складності. Для створення ситуації успіху необхідно в грі чітко поставити мету, залучити до гри весь клас, керувати ходом гри, поєднувати індивідуальну та колективну форму роботи, підбити підсумок, провести рефлексію [29, с. 345].

Урок-гру можна використовувати як під час проходження нового матеріалу, так і для підсумкової перевірки знань, для узагальнення і повторення, враховуючи при цьому вікові особливості учнів. Це можуть бути аукціони, змагання, диспути, конференції та інші.

Подібні уроки допомагають учням яскравіше, емоційніше сприймати історичні події, викликають мотивацію, інтерес до предмета, вчать працювати з різними джерелами інформації, знаходити та використовувати необхідний матеріал.

Використання дослідницького методу дає змогу використовувати завдання пошуково-дослідницького характеру під час роботи з документами, картинами та ілюстраціями, картами, таблицями, схемами, археологічним матеріалом; розкрити пізнавальний процес через доведення, викладення ідей; проводити наукове дослідження, використовуючи алгоритм дослідження: виявлення проблеми, висунення гіпотез, проведення дослідження, перевірка гіпотез, ухвалення рішення.

Застосування дослідницького методу на уроках і позаурочній діяльності сприяє формуванню в школярів комунікативної, організаторської, управлінської,

інформаційної компетентностей, навичок наукового дослідження. Формами організації роботи можуть бути доповіді, повідомлення, реферати.

Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) на уроках правознавства на сучасному етапі стали педагогічним інструментом в інформаційно насиченому світі, що стрімко змінюється. Використання ІКТ на уроках правознавства та історії дає змогу підвищувати рівень продуктивності праці учнів на уроці, встановлювати міжпредметні зв'язки [22, с. 110].

Використання дослідницьких, соціальних, творчих, ігрових, інформаційних, міжпредметних, практико-орієнтованих проєктів сприяє:

- розвитку дослідницьких, рефлексивних умінь і навичок;
- формуванню вмінь, безпосередньо пов'язаних із досвідом їх застосування в практичній діяльності;
- розвитку пізнавального інтересу учнів, реалізації принципу зв'язку навчання з життям;
- підвищенню загальної культури школярів;
- розвитку моральності, толерантності, патріотизму, громадянськості.

Важливе місце в діяльності посідають здоров'язбережувальні технології. Дотримання гігієнічних показників, вибір оптимальної зміни видів діяльності на уроці, чергування видів викладання, раціональне використання ТЗН, проведення хвилини релаксації, створення позитивного психологічного клімату на уроці, оптимальний розподіл часу, відведеного на уроки, дає змогу зберігати здоров'я дітей. Школярі менше хворіють, оптимістично налаштовані на вирішення навчальних завдань, підвищується результативність, зростає якість навченості. Застосування сучасних освітніх технологій, активних та інтерактивних методів, інтеграція, особистісно-орієнтований підхід сприяє розвитку діяльнісного ставлення учня до досліджуваного матеріалу [54, с. 9].

Зменшується частка репродуктивної діяльності, знижується навантаження на учня, більш ефективно використовується навчальний час, відбувається становлення особистості дитини, розвиток її позитивного мислення, толерантності, орієнтація у світі цінностей.

Висновки до першого розділу

1. Основою вдалого засвоєння предмета, історії та правознавства в тому числі, у підлітків є необхідність пізнання, яка ґрунтується на чутливому сприйнятті світу та на привабливості самого процесу діяльності. Ці потреби дуже добре можна реалізувати через ігри. Які дають змогу розширити власні кордони учня, впоратися з боязкістю. Дитина здійснює незалежний пошук пізнань. Цікавість умовного світу гри робить позитивно забарвленою одноманітну роботу із запам'ятовування, повторення, закріплення, засвоєння навчальної інформації, а емоційність ігрової дії активізує усі психологічні процеси та функції дитини.

2. Необхідно зазначити, що для досягнення освітніх цілей, розглянутих нами, слід знати основні правила організації навчального процесу з використанням інтерактивних форм.

По-перше, усі учасники навчального процесу меншою чи більшою мірою мають брати участь у роботі. З цією метою найкраще використовувати технології, які дають змогу залучити всіх учнів до процесу обговорення.

По-друге, важливо подбати про психологічну підготовку учасників, оскільки не всі, хто присутній на занятті, психологічно готові брати участь у тих чи інших формах роботи. У цьому випадку заохочення за активну участь у роботі, надання можливості для самореалізації та різноманітні розминки допоможуть створити необхідну атмосферу.

По-третє, кількість тих, хто навчається з використанням інтерактиву, не має бути великою, оскільки може існувати пряма залежність між кількістю учасників і якістю навчання. Оптимальною кількістю учасників є група до 25 осіб.

По-четверте, велике значення має саме приміщення, де проводиться заняття. Воно має сприяти роботі учнів як у великих, так і малих групах.

По-п'яте, існує певна необхідність позначити регламент проведення заняття, про що варто домовлятися на початку заняття.

По-шосте, необхідно приділити увагу поділу учнів на групи. Можливо, спочатку краще дозволити учням поділитися на групи самим, а потім, наприклад, скористатися випадковим вибором.

3. Крім правил організації навчального процесу з використанням інтерактивних форм, існує ще низка умов для успішної роботи педагога: необхідні довірчі відносини між вчителем і тими, хто навчається; має здійснюватися співпраця педагога і тих, хто навчається, між собою в процесі спілкування; має використовуватися особистий досвід тих, хто навчається, їхні приклади і факти мають бути залучені в навчальний процес; вітаються різні методи і форми подання інформації, а також різноманітність форм роботи учнів.

Таким чином, інтерактивні форми навчання допомагають забезпечити міцність знань, високу мотивацію до навчання і подальшої самоосвіти, фантазію і творчість, комунікабельність, активну життєву позицію, взаємоповагу і свободу самовираження, а також формувати професійні компетенції.

4. Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) на уроках правознавства та історії на сучасному етапі стали педагогічним інструментом в інформаційно насиченому світі, що стрімко змінюється. Використання ІКТ на уроках історії дає змогу підвищувати рівень продуктивності праці учнів на уроці, встановлювати міжпредметні зв'язки.

РОЗДІЛ 2

ДОСЛІДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИКЛАДАННІ ШКІЛЬНОГО КУРСУ ІСТОРІЇ ТА ПРАВОЗНАВСТВА В ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

2.1. Формування інструментарію дослідження ефективності інноваційних технологій у викладанні шкільного курсу історії та правознавства в закладах загальної середньої освіти

Перехід освітніх організацій до нових державних освітніх стандартів зобов'язує педагогічний склад освітніх стандартів реалізовувати нові освітні завдання. Серед яких на перший план виходить формування навчальних компетентностей та універсальних навчальних дій. Їх формування дасть змогу підготувати учнів до дій у реальних умовах на більш високому, якісному рівні. Вимоги нового освітнього стандарту передбачають пошук та застосування педагогами нових форм навчання і як наслідок, оновлення змісту освітніх програм.

Великої цінності набувають не самі навчальні знання, а знання про те, як і де їх можливо застосувати. Крім того, важливим у сучасному освітньому просторі стає вміння шукати необхідну інформацію, працювати з нею і створювати новий унікальний інформаційний продукт [62, с. 32].

Основним завданням сучасної освіти у світі, що змінюється стає формування вміння та бажання вчитися. Тому діяльність педагога набуває нового значення. Важливо спрямувати педагогічний процес на формування ключових компетенцій і міжпредметних зв'язків. Тому педагог зобов'язаний застосовувати нові та нестандартні технології навчання для того, щоб домогтися результатів, яких вимагається новим освітнім стандартом.

Основною метою сучасної освіти стає формування ключових компетенцій у тих, хто навчається, що своєю чергою є розумною відповіддю системи освіти на вимоги роботодавців. Формування ключових компетенцій допоможуть

випускникам школи більш раціонально підходити до використання власних ресурсів для досягнення поставлених цілей.

Ігрові технології користуються величезним попитом у масштабах кожної педагогічної системи. Це слугує підтвердженням їхньої продуктивності. Отже, використання ігрової методології для навчання учнів правознавства не викликає резонансних питань, бо цінність цього предмета стає зрозумілою.

Правознавство та історія відіграють велику роль у житті людини, соціуму, країни. Розуміння основ суспільного життя гарантує стійкість становлення індивідуума як всебічно розвиненої постаті. Тим часом для формування в дітей елементарних уявлень про свої права та гарантії є запорукою успішного розвитку всього суспільства в цілому [55, с. 179].

Крім того, на уроках правознавства закладається фундамент для їхньої правової культури. Ігрова методика навчання є особливо високоефективною методологією для передачі та засвоєння сутності прав людини. Високий потенціал ігрових технологій у навчанні правознавства зумовлений низкою функцій, які виконує в освітньому процесі гра.

Основними можна назвати: розважальну, комунікативну, діагностичну, функції соціалізації, корекції тощо. Ці функції розв'язують скрутні становища, пов'язані з високим ступенем складності й абстрактності юридичної термінології та формулювань. Гра дає змогу зробити їх доступнішими для учнів: конкретизує їх близькими і виразними для дітей прикладами з навколишнього життя і насичує навчально-виховний процес чутливими прикладами з історії, художньої літератури. З упевненістю можна констатувати, що учням простіше пояснювати їхні права на основі саме гри [56, с. 20].

Неспроста вважали гру найбільшою школою колективної суспільної навички. Якщо розвивати цю думку, то поведінкові приклади впевненої правової поведінки, на жаль, часто немислимо передати через такі звичні форми навчання, як заучування і відтворення навчального матеріалу, отже так потрібна орієнтація викладання на застосування енергійних способів навчання.

На заняттях і в повсякденному житті потрібно розігрувати обстановки, в яких діти приймали б незалежні рішення, що підводять до думки, що всі вони мають ідентичні права. Практика показує, що уроки із застосуванням ігрових обстановок, роблячи цікавим навчальний процес, сприяють виникненню енергійного пізнавального інтересу школярів.

На таких заняттях складається спеціальна атмосфера, де є елементи творчості і вільного вибору. Прогресує знання працювати в групі: її перемога залежить від особистих зусиль кожного. Досить часто це вимагає від учня подолання власної сором'язливості та невпевненості, невіри у свої сили [30, с. 7].

Таким чином, реалізується теза становлення, та, що виражається не тільки в становленні розуму, а й у збагаченні чутливої сфери і становленні вольових якостей фігури, утворенні адекватної самооцінки.

Утім, організація ігор – не незмінно примітивне заняття: ентузіазм гри може перетворити урок на безладний, гучний захід.

Оцінка в грі – ще одна перепона. Артистичні діти можуть отримати оцінку не за пізнання, а за артистизм. У грі немає повної передбачуваності. Багато різних завдань постає перед учителем: як часто слід залучати гру, скільки часу треба витратити на неї на уроці тощо.

Програвання дозволяє краще усвідомити свою ідентичність. Скажімо, запитання, які ролі насправді грає людина? П'ятикласник і випускник не дадуть однозначно ідентичних результатів. Прохання позначити щонайменше десять рольових позицій, пов'язаних із власним рангом, викликає різні складнощі. Ідентичність як процес освоєння ролей і отримання рангів чітко розглядається за допомогою гри.

Ще один варіант гри – освоєння такого важкого різновиду віку як символічного. Коли група учнів за допомогою пантоміми зображує той чи інший вік, а всі інші вгадують, про що йдеться. Показ за замовчуванням передбачає зображення символів того чи іншого віку. Навіть без завчасної підготовки, за підтримкою вчителя дозволено виокремити ті особливості віку, які закріплені в уявленнях людей і відтворюються усім новим поколінням [31, с. 5].

Застосування ігрових технологій відкривають перед школярами ймовірність осягати й випробувати суспільні та правові форми поведінки в наближених до реальності ігрових обстановках, не боячись серйозних санкцій у разі неправильної поведінки. Варто зауважити, що для становлення поваги і терпимості в учнів до інших людей та їхніх прав, створювати дані, які допомагали б їм не тільки осмислювати присутність у них загальних конституційних прав, а й фактично відчувати їхнє благо.

Втім, гарно відтворюючи по ходу гри реальну обстановку, розігруванні моделі незмінно дозволяють дати результати на питання про те, як реалізувати правові тези. Отже, найважливішим завданням проведення занять з навчання школярів праву є те, що вчитель повинен представляти правову поведінку як ймовірність, що реалізується в прийдешніх діях учня.

Ігрові заняття з правових дисциплін за кожного різноманіття ігрової інтриги, сюжетів і персонажів зобов'язані бути підкріплені нормативним матеріалом та уявленнями про право як таке, про його витoki й необхідність використання правових конструкцій у реальному житті. У зв'язку з вищесказаним до проектування ігрових технологій на уроці права ставиться низка завдань: познайомити дітей у відповідній їм формі з основними документами з прав дитини; розвивати повагу і терпимість до людей незалежно від їхнього суспільного походження, расової та національної приналежності, мови, віросповідання, статі, віку, особистісної та поведінкової своєрідності; сприяти утворенню почуття власної зверхності, усвідомлення своїх прав і воль, почуття відповідальності; розвивати повагу до зверхності та особистих прав іншої людини; роз'яснювати соціальні норми та правила поведінки [34, с. 32].

У навчанні правознавства застосовуються різні ігри, які стають або елементом уроку – ігрові обстановка, або його формою. Види ігрових технологій можуть містити в собі вкрай різноманітні ігрові обстановка, як які дозволено застосовувати казки, вірші, прислів'я, різні вправи і завдання, що ілюструють те чи інше соціальне явище.

Продуктивним елементом занять ігрової форми є також такі продуктивні види діяльності, як розробка громадських планів, виробництво емблем, плакатів, презентацій. Будь-яке навчальне питання можна уявити, як невеликий конкурс або змагання.

Під час розгляду теми про кримінальне право, найефективніше реалізувати урок-розслідування. Група учнів висувається на інсценоване місце правопорушення, де навмисно підготовлені свідки та потерпілі видають учням потрібну інформацію. Таким чином, учні познайомляться з основними процесами кримінального права, удосконалять потрібні навички. Закінченням заняття може слугувати упіймання так званого зловмисника, і підготовка обвинувачення відповідно до Кримінального Кодексу. Пізнання, отримані в такій інтерактивній формі, засвоюються, як показує практика, продуктивніше [32, с. 18].

Із цього випливає висновок про те, що застосування ігрових моментів робить урок набагато інтенсивнішим, пліднішим, а основне, захопливим для учнів, що допомагає вчителю здійснити основне завдання у своїй діяльності: прищепити впертий інтерес до навчального процесу і предмета, що досягається. Це значуще не тільки для становлення сучасної освіти, а й для становлення країни в сукупності, через ті важкі завдання, які потрібно вирішити найближчим часом [35, с. 3].

Таким чином, ігри в процесі досягнення дисципліни «Правознавства» мають величезний вплив на становлення колективного образного мислення, пізнавального інтересу і творчих здібностей учнів, а також підвищує утилітарну цілеспрямованість отриманих нею правових пізнань. Ігрові способи допомагають застерегти учнів від вчинення протиправних вчинків, націлити їх до результативних дій при підтримці правопорядку, до правомірної поведінки в індивідуальній та майбутній професійній життєдіяльності. Іншими словами, уроки в ігровому жанрі формують більше живий розум. Учні, підготовлені таким шляхом, освоюються стрімкіше у процесі роботи, ніж учні, які володіють тільки теоретичною базою.

2.2 Аналіз наявних інноваційних технологій в закладах загальної середньої освіти

Етапи дослідно-пошукової роботи являють собою послідовність упровадження завдань з використанням мультимедіатехнологій. Таку технологію заведено вважати особистісно орієнтованою. Наведемо визначення технології, що розглядається, – це операції, процедури та дії, які впорядковані та спрямовані на особистісний розвиток. Вони інструментально забезпечують досягнення результату, який діагностується й прогнозується в педагогічних ситуаціях, утворюють інтеграційну єдність методів та форм навчання в процесі взаємодії педагогів і учнів.

Це визначення дає можливість виокремити елементи, які складають особистісно орієнтовані технології: спрямованість на особистісний розвиток; інтеграційна єдність методів, засобів і форм навчання; індивідуально оформлену педагогічну діяльність; взаємодію педагогів і учнів; узгодженість змісту навчального процесу та майбутньої професійної діяльності; опору на особистий досвід учнів [36, с. 60].

В освітньому процесі реалізація технології забезпечується дотриманням деяких умов: присутність мети навчання, яка виражена досить чітко і задана діагностично, що означає вимірне уявлення про майбутній результат; наявність методів і форм взаємодії педагога та учнів; представлення досліджуваного матеріалу як сукупності завдань практичного і пізнавального характеру, завдань, ситуацій, вправ, проєктів тощо; формування певних меж алгоритмічної та творчої діяльності вчителів, а також наявність можливого відхилення; навчання, в основі якого лежить реалізація функцій тих, хто навчається, і педагогів; створення мотивації у суб'єктів освітнього процесу; побудова послідовності, згідно з якою реалізовуватиметься поетапне виконання завдань; схильність навчання до майбутньої професійної діяльності.

Таким чином, до складу особистісно орієнтованої освіти входить і

виховання, і розвиток, і навчання. Це означає, що спрямованість використовуваних технологій має бути орієнтована на вдосконалення перелічених складових, що забезпечують формування особистості. Основою практичної реалізації нашого підходу стали сучасні уявлення теорії навчання, методики та методології дидактичного дослідження [40, с.18].

Визначення освітньої технології на сьогоднішній день не є уніфікованим. Проаналізувавши безліч трактувань цього поняття, можна зробити висновок, що технологія має незмінні ознаки.

Традиційно прийнято вважати, що педагогічні технології є методами та формами організації навчання. Викладач використовує їх під час підготовки та проведення занять. Тому основною функцією викладача вважається виконання систематичних послідовних операцій з організації, контролю та оцінювання діяльності тих, хто навчається.

Базові технології професійної підготовки представлені у двох видах: традиційні технології, що орієнтуються на масову репродуктивну підготовку учнів і сприяють формуванню певних компонентів педагогічної діяльності; інноваційні технології, до них належать імітаційні і неімітаційні технології активного навчання [38, с. 46].

До складу інноваційних технологій включають технології проблемного, дистанційного та модульного навчання, що ґрунтуються на особистісно-діяльнісному, проєктному та особистісно-зорієнтованому підходах. До того ж інноваційні технології включають у себе технології відкритих систем інтенсивного навчання, інформаційні технології та технології контекстного навчання.

Існуючі суперечності між двома технологічними аспектами професійної підготовки майбутнього вчителя свідчать про розбіжність між підготовкою вчителя до предметної діяльності та його професійним розвитком.

Як було сказано вище, застосування мультимедійних засобів навчання у закладах загальної середньої освіти має величезний потенціал, може допомогти якісно вдосконалити викладання, до того ж сприяє ефективному засвоєнню

матеріалу учнями. Проте слід брати до уваги деякі аспекти, які ускладнюють практику викладання.

Так, на технічне оснащення аудиторії має бути звернена особлива увага. Існує формальна думка про засоби мультимедіа, які використовуються у школі. Вважається, що до них належать практично будь-які засоби, які можуть включити інформацію різних видів у навчання та інші види освітньої діяльності. Тому під засобами мультимедіа можна розуміти і аналогові засоби навчання, які вже стали традиційними і навіть застарілими [61, с. 9].

Усе ж найчастіше під засобами мультимедіа також розуміють і самі комп'ютери та їхнє периферійне обладнання. Проте, мають бути відзначені основні засоби, наявність яких у закладі дає можливість учням і вчителям користуватися не тільки текстом або зображеннями, а й аудіо-, відео- або іншою інформацією прямого характеру.

На сьогодні в школах представлені такі засоби мультимедіа:

- засоби і системи, що забезпечують телеграфний, телефонний і радіозв'язок (телефони, факсимільні апарати, телетайпи, системи радіозв'язку, телефонні станції);
- засоби, що забезпечують запис і відтворення звуку (магнітофони, CD-програвачі, електрофони);
- засоби і системи радіомовлення і телебачення (навчальне телебачення і радіо, DVD-програвачі, теле- і радіоприймачі);
- оптична та проекційна кіно- і фотоапаратура (фотоапарати, кінокамери, діапроектори, кінопроектори, епідіаскопи);
- комп'ютерні засоби, які надають можливість зберігання, опрацювання та електронного подання інформації (комп'ютери, принтери, графопобудівники, сканери);
- телекомунікаційні системи, які передають інформацію різними каналами зв'язку (модеми, мережі дротових, оптоволоконних, радіорелейних, супутникових та інших різновидів каналів зв'язку, які призначені для передачі

інформації);

– поліграфічна, копіювальна, розмножувальна та інша техніка, яка виконує функції розмноження інформації та документування (ксерокси, ротапринти, системи мікрофільмування, ризографи) [62, с. 109].

Іноді перелічені вище засоби можуть викликати труднощі технологічного і технічного характеру. Не кожен навчальний клас обладнаний певними технічними пристроями, проте просто комп'ютер разом з аудіоапаратурою та проектором вносять у навчальний процес можливість використання різнопланової інформації: тексту, звуку, відео зображення та фото.

Все ж, потрібно особливу увагу звернути на використання спеціалізованих засобів мультимедіа. У цьому разі багато хто вчителів і учнів, які мають будь-яке уявлення про комп'ютерну техніку, обґрунтовано вважають, що під засобами інформаційних технологій можна розуміти звукову карту (плату), текстові процесори, акустичні системи (колонки), спеціальну комп'ютерну відеокамеру, програми підготовки презентацій, мікрофон, звукову карту (плату) комп'ютера, джойстик, інтернет-телефонію, програми підготовки презентацій, органайзери тощо.

Перелічені вище апаратні пристосування можна віднести до поширених компонентів мультимедійних засобів. Вони не складні в експлуатації, їхнє призначення цілком зрозуміле, до того ж вони не передбачають якоїсь спеціальної підготовки. Набагато цікавіші для педагогів, як вважається, спеціалізовані мультимедійні засоби навчання, головним призначенням яких є підвищення ефективності навчання. Так, наприклад, інтерактивні мультимедіадошки можна сміливо віднести до числа таких сучасних мультимедійних засобів [63, с. 5].

Під інтерактивною дошкою ми розуміємо сенсорний екран, який працює в системі, куди входять комп'ютер і мультимедійний проектор. Інтерактивна дошка може працювати як звичайного екрана та пристрою, який керує комп'ютером. Це означає, що будь-яка програма, яка відкрита на комп'ютері, може виконуватися і на інтерактивній дошці.

До можливостей інтерактивної дошки можна віднести переміщення об'єктів, зміну та виділення елементів за допомогою кольору і шрифту, анімацію, що дає змогу використовувати візуальні, аудіо-, а також кінестетичні канали засвоєння інформації.

Так звана безрозмірність визнається значущою характеристикою інтерактивної дошки (інформація фіксується на необмеженого розміру площі). Більше того, те, що фіксується на цій дошці, нескінченно довго може на ній зберігатися. Тому інформація, яка з'являється на дошці, може використовуватися протягом усього заняття. Вчитель або той, хто навчається, у будь-який час має можливість повернутися до потрібної інформації.

Також інформація нинішнього уроку цілком може застосовуватися під час наступних уроків, і тому не потрібна додаткова підготовка для їх проведення. Нарешті, ще одна специфічна риса інтерактивної дошки полягає в тому, що інформація, яка опиняється на дошці, може зберігатися як відеофільм.

Далі застосування зазначених технічних засобів передбачає, що викладач повинен володіти мінімальними комп'ютерними компетенціями. Серед таких умінь виділяють кілька груп. Ми розглянемо не всі вміння, а тільки ті, які, на наш погляд, видаються найбільш значущими:

1. Робота з текстами – створення тексту та його редагування, що є практично головним напрямком застосування комп'ютера. Будь-який комп'ютер, що виявляється вільним, використовується викладачем як робоче місце, де можна створювати текст. Принтер допомагає вивести створений текст на друк. Текст можна зберегти у вигляді файлу на комп'ютері, вивести його на зовнішній носій, що дасть змогу перенести його на інший комп'ютер.

2. Робота зі статичним зображенням, що є поширеною формою наочності. У цьому контексті за допомогою комп'ютерної техніки можливо: вибрати відповідні ілюстрації з банків даних, мережі Інтернет, з CD-дисків; накладати звук на зображення; створювати малюнки, схеми, колажі, застосовуючи програми Corel Draw, Paint Brush та ін.; створювати презентації за допомогою програми Power Point та Canva з метою подальшого перегляду, сканувати

ілюстрації.

3. Робота зі звуком. Відтворення звуку може здійснюватися з різного роду носіїв та із застосуванням вбудованих програм. Щоб звук був записаний і надалі збережений, може бути застосовано комп'ютер із колонками та встановленою на ньому звуковою картою, з мікрофоном і навушниками, приводом для компакт-дисків.

4. Робота з відеоінформацією. Відеозображення можна отримати з дисків, камер тощо. Щоб зберегти і надалі перетворювати цей вид інформації, необхідні спеціалізовані програмне забезпечення та обладнання. За їх наявності можуть створюватися відеокліпи та короткометражні фільми.

5. Отримання інформації з мережі Інтернет. Інформацію з Інтернету можна отримати на комп'ютері, який під'єднаний до Всесвітньої мережі. Це дуже зручно для вчителів під час підготовки до уроків і проектування роботи творчого плану. Для отримання інформації з Інтернету потрібно вміти таке: входити в Інтернет; шукати інформацію; отримувати інформацію з Інтернету; шукати комп'ютерні програми; представляти інформацію різними способами [63, с. 10].

Відійдемо від питання компетентності вчителя і приділимо увагу навичкам учнів у сфері інформаційних технологій.

До складу поняття грамотності входять здатності розуміти та застосовувати основні системи символів якоїсь конкретної культури. Сьогодні відбувається розширення концепції грамотності. Тепер вона містить і навички володіння інформаційними технологіями.

Поняття функціональної грамотності включає в себе здатність сприймати і далі відтворювати основні символи культури різними засобами, зокрема й засобами інформаційних технологій.

Бути грамотним у сфері інформаційних комунікаційних технологій (ІКТ) означає бути здатним отримувати, аналізувати, створювати та оцінювати інформацію, створювати та оцінювати інформацію, застосовуючи різні засоби. Коли суб'єкт освітнього процесу має навички ІКТ, це означає, що він користується обладнанням, шукає інформацію, обирає програми, щоб їх

застосовувати, та усвідомлює переваги й недоліки подання знань в електронній формі.

На думку дослідників, розуміння грамотності зазнавало зміни та розвивалося під впливом ІКТ. У наш час грамотність має значущу роль у різних визначеннях освіти. Так, грамотність не може більше розглядатися тільки у зв'язку зі словом чи текстом. Зараз грамотність – це вміння правильно використовувати інформаційні засоби (текст, звук, відео, зображення тощо).

Учні, які застосовують мультимедіа в навчальному процесі, повинні вміти використовувати правильні технології. Ті, хто має мають уявлення про них, мають необхідні навички, щоб розв'язати проблеми програмно-апаратного плану, і їм не потрібна допомога з боку, коли з'являються труднощі з обладнанням. Виходячи з цього, щоб здійснювати навчання з використанням мультимедіа, учні та педагоги повинні вміти користуватися інформаційними технологіями з абсолютною легкістю (як іноземною мовою, наприклад) [66, с. 109].

Дуже важливо розглядати особливі форми подання інформації за допомогою мультимедіатехнологій. Формати мультимедіапродуктів виявляються найрізноманітнішими. Найчастіше можна зустріти використання мультимедіапрезентацій, мультимедіадоповідей, слайд-шоу тощо. Нашу увагу більшою мірою привернули дві базові форми: слайд-шоу і мультимедіапрезентації.

1. Слайд-шоу – процес послідовної зміни екранів, що містять різноманітну інформацію. Під час створення слайд-шоу можна використовувати різні ефекти зміни екранів, можливості впроваджувати відео- та анімаційні блоки, включати фрагменти комп'ютерної графіки (графіки, схеми, діаграми) разом зі звуком і коментарями як супровід. Слайд-шоу дає змогу створювати інтерактивні слайди. У свою чергу в оформленні інтерактивного слайд-шоу може бути здійснено вибір відповідних зображень і ефектів зміни слайдів. Щоб додати, змінити, видалити вміст слайдів, потрібно виконати стандартні дії.

2. Мультимедіапрезентація. Під час створення мультимедіапрезентації

можна застосовувати різні технології для подання інформації. Для досягнення поставлених цілей активно використовуються всі компоненти мультимедіа, тобто текст, відео, візуалізація процесів, 3D-анімація, зображення, супровід звуком і голосом. Мультимедіапрезентації пов'язані з використанням демонстраційного обладнання (інтерактивної дошки, екрана, проектора) [40, с. 2].

Нині немає можливості сказати, що в літературі є загальноприйнята класифікація презентацій, але деякі групи можуть бути позначені. Перелічимо їх:

1. Лінійні презентації – представлення слайдів із різною графікою, вставками відео, супроводом звуком і голосом. Після запуску презентація програється повністю. Користувач не має можливості впливати на порядок перегляду презентації.

2. Інтерактивні презентації – презентації, чий хід виконання визначається залежно від вибору об'єкта на екрані. Це означає, що до будь-якого об'єкта на слайді презентації може бути прикріплено дію, яка виконується натисканням на цей об'єкт у режимі її представлення. Інакше кажучи, клацання по підкресленому або виділеному слову, що має гіпертекстовий зв'язком, дає можливість побачити більш детальну інформацію.

3. Змішані презентації – це поєднання двох описаних вище видів презентацій [59, с. 10].

Також презентації можуть бути класифіковані на основі змісту з урахуванням постановки та вирішення освітніх і виховних завдань як інформативно-проблемні та образні.

Інформативно-проблемні презентації потрібні для представлення учням матеріалу з розглянутої теми. Вони передбачають простежування структури роботи, логіки представленого матеріалу, наявності сумірності тексту і відеоряду. Не рекомендується цей вид презентацій перенасичувати ефектами анімації, тому що увага учнів має бути сконцентрована на інформації, що подається. Текст, який супроводжує відеоряд, може містити фрагменти історичних джерел, цитати відомих людей. Оформлення презентації не має бути

надто яскравим, також потрібен загальний стиль оформлення роботи. Презентація передбачає наявність своїх висновків.

2. Образні презентації представляють «образ» явища, події, епохи або вираження особистісного ставлення до них, якщо презентація готується учнями. Образні презентації, які були підготовлені учнями, дають змогу позначити їхні оцінки, ціннісні установки, особистісне ставлення. Ґрунтуються такі презентації на різних джерелах, таких як твори мистецтва різних жанрів.

У тих, хто складає такі презентації, є більше свободи, ніж в інформаційній презентації, в організації роботи (тут вона може бути більш насиченою); в оформленні презентації (всі слайди можуть бути виконані різнопланово); у співвідношенні тексту й анімаційних ефектів. Так чи інакше, дані презентації мають бути зрозумілими для тих, хто переглядає, а отже, мати логіку [9, с. 250].

Створення презентацій у навчальній роботі передбачає те, як представляються позиція і система аргументів у проведенні дебатів і дискусії. Заголовки слайдів у таких презентаціях повинні мати твердження. У змісті слайдів передбачається наявність аргументів, які б підтверджували або спростовували їх. Часом слайди презентації розглянутого виду мають однакові заголовки, але у змісті перераховуються протилежні аргументи. Також такі презентації в кінці повинні мати всі коротко сформульовані аргументи, викладені автором. Під час створення презентацій застосовується безліч різнопланових анімаційних ефектів.

Безумовно, запропонована класифікація доволі умовна і може бути легко змінена, проте її мета в даній дослідницькій роботі – продемонструвати досить ефективний прийом, з якого зручно починати роботу над презентацією.

Організація різних форм роботи на уроках із матеріалами мультимедіа дає змогу розв'язувати освітні та виховні завдання в комплексі: підвищувати мотивацію до вивчення матеріалу, розвивати творчі здібності учнів і навички дослідницької роботи, а також критичне мислення.

Ще одним аспектом застосування мультимедіатехнологій є оцінка їхньої ефективності. При цьому важливо зазначити, що цей аспект пов'язаний не

стільки з безпосереднім викладанням, скільки з рефлексією, яка відбувається після проведення заняття. Питання оцінки ефективності використання мультимедійних засобів навчання в рамках навчального процесу є центральним для цього дослідження [10, с. 12].

Слід зазначити, що мультимедіатехнології значною мірою сприяли змінам в освітньому процесі, дали змогу створити нову модель навчання. Вона відрізняється від традиційної моделі організацією освітнього процесу, методами навчання та роллю педагога, чия діяльність тепер полягає в тому, щоб коригувати та координувати навчальний процес, допомагати складати індивідуальні навчальні плани, керувати проектами тощо.

Мультимедіа технології дають змогу по-новому обробляти інформацію і дають можливість людині взаємодіяти з комп'ютером інтерактивно, що сприяє здійсненню нею різних видів діяльності, зокрема й творчої.

Незважаючи на те, що мультимедіатехнології значно вплинули на навчання (зміст, форми, методи і результати), не можна сказати, що вони значно змінили парадигму освітнього процесу. Використання мультимедіатехнологій (мультимедійних засобів навчання) часто стикається з проблемами, які стосуються організації навчального процесу [11, с. 487].

Тут під мультимедіатехнологіями ми розуміємо навчальну систему, до складу якої входять такі середовища: технічне, користувацьке, дидактичне та інформаційно-освітнє. Сукупність цих середовищ дає змогу суб'єктам освітнього процесу послідовно виконувати спільні дії, які сприятимуть отриманню передбачуваних результатів.

Технічне середовище включає в себе програмне забезпечення та апаратні засоби; дидактичне середовище відповідає за зміст навчальної інформації, методичні рекомендації та інструментарій оцінювання результатів навчального процесу; під користувацьким середовищем ми розуміємо процес взаємодії учнів і викладача та їхні вміння працювати із засобами обробки інформації; інформаційно-освітнє середовище передбачає педагогічні умови, які уможливають взаємодію в суб'єкт-об'єкт-суб'єктному освітньому середовищі.

Висновки до другого розділу

1. Застосування ігрових моментів робить урок набагато інтенсивнішим, пліднішим, а основне, захопливим для учнів, що допомагає вчителю здійснити основне завдання у своїй діяльності: прищепити впертий інтерес до навчального процесу і предмета, що осягається. Це значуще не тільки для становлення сучасної освіти, а й для становлення країни в сукупності, через ті важкі завдання, які потрібно вирішити найближчим часом. Таким чином, ігри в процесі осягнення дисципліни "Правознавства" мають величезний вплив на становлення колективного образного мислення, пізнавального інтересу і творчих здібностей учнів, а також підвищує утилітарну цілеспрямованість отриманих нею правових пізнань. Ігрові способи допомагають застерегти учнів від вчинення протиправних вчинків, націлити їх до результативних дій при підтримці правопорядку, до правомірної поведінки в індивідуальній та майбутній професійній життєдіяльності. Іншими словами, уроки в ігровому жанрі формують більше живий розум. Учні, підготовлені таким шляхом, освоюються стрімкіше у процесі роботи, ніж учні, які володіють тільки теоретичною базою.

2. Мультимедіатехнології дають змогу по-новому обробляти інформацію і дають можливість людині взаємодіяти з комп'ютером інтерактивно, що сприяє здійсненню нею різних видів діяльності, зокрема й творчої. Незважаючи на те, що технології значно вплинули на навчання, не можна сказати, що вони значно змінили парадигму освітнього процесу. Використання мультимедіатехнологій (мультимедійних засобів навчання) часто стикається з проблемами, які стосуються організації навчального процесу. Тут під мультимедіатехнологіями ми розуміємо навчальну систему, до складу якої входять такі середовища: технічне, користувацьке, дидактичне та інформаційно-освітнє. Сукупність цих середовищ дає змогу суб'єктам освітнього процесу послідовно виконувати спільні дії, які сприятимуть отриманню передбачуваних результатів. Технічне середовище включає в себе програмне забезпечення та апаратні засоби;

дидактичне середовище відповідає за зміст навчальної інформації, методичні рекомендації та інструментарій оцінювання результатів навчального процесу; під користувацьким середовищем ми розуміємо процес взаємодії учнів і вчителя та їхні вміння працювати із засобами обробки інформації; інформаційно-освітнє середовище передбачає педагогічні умови, які уможливають взаємодію в освітньому середовищі.

РОЗДІЛ 3

ШЛЯХИ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИКЛАДАННІ ШКІЛЬНИХ ПРЕДМЕТІВ

3.1. Аналіз результатів дослідження

Одне з основних завдань, яке стояло перед нами під час написання даної роботи, це дослідити застосування інноваційних технологій на уроках правознавства та історії.

Для цього нами було розроблено та реалізовано програму дослідження на базі Вараського ліцею №1 Вараської міської ради.

Вараський ліцей №1 – це загальноосвітній заклад, що реалізує основні загальноосвітні програми початкової загальної освіти, основної загальної освіти, середньої загальної освіти.

Ліцей здійснює свою освітню, правову та фінансово-господарську діяльність, керуючись нормативно-правовими документами. Заклад загальної середньої освіти працює в режимі 5-денного навчального тижня.

Тривалість навчального року в основній школі становить 34 тижні. Тривалість канікул протягом навчального року становить 30 календарних днів. Тривалість уроку в основній школі становить 40 хвилин. Навчальний рік поділяється на 3 триместри зі збереженням загальноприйнятих канікулярних періодів.

Місія школи: створити умови для ефективної освітньої діяльності кожного учня, з урахуванням різного рівня його освітніх можливостей і потреб з метою максимального задоволення його освітніх можливостей і потреб та усвідомленого вибору учнями індивідуальної траєкторії освіти, розвитку та подальшого професійного самовизначення [12, с. 45].

У рамках програми, ми здійснили спостереження за уроками історії та правознавства із застосуванням інтерактивних ігор. Провели інтерв'ю на базі школи з учителями правознавства та історії (Микулінською Тетяною

Данилівною, Скібою Світланою Олександрівною, Ярошик Анною Миколаївною) і учнями.

Неформалізоване, невключене, відкрите спостереження було необхідне для того, щоб відстежити специфіку застосування вчителями інноваційних ігрових технологій на уроках правознавства та історії. Побачити яким чином педагоги проводять ігри, як на них реагують учні.

Проаналізувати проведення ігор, для виявлення переваг і недоліків застосування гри в процесі навчання, не втручаючись у проведення уроків правознавства та історії.

Неформалізоване фокусоване інтерв'ю з учителями правознавства та історії було необхідне для того, щоб з'ясувати їхню думку про ігрові технології. Дізнатися на яких типах уроків проводять ігри, у яких розділах чи темах курсів правознавства та історії застосовують ігрові технології, на яких класах організовують проведення гри, які цілі переслідують під час проведення ігор [12, с. 30].

На основі свого досвіду, які бачать переваги та недоліки ігрових технологій у реалізації навчальних предметів – правознавства та історії, які труднощі виникають під час проведення гри, чи допомагає гра підготуватися учням основної школи до складання НМТ.

Інтерв'ю із заступником директора з навчально-виховної роботи та учнями знадобилося для того, щоб з'ясувати чи використовують вчителі у своїй педагогічній практиці ігрові технології, чи відбувається обмін досвідом у проведенні ігор на методичному об'єднанні педагогів або на відкритих уроках. Чи обирають педагоги для підвищення своєї кваліфікації курси, у змісті яких є розділи, пов'язані з ігровими технологіями? На яких платформах, освітніх ресурсах відбувається таке навчання? Які переваги та недоліки ігор бачить заступник директора, які переваги та недоліки помічає під час проведення та організації ігор у педагогів?

Необхідність проведення інтерв'ю з учнями основної школи полягала в тому, щоб з'ясувати їхнє ставлення до проведення вчителем ігор у межах

предметів історії та правознавства. Також, які на їхній погляд вони бачать недоліки та переваги в іграх, чи допомагають педагогічні ігри у засвоєнні отриманої інформації на уроці [14, с. 3].

Використання в програмі дослідження одночасно інтерв'ю та спостереження дало змогу подивитись та провести аналіз, як на практиці вчителі застосовують інноваційні ігрові технології під час вивчення предметів? Як відбувається організація та залучення учнів до проведення гри на уроці? Які при цьому цілі переслідують вчителі?

Протягом дослідження було відвідано шість уроків правознавства та історії, на яких педагоги включали у свою діяльність ігрові технології. Уроки проходили в 9, 10, 11 класах. Було проведено чотири інтерв'ю з педагогами правознавства та одне із заступником та групове опитування з учнями. На одних уроках гра була лише моментом уроку, на інших повноцінним уроком. На тих уроках, де проводилося спостереження, застосовувалися такі ігри як - Learning Apps, Kahoot!, NP5, Rebus 1. com, Генератор QR –коду, UtellStory, My storybook, Popplet, Лепбук, Інтелектуальна карта (mind maps), Метод Fishbone.

Розглянемо приклад уроку в ігровій формі на тему:

«КУЛЬТУРА УКРАЇНИ в середині XIX – на початку XX ст.»



Рис. 3.1. Слова «промисловий переворот» «національний рух» згенеровано на Rebus 1. com

Дані інноваційні технології дозволять в ігровій формі ознайомитись з основними поняттями теми.

Також можна проводити ігри в форматі qr коду.



Рис. 3.2. Гра «Впізнай діяча»

Метою проведення ігор педагог вважає такі: «Метою даних ігор вважаю підвищення пізнавальної активності, перевірка раніше отриманих знань, ну і звичайно вдосконалення. У відповідях на запитання педагог постійно акцентував свою увагу на один і той самий недолік у проведенні педагогічних ігор - брак часу на підготовку до повноцінних ігор».

Педагог стверджує, що особливу перевагу учні віддають запозиченим телевізійним та комп'ютерним іграм: "Хто хоче стати мільйонером?", "Що? Де? Коли?". Такі ігри найчастіше найчастіше, якщо й застосовую, то на уроках систематизації знань, або повторення. Їх можна використовувати на різних розділах і з усіма класами.

Не дивлячись на обмежений час для підготовки уроку з використанням ігор, існує багато позитивних моментів, від яких педагог не може відмовитися. Тому включає гру у свою педагогічну діяльність.

На запитання про розумність застосування ігор у підготовці одинадцятих класів до складання НМТ педагог висловила таку думку: «на консультаціях при підготовці до НМТ педагогічні ігри не застосовую. А от на уроках, коли

включаю розбір завдань з іспиту, то використовую такі онлайн-сервіси для створення інтерактивних ігор та вікторин як Learning Apps, Kahoot. Учні намагаються побачити своє ім'я у першості. Зберігаються результати завдань, яка дає можливість бачити рейтинг усього класу. Інтерактивні вправи з даних платформ варто використовувати на етапі актуалізації та перевірки знань учнів, а також під час закріплення вивченого матеріалу».

У зв'язку з цим можна зробити висновок про те, що якщо грамотно використовувати інтерактивні ігри в курсі історії, то це може допомогти під час складання НМТ.

На наступному уроці вчитель провів гру «Політична партія». Під час гри вчитель розділив учнів на п'ять груп, кожна з яких повинна була створити політичну партію /політичний рух. Зімітувати нараду, на якій члени партії мали вигадати назву, сформулювати програму тощо. Найвідповідальнішим моментом у цій діловій грі було те, що дітям пропонувалося самостійно, спільно у своїй команді розподілити ролі між собою. Із п'яти команд тільки в одній спостерігалось певне напруження, тому що вчитель їм кілька разів нагадував про правила гри всередині команди, також учитель надав допомогу у розподілі ролей у цій групі учнів.

Протягом усієї гри простежувалася колективна повага, як з боку учнів усередині команди, так і з боку вчителя. На завершення уроку учні обирали найкращу партійну програму, вдавшись до змагального моменту гри, на мій погляд, це ще більше активізувало роботу учнів, і привернуло їхню увагу.

З недоліків гри педагог назвала лише кілька. Це брак особистих ресурсів для підготовки гри. Не всі класи дисципліновані, хтось приймає гру за розвагу.

Зі свого досвіду педагог поділилася прикладами ігор, які здійснює на уроках: «Проводжу ігри схожі за наповненням і правилами з телевізійними. Вони добре допомагають перевірити виконання домашнього завдання або на етапі закріплення отриманих знань під час уроку». Педагог поділилася тим, що в школі існує програма з профорієнтації школярів 9-11 класів. Учні в рамках даної програми знайомляться з підприємствами міста, затребуваними професіями.

Якщо розглянути програму з точки зору рольової гри, то зі слів учителя вона сприяє «приміряють на себе різні професії, які їх цікавлять. Багатьом це дає можливість краще зрозуміти себе і визначитися зі своїми інтересами при виборі своєї майбутньої професії».

У питанні про можливість ігрової технології допомогти учням у складанні НМТ, педагог відповіла: «при підготовці учнів 11 класів до НМТ застосовую ігрові моменти. У невимушеній обстановці можна актуалізувати раніше вивчений матеріал, умотивувати і викликати інтерес в учнів. Тим самим гра приверне до себе увагу, практично кожен включиться в ігрову діяльність».

Слова педагогів щодо ігрових технологій підтверджують учні. Під час опитування в кожному класі, крім дев'ятих класів, виникала суперечка про те, чи проводять вчителі з ними гру на уроках. Але всі сходилися до єдиної думки, доки їхні однокласники не починали згадувати та наводити приклади ігор. Учні наводять приклади таких ігор, як: вікторини, рольові ігри, інсценізації, онлайн-ігри на закріплення та систематизацію знань.

Школярі основної школи вважають, що ігри мають як негативні моменти, так і позитивні. До негативних моментів вони відносять те, що деякі однокласники дозволяють собі порушувати дисципліну на уроці, що заважає його проведенню. Вони розглядають урок з ігровими моментами як веселощі, час для відпочинку та розслаблення. Учні, які навчаються вважають, що завдяки перевагам ігор, вони розвиваються, стають розумнішими, кмітливішими. Під час проведення ігор вони краще засвоюють матеріал уроку, запам'ятовують його.

Якщо ігри проводяться в групах, то це дає змогу учням знаходити «спільну мову» всередині групи, слухати один одного, висловлювати та відстоювати свою думку. Також під час аналізу життєвих ситуацій, формулювання висновків, дає змогу учням думати про вчинені ними вчинки. Учні 11 класів згадали про те, що шкільну програму профорієнтації можна розглядати, як гру.

В інтерв'ю із заступником директора з навчально-виховної частини, дізналися про те, що в її обов'язки входить контроль і відвідування уроків. На деяких уроках історії та правознавства заступниця директора спостерігала за

проведенням інтерактивних ігрових технологій. Навіть запам'яталися деякі з них. Обмін педагогічним досвідом відбувається не тільки у рамках методичного об'єднання. Наразі в школі проходить Фестиваль відкритих уроків, де колеги можуть бути присутніми на уроках за допомогою дистанційних технологій. Це допомагає колегам в обміні досвідом, відкритті для себе нових знань щодо проведення та організації уроків.

Переваги та недоліки ігор заступниця вказала такі самі, що й у попередніх інтерв'ю педагога. На наше запитання: «Під час підвищення кваліфікації, педагоги обирають курси підвищення кваліфікації, у змісті яких розглядаються ігрові технології?», заступниця відповіла таким чином: «Рідко, але зараз кілька педагогів проходять курс із гейміфікації. Курс розвиває цифрові компетенції вчителя. Навчить вчителів моделювати та застосовувати ігрові технології очно та дистанційно для підвищення мотивації та освітніх досягнень учнів. Один із педагогів правознавства проходив кілька курсів з формування фінансової грамотності учнів у процесі опанування навчального предмета «правознавства». У цих курсах був включений розділ - сучасні педагогічні технології. Завдяки отриманим знанням педагог веде елективні заняття, на яких застосовує ігрові технології».

З інтерв'ю із заступником директора з НВР можна зробити висновок про те, що педагоги використовують у своїй діяльності весь спектр сучасних технологій, для якісного освітнього результату, зокрема й інтерактивні ігрові технології. Педагоги регулярно підвищують свою кваліфікацію, ЗУН, використовують для цього ресурс не тільки освітніх платформ, а й саму школу.

На цьому дослідження було закінчено. Зі змісту та аналізу проведеної дослідницької роботи, можна зробити такі висновки:

1. Педагоги для проведення уроків історії та правознавства використовують у педагогічній практиці безліч сучасних технологій.
2. Ігрові технології вчителі основної школи проводять незалежно від типу, розділу та теми уроку.

3. Якщо вчитель має позитивний настрій на проведення на своїх уроках ігрових технологій, то він використовує на всіх паралелях основної школи, зокрема й на випускних класах. Вважаючи, що гра дає змогу перевірити засвоєні знання, закріпити та систематизувати їх.

4. До переваг ігор учителі відносять таке: розвиток пізнавальних процесів у учнів, зацікавленість їх в освітньому процесі, розвиток умінь їх в освітньому процесі, розвиток умінь ухвалювати рішення в нестандартних умовах, розвиток їхніх навичок у нестандартних умовах, розвиток їхнього творчого потенціалу, лідерських якостей, комунікативних, дає можливість «приміряти» на себе учням різні ролі.

5. Кожен із педагогів виділив мінуси ігрових технологій. Один з них - це великі витрати часу для підготовки до ігор. І не завжди є можливість об'єктивно оцінити учнів.

6. Якщо грамотно і систематично використовувати у своїй педагогічній практиці ігрові технології, то вони посприяють успішному складанню Національного мультипредметного тесту.

7. Успішне проведення уроків з ігровими технологіями залежить, як від учителя, так і від підготовки учнів.

8. Учителі мають різний стаж у педагогічній діяльності, при цьому кожен із них застосовує на своїх уроках ігрові технології.

3.2. Рекомендації щодо використання інноваційних технологій у викладанні шкільного курсу історії та правознавства в закладах загальної середньої освіти

Методичні рекомендації – це один із видів методичної продукції, який являє собою структуровану інформацію, що визначає порядок, логіку вивчення теми, проведення занять [15, с. 2].

У зв'язку з тим, що представлені в науковій літературі рекомендації передбачають реалізацію проєктів, які мають довгострокове виконання, тобто

2-3 тижні. Наше ж завдання полягає в тому, щоб скласти рекомендації для міні-проектів, які реалізуються в межах одного уроку [5, с. 20].

Методичні рекомендації щодо застосування проєктного методу навчання на уроках:

1. Визначення теми проєкту та врахування вікових особливостей учнів. Так, під час вибору теми в проєктному методі навчання, велику увагу слід приділити віковим особливостям учнів, бо саме від них залежить вибір виду діяльності, за допомогою якого буде реалізовано проєкт (наприклад, творча, ігрова, дослідницька тощо). Обрана вами тема має бути актуальною, корисною, а найголовніше зрозумілою для учнів. Коли тему вашого проєкту було обрано, необхідно перед учнями поставити завдання, як розв'язати ту чи іншу проблему. Оскільки під час реалізації проєктного методу навчання проблемний підхід є обов'язковою складовою при розвитку творчого, критичного та евристичного мислення.

2. Визначення цілей і завдань проєкту, висунення гіпотези. Під час складання проєкту обов'язково необхідно поставити цілі та завдання, а також висунути гіпотезу, тобто ваші припущення, що в кінцевому підсумку отримають школярі, після завершення роботи над проєктом.

3. Підбір матеріалу виходячи з вікових особливостей учнів.

4. Визначення тривалості проєкту. Оскільки ці рекомендації розроблені для міні-проектів, то тривалість його становить 45 хвилин. Для того щоб учителям було легше реалізувати проєкти в урочний час ми розробили банк проєктів.

5. Визначення діяльності вчителя та учнів. Також під час підготовки до проєкту вам необхідно заздалегідь прописати як свою діяльність, так і діяльність учнів. Це робиться для того, щоб ви чітко змогли розподілити час на надані вами завдання.

Під час розроблення завдань вам необхідно скласти чіткий алгоритм як виконувати його, згодом ви можете роздрукувати та надати кожній групі.

6. Визначення бюджету проєкту, матеріально – технічне забезпечення. Формування бюджету проєкту є невід'ємною частиною його реалізації, тому

необхідно заздалегідь продумати яка методична література та матеріально-технічне забезпечення знадобитися вам на уроці. Сюди може входити як наявність проектора, комп'ютера, так і ватман, аркуші із завданнями, кольоровий папір, клей, ножиці тощо.

7. Створення продукту своєї діяльності. Так під продуктом проєкту розуміється все те, що учні представляють у кінцевому підсумку, це може бути дослідження, пам'ятка, буклет, презентація, есе, тези за темою, навчальні картки, схема тощо.

8. Захист проєкту. Продукт проєкту передбачає публічну презентацію, тому оптимально розділяти учнів на початку уроку на групи, так у рамках урочного часу ми зможемо оцінити всіх учнів і переглянути їхні роботи. Якщо робота була задумана індивідуальна, то наприкінці уроку, здається на перевірку вчителю. У процесі захисту проєкту учні обов'язково мають ставити запитання, які їх цікавлять і уточнюють, за підсумком проєкту. Так учитель зможе простежити уважність і зацікавленість у досліджуваній темі.

9. Оцінювання результатів діяльності учнів. Оцінювання учнів за результатами їхньої діяльності має носити об'єктивний характер. Для того щоб не виникло суперечок щодо оцінювання, необхідно заздалегідь підготувати критерії оцінювання та познайомити учнів з ними. Це може бути пам'ятка, яка надається на початку уроку учням, або написані на дошці критерії.

Існує ще один спосіб оцінювання результатів проєктів – це створення «індивідуальної карти рейтингу оцінки проєктів учнів», у цій карті також є критерії оцінювання, оцінка педагога, оцінка класу, коли учні оцінюють своїх колег, а також самооцінка, коли група оцінює власний результат і роботу в команді. На наш погляд, ця карта є найбільш об'єктивною під час оцінювання діяльності школярів, оскільки в оцінюванні бере участь не тільки не тільки викладач, а й самі учасники проєкту. Під час індивідуальної роботи над проєктом, яка не має публічного характеру, оцінюється також за критеріями.

До критеріїв оцінювання проєктів може входити досягнення результатів, оформлення проєкту, процес проєкту (інтелектуальна, творча, практична

діяльність), захист проєкту, вміння працювати в команді. Кількість критеріїв і видів може вноситися і змінюватися кожним педагогом індивідуально.

Висновки до третього розділу

1. Зі змісту та аналізу проведеної дослідницької роботи, можна зробити такі висновки:

– Педагоги для проведення уроків правознавства використовують у педагогічній практиці безліч сучасних технологій.

– Ігрові технології вчителі основної школи проводять незалежно від типу, розділу та теми уроку.

– Якщо вчитель має позитивний настрій на проведення на своїх уроках ігрових технологій, то він використовує на всіх паралелях основної школи, зокрема й на випускних класах. Вважаючи, що гра дає змогу перевірити засвоєні знання, закріпити та систематизувати їх.

– До переваг ігор учителя відносять таке: розвиток пізнавальних процесів у учнів, зацікавленість їх в освітньому процесі, розвиток умінь їх в освітньому процесі, розвиток умінь ухвалювати рішення в нестандартних умовах, розвиток їхніх навичок у нестандартних умовах, розвиток їхнього творчого потенціалу, лідерських якостей, комунікативних, дає можливість "приміряти" на себе учням різні ролі.

– Кожен із педагогів виділив мінуси ігрових технологій. Один з них – це великі витрати часу для підготовки до ігор. І не завжди є можливість об'єктивно оцінити учнів.

– Якщо грамотно і систематично використовувати у своїй педагогічній практиці ігрові технології, то вони посприяють успішному складанню НМТ.

– Успішне проведення уроків з ігровими технологіями залежить, як від учителя, так і від підготовки учнів.

– Учителі мають різний стаж у педагогічній діяльності, при цьому кожен із них застосовує на своїх уроках ігрові технології.

2. Для того щоб краще реалізувати проєкти ми склали рекомендації щодо застосування проєктного методу навчання в межах одного уроку. Дані рекомендації включають в себе не тільки створення, а й також оцінювання проєктів.

ВИСНОВКИ

За результатами проведеного дослідження нами було сформульовано та наступні висновки:

1. Основою вдалого засвоєння предмета (історії), і правознавства в тому числі, у підлітків є необхідність пізнання, яка ґрунтується на чутливому сприйнятті світу та на привабливості самого процесу діяльності. Ці потреби дуже добре можна реалізувати через інноваційні ігрові технології, які дають змогу розширити власні кордони учня, впоратися з боязкістю. Дитина здійснює незалежний пошук пізнань. Цікавість умовного світу гри робить позитивно забарвленою одноманітну роботу із запам'ятовування, повторення, закріплення, засвоєння навчальної інформації, а емоційність ігрової дії активізує усі психологічні процеси та функції дитини.

2. Необхідно зазначити, що для досягнення освітніх цілей, розглянутих нами, слід знати основні правила організації навчального процесу з використанням інтерактивних форм.

По-перше, усі учасники навчального процесу меншою чи більшою мірою мають брати участь у роботі. З цією метою найкраще використовувати технології, які дають змогу залучити всіх учнів до процесу обговорення.

По-друге, важливо подбати про психологічну підготовку учасників, оскільки не всі, хто присутній на занятті, психологічно готові брати участь у тих чи інших формах роботи.

У цьому випадку заохочення за активну участь у роботі, надання можливості для самореалізації та різноманітні розминки допоможуть створити необхідну атмосферу.

По-третє, кількість тих, хто навчається з використанням інтерактиву, не має бути великою, оскільки може існувати пряма залежність між кількістю учасників і якістю навчання. Оптимальною кількістю учасників є група до 25 осіб.

По-четверте, велике значення має саме приміщення, де проводиться заняття. Воно має сприяти роботі учнів як у великих, так і малих групах.

По-п'яте, існує певна необхідність позначити регламент проведення заняття, про що варто домовлятися на початку заняття.

По-шосте, необхідно приділити увагу поділу учнів на групи. Можливо, спочатку краще дозволити учням поділитися на групи самим, а потім, наприклад, скористатися випадковим вибором.

Крім правил організації навчального процесу з використанням інтерактивних форм, існує ще низка умов для успішної роботи викладача: необхідні довірчі відносини між викладачем і тими, хто навчається; має здійснюватися співпраця викладача і тих, хто навчається, між собою в процесі спілкування; має використовуватися особистий досвід тих, хто навчається, їхні приклади і факти мають бути залучені в навчальний процес; вітаються різні методи і форми подання інформації, а також різноманітність форм роботи учнів.

Таким чином, інтерактивні форми навчання допомагають забезпечити міцність знань, високу мотивацію до навчання і подальшої самоосвіти, фантазію і творчість, комунікабельність, активну життєву позицію, взаємоповагу і свободу самовираження, а також формувати професійні компетенції.

3. Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) на уроках правознавства на сучасному етапі стали педагогічним інструментом в інформаційно насиченому світі, що стрімко змінюється. Використання ІКТ на уроках правознавства дає змогу підвищувати рівень продуктивності праці учнів на уроці, встановлювати міжпредметні зв'язки.

Використання дослідницьких, соціальних, творчих, ігрових, інформаційних, міжпредметних, практико-орієнтованих проєктів сприяє:

- розвитку дослідницьких, рефлексивних умінь і навичок;
- формуванню вмінь, безпосередньо пов'язаних із досвідом їх застосування в практичній діяльності;
- розвитку пізнавального інтересу учнів, реалізації принципу зв'язку навчання з життям;

- підвищенню загальної культури школярів;
- розвитку моральності, толерантності, патріотизму, громадянськості.

Важливе місце в діяльності посідають здоров'язберезувальні технології. Дотримання гігієнічних показників, вибір оптимальної зміни видів діяльності на уроці, чергування видів викладання, раціональне використання ТЗН, проведення фізхвилинок, створення позитивного психологічного клімату на уроці, оптимальний розподіл часу, відведеного на уроки, дає змогу зберігати здоров'я дітей. Застосування сучасних освітніх технологій, активних та інтерактивних методів, інтеграція, особистісно-орієнтований підхід сприяє розвитку діяльнісного ставлення учня до досліджуваного матеріалу.

Зменшується частка репродуктивної діяльності, знижується навантаження на учня, більш ефективно використовується навчальний час, відбувається становлення особистості дитини, розвиток її позитивного мислення, толерантності, орієнтація у світі цінностей.

3. Застосування ігрових моментів робить урок набагато інтенсивнішим, пліднішим, а основне, захопливим для учнів, що допомагає вчителю здійснити основне завдання у своїй діяльності: прищепити впертий інтерес до навчального процесу і предмета, що досягається. Це значуще не тільки для становлення сучасної освіти, а й для становлення країни в сукупності, через ті важкі завдання, які потрібно вирішити найближчим часом.

Таким чином, ігри в процесі осягнення дисциплін з історії та правознавство мають величезний вплив на становлення колективного образного мислення, пізнавального інтересу і творчих здібностей учнів, а також підвищує утилітарну цілеспрямованість отриманих нею правових пізнань. Ігрові способи допомагають застерегти учнів від вчинення протиправних вчинків, націлити їх до результативних дій при підтримці правопорядку, до правомірної поведінки в індивідуальній та майбутній професійній життєдіяльності.

Іншими словами, уроки в ігровому жанрі формують більше живий розум. Учні, підготовлені таким шляхом, освоюються стрімкіше у процесі роботи, ніж учні, які володіють тільки теоретичною базою.

4. Мультимедіатехнології дають змогу по-новому обробляти інформацію і дають можливість людині взаємодіяти з комп'ютером інтерактивно, що сприяє здійсненню нею різних видів діяльності, зокрема й творчої. Незважаючи на те, що мультимедіатехнології значно вплинули на навчання (зміст, форми, методи і результати), не можна сказати, що вони значно змінили парадигму освітнього процесу.

Використання мультимедіатехнологій (мультимедійних засобів навчання) часто стикається з проблемами, які стосуються організації навчального процесу. Тут під мультимедіатехнологіями ми розуміємо навчальну систему, до складу якої входять такі середовища: технічне, користувацьке, дидактичне та інформаційно-освітнє.

Сукупність цих середовищ дає змогу суб'єктам освітнього процесу послідовно виконувати спільні дії, які сприятимуть отриманню передбачуваних результатів.

Технічне середовище включає в себе програмне забезпечення та апаратні засоби; дидактичне середовище відповідає за зміст навчальної інформації, методичні рекомендації та інструментарій оцінювання результатів навчального процесу; під користувацьким середовищем ми розуміємо процес взаємодії учнів і викладача та їхні вміння працювати із засобами обробки інформації; інформаційно-освітнє середовище передбачає педагогічні умови, які уможливають взаємодію в суб'єкт-об'єкт-суб'єктному освітньому середовищі.

5. Зі змісту та аналізу проведеної дослідницької роботи, можна зробити такі висновки:

– Педагоги для проведення уроків історії та правознавства використовують у педагогічній практиці безліч сучасних технологій.

– Ігрові технології вчителі основної школи проводять незалежно від типу, розділу та теми уроку.

– Якщо вчитель має позитивний настрій на проведення на своїх уроках ігрових технологій, то він використовує на всіх паралелях основної школи,

зокрема й на випускних класах. Вважаючи, що гра дає змогу перевірити засвоєні знання, закріпити та систематизувати їх.

– До переваг ігор учителі відносять таке: розвиток пізнавальних процесів у учнів, зацікавленість їх в освітньому процесі, розвиток умінь їх в освітньому процесі, розвиток умінь ухвалювати рішення в нестандартних умовах, розвиток їхніх навичок у нестандартних умовах, розвиток їхнього творчого потенціалу, лідерських якостей, комунікативних, дає можливість «приміряти» на себе учням різні ролі.

– Кожен із педагогів виділив мінуси ігрових технологій. Один з них - це великі витрати часу для підготовки до ігор. І не завжди є можливість об'єктивно оцінити учнів.

– Якщо грамотно і систематично використовувати у своїй педагогічній практиці ігрові технології, то вони посприяють успішному складанню Основного державного іспиту.

– Успішне проведення уроків з ігровими технологіями залежить, як від учителя, так і від підготовки учнів.

– Учителі мають різний стаж у педагогічній діяльності, при цьому кожен із них застосовує на своїх уроках ігрові технології.

6. Для того щоб краще реалізувати проекти ми склали рекомендації щодо застосування проєктного методу навчання в межах одного уроку. Дані рекомендації включають в себе не тільки створення, а й також оцінювання проєктів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Антонова О. Є. Теоретичні та методичні засади навчання педагогічно обдарованих студентів: монографія. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І.Франка, 2007. 472 с.
2. Артемьева І. С. Професійна діяльність вчителя початкової школи з формування позитивного ставлення першокласників до навчання: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Чернігів, 2015. 19 с.
3. Атрощенко Т. О. Розвиток культури міжнаціонального спілкування майбутнього вчителя початкових класів: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Київ, 2005. 22 с.
4. Баранов В. В. Психолого-педагогічні умови формування соціальної компетентності вихованців закладів соціальної реабілітації. *Проблеми загальної та педагогічної психології* : зб. наук. пр. 2011. 13. Ч. 5. С. 7-13.
5. Баранова О. А. Підготовка майбутніх учителів початкових класів до попереджувально-корекційної роботи з учнями : автореф. дис. ... канд. пед. наук. Київ, 2001. 22 с.
6. Барановська В. М. Методична система формування інформатичних компетентностей майбутніх учителів початкових класів: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Київ, 2014. 20 с.
7. Баранюк В. В. Формування професійно-комунікативної компетентності майбутніх фахівців соціальної роботи: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Хмельницький, 2016. 20 с.
8. Бережна Т. І. Формування здоров'язбережувального середовища для молодших підлітків у загальноосвітньому навчальному закладі: автореф. ... канд. пед. наук. Київ, 2015. 20 с.
9. Березан В. І. Використання феномену кіберсоціалізації студентської молоді в підготовці майбутнього соціального педагога. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології* : науковий журнал. Суми, 2015. № 8 (52). С. 247–254.

10. Бекірова Л. Е. Формування готовності майбутніх учителів початкових класів до застосування інтерактивних технологій навчання: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Київ, 2010. 20 с.

11. Биков В. Ю. Моделі організаційних систем відкритої освіти: монографія. Київ, 2009. 684 с.

12. Биков В. Ю. Основи стандартизації інформаційно-комунікаційних компетентностей в системі освіти України. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2010. (1). С. 1-88.

13. Бистрюкова А. Н. Формування готовності до професійного саморозвитку майбутніх учителів початкових класів засобами проєктивної технології : автореф. дис. ... канд. пед. наук. Ялта, 2009. 20 с.

14. Бібік Н. М. Компетентність і компетенції у результатах початкової освіти. *Початкова школа*. 2010. №9. С. 1-4.

15. Бойко Н.Л. Молодь у світі сучасних комп'ютерних та Інтернет-технологій. *Соціальні виміри суспільства*. 2005. №8. С.244-258.

16. Бойко Т. В. Підготовка майбутніх соціальних педагогів до запровадження здорового способу життя учнів загальноосвітніх навчальних закладів : автореф. дис. ... канд. пед. наук. Чернігів, 2016. 20 с.

17. Борбич Н. В. Особливості шкільної соціалізації учнів початкових класів. *Педагогічні науки: збірник наукових праць* / Гол. ред. М.Степаненко. Полтава, 2009. Вип.2. С. 4-8.

18. Будник О. Б. Підготовка майбутнього вчителя до змістово-функціонального моделювання соціально-педагогічної діяльності. *Наукова скарбниця освіти Донеччини*. № 1. 2014. С.49-56.

19. Будник О. Б. Соціально-педагогічна діяльність учителя початкової школи навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ: ПП Бойчук А. Б., 2012. 212 с.

20. Будник О. Б. Теоретичні і методичні засади професійної підготовки майбутніх учителів початкових класів до соціально-педагогічної діяльності: дис.

... д-ра пед. наук : 13.00.04 – теорія і методика професійної освіти / Житомир : Житомирський державний університет імені Івана Франка, 2015. 552 с.

21. Бужина І. В. Теорія і практика підготовки майбутніх учителів до формування гуманістичних відносин молодших школярів: автореф. дис. ... док. пед. наук. Київ, 2004. 42 с.

22. Буйницька О. П. Інформаційні технології та технічні засоби навчання: навч. посіб. / Центр учбової літератури. Київ, 2012. 240 с.

23. Бурим О. В. Соціальне виховання молодших школярів у приватних загальноосвітніх навчальних закладах: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Луганськ, 2008. 20 с.

24. Вайнола Р. Х. Технології соціально-педагогічної роботи : курс лекцій для студентів спеціальності 6.010105 «Соціальна педагогіка» / КМПУ імені Б. Д. Грінченка. Київ, 2008. 152 с.

25. Варецька О. В. Теоретичні і методичні засади розвитку соціальної компетентності вчителя початкової школи у системі післядипломної педагогічної освіти: автореф. дис. ... д-ра. пед. наук. Київ, 2015. 44 с.

26. Васильєва О. В. Формування комунікативної компетентності молодших школярів засобами міжпредметних зв'язків: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Тернопіль, 2015. 18 с

27. Вербицький В. В. Формування ключових компетентностей учнів – основне завдання навчального закладу. Формування базових компетентностей у вихованців позашкільних навчальних закладів. Київ, 2013. С. 32-37.

28. Ветров О. Д. Сучасні методи і форми роботи з обдарованими дітьми. *Наукові записки НДУ ім. М.Гоголя: Психол.-пед. науки.* 2012. №3. С. 73-75.

29. Вікова та педагогічна психологія : навч. посіб. / О. В. Скрипченко, Л. В. Долинська, З. В. Огороднійчук та ін. Київ: Просвіта, 2001. 416 с.

30. Власюк Ж. І. Виховання почуття справедливості у молодших школярів в позаурочній діяльності: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Київ, 2015. 19 с

31. Вовк В. П. Психологічна підготовка вчителя початкових класів до роботи із соціально занедбаними учнями: автореф. дис... канд. психол. наук. Київ, 2007. 20 с.

32. Водяна О. В. Професійна підготовка майбутніх соціальних працівників до соціального супроводу сімей, в яких перебувають діти під опікою: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Тернопіль, 2016. 20 с.

33. Волошина О. В. Соціокультурний компонент підготовки майбутніх учителів початкової школи у Великій Британії: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Київ, 2007. 22 с.

34. Волошина С. В. Модель освітнього соціалізувального простору. *Управління школою*. 2015. № 25-27. С. 30-33.

35. Ворник М. М. Підготовка майбутніх учителів початкових класів до соціальнопедагогічної роботи з асоціальними сім'ями: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Вінниця, 2014. 20 с.

36. Вороніна М. В. Формування соціальної компетентності у вихованців дитячого будинку «Теремок». *Таврійський вісник освіти*. 2011. № 1. С. 59-62.

37. Воронцова Е. В., Носенко Ю. Г., Сухіх А. С. Визначення рівня обізнаності учнів і вчителів основної школи щодо здоров'язбережувального використання програмноапаратних засобів: результати дослідження. *Інформаційні технології і засоби навчання*. Київ, 2014 6 (44).

38. Гавриш Н. В. Орієнтація на розвиток суб'єктності студента у процесі підготовки професійно компетентних фахівців з дошкільної освіти. *Збірник наукових праць Бердянського державного педагогічного університету (Педагогічні науки)*. Бердянськ, 2007. С 44–49.

39. Гавриш Н. В., Клокова Г. А. Вплив мультфільмів на формування моральної свідомості у дітей. *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка*. 2013. Ч. II. № 13 (272). С. 103-110.

40. Гайдур М. І. Підготовка майбутніх вчителів до організації навчальнопізнавальної діяльності молодших школярів в умовах інформаційного середовища: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Ялта, 2010. 20 с.

41. Годлевська К. В. Особливості використання мультимедіа презентацій у процесі професійної підготовки майбутніх вчителів початкових класів. *Наукові записки Вінницького держав. пед. університету ім. Михайла Коцюбинського*. 2013 (40). С. 182-186.

42. Годлевська К. В. Психолого-педагогічні аспекти застосування мультимедіа в системі початкової освіти. *Збірник наукових праць Бердянського державного педагогічного університету*. 2012. № 1. С. 55-60.

43. Гончаренко С. У. Український педагогічний енциклопедичний словник. Видання друге, доповнене й виправлене. Рівне, 2011. 552 с.

44. Гончарова-Горянська М. В. Соціальна компетентність : поняття, зміст, шляхи формування в дослідженнях зарубіжних авторів. *Рідна школа*. 2004. № 7-8. С. 71-74.

45. Горбачова О. Ю. Формування у школярів соціальних компетентностей засобами проектної діяльності екологічного спрямування. *Класному керівнику. Усе для роботи*. 2016. № 6. С. 9-12.

46. Горват М. В. Виховання толерантності у молодших школярів в умовах інтерактивного педагогічного спілкування: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Умань, 2014. 19 с.

47. Гринченко Н., Липецький О. Метод проектів як засіб формування соціальної компетентності учнів у технічних гуртках позашкільних навчальних закладів. *Нова педагогічна думка*. 2011. № 3. С. 8-10.

48. Гуменникова Т. Р. Теоретико-методичні засади підготовки майбутнього педагога до особистісно орієнтованого виховання молодших школярів в умовах ступеневої освіти : автореф. дис. ... д-ра пед. наук. Київ, 2011. 36 с.

49. Гуржій А. М. Теоретичні напрями інформатизації загальноосвітніх навчальних закладів. *Педагогічна і психологічна науки в Україні. Зб. наук. пр. до 15-річчя АПН України у 5 томах. Т. 5. Неперервна проф. освіта : теорія і практика*. Київ, 2007. 392 с.

50. Гурова Т. Ю. Виховання толерантності молодших школярів в умовах полікультурного освітнього простору: автореф. дис. ... канд. пед. наук, Луганськ, 2012. 20 с.

51. Данилейко С. І. Використання ідей В. Сухомлинського в процесі формування соціальної компетентності молодших школярів. *Наукові записки КДПУ. Серія: Педагогічні науки* / ред. В. В. Радул та ін. Кіровоград, 2011. Вип. 101. С. 118-124.

52. Данилейко С. І. Поліпшення якості навчальної літератури з християнської етики як чинник формування соціальної компетентності молодших школярів. *Наукові записки КДПУ. Серія : Педагогічні науки* / ред. В.В. Радул та ін. Кіровоград, 2010. Вип. 88. С. 71-75.

53. Дмор С. М. Методика навчання молодших школярів футболу у процесі позаурочних занять з використанням інформаційних технологій: автореф. дис. ... канд. пед. наук, Луганськ, 2014. 20 с.

54. Долинський Б. Т. Теоретико-методичні засади підготовки майбутніх учителів до формування здоров'язберезувальних навичок і вмінь у молодших школярів у навчально-виховній діяльності: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. Одеса, 2011. 45 с.

55. Дяченко Л. М. Центри медіаосвіти як осередки професійного розвитку вчителів у ФРН. *Інформаційно-комунікаційні технології в сучасній освіті : досвід, проблеми, перспективи*. 2012. 2 (3). С. 177-180.

56. Дячук П. В. Дидактичні умови формування самооцінки молодших школярів у навчальній діяльності: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Київ, 2015. 24 с.

57. Жалдак М. І. Система підготовки вчителя до використання інформаційно-комунікаційних технологій в навчальному процесі. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. Серія 2. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання: збірник наукових праць*. Київ, 2011. Вип. 11 (18). С. 3–18.

58. Жлудько В. М. Формування готовності майбутніх учителів до навчання ігрового дизайну учнів початкових класів: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Чернігів, 2015. 20 с.

59. Заря Л. О. Методика формування у молодших школярів інтересу до музики з використанням мультимедійних технологій: автореф. дис. ... канд. пед. наук, Київ, 2013. 20 с.

60. Зімакова Л. В. Підготовка майбутніх учителів початкових класів до соціалізації учнів засобами театрального мистецтва: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Київ, 2004. 24 с.

61. Імбер В. І. Педагогічні умови застосування мультимедійних засобів навчання у підготовці майбутнього вчителя початкових класів: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Вінниця, 2008. 20 с.

62. Інноваційні технології навчання: Навч. посібн. для студ. вищих технічних навчальних закладів / Кол. авторів; відп. ред. Бахтіярова Х.Ш.; наук. ред. Арістова А.В.; упорядн. словника Волобуєва С.В. К. : НТУ, 2017. 172 с.

63. Інформаційні та комунікаційні технології навчання в системі загальної середньої освіти зарубіжних країн: навч.-метод. посіб. / Гриценчук О. О., Коневщинська О. Е., Кравчина О. Є., Лаврентьєва Г. П., Малицька І. Д., Овчарук О. В. та ін. за заг.ред. Овчарук О. В. Київ, 2012. 176 с.

64. Казанжи І. В. Підготовка майбутніх учителів початкових класів до позаурочної виховної роботи : автореф. дис. ... канд. пед. наук. Одеса, 2002. 20 с.

65. Калашник Ю. О. Соціальний розвиток учня через формування інформаційно-комунікаційної компетентності. *Педагогічна майстерня*. 2014. № 10. С. 8-12.

66. Коновальчук І. І. Теорія і технологія реалізації інновацій у загальноосвітніх навчальних закладах: Монографія. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2014. 464 с.

67. Ребуха Л. З. Інноваційні технології навчання в умовах модернізації сучасної освіти: монографія. Тернопіль: ЗУНУ, 2022. 143 с.

68. Руссол В. М. Педагогіка. Навчальний посібник. Львів: Новий Світ 2000, 2020. 567 с.
69. Санкович М., Коляда І. «Ігрові технології навчання громадянської освіти в умовах реалізації концепції нової української школи». *Теорія та методика навчання суспільних дисциплін: науково-педагогічний журнал*. Суми. 2021. №9. С.3-9.
70. Скільський Д. Історія зарубіжної педагогіки: посіб. Київ: Смолоскип, 2011. 376 с.
71. Сухомлинський В. О. Батьківська педагогіка. К.: Рад. школа, 1978. 263 с.
72. Сухомлинський В. О. Духовний світ школяра. Вибр. Тв. в 5 т. К.: Школа, 1976. Т. 1. С. 207–400.
73. Сухомлинський В. О. Розмова з молодим директором школи. Вибрані твори. в 5 т. К.: Рад. школа, 1997. Т. 4. С. 391–626.
74. Тарабукіна Н. С. Впровадження інноваційних методів у вищій школі – вимога часу. Педагогічне Криворіжжя. Педагогічний альманах. Кривий Ріг: КДПУ, 2021. С. 26 – 29.
75. Федірчик Т. Д. Розвиток педагогічного професіоналізму молодого викладача вищої школи (теоретико-методичний аспект): монографія. Чернівці: Чернів. нац. ун-т, 2015. 448 с.
76. Федірчик Т. Викладач вищої школи: проблеми професійно-особистісного становлення: навч.-метод. посіб. Чернівці: Золоті литаври, 2015. 248 с.
77. Федірчик Т. Д. Науково-методичний супровід розвитку педагогічного професіоналізму молодого викладача вищої школи: практ. посіб. Чернівці: Золоті литаври, 2015. 180 с.
78. Федірчик Т. Д. Професійно-особистісне становлення викладача вищої школи: програма спецкурсу. Чернівці: Золоті литаври, 2014. 20 с.

79. Феномен інновацій: освіта, суспільство, культура: монографія / [ред. кол.: В. Г. Кремень, В. В. Ільїн, С. В. Пролесєв]; за ред. В. Г. Кременя. Київ: Педагогічна думка, 2008. 470 с.

80. Фіцула М. М. Педагогіка : навч. посіб. Київ: Академія, 2006. 542 с.

81. Харківська А. А. Системний підхід та інновації в сучасній педагогічній науці. *Міжнародний науковий вісник : збірник наукових статей за матеріалами XXVII Міжнар. наук.-практ. конф. (Ужгород – Будапешт, 26– 29 листопада 2013 року)* / ред. кол. В. І. Смоланка (голова), І. В. Артёмов та ін. Ужгород: ДВНЗ «УжНУ», 2014. Вип. 8(27). С. 31–35.

82. Хриков Є. М. Управління навчальним закладом: навч. посіб. Київ: Знання, 2006. 365 с.

83. Цимбалюк І. М. Психологія спілкування: навч. посіб. Київ: ВД «Професіонал», 2004. 304 с.

84. Ціпан Т. С. Професійна компетентність сучасного вчителя. *Інноватика у вихованні*. 2016. Вип. 3. С.174 – 181

85. Якса Н. В. Основи педагогічних знань: навч. посіб. Київ: Знання, 2007. 358 с.

Інтернет-ресурси

86. Бойко Н., Хом'як І. Застосування інноваційних методів навчання української мови в умовах карантину. ЛОГОС. ОНЛАЙН. Режим доступу: URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/2663-4139/article/view/1980> (дата звернення: 05.10.2023).

87. Педагогічна інноватика – вчення про створення, оцінювання, освоєння та використання педагогічних інновацій. Режим доступу: URL: <https://studfile.net/preview/2463511/page:3/> (дата звернення: 30. 08.2023).

88. Скрайб-презентації у навчально-виховному процесі. Режим доступу: URL: http://shamadarina.blogspot.com/p/blog-page_19.html (дата звернення: 25.09.2023).

89. Тадевосян А. Б. Застосування інформаційних технологій "електронної

освіти" у вищій освіті як необхідна умова подолання сучасної кризи та успішного розвитку в XXI столітті. *Бізнес Інформ*. 2012. № 7. С. 245-247. Режим доступу: URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/binf_2012_7_69 (дата звернення: 30.09.2023).

90. Умови реалізації інноваційних педагогічних технологій в освітньому процесі О.І.Тищенко. Режим доступу: URL: <https://goo.su/9FVG> (дата звернення: 23.10.2023).

91. Харченко О. О. Педагогічні умови ефективного застосування інноваційних технологій навчання у природничо-науковій підготовці майбутніх учителів. О. О. Харченко. *Науковий вісник Донбасу*. 2011. №1. Режим доступу: URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/nvd_2011_1_31 (дата звернення: 10.10.2023).

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

ЗМІСТ ПРОЦЕДУРИ ОПИТУВАННЯ

Зв'язок інтерв'юера з організаторами дослідження.

Зміст роботи і обов'язки інтерв'юера.

Цілі дослідження:

1. Неформалізоване, невключене, відкрите спостереження, щоб відстежити специфіку застосування вчителями інноваційних ігрових технологій на уроках правознавства та історії.

2. Побачити, яким чином педагоги проводять ігри, як на них реагують учні.

3. Проаналізувати проведення ігор, для виявлення переваг і недоліків застосування гри в процесі навчання, не втручаючись у проведення уроків правознавства та історії.

4. З'ясувати думку вчителів про ігрові технології. Дізнатися на яких типах уроків проводять ігри, у яких розділах чи темах курсів правознавства та історії застосовують ігрові технології, на яких класах організовують проведення гри, які цілі переслідують під час проведення ігор

Обов'язки інтерв'юера:

1. Надати інструкції щодо заповнення анкети для учасників (Микулінська Тетяна Данилівна, Скіба Світлана Олександрівна, Ярошик Анна Миколаївна, Макєдова Алла Дмитрівна);

2. Надати бланки анкет.

3. Надати власні контакти в разі необхідності комунікації.

Бланк анкети:

1. Охарактеризуйте власну думку щодо доцільності застосування ігор у підготовці одинадцятих класів до складання НМТ.
2. Чи можете надати приклади зі свого досвіду, щодо ігор, які Ви здійснюєте на уроках?
3. Розкрийте власну думку щодо можливості ігрової технології щодо допомоги учням у складанні НМТ.
4. Розкрийте власну думку щодо переваг та недоліків ігор.
5. Під час підвищення кваліфікації, педагоги обирають курси підвищення кваліфікації, у змісті яких розглядаються ігрові технології?

Виклад правил роботи з опитувальником або анкетною.

Надайте розгорнуту відповідь на питання.

Форма звітності інтерв'юера: анкета в форматі А4, надрукована в графічному редакторі Microsoft Word.