

2. Коляструк О. Візуальні документи як особливі джерела історії повсякденності // Україна ХХ ст.: культура, ідеологія, політика. 2008. Вип.14. С.259-264.
3. Молоткіна В., Хмельницька Л. Застосування візуальних джерел на уроках історії як засобу формування критичного мислення учнів // Society. Document. Communication. Соціум. Документ. Комунікація. 2023. №18. С.227-252. URL: <https://doi.org/10.31470/2518-7600-2023-18-227-252>
4. Vision and Visuality / ed. H.Foster. Siattle.1988. 135 p.
5. Ковалевська О. Візуальні студії в системі сучасного соціогуманітарного знання // Проблемна історіографія. Київ : ІІУ НАН України, 2020. С.208-237.
6. Нові перспективи історіописання / за заг. ред. П. Берка. Київ : Ніка-Центр, 2004.
7. Dorota Skotarczak. Historia wizualna. Poznań, 2012.
8. Ervin Panofsky. Meaning of the Visual Arts. Papers in and on Art History. 1955.
9. Gillian Rose. Visual Methodologies And Introduction to the Interpretation of Visual Materials.London: Sage Publications, 2001.

Тетяна Мельничук, Олександра Прокопенко
ІННОВАЦІЙНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ЇХ ПРАКТИЧНЕ
ЗАСТОСУВАННЯ ПІД ЧАС ПРОХОДЖЕННЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ
ПРАКТИКИ У ЛІЦЕЇ

У статті висвітлено інноваційні педагогічні технології та практичне застосування їх під час проходження педагогічної практики. Особливу увагу зосереджено на сучасних ігрових технологіях, які допомагають навчальному процесу досягти поставленої мети.

Ключові слова: інноваційні педагогічні технології, урок історії, групове навчання, проектна діяльність, ігрове навчання, інформаційно-комунікаційні технології.

Tetyana Melnychuk, Oleksandra Prokopenko
INNOVATIVE PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES AND THEIR
PRACTICAL APPLICATION DURING TEACHING PRACTICE IN
LYCEUM

Abstract: The article highlights innovative pedagogical technologies and their practical application in history lessons.

Keywords: innovative pedagogical technologies, history lesson, group learning, project activity, game learning, information and communication technologies.

Сучасні освітні тенденції, окреслені в Концепції Нової української школи, акцентують увагу на необхідності активізації навчального процесу, підвищенні мотивації та пізнавальної активності учнів, формуванні ключових компетенцій, розвитку особистості. Сучасний світ ставить перед вчителями нові виклики. Інформаційний бум,

зниження мотивації учнів, необхідність формування ключових компетентностей – все це потребує нових підходів до викладання.

Одним із ефективних способів досягнення цієї мети є використання ігрових технологій, що відповідає дидактичним принципам доступності, наочності, зв'язку теорії з практикою, науковості, єднання навчання з життям.

Інноваційні педагогічні технології дають можливість зробити уроки цікавими, інтерактивними та ефективними. Вони роблять процес навчання більш захоплюючим, допомагають учням краще засвоювати матеріал, розвивати навички самостійного навчання, дослідницької роботи, а також формувати ключові компетентності, необхідні для життя в сучасному суспільстві.

Водночас варто постійно вносити елементи новизни, інтеграції, щоб викликати інтерес до вивчення історії.

Загальноприйнятим є твердження, що інноваційні технології – це цілеспрямований системний набір прийомів, засобів організації освітньої діяльності, що охоплює увесь процес навчання від визначення мети до одержання результатів [2, с.6].

Одним із пріоритетів інноваційного навчання є груповий метод викладання, де учитель відходить від прямого нагляду над учнями, від відповідальності призначати і виконувати запропоноване завдання. Він не повинен очікувати помилок і відразу їх виправляти. Замість цього відповідальність покладається на учнів і групу [5].

Довіра, повага, спілкування, стимуляція почуття гідності, здатності відповідати за себе – все це є головними факторами групової та індивідуальної роботи. Учень розвиває свою індивідуальність у спільному вирішенні творчих завдань, коли максимально залучається його життєвий досвід та отримані знання.

Навчання перетворюється на спілкування між учасниками навчального процесу в ході отримання нової інформації. У цьому процесі вчитель навчає учня чогось нового. Одночасно він повинен стати посередником між учнем і навчальним матеріалом, а не єдиним джерелом знань, як це часто тепер трапляється. Вчителям історії відомо, наскільки складною є проблема запам'ятовування дат.

З метою її розв'язання можна використати в ході уроку вправу «Хронологічний марафон». Виготовити картки декількох видів: одні із зазначеними подіями, другі із датами, треті – містять уривки документів, легенд, пісень, портретів діячів. Клас об'єднати у групи: 1-ша – контролює правильність виконання завдань; 2 – отримує картки із датами; 3 – після того як друга група (за сигналом вчителя) підняла картку з датою, піднімає відповідні свої картки. Групи можуть мінятися ролями. Так в ході гри діти краще запам'ятовують дати та опановують матеріал.

Одним зі шляхів досягнення поставленої мети є впровадження у навчальний процес методу проєктів, який передбачає навчання через відкриття, розв'язання проблемних ситуацій. Сьогодні технологію

проектів розглядають як систему навчання, за якої учні можуть набувати знання та уміння в процесі планування та виконання практичних завдань, які поступово ускладнюються. Він може використовуватися як з індивідуальною, так і з груповою формою організації самостійної діяльності учнів [7, с.6].

Метод проектів застосовують при вивченні будь-якої шкільної дисципліни, але на уроках історії, у педагогічній практиці, частіше всього використовують такі види проектів: інформаційні, ігрові, дослідницькі, творчі. Вид проекту залежить від віку учнів та обраної теми. В курсі історії цей метод може використовуватись у рамках майже всього програмного матеріалу. Обрані теми повинні бути змістовними, цікавими, й ускладнюватися залежно від віку школярів [4].

Для практичної реалізації методу проектів на уроках історії, на думку К. Баханова, В. Ницета, О. Пометун, найбільш придатні такі типи проектів:

- дослідницькі проекти потребують обміркованої структури, визначеної мети, актуальності предмета дослідження для всіх учасників, соціальної значущості (наприклад, тема «Альтернатива зовнішньої політики князя всія Русі»);

- творчі проекти не мають детально опрацьованої структури спільної діяльності учасників. Учні заздалегідь домовляються про заплановані результати і форму їх представлення – рукописний журнал, колективний колаж, відеофільм (наприклад, тема проекту «Чому Володимир проводив багатовекторну політику?»);

- ігрові проекти - учасники беруть на себе певні ролі, зумовлені характером і змістом проекту (наприклад, тема «Як Володимир Великий об'єднав державу?»);

- інформаційні проекти спрямовані на збирання інформації про якийсь об'єкт, явище, на ознайомлення учасників проекту з цією інформацією, її аналіз і узагальнення фактів.

- практично-орієнтовані проекти – результат діяльності учасників чітко визначено з самого початку, він орієнтований на соціальні інтереси (документ, програма);

- навчально-телекомунікаційні проекти – це спільна навчально-пізнавальна творча або ігрова діяльність учнів партнерів, організована на основі комп'ютерної телекомунікації, яка має спільну мету дослідження певної проблеми, узгоджені методи, способи діяльності й спрямована на досягнення спільного результату діяльності. Це може бути співпраця міжнародна задля обміну досвідом. Тематика обирається історична, до прикладу, «Європа і перший великий монарх України – Володимир Великий» [6. с. 70].

Хочемо звернути увагу на використання відеосюжетів на уроках історії. Це важливий та ефективний засіб залучення учнів до навчального процесу. Відеосюжети дозволяють учням краще усвідомлювати події, відтворюючи історичні обставини та атмосферу

певного періоду. Крім того, вони можуть стати чудовим інструментом для стимулювання обговорення та аналізу подій, розвиваючи критичне мислення та аналітичні здібності учнів. У цьому контексті використання відеосюжетів може зробити процес вивчення історії цікавішим та більш ефективним.

Короткометражний фільм — ефективний засіб активізації пізнавальної діяльності учнів. Він допомагає не тільки розвиткові навчальних навичок учнів, а також сприяє культурному збагаченню учнів, адже вони дізнаються про спадщину, культуру та традиції країн, історія яких вивчається. Вони можуть бути важливим доповненням до уроків історії для учнів 5-11 класів. На заняттях з історії використовуються кінофільми різних видів: художні, науково-популярні, а також спеціальні навчальні. Кінофільми і кінофрагменти забезпечують динаміку зображення, синхронну подачу зображення і звуку, доповнюють мовленнєвий ряд музичним супроводом. Розрізняють декілька типів навчальних кіноплівок: цілісні фільми, які складаються із декількох частин, і кінофрагменти (3—5 хвилин) [1].

Наприклад, в 6 класі при вивченні теми «Македонська держава» учням демонструється фрагмент з фільму «Александр». В 7 класі можна використати для роботи фрагменти з фільмів «Жана д'Арк», «Царство небесне», «Король Артур». На уроках у 8 класі, при вивченні тем з історії українського козацтва, в роботі дуже допомагає 20-тисерійний проєкт телеканалу Інтер «Українське козацтво». Також після ознайомлення з темою «Україна в подіях Північної війни. Іван Мазепа» учні перед переглядом відеофільму «Мазепа» отримують завдання визначити основні напрямки зовнішньої політики гетьмана. [7]. В 10 класі під час вивчення теми Друга світова війна фільм: «Спроба втечі з Варшавського гетто» (Escape from the Warsaw Ghetto) допоможе побачити життя в гетто, терор нацистського режиму та відвагу людей, які ризикували життям, щоб вибратися на свободу. У 7 класі фільм «Люди, що змінили світ» (People Who Changed the World) може бути використаний для представлення ключових фігур історії, таких як Альберт Ейнштейн, Мартін Лютер Кінг або Нельсон Мандела. Для 9 класу в ході вивчення теми «Велика Французька революція» доступний для перегляду фільм «Марія Антуанетта: Останній день» (Marie Antoinette: The Last Day). У ньому розповідається про останні дні Марії Антуанетти перед її стратою під час Великої французької революції. Він показує життя народу, суспільні протиріччя та політичні амбіції того часу. Після перегляду відео учні здійснюють різноманітні завдання, які можуть включати у себе питання щодо відеофрагменту, створення плану, короткий переказ поданого матеріалу. У старших класах учні проводять аналіз відеоматеріалу та формують висновки на його основі.

Важливою складовою навчального процесу є позаурочна робота.

Одним з інструментів є гральні карти від Світу громад «54 професії XXI століття».

Ми знаємо, що у суспільстві, особливо в шкільному середовищі, панує упереджене ставлення до гральних карт як до чогось демонізованого. Досі в окремих ліцеях забороняють ходити в джинсах, кольорових шкарпетках, користуватись сучасними гаджетами. А ще є вчителі, які панічно бояться дистанційного навчання. Так от, цей інструмент точно не для таких середовищ.

А насправді: гральні карти від «Світу громад» — звичний і зрозумілий інструмент, який майже всі бачили, знають і вміють грати бодай в одну якусь гру (але будемо чесними - не в одну); займають мало місця і можуть використовуватись в дорозі, на відпочинку чи вдома і в гостях на дозвіллі; реіграбельні — існують десятки й сотні ігор в карти, які до того ж не набридають роками... і навіть поколіннями.

Що це за професії, про які школярі можуть дізнатися, граючи у карти?

У грі відібрано 54 професії із різноманітних переліків, які гуляють просторами інтернету та описують ті сфери зайнятості, які тільки з'являються і точно будуть високооплачуваними у найближчі десятиліття. Наприклад: он-лайн терапевт, спеціаліст з гідропоніки, пілот (оператор) дронів.

Підійде для використання старшокласникам, які шукають свій професійний шлях і точно не хочуть бути філологами чи юристами. Батькам старшокласників, які відчувають, що філологів та юристів вже забагато, а часу замало, щоб досліджувати, що ще є перспективного, крім програмування.

Дорослим, які вигоріли, втомились чи просто ненавидять свою поточну роботу і вже мають внутрішні сили, щоб щось змінити у своєму професійному житті і шукають останній поштовх. Експертам та консультантам з профорієнтації як робочий інструмент.

Гральні карти – елемент розваг та ігор. Їх можна використовувати для розважальних ігор з друзями або родиною, де гравці можуть відкривати карти та обговорювати або виконувати професії, зображені на них. Сприяють творчому мисленню та розвитку комунікаційних навичок. Гравці можуть використовувати карти для створення історій про різні професії або для обговорення різних аспектів роботи в різних сферах.

54 професії XXI століття – не просто ігровий інструмент. Вони є потужним освітнім ресурсом, який дозволяє нам інтерактивно досліджувати і вивчати нові професії, їх роль і значення у сучасному світі. Використання таких карт у навчанні сприяє критичному мисленню, креативності та розширенню кругозору.

У ході практики було виявлено, що використання інноваційних підходів, таких як метод проектів, використання відеосюжетів на уроках історії та групова робота, сприяє покращенню ефективності навчання. Проаналізовано застосування гри «54 професії майбутнього» для учнівських колективів у позаурочній роботі із

профорієнтаційною метою. Ці методи дозволяють залучити учнів до активної участі у процесі навчання, розвивати їх творчість, аналітичні та комунікативні навички. Такі підходи сприяють більш глибокому засвоєнню навчального матеріалу і стимулюють зацікавленість учнів у вивченні історії.

ДЖЕРЕЛА ТА ЛІТЕРАТУРА:

1. Використання відео на уроці історії: URL: https://pidru4niki.com/2015082665977/informatika/vikoristannya_video_urotsi_istoriyi (дата звернення: 25.03.2024)
2. Інноваційний формат сучасного уроку з історії (методичні рекомендації) / Укладачі: д.і.н., проф. Добржанський О.В., к.і.н., асист. Богачик Т.С. Чернівці : Технодрук, 2021. 32 с.
3. Маслов В. І. Моделювання педагогічних систем: сутність та технологія // Післядипломна освіта в Україні. 2013. № 1. С. 15–20
4. Мокрогуз О.П. Іноваційні технології на уроках історії. Харків : Основа, 2005. С. 92-115.
5. Нестеренко Т., Богданова О. Методика інтерактивного навчання на уроках правознавства і історії України // Історія України. 2003. № 13.
6. Чорна М.І. Метод проектів на уроках історії. Тернопіль-Харків : Вид-во «Ранок», 2011. С. 50-87.
7. Шаріпова Т.В. Впровадження інноваційних технологій на уроках історії як чинник створення оптимальних умов розвитку для особистості. URL: <http://fel2005.dp.ua/docs/blog/09/028.pdf>