

су, то «занурення» відбувалося в козацьку добу. «Занурення» полягає в самостійній діяльності кожного учня (індивідуальна або в групі), результати якої обов'язково відзначаються, створюється відчуття успіху і мотивація для подальшої роботи. Учні знайомляться з літописами, хроніками й філософськими творами, виявляють найважливішу проблему, наприклад «Причини поразки національно-визвольної війни під проводом Б.Хмельницького». Схема діяльності під час «занурення», за О. Тубельським полягає в загальному висвітленні теми в основних контурах (лекція), поглиблення знань у самостійній роботі, обмін інформацією, з'ясування істотних зв'язків і основних понять (семінар), виконання наукової роботи (конференція, форум та ін.).

Введення методу «занурення» в навчальний процес потребує зміни характеру всього навчального процесу, оскільки відбувається інтеграція навчальних предметів ( історія, музика, література, фізика, математика, природознавство тощо) у межах вивчення однієї теми. На перший план висуваються творчо-продуктивні завдання, які визнають суть і мотиви вибору навчальних репродуктивних задач. Перевага надається таким формам взаємодії, які забезпечують високий рівень активності учнів, активне залучення пізнавального досвіду кожного учня.

Таким чином, в процесі впровадження нових технологій, методів, форм і засобів вивчення історії у загальноосвітньому навчальному закладі в учнів формується історичне мислення, що дозволяє робити незалежні та виважені висновки й надавати власні оцінки історичним подіям і явищам, відрізнити факт від вимислу, викривати упередженість подій, їх стереотипність, інтерпретацію вченими.

### Список використаної літератури

1. Баханов К. О. Методика викладання історії: традиції та інновації / К. Баханов // Історія в школах України. – 2002. – № 6. – С. 9-12.
2. Баханов К. О. Інноваційні системи, технології та моделі навчання історії в школі: Монографія // К. Баханов / Запоріжжя: Просвіта, 2000. – 160 с.
3. Баханов К. О. У пошуку інноваційних технологій викладання історії // Історія в школах України. – 1996. – №1. – С. 20-25.
4. Бирзул О. Реалізація форм та методів розвивального навчання на уроках історії в системі особистісно-орієнтованої освіти / О. Бирзул // Історія України. – 2005. – N42 (11 листопада). – С. 9-15.
5. Демиденко Т. Удосконалення змісту і методів викладання шкільних історичних дисциплін / Т. Демиденко // Історія України. – 2001. – № 41 (Листопад). – С. 3.
6. Комаров В. До питання про систему методів навчання історії в школі / В.Комаров // Історія в школах України. – 2003. – N5. – С. 26-29.
7. Кравченко Д. Г. Історична освіта в школі: проблеми оновлення / Д.Г. Кравченко // Вища освіта України. Теоретичний і науково-методичний часопис. – К.: Інститут вищої освіти АПН України, №2 (12). – 2004. – С. 59-65.

*Олександр Коба*

## УПРОВАДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ МЕТОДІВ ВИКЛАДАННЯ ІСТОРІЇ В СТАРШІЙ ШКОЛІ

Інноваційні системи, включають у свою структуру значну кількість компонентів, що вирізняються характером впливу на учнів. Одним з компонентів інноваційних систем, є інноваційні технології, що в залежності від предмету, набувають різного поширення у навчальному процесі. Введення інноваційних систем у навчальний процес залишається актуальним питанням вже декілька десятиліть. Розробляються окремі програми, працюють конференції і семінари.

В свій час, над розробкою інноваційних систем працювали Дж. Дьюї, який намагався якомога розширити навчальну базу, зробити її актуальною для учнів; Р. Курбатова, що працювала над синтезом проектів і школи, М. Барре, С. Френе, які розробляли аспекти співробітництва груп дітей; Н. Кузьміна, І. Лернер, В. Оніщук, В. Паламарчук висвітлюва-

ли в своїх працях питання структури інновацій; К. Баханов, Н. Лазукова, що працювали над інноваційними системами [1, с. 91].

За результатами досліджень, інформація засвоюється учнями таким чином: під час лекції – 5%, під час читання – 10%; під час роботи з відео/аудіоматеріалами – 20%, під час демонстрації – 30%, під час дискусії – 50%, під час практики – 75%, під час навчання інших чи відразу застосовуючи знання – 90% [7, с. 103]. Аналіз даних дозволяє стверджувати, що інтерактивні методи є найбільш цікавими і ефективними. Під час інтерактивного навчання учень стає не об'єктом, а суб'єктом навчання, він відчуває себе активним учасником подій і власної освіти та розвитку. Це формує у школярів внутрішню мотивацію до навчання та спонукає їх до саморозвитку та самоспостереження.

Викладання історії в школі вимагає від вчителя творчого підходу. Це одночасно є викликом часу, та можливістю, яку необхідно використовувати. Упровадження інноваційних технологій дозволяє максимум активізувати учнів, зацікавити їх, залучити до проектної діяльності.

Інноваційна спрямованість професійної діяльності вчителя визначається критеріями педагогічних інновацій, до яких учені відносять:

- а) новизну, що дає змогу визначити рівень оригінальності досвіду (розрізняють абсолютний, локально-абсолютний, умовний, та суб'єктивний рівні новизни);
- б) оптимальність, яка сприяє досягненню високих результатів за найменших витрат часу фізичних і розумових сил учасників педагогічного процесу;
- в) результативність та ефективність, що означає певну стійкість позитивних результатів у діяльності викладача;
- г) можливість творчого застосування нових результатів у масовому досвіді, що передбачає придатність апробованого досвіду для масового упровадження в навчальних закладах [2, с. 201].

Інновації конкретизуються як у цілісній конструкції педагогічного процесу, так і у кожному конкретному його елементі:

- цільова складова впливає на структуру і зміст навчального плану та програми як окремої дисципліни, так і усього комплексу навчальних дисциплін, орієнтує на певний прогнозований педагогічний результат;
- змістова складова впливає на зміст та структуру як окремих навчальних дисциплін, так і на освіту в цілому;
- оцінна складова впливає на зміст, методи, форми контролю і оцінювання навчально-пізнавальної діяльності учнів.

Важливим питанням для нашого дослідження є питання змісту інноваційного процесу. Аналіз наукових праць [2; 3; 5] показує, що інноваційний процес розгортається за такою логікою:

- виникнення – відбувається теоретична розробка нововведення та організується інформаційно-роз'яснювальна робота;
- засвоєння – здійснюється апробація нововведення у одному або декількох навчальних закладах та діагностика результатів;
- насичення – якщо результат інноваційного проекту позитивний, відбувається широке упровадження інновації в масову педагогічну практику;
- рутинізація – інновація перетворюється у звичайну норму, традицію;
- криза – нововведення повністю вичерпує свої можливості, а його результати можуть погіршуватися;
- фініш – інновація завершує своє існування, на її зміну приходять інші нововведення [6, с. 103].

Упровадження іноваційних технологій на уроках історії можна розпочати, на нашу думку, з:

1) використання записів газет, аудіо, відео, фото (за допомогою комп'ютерної техніки):

- оригінальні записи подій (переносять глядача у вир подій, зосереджують на персоналіях, створюють образи). Значну частину чорно-білих фільмів зараз відновлюють, роблять у кольорі. В свою чергу аудіо записи, дозволяють вловити моменти пов'язані з

психологією мас, особливостями особистості, або ряду подій, що були найважливішими для людей. Висвітлення фотокарток в слайд шоу, репрезентує як і розвиток технологій, так і стереотипи мислення, моду епохи, історичні персоналії;

- документальні фільми – розглядаючи першу групу, команди учнів опрацьовують ряд історичних подій, залучають фотографії, та іншу інформацію, що дозволяє ознайомитись з однією з існуючих критичних позиції історіографії. Подібні фільми рекомендовані для висвітлення тем, в яких зосереджено чималу кількість поглядів, або події, які потребуються візуалізації;

- газети – репринтні видання, що є опрацьованими технікою, і висвітленими в слайд шоу, дозволяють доторкнутись учням до ряду історичних аспектів, подивитись на епоху з середини. – те, чим жили люди, про що думали маси, що намагались донести їм владні інстанції. Використання цих записів дозволяє вирізати окремі фрагменти для можливих власних досліджень;

- епоха – зображення, відео, аудіо для критичного аналізу «духу епохи»; виділення з контексту ряду питань, виокремлення компонентів, у ході дискусії відповідь на поставлені проблеми;

- архівні бази – використання архівних баз відео, аудіо, письмових, графічних зображень з вільним доступом до комп'ютерної бази учнів, кожен може брати фільми, матеріали, що йому цікаві;

- художні фільми, галереї – якщо вищенаведені засоби спрямовані на висвітлення фактажу, то художні фільми, галереї сприяють формуванню емоційної сфери особистості учня (діти, переживають окремі моменти епохи), що актуально при вивченні складних об'ємних за змістом тем;

2) проектне моделювання:

- використання готових програм у 3dmax, cinema4d, brice3d, тощо, дозволяють учнями, моделювати території, об'єкти, окремі події. Подібна проектна діяльність може використовуватись і як домашнє завдання. Подібні проекти запущені і функціонують за підтримки провідних державних компаній. Створені віртуальні музеї і бібліотеки дозволяють учневі самостійно змоделювати приміщення визначеної школи чи міста, особливості навчально-виховного процесу. Це дозволяє зрозуміти особливості епохи, специфіку її культурного розвитку;

- моделювання сценаріїв – використання учнем програм, в яких функціонує база сценарію дозволяє розробляти окремі події і створювати взаємозв'язок між фактами. У площині політики, світогляду, культури, для учня починають з'являтись зв'язки, що раніше були непомітними. За таких умов, в нього розвивається конструктивне мислення, що дозволяє простежити причини і наслідки певної події чи явища;

- використання комп'ютерних ігор – частина з них, на нашу думку, може бути використана для того, щоб збільшити словниковий запас учня, зобразити взаємозв'язки між політичними і економічними процесами, показати характерні особливості політичних партій; взаємозв'язки між сировиною і продуктом тощо. До таких ігор, можна віднести бази "Вікторія", "Цивілізація", що представляють собою найбільш повні симулятори, поєднуючи в собі різні аспекти політики, економіки, культури. Крім того, можливими є і розроблення в базах the movies окремих сцен, постановок для вивчення матеріальних відносин у соціумі визначеного періоду.

У контексті історичної географії актуальними є використання динамічних карт, що змінюють території, напрямки агресії і показують хронологічну зміну «власників» визначених територій. Сьогодні у комп'ютерній мережі функціонують електронні галереї, музеї, цифрові архіви. При переведенні зображення на проектор, на уроках, присвячених культурі, діти разом з учителем можуть переглянути ряд картин, скульптур, побувати у різних місцях світу.

Будь-яка педагогічна технологія повинна відповідати основним методичним вимогам (критеріям технологічності):

- концептуальність – кожній педагогічній технології повинна бути притаманна опора на певну наукову концепцію, що містить філософське, психологічне, дидактичне та соціально-педагогічне обґрунтування досягнення освітньої мети;

– системність – педагогічні технології мають бути притаманні всі ознаки системи: логіка процесу, взаємозв'язок всіх його частин, цілісність;

– можливість управління – передбачає можливість діагностичного цілепокладання, планування, проектування процесу навчання, поетапну діагностику, варіювання засобами та методами з метою корекції результатів;

– ефективність – сучасні педагогічні технології існують в конкурентних умовах і повинні бути ефективними за результатами й оптимальними за витратами, гарантувати досягнення певного стандарту освіти;

– відтворюваність – можливість використання (повторення, відтворення) педагогічної технології в інших ідентичних освітніх закладах, іншими суб'єктами;

– візуалізація (характерна для окремих технологій) – передбачає використання аудіовізуальної та електронно-обчислювальної техніки, а також конструювання та застосування різноманітних дидактичних матеріалів і оригінальних наочних посібників [8, с. 91].

Таким чином, запровадження на уроках історії інноваційних технологій дозволяє вчителю ефективно впливати на якість засвоєння навчального матеріалу, формувати в учнів пізнавальну активність і самостійність, розвивати наукову спостережливість й критичність мислення.

### **Список використаної літератури**

1. Баханов К. О. В пошуках інноваційних технологій викладання історії / К. О. Баханов // Історія в школах України. – 1996. – №1. – С. 20-25.

2. Баханов К. О. Інноваційні системи, технології та моделі / К. О. Баханов – Запоріжжя, 2000. – 223 с.

3. Баханов К. О. Технологія групової творчої справи / К. О. Баханов // Історія в школах України. – 2000. – №1. – С. 23-29.

4. Инновационное обучение и наука. Научно-аналитический обзор. – М., 1992. – 356 с.

5. Лазукова Н. Н. Использование технологического подхода в обучении истории / Н. Н. Лазукова // Преподавание истории и обществоведения в школе. – 2001. – №1. – С. 59-68.

6. Сиплина Е. В. Как сделать эффективным урок истории / Е. В. Сиплина // Преподавание истории и обществоведения в школе. – 2001. – №2. – С. 63-70.

7. Степанищев А. Т. Методика преподавания и изучения истории / А. Т. Степанищев – М., 2002. – 126 с.

8. Харченко О. О. Інноваційні технології навчання / О. О. Харченко // Педагогічні науки. Сучасні методи викладання. – 1999. – №1. – С. 90-103.

*Юлія Гребенюк*

## **ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ УПРОВАДЖЕННЯ ПЕДАГОГІЧНИХ ІННОВАЦІЙ В УКРАЇНІ**

Педагогічна інноватика належить до системи загального наукового і педагогічного знання. Вона виникла і розвивається на межі загальної інноватики, методології, теорії та історії педагогіки, психології, соціології і теорії управління, економіки освіти і є однією з фундаментальних дисциплін, яка суттєво прискорює процеси оновлення освіти.

Інноваційність є однією з домінуючих тенденцій розвитку людства. З урахуванням цього нова освітня парадигма вибудовується на засадах збереження і розвитку творчої потенції людини, її спрямованості на самовизначення, стабільно активної життєдіяльності у змінних соціальних умовах, готовності до сприймання і розв'язання нових завдань. Тому серед проблем наукової педагогіки пріоритетними є проблеми педагогічної інноватики як складової загальної інноватики, спеціальної наукової дисципліни, що розкриває загальні засади теорії педагогічних інноваційних процесів.

*Педагогічна інноватика* – вчення про створення, оцінювання, освоєння і використання педагогічних новацій [7, с. 65].