Департамент освіти і науки Дніпропетровської обласної державної адміністрації
КВЗО «Дніпровська академія неперервної освіти» Дніпропетровської обласної ради
Відділ освіти, молоді та спорту виконавчого комітету Межівської селищної ради
КЗО «Навчально-виховний комплекс «Межівська ЗШ І-ІІ ступенів – АЛІ»
Межівської селищної ради»

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

МЕДІАГРАМОТНІСТЬ УЧИТЕЛЯ ЯК ЗАПОРУКА ФОРМУВАННЯ МЕДІАКОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНЯ

Підготувала: Велика Тетяна Петрівна,
учитель історії та суспільствознавчих
дисциплін, КЗО «НВК «Межівська ЗШ І-ІІ
ступенів – АЛІ» Межівської селищної
ради»

Межова
2019

Укладач: Велика Тетяна Петрівна**,** учитель історії та суспільствознавчих дисциплін КЗО “НВК ” Межівська ЗШ І-ІІ ступенів-аграрний ліцей-інтернат Межівської селищної ради”; учитель вищої кваліфікаційної категорії; «старший учитель».

«Медіаграмотність вчителя як запорука формування медіакомпетентності учня» - смт. Межова, 2018. – 26 с.

Пропонована розробка може використовуватися як вчителем-початківцем, так і досвідченим фахівцем, допоможе зробити уроки історії результативними, захоплюючими, такими, що стимулюють творчу активність учнів.

У даній розробці автор ставив собі за мету розробити зручні й корисні рекомендації для повсякденної практичної роботи вчителя. Автор вдячний усім, хто внесе пропозиції щодо вдосконалення.

В умовах реформування освіти й активного впровадження інформаційних технологій в освітній процес учителю слід опанувати інформаційно комунікаційні технології й активно використовувати їх у системі підготовки до уроків, позакласних заходів, самоосвіти тощо.

Системне застосування сучасних технологій в освіті сприяє інтенсифікації навчання та робить навчальну діяльність для учня більш цікавою, зрозумілою, наочною.

ВСТУП

У процесі запровадження Концепції нової української школи, оновленого Закону України «Про освіту» діяльність учителя направлена на підвищення медіаграмотності.

Медіаграмотність :

а) є функцією вчителя, виконання якої пронизує виконання всіх інших функцій, підвищуючи їх якість;

б) є засобом зростання як професіоналізму вчителя, так і кваліфікаційного статусу, що забезпечує йому педагогічну кар'єру.

Тільки вчитель, який є майстром своєї справи, розуміє що потрібно постійно самостійно контролювати та підвищувати ефективність засобів уроку. Згідно Теорії Поколінь, створеної у 1991 р. Нейлом Хоувом та Вільямом Штраусом, кожні 20 років народжується нове покоління людей, які виховуються у певних історичних умовах та мають схожі цінності. Нині активними є покоління – Baby Boomers, X, Y, Z. Покоління Z – діти, народжені у епоху масштабного розповсюдження Інтернет-технологій (в Україні початок цього періоду – з 2003-2005 рр. Вони прийшли у цей світ у цифрову епоху і вже ніколи не зможуть уявити своє життя без мережі Інтернет та різноманітних гаджетів. Від самого народження вони звикають жити у світі без кордонів, але з однією поправкою, дуже часто цей світ обмежений екраном. Ще з дитинства діти цифрового покоління починають аналізувати величезні обсяги інформації. Це покоління потребує медіаграмотного творчого вчителя, який зможе навчити їх критично мислити, декодувати медіатексти, швидко знайти потрібні відповіді, відкинувши зайве.

Об'єкт дослідження: процес соціалізації особистості вихованців та вчителів у освітньому медіасередовищі.

Предмет дослідження: організаційно-педагогічні умови формування творчої особистості та медіакомпетентності вихованців у шкільному навчальному закладі

Мета дослідження: виявити, теоретично обґрунтувати організаційно-педагогічні умови формування медіакомпетентності учнів у загальноосвітньому навчальному закладі

Завдання дослідження: обґрунтувати запровадження засобів ІКТ в освітнє середовище .

Практичне значення дослідження полягає у розробці та впровадженні у педагогічну практику методик формування медіакомпетентності вихованців у шкільному навчальному закладі .

Також доцільно буде застосовувати: у процесі розробки нових навчальних програм, посібників і рекомендацій для педагогічних працівників навчальних закладів різних типів, що сприятиме ефективному підвищенню медіаграмотності вчителя та медіакомпетентності учня.

Підготовлена розробка є результатом практичного досвіду автора.

Дані рекомендації мають універсальний характер і можуть використовуватися вчителем у роботі з будь-якими з існуючих посібників з історії , електронними чи паперовими та гаджетами.

МОБІЛЬНІСТЬ ЗНАНЬ, ГНУЧКІСТЬ МЕТОДІВ, КРИТИЧНЕ МИСЛЕННЯ ТА ІКТ

Для чого залучати ІКТ в освіту? Можна відповісти по різному на це запитання:

- бо такі рекомендації МОН;
- бо так вирішила адміністрація;
- бо всі так роблять.
- чи можливо через ефективність,
- здатність зацікавити сучасних школярів,
- власне для власного розвитку.

До використання сучасних технологій я прийшла поступово. За весь час роботи в школі я знаходжуся в постійному пошуку і зрозуміла, що змінення змісту освіти неможливо без змін характеру діяльності вчителя на уроці. ІКТ дозволяють розкрити непересічні педагогічні здібності кожного вчителя. На сучасному етапі кожна, людина, що себе поважає, повинна володіти комп'ютерними технологіями, які дозволяють формувати в учнів дослідницькі уміння, уміння працювати з інформацією, дати їм так багато навчального матеріалу, скільки вони можуть засвоїти. Все це сприяло тому, що оволодівши сучасними ІК - технологіями , продовжую ними вдосконалювати методичні прийоми проблемного навчання, розвиваючого навчання, технології критичного мислення та технології захисту індивідуальних проектів.

Інтернет-олімпіада – сучасний інструмент використання ІКТ в освітньому процесі. Інтернет-олімпіада-це змагання між школярами з усієї країни,обмежене лишн доступом до інтернету. Для її виконання потрібен комп'ютер (смартфон, планшет), доступ до інтернету та мінімум часу. З інтернет-олімпіадами розширюються можливості кожного школяра та усуваються непередбачувані проблеми, які б завадили школяреві випробувати свої сили. В цьому році ми з учнями взяли участь в інтернет- олімпіаді з історії, правознавства та в конкурсі з фінансової грамотності. Переваг та позитивних якостей у такого змагання достатньо:

- експрес-формат,
- миттєвий результат,
- дистанційність,

- виконання завдань у зручний час,
- можливість залучити до змагань великої кількості учасників,
- це ще й підготовка до ЗНО.

б) Візуалізація допомагає не тільки підготувати носія знань а й творчу особистість.

Технологія розвиваючого навчання дозволяє мені не тільки активізувати роботу і підвищувати ефективність уроку, а і змінити характер навчальної діяльності. Підвищую ефективність уроку через творчі завдання. Але до оцінювання завдань такого роду підходжу диференційовано, тому що не кожній дитині вони під силу. Наприклад, майже на кожному уроці я залучаю учнів до самостійного формулювання визначень понять. На основі спостережень, описів учні виділяють суттєві ознаки поняття або явища та відповідно до алгоритму, розміщеного в пам'ятці створюють графічний образ історичного терміна. Таку ж саму роботу можна провести використовуючи можливості програм " Libre Offise Write", "Libre Offise Impress".

В новітніх технологіях , візуалізація, як метод займає значне місце : скрайбінг, скетчноутінг, інтелект-карти та інші інструменти. Для переважної більшості вчителів, ці методи не є "а ні велосипедом, а ні колесом". Вони відомі нам під іншими назвами. Особисто для мене найбільш цікавими та прийнятними є "дудлінг" та "зентангл" з огляду на моє хобі та мої особистісні вподобання. Ці "англіїзми" можна замінити термінами "медитативне письмо" ,"графічний малюнок", ба навіть з деякою натяжкою "опорна схема". Медитативне письмо, медитативний малюнок - поняття більш нам знайомі та прийнятні. Хоча звичайно дещо напружує слово- медитативний. Та й це не біда. Звернімося до термінологічного словничка.

Виявилося, що синонімами до цього терміну є роздум (стан заглиблення у думки), розмисел, роздума, розрада, розсуд, інколи — вагання.

Асоціативним рядом до слова "медитація " виступають спокій, розслаблення, заспокоєння, тиша.

Отже, поняття "медитація" можемо тлумачити, як стан свідомої роботи розуму, який дозволяє розслабитись і заспокоїтись. Відповідно, медитативне письмо

потрібне для того , щоб записати і запам’ятати все, про що ми роздумували почувши, відчувши, побачивши та зрозумівши (інтуїтивно) , в залежності від того , кого в нашій особистості більше візуаліста, аудіаліста, кінестетика чи інтуїта.

На просторах Інтернету вже активно почало використовуватися слово “дудлити”,”задудлити”, ”надудлити” в зовсім іншому , відмінному для носіїв української мови значенні. Сподіваюсь ви розумієте про що я ?

Тепер дудлити означає- писати закорлючками, каракулями, що повторюючись створюють візерунки, задудлити - якщо хочете, законспектувати символами, а “надудлити” - створити картинку . Звичайно, це мій довільний переклад.

Використовую “медитативне письмо” давно, створюючи картини. Правда, там, поза школою, жанр, у якому я працюю, називається “символічним сюрреалізмом”. Пропоную до вашої уваги декілька робіт для кращого розуміння того, чому саме про дудлінг в основному, я хотіла вам повідомити.

Як учитель, якому небайдужі всі новації “НУШ”, я спробувала застосувати методику “дудлінгу” під час уроків історії. Звичайно, я і раніше заохочувала дітей до конспектування за допомогою графічних символі, схем та таблиць.

Настав день “Д”. За допомогою дудлінгу ми створювали герби сім’ї у 5 класі, 6 клас“ задудлив” головні заняття трипільців, у 7- му ми запам`ятовували назви та місця розташування варварських королівств, 8 клас (О жах!) «задудлив» просто в контурній карті наукові та технічні відкриття, 10 - на уроці громадянської освіти усвідомлював у чому відмінності самоідентифікації та самореалізації, а (моя гордість!) дехто з учнів 11 класу для уроку-конференції на тему ”Зміна статусу жінки в образі війни”, підготувавши презентації на слайдах, використав елементи дудлінгу. Доречно це було чи ні з точки зору класичної методики - важко сказати. Це було цікаво, несподівано, «вбивало» рутину, заохочувало дітей до пізнання, особливо з низькою самооцінкою, створювало «ситуацію успіху».

Переважній більшості дітей цей метод сподобався. Тим більше, що ми працювали з кольором, а в оздоровлюючих властивостях арт-терапії вже ніхто немає сумнівів. Деякі вчителі пропонують «дудлити» під час уроку в записничках, ми робили це просто в зошитах. На мою думку, це є більш доречним і якщо

дотримуватись інших вимог, наприклад, попередньо занотувавши в звичайному режимі дату, назву теми та план роботи, учнівський зошит зберігає своє призначення, є охайним, цікавим та корисним. Я ще не вирішила, чи будемо ми всім класом «дудлити» на кожному уроці, але тим , хто захоче це робити самостійно , я точно не буду забороняти. Дехто з учнів вирішив попрацювати в цій техніці і вдома, вочевидь, зацікавившись таким чудернацьким способом фіксації інформації. Роботи потрібно було оцінити. Продовживши пошуки в цьому напрямку, я дізналася , що є “зентангл”.

Тепер уже зрозуміла, що “нічого не розумію”. Якщо коротко, то це збірний малюнок. Ми зібрали ці роботи в одну - нам сподобалося, хоча я звичайно розумію, що це не “зентангл “ у класичному розумінні.

Для вчителів ці техніки можуть стати в пригоді (і стають, до речі, під час нарад, наприклад) засобом профілактики вигоряння. Почнемо разом. Навколо першої літери вашого імені ви можете виписати будь-які елементи, символи , у тому числі й літери і смали, які будуть ілюструвати ваші душевні переживання в моменти емоційного підйому, щастя й радості. Порада перша така: вони весь час повторюються і весь час трохи змінюються. Друга: не треба економити аркуші, давайте собі волю, літери ніби друковані об’ємні і без розривів, ніби ховаються одна за іншу. Це може бути ваше ім’я, ім’я дитини чи коханої людини, а раптом - назва закладу, де ви працюєте.

Отже, сучасний учень спілкується з оточуючим світом у темпі, що визначається рівнем розвитку комп’ютерних технологій. Цей процес потребує наявності певних навичок, тому що сьогодні письмові тексти все більше поступаються місцем текстам візуальним. Візуальний потік є для сучасної дитини основним джерелом формування особистісної картини навколишнього світу, де все змінюється зі швидкістю відеокліпу.

Таким чином, уміння малювати «каракулі» або дудлити, на сьогодні, є одним із ефективних методів, що допомагає вирішувати ці проблеми.

ВЕБ - КВЕСТИ Є ЯСКРАВИМ ПРИКЛАДОМ МЕДІЙНИХ ІГОР

Використання **технології проблемного навчання** , вчить дітей ставити питання (проблеми) і відшукувати на них відповіді,що є важливим фактором росту якості навчання, засобом підготовки до творчості і праці. Головне у вирішенні пізнавальної проблеми – залучити школярів до роботи над даною проблемою, зацікавити їх новою діяльністю, тому ІК засоби (комп'ютер, телефон, інтернет середовище) добре допомагають в цьому.

Застосування у навчаннні інноваційних технологій передбачає взаємодію учасників навчального процесу. Тому на уроках необхідні елементи гри, навіть деякі уроки можна проводити як урок- гру. Вони розвивають пізнавальну активність учнів та їхній розум. Веб- квести є яскравим прикладом сучасних медійних ігор. Вони базуються на відомих і випробуваних квест- іграх. Саме квест , на думку багатьох педагогів і методистів, є провідним для компетентістної моделі навчання, оскільки ключові і предметні компетенції є природним та основним педагогічним результатом його реалізації. Взагалі, квест-гра (guest) – екстремально-інтелектуальна гра, яка може проводитись, як на вулиці так і в приміщенні. Суть гри полягає у виконанні командами завдань з метою відшукати коди, які дозволяють перейти до іншого етапу, виконати інше завдання та отримати перемогу врешті-решт. Веб-квест відрізняється лише тим, що завдання пов'язані з ІК засобами.

Квест дозволяє актуалізувати отримані на традиційних заняттях знання. Під час нього напрацьовується особистий досвід практичного застосування знань, що сприяє більш глибокому їх засвоєнню, що становить невід'ємну частину будь-якої компетенції (базової, предметної, професійної, медіа та ін.).

Робота під час веб-квесту вимагає від учителя не тільки організаторської майстерності, захопленості, терпіння, а і наявності власних ІК навичок. Найскладнішим для впровадження у навчальний процес квест-гри є її організація.

Результат виправдовує зусилля, а навички, набуті в процесі роботи, допоможуть розширити свої знання про широкі можливості застосувауння своєї медіаграмотності .

Даний метод знайшов широке застосування в багатьох країнах світу головним чином тому, що він дозволяє органічно інтегрувати знання учнів з різних сфер життя

під час вирішення проблеми, дає можливість застосувати отримані знання на практиці, генеруючи при цьому нові ідеї. Квести активно й успішно використовуються в США, Великій Британії, Бельгії, Фінляндії, Німеччині, Італії, Нідерландах, Ізраїлі і багатьох інших країнах, де набули значної популярності через раціональне сполучення теоретичних знань і їх практичне застосування для розв'язання конкретних проблем навколишньої дійсності в спільній діяльності школярів.

Комп`ютерні телекомунікації, електронні бази даних, віртуальні бібліотеки, музеї, мультимедійні засоби, аудіо- і відео конференції, та інші сучасні засоби допоможуть в ефективній реалізації гри. Впровадження у навчально-виховний процес квест-гри базується на використанні учителем різноманітних методів навчання. На мою думку раціональними методичними прийомами під час проведення квест-гри є: дискусія, демонстрація, інформаційна підтримка, "Мозковий штурм", аналіз вибору, морфологічний аналіз, творче рішення завдань, метод часових обмежень, метод інформаційної недостатності, метод інформаційної насиченості, порівняльний аналіз, само презентація.

СТВОРЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ПРЕЗЕНТАЦІЙ, ВІДЕОФІЛЬМІВТА ХРОНІК ЯК ПРИКЛАД ВМІННЯ ВЧИТИСЬ ПРОТЯГОМ ЖИТТЯ.

Аналіз світового досвіду показує, що причина поширення компетентнісного підходу у системах освіти різних країн лежить швидше в соціальній сфері, а не в освітянській і не в педагогіці. Причина полягає в тому, що в умовах інформаційного суспільства, у якому стрімко застарівають знання про світ, необхідно не стільки передавати учням суму тих чи інших знань, скільки навчити їх здобувати ці знання самостійно, уміти користуватися ними для вирішення нових пізнавальних і практичних завдань, тобто навчити бути компетентними. Кожні 5-6 років виникають і стають затребуваними цілі галузі професійної діяльності. Це вимагає від людей високої мобільності. Невипадково відоме гасло "Освіта на все життя" перестало бути актуальним і на сьогодні заміняється гаслом "Освіта через усе життя". Кожен випускник школи має бути готовим до того, що йому все життя доведеться вчитися: опановувати нові матеріали, нову техніку, нові технології роботи, підвищувати свою

кваліфікацію, здобувати додаткову освіту. Тому **технологія захисту індивідуальних проектів** наразі є дуже актуальною, бо її методи стимулючи отримувати та презентувати свої знання та вміння, формують медіакомпетентність учнів .

Мультимедійна презентація вже є достатньо відомим та поширеним елементом освітнього процесу. Під мультимедійною презентацією розуміють не тільки передання цільовій аудиторії нової інформації в демонстраційній формі з використанням комп'ютерної технології. Найчастіше під час уроку демонструють мультимедійні презентації, які допомагають зробити навчальний процес яскравішим, наочнішим і динамічнішим. Сучасні мультимедійні засоби значно полегшують процес навчання через реалізацію методу наочності, який є одним із фундаментальних методів дидактики. Ще Коменський Я. А. вважав наочність «золотим правилом дидактики».Тому, розвиваючи в учнів ключові компетентності, ми повинні навчити їх отримувати знання не тільки з паперових посібників чи з електронних, а й з мережі Інтернет навчити працювати разом, жити змістовно, гідно. Мультимедійні презентації в своїй роботі я , звичайно разом з учнями, використовуємо вже близько десяти років під час захисту різного видів проектів, як групових, так і індивідуальних, кортко- та довготермінових. В нашому арсеналі нарешті з'явились відеофільми присвячені різним темам, часом зовсім несподіваним "Чому я не боюсь уроків історії?" та більш прозаїчним "Урок-вистава","Урок-конференція".

На мою думку, у процес вивчення історії необхідно не тільки впроваджувати ІК- технології, а й інтегрувати їх в освітній простір з метою створення нових моделей інноваційних технологій, що створює інноваційний освітній простір і формує інноваційний креативний стиль діяльності вчителя. В умовах реформування освіти й активного впровадження інформаційних технологій у навчальний процес учителю слід опанувати інформаційно комунікаційні технології й активно використовувати їх у системі підготовки до уроків, позакласних заходів, самоосвіти. Системне ж застосування сучасних технологій в освіті сприяє інтенсифікації навчання та робить його для учня більш цікавим, зрозумілим, наочним, а сам учень набуває одну з провідних компетентностей.

ПРАКТИЧНИЙ РОЗДІЛ

1) МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ПРОВЕДЕННЯ КВЕСТ-ГРИ НА УРОКАХ СУСПІЛЬСТВОЗНАВЧИХ ДИСЦИПЛІН

Починаючи з кінця XX століття швидкість людського життя наростає з надзвичайним розмахом, прискорюючи темп світової історії. Освіта у своїй змістовій частині не завжди встигає за технологіями, що швидко змінюються.

Сьогодні дедалі більше кажуть про те, що місія сучасної освіти полягає у тому, щоб допомогти виховати громадян, які зможуть жити й продуктивно працювати у суспільстві, яке стає динамічнішим і складнішим. Школа має допомогти молодим людям зорієнтуватися, обрати життєві орієнтири, усвідомити сутність і перспективу динамічних, багатокультурних, глобальних змін, освоїти їх і здійснювати протягом усього життя.

Аналіз світового досвіду показує, що причина поширення компетентнісного підходу у системах освіти різних країн лежить швидше в соціальній сфері, а не в освітянській і не в педагогіці. Причина полягає в тому, що в умовах інформаційного суспільства, у якому стрімко застарівають знання про світ, необхідно не стільки передавати учням суму тих чи інших знань, скільки навчити їх здобувати ці знання самостійно, уміти користуватися ними для вирішення нових пізнавальних і практичних завдань, тобто навчити бути компетентними. Кожні 5-6 років виникають і стають затребуваними цілі галузі професійної діяльності. Це вимагає від людей високої мобільності. Невипадково відоме гасло “Освіта на все життя” перестало бути актуальним і на сьогодні заміняється гаслом “Освіта через усе життя”. Кожен випускник школи має бути готовим до того, що йому все життя доведеться вчитися: опановувати нові матеріали, нову техніку, нові технології роботи, підвищувати свою кваліфікацію, здобувати додаткову освіту.

Для здійснення переходу української освіти до компетентісної моделі слід подолати такі серйозні проблеми: незавершеність теоретичної моделі

компетентісного навчання, відсутність необхідної для такого навчання матеріальної бази, неготовність учителів працювати в рамках компетентнісної моделі.

Шлях від “ зунівської” (“знання, уміння, навички”) до компетентнісної освітньої парадигми передбачає зміну традиційної логіки. Тепер форми і методи не добираються під зміст, а, навпаки, диктують правила і принципи відбору змісту. Ключовим стає питання не “Чого навчати?”, а “Як навчати?”. Саме воно визначає способи діяльності учня, а також характер досвіду, яким йому треба оволодіти в процесі навчання. досвід побудови освітньої діяльності в такій логіці вже накопичено в зарубіжній педагогіці.

Національна доктрина розвитку освіти в Україні передбачає відмову від авторитарної педагогіки й забезпечення розвитку освіти на основі прогресивних концепцій, ідей та методик. Оскільки шкільна історична освіта є складовою загальної середньої освіти, то відхід від однієї парадигми до іншої позначається і на навчанні в школі. Нагальною потребою суспільства стає вивчення і впровадження нововведень.

Одним із таких методів квест-гра. Саме він, на думку багатьох педагогів і методистів, є провідним для компетентістної моделі навчання, оскільки ключові і предметні компетенції є природним та основним педагогічним результатом його реалізації.

Квест-гра (guest) – екстремально-інтелектуальна гра, яка може проводитись, як на вулиці так і в приміщенні.

Суть гри полягає у виконанні командами завдань з метою відшукати коди, які дозволяють перейти до іншого етапу, виконати інше завдання та отримати перемогу врешті-решт.

Квест-гра дозволяє організовувати цілеспрямовану діяльність учнів, у процесі якої актуалізуються отримані на традиційних заняттях або будь-яким іншим шляхом знання, здобувається особистий досвід їх практичного застосування, що сприяє більш глибокому засвоєнню знань, а досвід самостійного застосування знань становить невід”ємну частину будь-якої компетенції (базової, предметної, професійної та ін.). Формування компетенції неможливе поза самостійною

діяльністю учнів. Квест-гра дозволяє зробити цю діяльність цілеспрямованою, змістовною й осмисленою. Робота під час гри вимагає від учителя організаторської майстерності, захопленості, терпіння, наявності власних комунікативних навичок. Результат виправдовує зусилля, а навички, набуті в процесі роботи, допоможуть випускникам розширити свої знання про навколишній світ, реалізувати свій особистий творчий потенціал.

Як бачимо, квест-гра має сильні й слабкі сторони. У сучасній практиці навчання історії метод виступає не як самостійна система, а як її елемент.

Даний метод знайшов широке застосування в багатьох країнах світу головним чином тому, що він дозволяє органічно інтегрувати знання учнів з різних сфер життя під час вирішення проблеми, дає можливість застосувати отримані знання на практиці, генеруючи при цьому нові ідеї. Квест-ігри активно й успішно використовуються в США, Великій Британії, Бельгії, Фінляндії, Німеччині, Італії, Нідерландах, Ізраїлі і багатьох інших країнах, де набули значної популярності через раціональне сполучення теоретичних знань і їх практичне застосування для розв”язання конкретних проблем навколишньої дійсності в спільній діяльності школярів.

Комп`ютерні телекомунікації, електронні бази даних, віртуальні бібліотеки, кафе, музеї, відео, мультимедійні засоби, аудіо-і відео конференції, факс, радіозв`язок та інші сучасні засоби допомагають в його ефективній реалізації гри.

На мою думку є доцільним використання квест-гри як технології навчання, зорієнтованої не на інтеграцію фактичних знань, а на їх застосування і набуття нових.

Найскладнішим для впровадження у навчальний процес квест-гри є її організація, а особливо підготовчий етап.

Учитель при плануванні на навчальний рік має виділити провідну тему або декілька тем. Далі необхідно сформулювати відповідну кількість як індивідуальних, так і групових тем, робота над якими потребує засвоєння учнями необхідних знань і формування необхідного досвіду для здійснення мети.

Вибір тематики залежно від ситуації може бути різним. По-перше,

пропонуватися вчителями з урахуванням навчальної ситуації зі свого предмета, суто професійних інтересів, інтересів та здібностей учнів. По-друге, може обиратися і самими учнями, які, природно, керуватимуться при цьому власними інтересами, не тільки суто пізнавальними, але й творчими, прикладними.

Теми можуть стосуватися будь-якого теоретичного питання з метою поглиблення знань окремих учнів. Як правило, теми належать до того питання, яке є актуальним для практичного життя, і разом з тим вимагають знань учнів не з одного предмета, а з різних галузей та їх творчого мислення. Але не завжди розв”язання важливого практичного питання за допомогою гри може бути добре спланованим. Чіткість організації залежить від конкретності постановки мети, визначення запланованих результатів, з”ясування вихідних даних. Ефективним є використання невеликих методичних рекомендацій або інструкцій, де визначається необхідна і допоміжна література, необхідне обладнання, можливо прилади для проведення гри, вимоги вчителя до кінцевого результату.

Необхідно організувати роботу таким чином, щоб учні навчалися:

- шукати шляхи вирішення основних і проміжних цілей і завдань, обираючи оптимальні;
- здійснювати й аргументувати вибір;
- передбачати наслідки вибору;
- діяти самостійно (без підказки);
- порівнювати отриманий результат з тим, що передбачається;
- об”єктивно оцінювати процес (саму діяльність) і результат гри.

Впровадження у навчально-виховний процес квест-гри базується на використанні учителем різноманітних методів навчання. На мою думку раціональними методичними прийомами під час проведення квест-гри є: дискусія, демонстрація, інформаційна підтримка, “Мозковий штурм”, аналіз вибору, морфологічний аналіз, творче рішення завдань, метод часових обмежень, метод інформаційної недостатності, метод інформаційної насиченості, порівняльний аналіз, само презентація.

Квест-гра може використовуватися вчителем як під час позаурочної роботи,

так і безпосередньо на уроках. Підготовка та проведення таких уроків, як семінарське заняття, учнівська конференція, узагальнення знань також можуть бути варіантом застосування, якщо передбачають розв”язання учнем або групою учнів будь-якої значущої проблеми з використанням різноманітних методів, засобів навчання, а також інтегрування знань, умінь з різних предметних областей.

Квест-гра включає в себе низку умовних етапів, сутність яких учені визначають по-різному. Як педагогічна технологія він не передбачає жорсткої алгоритмізації дій і не виключає творчого підходу, але вимагає відповідності принципам уроку-гри.

Аналіз сучасної педагогічної літератури засвідчив, що те, що одні науковці визначають загальними поняттями – підготовка, пізнавальний етап, завершення гри, інші конкретизують його: обрання теми і формулювання проблеми, осмислення ходу діяльності, розподіл обов”язків.

Структура побудови залежить від специфіки навчального предмета, авторських педагогічних розробок конкретної теми. Тому для різних видів може передбачатися різна кількість етапів. Проте якщо їх уніфікувати, то можна виокремити 5 етапів діяльності. Послідовність етапів роботи відповідає етапам продуктивної пізнавальної діяльності: проблемна ситуація – проблема, виявлена в ній та усвідомлена людиною, - пошук способів розв”язання проблеми – рішення. Етапи роботи можна подати за такою схемою:

Пошуковий:

- визначення теми Учасниками або Організатором квест-гри;
- пошук і аналіз проблеми Організатором або Учасниками;
- постановка мети Учасниками або Організатором.

Практичний:

- виготовлення маршрутних листів для кожної команди;
- формулювання конкретних завдань для Учасників під час проходження маршруту;
- виконання запланованих технологічних операцій (кроків- етапів гри)

Учасниками;

- поточний контроль якості виконання завдань Провідниками;
- внесення (за необхідності) змін у роботу Спостерігачами.

Контрольний:

- аналіз результатів виконання членами журі;
- оцінювання якості виконання членами журі.

Така розгорнута схема не може бути універсальною. Частково вона може бути видозміненою, в залежності від індивідуальних особливостей класу, творчості самого вчителя.

Пошуковий етап.

Дуже важливим для учнів є процес розкриття проблеми. Даний етап починається з визначення тематичного поля. Під тематичним полем у даному випадку розуміється певна обмежена сфера знань, що виділяється на основі спостережень пізнавальних потреб та інтересів учнів.

Педагоги відзначають, що діяльність, яка захоплює учня, активізує до життя всі його потенційні здібності. Для цього досить прислухатися до того, про що розмовляють учні, мати уявлення про їхні захоплення. Дуже важливо бути в курсі того, що їх цікавить, аби правильно визначити тематичне поле. Вибір тематичного поля – це організована й координована вчителем (під час гри Організатором процедура, результатом якої є визначення теми.

Перший і найпростіший спосіб – визначення теми, коли вчитель пропонує список тем. При цьому теми можуть анонсуватися, а можуть просто вивішуватися на стенді у вигляді списку. Безсумнівним плюсом такого способу є те, що учні ознайомлюються з можливими варіантами роботи. Але навіть найповніший список, складений учителем, виходить з його уявлень і уподобань і тому найчастіше обмежується його професійними інтересами та межами навчального предмета. Тому важливо залучити учнів до вибору теми. Педагоги, як правило, супроводжують власні пропозиції тематики з визначенням заходів заохочення учнів до роботи (можливість отримання більш високої оцінки з навчального предмета, складання іспиту у вигляді якісної участі у квест-грі).Це цілком припустимий варіант запуску

гри, особливо в ситуації, коли в учнів ще немає досвіду сам учитель тільки починає подібну роботу.

На першому етапі вчитель пояснює школярам, що і як вони мають робити. Діяльність учня тут можна звести до алгоритму, який слід сприймати лише як каркас і творчо збагачувати власними ідеями учнів.

Серед інших способів вибору тематики можна виділити перегляд відеофільмів, обговорення екскурсій, газетних статей книг тощо.

Практичний етап.

Перед початком гри всім Учасникам, Провідникам, Журі, Спостерігачам та Організатору пропонується виконання вправ “Криголам” та “Очікування” для більш тісного комунікативного контакту. Оголошуються правила гри. Проходження етапу записують в маршрутний лист.

Під час всіх кроків етапів квест-гри Провідники та Спостерігачі не дають відповіді на питання, які будуть їм поставлені. Хоча це правило і суперечить прагненню вчителя запропонувати свої знання та досвід учням, незалежно від їх запиту. Провідники та Спостерігачі не формулюють суджень, заперечень чи рекомендацій, поки учні цілком не висловлять усі свої думки і почуття.

Контрольний етап

Така розгорнута схема не може бути універсальною. Частково вона може бути видозміненою, в залежності від індивідуальних особливостей класу, творчості самого вчителя.

Оскільки суть гри полягає у поетапному виконанні командами завдань кодів та завдань кроків, то до перемоги першими може дійти як одна команда, так і декілька.

Незалежно від того чи була дитина в команді переможців чи аутсайдерів (що зазвичай трапляється рідко) процес інтегрування учнівських компетентностей без сумніву завершиться перемогою.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Баханов К. О. Технологія групової творчої справи в навчанні історії в школі. – Історія в школах України, 2000

Баханов К. О. Сучасна шкільна історична освіти: інноваційні аспекти. – Донецьк,

2005

Виховуємо людину і громадянина: навчально-методичний посібник. - Дрогобич, 2006

Лапінський В. Навчальне середовище нового покоління і особливості навчально-виховного процесу. – Інформатика, 2007

Пометун О. Методика навчання історії в школі. – К., 2005

2) ТВОРЧЕ ВИКОРИСТАННЯ РІЗНИХ ШЛЯХІВ УДОСКОНАЛЕННЯ ІННОВАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ДЛЯ ДОСЯГНЕННЯ МАКСИМАЛЬНОЇ ЕФЕКТИВНОСТІ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ.

(Співдоповідь вчителя історії Великої Т.П. під час проведення шкільного методичного тижня ; 15.11.2018.)

Змінюється мета і зміст освіти, з'являються нові засоби і технології навчання, але урок залишається головною формою навчання.

Підвищенню ефективності сучасного уроку сприяють модернізація інноваційних напрямків навчання , ідей позитивного педагогічного досвіду, нетипових навчання.

Які б інновації не вводилися, тільки на уроці, як і раніше, зустрічаються учасники освітнього процесу: вчитель і учень.

Завдання вчителя запланувати та реалізувати цілісний, результативний, цікавий для учнів урок. Тільки вчитель, який є майстром своєї справи, розуміє що потрібно постійно самостійно контролювати та підвищувати ефективність засобів уроку.

Значущим засобом підвищення ефективності уроку є різноманітність видів роботи на уроці. Щоб дитина краще включилася в навчальний процес я застосовую такі :

- Ігрова діяльність;
- Створення позитивних емоційних ситуацій;
- Роботу в групах, парах;
- Проблемне навчання.

На уроках необхідні елементи гри. Вони розвивають пізнавальну активність учнів та їхній розум. Застосування у навчаннні інноваційних технологій передбачає взаємодію учасників навчального процесу.

Робота в групах дозволяє мені вирішувати не тільки освітні задачі, а й виховні, формує комунікативні уміння, здобувається навичка роботи з підручником і додатковою літературою. Ця форма забезпечує облік індивідуальних особливостей кожної учнів, дозволяє підвищити відповідальність кожної дитини за результат роботи всієї групи.

До використання сучасних технологій я прийшла поступово. За весь час роботи в школі я знаходжуся в постійному пошуку і зрозуміла, що змінення змісту освіти неможливо без змін характеру діяльності вчителя на уроці.

Все це сприяло тому, що я оволоділа сучасними ІКТ технологіями , продовжую вдосконалювати методичні прийоми проблемного навчання, розвиваючого навчання, технології критичного мислення.

Технологія розвиваючого навчання дозволяє мені не тільки активізувати роботу і підвищить ефективність уроку, а і змінити характер навчальної діяльності. Стрижнем системи розвиваючого навчання є досягнення максимального загального розвитку школярів, а це приводить до підвищення якості знань. Підвищую ефективність уроку через творчі завдання. Але до оцінювання завдань такого роду підходжу диференційовано, тому що не кожній дитині вони під силу.

На сучасному етапі кожна, поважаюча себе людина повинна володіти **комп'ютерними технологіями**, які дозволяють формувати у учнів дослідницькі уміння, уміння працювати з інформацією, дати їм так багато навчального матеріалу, скільки вони можуть засвоїти.

Використання **технології проблемного навчання** вчить дітей ставити питання (проблеми) і відшукувати на них відповіді – важливий фактор росту якості навчання, засіб підготовки до творчості і праці.

На кожному уроці я залучаю учнів до самостійного визначення понять. На основі спостережень, описів учні виділяють суттєві ознаки предмета або явища. Головне у вирішенні пізнавальної проблеми – залучити школярів до роботи над даною проблемою., зацікавити їх новою діяльністю.

Вибір кожної з описаних технологій залежить від певних умов. До них я можу віднести і підбір дітей в класі, і зміст матеріалу, його об’єм, а також вікові і психологічні особливості класу.

Отже, шляхи підвищення ефективності уроку, на мою думку такі:

- Постійне підвищення наукової ерудиції, педагогічної майстерності вчителя.
- Раціональне використання часу уроку.
- Відповідність змісту освіти та методів навчання, можливостей тих, хто навчається і вчителя.
- Врахування індивідуальних особливостей учнів

  І головне, щоб успіх на уроці став результатом творчості не тільки моєї, а й моїх учнів.

Список використаної літератури

1. Савченко О.Я. Розвиток пізнавальної самостійності школярів. – К.: Радянська школа, 1982.
2. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології (навчальний посібник) / Дичківська І.М. – К.: Академвидав, 2004. – 352 с.
3. Інноваційні пошуки в сучасній освіті / За заг.ред. Л.І. Даниленко, Е.Ф. Паламарчук. – К.: Логос, 2004. – 220 с.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Концепції Нова українська школа від 14.12.2016 № 988-р. Дата оновлення: 14.12.2016. URL: https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/54258/аї

2.Концепція Нової Української школи [Електронний ресурс] – Режим доступу https://mon.gov.ua/ua/tag/nova-ukrainska-shkola

3. Про освіту: Закон України від 05.09.2017 р. № 2145-VIII. Голос України. 2017. 27 верес. (№ 178-179). С. 10–22.

4.Бербец Т. Контроль навчальних досягнень учнів у процесі проектно-технологічної діяльності / Т. Бербец // Трудова підготовка. – 2003. – №2

5.Бербец Т. Самостійна робота учнів під час виконання творчих проектів / Т. Бербец // Трудова підготовка. – 2004. – №4.

6. Ващук С. Проектно-технологічна діяльність учнів на уроках / С. Ващук // Трудова підготовка. – 2003. – № 2. 55

7.Єрмаков І. Життєва компетентність особистості: від теорії до практики. Науково-методичний посібник / І. Єрмаков. – Запоріжжя : Центріон, 2005.

8.Іванов В.Ф., О.В. Волошенюк Медіаосвіта та медіаграмотність: підручник / За науковою редакцією В.В. Різуна. – Київ: Центр вільної преси, 2012. – 352 с.

9.Коберник О. Дидактичні основи сучасного уроку трудового навчання / О. Коберник // Трудова підготовка. – 2003. – № 2. 6. Поборченко Н. Нові освітні технології / Н. Поборченко // Директор школи. – 2017. – № 4.

10.Баханов К. О. Технологія групової творчої справи в навчанні історії в школі. – Історія в школах України, 2000

11. Баханов К. О. Сучасна шкільна історична освіти: інноваційні аспекти. Донецьк, 2005

12. Виховуємо людину і громадянина: навчально-методичний посібник Дрогобич, 2006
13. Лапінський В. Навчальне середовище нового покоління і особливості навчально-виховного процесу. – Інформатика, 2007
14. Пометун О. Методика навчання історії в школі. – К., 2005
15. Квасов В. В. Практикум з основ правознавства. – Основа, 2004

ВИСНОВКИ

Традиційна освітня парадигма, основу якої складали знання, уміння і навички, поступається місцем новій, в основі якої – формування життєвої компетентності школяра, яка включає в себе і медіакомпетентність , що передбачає вміння використовувати сучасні ресурси під час навчання. Навчальна діяльність на уроках історії покликана не просто дати людині суму знань, умінь, навичок, а сформувати в неї медіакомпетентність . Мультимедійні технології збагачують навчальний процес і сприяють його ефективності. Звичайно, веб-квест має сильні й слабкі сторони. У сучасній практиці навчання історії метод виступає не як самостійна система, а як її елемент.

Сьогодні дедалі більше кажуть про те, що місія сучасної освіти полягає у тому, щоб допомогти виховати громадян, які зможуть жити й продуктивно працювати у суспільстві, яке стає динамічнішим і складнішим. Школа має допомогти молодим людям зорієнтуватися, обрати життєві орієнтири, усвідомити сутність і перспективу динамічних, багатокультурних, глобальних змін, освоїти їх і здійснювати протягом усього життя.

Отже, проблема формування медіакомпетентності учнів в умовах сучасної школи є актуальною і продиктована самим життям. Даний напрям є одним з пріоритетних напрямів реалізації концепції «Нова українська школа», тому головним завданням школи є всебічний розвиток індивідуальності дитини, формування ціннісних орієнтирів, формування життєво і соціально компетентної особистості, здатної самостійно здійснювати життєвий вибір, приймати нестандартні ефективні дієві рішення, вміти застосовувати свої знання та вміння вчитись упродовж життя.

Для здійснення формування медіакомпетентності слід подолати такі серйозні проблеми: відсутність необхідної для такого навчання матеріальної бази, неготовність частини вчителів працювати над своєю медіаграмотністю.

Національна доктрина розвитку освіти в Україні передбачає відмову від

авторитарної педагогіки й забезпечення розвитку освіти на основі прогресивних концепцій, ідей та методик. Оскільки шкільна історична освіта є складовою загальної середньої освіти, то відхід від однієї парадигми до іншої позначається і на навчанні в школі. Нагальною потребою суспільства стає вивчення і впровадження засобів медіасередовища.

На мою думку, є доцільним використання веб-квесту як технології навчання, зорієнтованої не на інтеграцію фактичних знань, а на їх застосування і набуття нових.

Аналіз сучасної педагогічної літератури засвідчив, що те, що одні науковці визначають загальними поняттями – підготовка, пізнавальний етап, завершення гри, інші конкретизують його: обрання теми і формулювання проблеми, осмислення ходу діяльності, розподіл обов`язків.

Програми з суспільствознавчих дисциплін передбачають засвоєння значного за обсягом матеріалу в обмежений час. Це ставить перед учителем складне завдання: визначити, який матеріал необхідно розглянути на уроці обов’язково і репродуктивно, яку частину — фрагментарно і інтерактивно, а що дати учням для самостійного вивчення в групі або індивідуально використовуючи паперовий підручник або електронний чи навіть он-лайн. Автор пропонує вирішити цю проблему шляхом застосування ІКТ .