



ДЕРЖАВНА СЛУЖБА УКРАЇНИ З НАДЗВИЧАЙНИХ СИТУАЦІЙ  
ІНСТИТУТ ДЕРЖАВНОГО УПРАВЛІННЯ  
У СФЕРІ ЦИВІЛЬНОГО ЗАХИСТУ

## ВИПУСКНА РОБОТА

на тему:

Інноваційні педагогічні технології у навчальному процесі з підвищення  
кваліфікації у сфері цивільного захисту

(назва теми)

слухача з короткострокового підвищення кваліфікації з питань цивільного  
захисту 1-ої категорії

(назва категорії)

викладача

(посада, вчений ступінь (звання), прізвище, ім'я, по батькові)

Діневич Григорія Іделійовича

Перевірив: *к. Військова, н. доцент*

(посада, вчений ступінь (звання), прізвище, ініціали)

*Магуренко В. Т.*

КИЇВ 2017

## ЗМІСТ.

<b>Вступ</b> .....	3
<b>1.Іноваційні педагогічні технології в ігрових, неігрових інтерактивних методах навчання</b> .....	7
1.1 Ігрові інтерактивні методи навчання.....	7
1.2. Неігрові інтерактивні методи навчання .....	7
1.3. Імітаційні методи активного навчання.....	7
1.4. Ігрові імітаційні методи навчання .....	7
<b>2. Іноваційні педагогічні технології колективно-групового навчання</b> .....	9
2.1.Обговорення проблеми в загальному колі.....	9
2.2 Мікрофон .....	9
2.3. Незакінчені речення .....	9
<b>3. Іноваційні педагогічні технології опрацювання дискусійних питань</b> .....	15
3.1 Метод ПРЕС.....	15
3.2 Займи позицію.....	15
3.3. Зміни позицію. ....	15
3.4 Дискусія .....	15
3.5 Мозковий штурм (мозкова атака).....	15
<b>4. Використання додаткових інформаційних джерел</b> .....	17
<b>Висновки</b> .....	20
<b>Список використаних джерел</b> .....	21

### **Вступ.**

Впродовж всього часу існування України, як незалежної держави, у сфері цивільного захисту відбувалися і відбуваються значні системні перетворення, удосконалення законодавчої та нормативно-правової бази, реформування органів управління та сил цивільного захисту, навчальних закладів і наукових установ.

Але ж негаразди багатьох галузей вітчизняного виробництва, численні аварії та катастрофи свідчать про те, що однією з причин цих негативних явищ є недостатня компетентність сучасних спеціалістів та фахівців у сфері цивільного захисту. Тому і функціональне навчання необхідно віднести до найбільш актуальних проблем сучасної педагогічної науки та практики.

Оскільки навчально-методичні центри цивільного захисту та безпеки життєдіяльності здійснюють підготовку та перепідготовку керівних кадрів та фахівців (людей дорослих, які мають певну освіту і кваліфікацію), доцільно проводити процес навчання в форматі андрогогічного підходу.

У нашому суспільстві ми називаємо дорослою ту людину, що досягла фізіологічної, психологічної і соціальної зрілості, володіє певним життєвим досвідом, рівнем самосвідомості. Відсіля і навчання дорослих має цілий ряд особливостей.

Перш ніж розглянути сутнісні ознаки інноваційних педагогічних технологій, уточнимо ключові поняття «інновація» та «педагогічна технологія».

Слово "інновація" має латинське походження і в перекладі означає оновлення, зміну, введення нового. У педагогічній інтерпретації інновація означає нововведення, що поліпшує хід і результати навчально-виховного процесу. Інновацію можна розглядати як процес (масштабну або часткову зміну системи і відповідну діяльність) і продукт (результат) цієї діяльності.

Таким чином, інноваційні педагогічні технології як процес - це «цілеспрямоване, систематичне й послідовне впровадження в практику оригінальних, новаторських способів, прийомів педагогічних дій і засобів, що охоплюють цілісний навчальний процес від визначення його мети до очікуваних результатів» (І. Дичківська). У значенні продукту діяльності визначимо інновацію як оригінальні, новаторські способи та прийоми педагогічних дій і засоби. [14].

Дослідники проблем педагогічної інноватики (О. Арламов, М. Бургін, В. Журавльов, Н. Юсуфбекова, А. Ніколс та ін.) намагаються співвіднести поняття нового у педагогіці з такими характеристиками, як корисне, прогресивне, позитивне, сучасне, передове. Зокрема, В. Загвязинський вважає, що нове у педагогіці - це не лише ідеї, підходи, методи, технології, які у таких поєднаннях ще не висувались або ще не використовувались, а й той комплекс елементів чи окремі елементи педагогічного процесу, які несуть у собі прогресивне начало, що дає змогу в ході зміни умов і ситуацій ефективно розв'язувати завдання виховання та освіти [14].

Якщо звертатися до джерел поняття "технологія", то ми повинні зафіксувати, що воно походить із двох грецьких слів - мистецтво, майстерність і слово, навчання. Таким чином, технологію можна визначити як усвідомлене практичне мистецтво, усвідомлена майстерність.

Порівнюючи традиційну та інноваційну освіту, які сьогодні паралельно існують в Україні, І. Зязюн зробив висновки, традиційна система навчання є безособистісною, "бездітною... без людською". У ній "людина... постає... об'єктом, яким можна керувати за допомогою зовнішніх впливів, загальних стандартів і нормативів"[14].

Не всі згодні з цією оцінкою. Але всі серед головних недоліків традиційної системи навчання називають: авторитарний стиль керівництва; домінування пояснювально-ілюстративного типу навчання і репродуктивної діяльності слухачів; перевагу фронтальної роботи, обмеженість діалогічного

спілкування; породжені цими факторами невміння і небажання частини дорослих вчитися; відсутність у них поцінування освіти, самоосвіти.

Інноваційна діяльність є специфічною і досить складною, потребує особливих знань, навичок, здібностей. Впровадження інновацій неможливе без педагога-дослідника, який володіє системним мисленням, розвиненою здатністю до творчості, сформованою й усвідомленою готовністю до інновацій. Педагогів-новаторів такого типу називають педагогами інноваційного спрямування, їм властиві чітка мотивація інноваційної діяльності та викристалізована інноваційна позиція, здатність не лише включатися в інноваційні процеси, але й бути їх ініціатором.

Завдяки старанням педагогів-новаторів нових орбіт сягало мистецтво навчання і виховання, їм належать різноманітні відкриття. На новаторську педагогічну практику зорієнтовано і немало представників науки, які свої авторські програми реалізують у закладах освіти не як експериментатори, а як ініціативні викладачі. У новаторській педагогіці багатогранно втілена творча сутність навчально-виховного процесу. Якщо наукова педагогіка розвиває загальні закономірності і теоретичні проблеми виховання, то новаторська творить ефективні педагогічні технології.

Перед кожним із нас два шляхи: жити минулими заслугами, закриваючи очі на кардинальні зміни у світі, прирікаючи своїх слухачів на життєвий неуспіх, або пробувати щось змінити у своєму ставленні до новітніх освітніх технологій. Гарно про це сказав І. Підласий: "Можна бездумно тужити за втраченими ідеалами, скаржитись на падіння духовності та вихованості, втрату людяності й моральності, загалом на життя і зовсім незвичну школу, але хід подій вже не повернути. Погрожувати поїздові, що стрімко віддаляється від перону, дозволено лише дітям". [14].

Таким чином, одним з найважливіших стратегічних завдань на сьогоденному етапі модернізації освіти України є забезпечення якості підготовки спеціалістів на рівні міжнародних стандартів. Розв'язання цього

завдання можливе за умови зміни педагогічних методик та впровадження інноваційних технологій навчання.

**Мета та завдання роботи.** На основі аналізу теоретичних засад та наукової літератури дослідити існуючі інноваційні педагогічні технології у навчальному процесі з підвищення кваліфікації у сфері цивільного захисту.

**Об'єктом роботи** є організація навчання на курсах підвищення кваліфікації у сфері цивільного захисту.

**Предметом роботи** є відокремлення найбільш доцільних методів інтерактивного навчання з метою удосконалення навчального процесу .

## **1. Інноваційні педагогічні технології в ігрових, неігрових інтерактивних методах навчання**

**1.1 Ігрові інтерактивні методи навчання включають:** імітаційні методи, до яких відносяться: рольові ігри, що підрозділяються на ігри-драматизації і ролеві дискусії; навчальні ділові ігри, що включають операційні та імітаційні ділові ігри. Неімітаційні ігрові інтерактивні методи навчання представлені: дослідницькими діловими іграми; кейс-методами; проектними методами; організаційно-діяльнісними іграми (організаційно-розумові, моделюючі, проектні гри); аналізом конкретних ситуацій (аналіз мікроситуацій, аналіз ситуацій-ілюстрацій, аналіз ситуацій-проблем, розбір і обговорення конкретного матеріалу, вивчення передового досвіду і обмін знаннями); тренінговими методами (тренінг сенситивності, комунікативний тренінг, відеотренінг).

**1.2. Неігрові інтерактивні методи навчання представлені методами діалогічної взаємодії:** дебати, диспути, відкриті форуми, різні види дискусій ("Круглий стіл", проблемна дискусія, експрес-дискусія, "Акваріум", "Ліберальний клуб", текстова дискусія). А також методами автентичного оцінювання досягнень слухачів (портфоліо).

### **1.3. Імітаційні методи активного навчання.**

Розглянемо класифікацію методів активного навчання запропоновану А.М. Смолкіним. Він розрізняє **імітаційні методи активного навчання**, тобто форми проведення занять, у яких навчально-пізнавальна діяльність побудована на імітації професійної діяльності. Імітаційні методи поділяються на ігрові й неігрові. До ігрового належать проведення ділових ігор, ігрового проектування й т.п., а до неігрових - аналіз конкретних ситуацій, рішення ситуаційних завдань й інших.

### **1.4. Ігрові імітаційні методи навчання**

До **ігрових імітаційних** форм також відносяться: Стажування з виконанням посадової ролі – форма й метод активного навчання конкретного

типу, при якому «моделлю виступають сама дійсність, а імітація зачіпає в основному виконання ролі (посади).

Імітаційний тренінг припускає відпрацьовування певних спеціалізованих навичок й умінь по роботі з різними технічними засобами й пристроями.

Розігрування ролей (інсценівка) – ігровий спосіб аналізу конкретних ситуацій, в основі яких лежать проблеми взаємин у колективі, проблеми вдосконалювання стилю й методів керівництва.

Ігрове проектування – практичне заняття, суть якого складається в розробці інженерного, конструкторського, технологічного й іншого видів проектів в ігрових умовах, що максимально відтворюють реальність.

Дидактична гра – це модель, тобто заміщення реально існуючого об'єкта, процесу, явища, здійснюване за допомогою різних засобів.

Методи активного навчання можуть використатися на різних етапах навчального процесу:

1 етап - первинне оволодіння знаннями. Це можуть бути проблемна лекція, евристична бесіда, навчальна дискусія й т.д.

2 етап - контроль знань (закріплення), можуть бути використані такі методи як колективна розумова діяльність, тестування й т.д.

3 етап - формування професійних умінь, навичок на основі знань і розвиток творчих здатностей, можливе використання модельованого навчання, ігрові й неігрові методи.



## **2. Інноваційні педагогічні технології колективно-групового навчання**

До цієї групи належать інтерактивні технології, що передбачають одночасну спільну (фронтальну) роботу всього колективу.

**2.1. Обговорення проблеми в загальному колі.** Це загальновідома технологія, яка застосовується, як правило, в комбінації з іншими. Її метою є прояснення певних положень, привертання уваги слухачів до складних або проблемних питань у навчальному матеріалі, мотивація пізнавальної діяльності, актуалізація опорних знань тощо. [11].

**2.2 Мікрофон.** Різновидом загально групового обговорення є технологія “ Мікрофону ” яка надає можливість кожному сказати щось швидко, по черзі, відповідаючи на запитання або висловлюючи свою думку чи позицію.

**2.3. Незакінчені речення.** Цей прийом часто поєднується з “ Мікрофоном ” і дає можливість ґрунтовніше працювати над формою висловлення в палих ідей, порівнювати їх з іншими. Робота за такою методикою дає присутнім змогу долати стереотипи, вільніше висловлюватися щодо запропонованих тем, відпрацьовувати вміння говорити коротко, але по суті й переконливо.

**2.4 Мозковий штурм.** Відома інтерактивна технологія колективного обговорення, що широко використовується для вироблення кількох вирішень конкретної проблеми. Мозковий штурм спонукає слухачів проявляти уяву та творчість, дає можливість їм вільно висловлювати свої думки. Мета “ мозкового штурму ” чи “ мозкової атаки ” в тому, щоб зібрати якомога більше ідей щодо проблеми від усіх слухачів протягом обмеженого періоду часу. [7].

**2.5 Навчаючи – учусь.** Цей метод використовується при вивченні блоку інформації або при узагальненні та повторенні вивченого. Він дає можливість слухачам взяти участь у передачі своїх знань другим слухачам. Використання цього методу підвищує інтерес до навчання.

**2.6 Ажурна пилка (“Мозайка, “ Джиг-со ”).** Дана технологія використовується для створення на занятті ситуації, яка дає змогу слухачам працювати разом для засвоєння великої кількості інформації за короткий проміжок часу. Ефективна і може замінити лекції у тих випадках, коли початкова інформація повинна бути донесена до слухачів перед проведенням основного (базисного) заняття або доповнює таке заняття. Заохочує слухачів допомагати один одному вчитися, навчаючи. [5].

**2.7 Аналіз ситуації.** На заняттях зміст деяких понять слухачі засвоюють, аналізуючи певні ситуації. Такі ситуації можуть аналізуватись слухачами індивідуально, в парах, в групах або піддаватись в загальному колі. Такий аналіз потребує певного підходу, алгоритму. Технологія вчить слухачів ставити запитання, відрізняти факти від думок, виявляти важливі та другорядні обставини, аналізувати та приймати рішення.

**2.8 Вирішення проблем.** Метою застосування такої технології є навчити слухачів самостійно вирішувати проблеми та приймати колективне рішення.

**2.9 Дерево рішень.** Як варіант технології вирішення проблем можна використати “ дерево рішень ”, яке допомагає слухачам проаналізувати та краще зрозуміти механізми прийняття складних рішень.

**2.10 Ділова гра, як метод активного навчання.** Одним з найбільш ефективних активних методів навчання є ділова гра. Уже в 1932 році в Ленінграді М.М. Бирштейн уперше використала в навчанні ігровий метод (ділову гру). На 1991 рік у світі використалося більше 2000 ділових ігор з них тільки в колишньому СРСР і США - понад 1200. Розповсюджуються й впроваджуються ділові ігри в Англії, Канаді, Японії, Франції, Німеччині, Польщі, Чехії, Словаччині й ін.

Дослідники встановили, що при подачі матеріалу в такій формі засвоюється близько 90% інформації. Активність слухачів проявляється яскраво, носить тривалий характер й «змушує» їх бути активними. [6].

У цей час розрізняють три сфери застосування ігрового методу:

1. Навчальна сфера: навчальний метод застосовується в навчальній програмі для навчання, підвищення кваліфікації.

2. Дослідницька сфера: використовується для моделювання майбутньої професійної діяльності з метою вивчення прийняття рішень, оцінки ефективності організаційних структур і т.д.

3. Оперативно-практична сфера: ігровий метод використовується для аналізу елементів конкретних систем, для розробки різних елементів системи утворення.

Педагогічна суть ділової гри - активізувати мислення слухачів, підвищити самостійність майбутнього фахівця, внести дух творчості в навчання, наблизити його, підготувати до професійної практичної діяльності. Головним питанням у проблемному навчанні виступає «чому», а в діловій грі - «що було б, якби...». Даний метод розкриває особистісний потенціал слухача: кожен учасник може продіагностувати свої можливості поодиноці, а також й у спільній діяльності з іншими учасниками. У процесі підготовки й проведення ділової гри, кожен учасник повинен мати можливість для самоствердження й саморозвитку. Викладач повинен допомогти слухачеві стати в грі тим, ким він хоче бути, показати йому самому його кращі якості, які могли б розкритися в ході спілкування. Ділова гра - це контрольована система, тому що процедура гри готується і коректується викладачем. Якщо гра проходить у планованому режимі, викладач може не втручатися в ігрові відносини, а тільки спостерігати й оцінювати ігрову діяльність студентів. Але якщо дії виходять за межі плану, зривають мету заняття, викладач може відкоригувати спрямованість гри і її емоційний настрій.

Перед впровадженням в навчальний процес ділової гри, рекомендується починати з **імітаційних вправ**. Вони відрізняються меншим обсягом й обмеженістю розв'язуваних завдань. Імітаційні вправи ближче до навчальних ігор. Їх ціль - надати слухачам можливість у творчій обстановці закріпити ті або інші навички, акцентувати увагу на якому-небудь важливому понятті,

категорії, законі. Та обов'язковою умовою є наявність в імітаційній вправі протиріччя, тобто елемент проблемності.

Після імітаційних вправ можна переходити до ділових ігор. У навчальному процесі - це скоріше, рольова гра, тому що слухачі ще не володіють повною мірою своєю спеціальністю. Ціль даної гри - сформувати певні навички й уміння слухачів в у їх активному творчому процесі. Соціальна значимість ділової гри в тім, що в процесі рішення певних завдань активізуються не тільки знання, але й розвиваються колективні форми спілкування. [4].

У підготовці ділової гри можна виділити наступні операції:

1. Вибір теми й діагностика вихідної ситуації. Темою гри може бути практично будь-який розділ навчального курсу. Бажаним є те, щоб навчальний матеріал мав практичний вихід на ті функції, які покладаються на фахівця у сфері цивільного захисту.

2. Визначення структури з урахуванням мети, завдань, теми, складу учасників. Діагностика ігрових якостей учасників ділової гри. Проведення занять в ігровій формі буде ефективніше, якщо дії викладача звернені не до абстрактного слухача, а до конкретного слухача або групи.

Діагностика об'єктивної обстановки. Розглядається питання про те, де, як, коли, за яких умов, і з якими предметами буде проходити гра.

Для підготовки ділової гри можуть використовуватися всі дидактичні методи: пояснювально-ілюстративний, репродуктивний, проблемне виклад, частково-пошуковий, дослідницький. Так само слід дотриматися методичних вимог: гра повинна бути логічним продовженням і завершенням конкретної теоретичної теми (розділу) навчальної дисципліни, практичним доповненням вивчення дисципліни в цілому; максимальна наближеність до реальних професійних умов; створення атмосфери пошуку й невимушеності; ретельна підготовка навчально-методичної документації; чітко сформульовані завдання; умови й правила гри; виявлення можливих варіантів рішення зазначеної проблеми; наявність необхідного встаткування.

Ділова гра яку на курсах підвищення кваліфікації застосовується з метою вироблення в слухачів навиків прийняття управлінських рішень в НС включає наявність ігрового моделювання та розподіл ролей між учасниками гри; наявність загальної мети всього колективу, досягнення якої забезпечується взаємодією учасників гри, підкоренням їх різнобічних інтересів цій загальній меті.

У використанні ділової гри можна відзначити позитивні й негативні моменти. Позитивне в застосуванні ділові ігри: висока мотивація, емоційна насиченість процесу навчання; підготовка до професійної діяльності, формуються знання.

Негативним є: висока трудомісткість до заняття для викладача, він повинен бути уважним і доброзичливим керівником протягом усього ходу гри; більша напруженість для викладача, зосередженість на безперервному творчому пошуку, володіння акторськими даними; неготовність слухачів до роботи з використанням ділової гри; труднощі із заміною викладача, що проводив гру. Викладач, що не має глибокого й стабільного контакту зі членами групи, не може на високому рівні провести ділову гру. Якщо викладач не викликає довіри в слухачів своїми знаннями, педагогічною майстерністю, людськими якостями, гра не буде мати запланованого результату, або навіть може мати протилежний результат. Ділові ігри будуються на принципах колективної роботи, практичної корисності, демократичності, гласності, змагальності, максимальній зайнятості кожного й необмеженої перспективи творчої діяльності в рамках ділової гри. Вона повинна містити в собі все нове і прогресивне, що з'являється в педагогічній теорії й практиці. Таким чином, для підвищення пізнавальної активності слухачів, викладачеві пропонується безліч різних розроблених методів, які він може використати у своїй викладацькій діяльності.

**2.11 Дискусійні методи.** Методи ці відомі зі стародавності й були особливо популярні в середині минулого століття (диспут як форма пошуку істини). Елементи дискусії (суперечки, зіткнення позицій, навмисного

загострення й навіть перебільшення протиріч в обговорюваному змістовному матеріалі) можуть бути використані майже в будь-яких організаційних формах навчання, включаючи лекції. [7]. У лекціях-дискусіях звичайно виступають два викладачі, що захищають принципово різні точки зору на проблему, або один викладач, що володіє артистичним дарунком перетвілення (у цьому випадку іноді використовуються маски, прийоми зміни голосу й т.п.). Але частіше дискутують не викладачі між собою, а викладачі й слухачі або слухачі один з одним. В останньому випадку бажано, щоб учасники дискусії представляли певні групи, що пускає в хід соціально-психологічні механізми формування ціннісно-орієнтовної єдності, колективістичної ідентифікації й ін., які підсилюють або навіть породжують нові мотиви діяльності.

### **3. Інноваційні педагогічні технології опрацювання дискусійних питань.**

Дискусії є важливим засобом пізнавальної діяльності слухачів у процесі навчання. Вони значною мірою сприяють розвитку практичного мислення, дають можливість визначити власну позицію, поглиблюють знання з теми, яку обговорюється.

**3.1 Метод ПРЕС.** Метод навчає слухачів виробляти й оформлювати аргументи, висловлювати думки з дискусійного питання у виразній і стилістичній формі, переконувати інших.

**3.2 Займи позицію.** Цей метод демонструє різноманіття поглядів на проблему, що вивчатиметься, або після опанування слухачами певної інформації з проблеми й усвідомлення ними можливості протилежних позицій щодо їх вирішення.

**3.3. Зміни позицію.** Така технологія є подібною до попередньої. Вона також дає можливість обговорити дискусійні питання за участі всіх слухачів. Метод дозволяє стати на точку зору іншої людини, розвивати навички аргументації, активного слухання.

**3.4 Дискусія** . Дискусія – це широке публічне створення якомось спірного питання. Вона є важливим засобом пізнавальної діяльності, сприяє розвитку критичного мислення учнів, дає можливість визначити власну позицію, формує навички аргументації та відстоювання своєї думки, поглиблює знання з обговорюваної проблеми.

**3.5 Московий штурм (Москова атака,)** - широко вживаний спосіб продукування нових ідей для вирішення наукових і практичних проблем. Його мета - організація колективної розумової діяльності з пошуку нетрадиційних шляхів рішення проблем.

Використання методу мозкового штурму в навчальному процесі Центра дозволяє вирішити наступні завдання:

- сприяє творчому засвоєнню слухачами навчального матеріалу;
- встановлює зв'язок теоретичних знань з практикою;
- активізує навчально-пізнавальну діяльність слухачів;

- формує здатність концентрувати увагу і розумові зусилля на рішенні актуальної задачі;

- формує досвід колективної розумової діяльності.

Проблема, що формулюється на занятті за методикою мозкового штурму, повинна мати теоретичну або практичну актуальність і викликати активний інтерес слухачів. Загальним вимогам, які необхідно враховувати при виборі проблеми для мозкового штурму - можливість багатьох неоднозначних варіантів вирішення проблеми, яка висувається перед слухачами як навчальне завдання. Підготовка до мозкового штурму включає наступні кроки:

- визначення мети заняття, конкретизація навчального завдання; планування загального ходу заняття, визначення часу кожного етапу заняття;

- підбір питань для розминки;

- розробка критеріїв для оцінки пропозицій, що поступили, і ідей, що дозволить цілеспрямовано і змістовно провести аналіз і узагальнення підсумків заняття.

Існують певні правила, дотримання яких дозволить більш продуктивно провести мозковий штурм. Перерахуємо основні з них:

1. Під час навчання немає ні начальників, ні підлеглих, ні новачків, ні ветеранів - є ведучий і учасники; ніхто не може претендувати на особливу роль.

2. Категорично забороняються взаємні критичні зауваження і оцінки, вони заважають виникненню нових ідей.

3. Слід утримуватися від дій, жестів, які можуть бути невірно представлені іншими учасниками навчання .

4. Як би не була фантастична або неймовірна ідея, висунута ким-небудь з учасників навчання, вона має бути зустрінута зі схваленням.

5. Спробуйте із самого початку переконати себе, що позитивне вирішення цієї проблеми має для вас надзвичайно важливе значення.



6. Не думайте, що ця проблема може бути розв'язана тільки відомими способами.

7. Чим більше надано пропозицій, тим більше вірогідність появи нової і цінної ідеї.

#### **4. Використання додаткових інформаційних джерел .**

Серед великої кількості існуючих інтерактивних методів сучасної педагогічної технології , увагу до себе привернули численні інформаційні джерела. Будучи чинним фактором розвитку сучасного українського суспільства, вони б надавали можливість проводити цікаві аналогії між класичними тезами підручника та яскравими, дійсними прикладами з життя. З часом стало зрозуміло, що для досягнення певної мети в використанні додаткових інформаційних джерел необхідно познайомитися з самою Медіа культурою та оволодіти дослідницькою методологією, тобіш медіа дослідженням. В даному випадку медіа культура, є виробництвом медіа засобів, медіа технологій та медіа продукції у формі періодичних видань, книжок, теле та радіопрограм, фотозображень, художніх та документальних фільмів тощо. На мій погляд любе дослідження базується на кількох складових:

1. поставлена мета (що досліджуємо ).
2. засіб дослідження ( за допомогою яких прийомів та методів).
3. результати роботи ( отримання медіа продукту ).

Наприклад : Так при вивченні теми 3.3 «Біологічний захист « поряд з зображенням представників отруйного світу тварин, узятих з Інтернету, слухачам надається цікаве повідомлення з місцевої херсонської газети « Гривна « № 22( 1012) за 29 травня 2016 р. « З ранку 7 червня рятувальники випроводжували з подвір'я сільської хати Малої Олександрівки Велика Олександрійського району степову гадюку ...» Таким чином, при наявності вільного часу, приходиться « моні торити « по всім телепрограмам та місцевим газетам і збирати по маленьким крупицям важливий та цікавий матеріал для слухачів. Так з часом, створюється банк даних з додаткових інформаційних джерел, який періодично використовується при функціональному навчанні керівних кадрів. Яку ж кількість додаткових інформаційних джерел може використовувати викладач в процесі

навчання : одне , кілька , безліч ? А це мабуть , в залежності від таких важливих складових як:

1. Категорія слухачів.
2. Теми заняття.
3. Мети.
4. Типу заняття.
5. Кількості годин.

Щодо прийомів в використанні додаткового « Банку даних » з питань ЦЗ , то їх чимало . Найбільш поширеним є «Метод підтвердження « коли під час пояснення нового матеріалу ( окрім нормативного документу чи тези посібника ) до слухачів доводиться яркий, цікавий та лаконічний медіа текст

Працюючи з категорією «Голів сільських, селищних та міських рад при вивченні теми 6.1 до присутніх доводиться виступ начальника головного управління Держсанназора Херсонської області В. Безкровного на колегії 21 лютого 2016 р. «враховуючи високу загазованість повітря сіркою та двоокисом азоту (3059 проб атмосферного повітря за 2015 р.), є деякі сумніви щодо точності досліджень з екологічност, це потребує змін в системі моніторингу Херсонщини...» . Газета « Гривна « № 10 ( 1000 ) за 6 березня 2016 р. І вже під час закріплення нового матеріалу (чи опитування ), викладач має змогу спостерігати , а потім і проаналізувати наскільки вдало їм була застосована та чи інша « медіа технологія «Окрім того, враховуючи що керівні кадри та фахівцями з питань ЦЗ повинні навчати своїх підлеглих на об'єктовому рівні на місцях, треба привчати їх до думки: « хто володіє інформацією, той володіє світом «А усе починається з першого установочного заняття, де слухачам пропонується прийняти участь в методі «Контент – аналізу «Для успішної самопідготовки присутні завчасно ознайомлюються з тематикою. Метод передбачає на протязі 5 днів активну участь слухачів у відстежуванні в теленовинах та відео сюжетах провідних українських телеканалів питань пов'язаних з ЦЗ. Отримані данні з додаткових інформаційних джерел, слухачі фіксують у зошитах, потім

доводять до присутніх на чергових заняттях, тобто проводять невеликий «Дискурс – аналіз «надаючи своїм колегам цікаві, свіжі факти, спонукаючи їх замислитися. Так «Голови сільських та селищних рад» при вивченні теми «Захист с/г рослин та тварин «отримавши завдання на самопідготовку, відстежують дії Росії відносно української картоплі. Інформація № 1: TV «Вікна» - СТБ «Держ. сільхоз. нагляд Росії заборонив ввіз української картоплі з причин враження її золотою картопляною «Неметодою «Інформація № 2: TV «5 канал» Новини, «На російсько-українському кордоні було заблоковано 600 тонн української картоплі враженої паразитами «Викладач повинен привчити себе та слухачів з функціонального навчання до простої але важливої аксіоми: люба доповідь з питань ЦЗ, повинна бути лаконічною а наприкінці супроводжуватися обґрунтованим висновком. Збираючи Банк додаткових інформаційних даних викладач робить усе, щоб медіа тексти та медіа повідомлення стали для аудиторії слухачів з функціонального навчання найбільш доступними, послідовними, логічними. Викладаючи питання пов'язані з ЦЗ треба постійно пам'ятати й про доцільність та раціональність, які будучи важливими дидактичними принципами, стають надійними супутниками пошуковців, як збоку викладачів так і слухачів. Саме ж збирання, узагальнення, аналіз цікавих, важливих даних, повинно привести сучасного слухача до висловлення власних думок, а вміння порівнювати, аналізувати інформацію - зробіть його найбільш зацікавленим та активним.

### **Висновки .**

Аналізуючи складові інноваційних педагогічних технологій, можна довести, що вони відповідають такій умові, як самореалізація особистості слухача. Даний висновок підтверджується наступними аргументами. По-перше, самореалізація слухача можлива тільки у дії і аналізується відносно його особистого простору. Отже, розглядаючи самореалізацію слухачів в навчальній діяльності, вона визначається як динамічна взаємодія того, хто навчається зі своїм внутрішнім світом і зовнішнім - обов'язковим простором в діловій формі активності, при якій відбувається перехід його потенційних можливостей в актуальні, а результативність характеризується відчуттям успіху. Як було згадано вище, інтерактивні методи навчання як основа інноваційних педагогічних технологій припускають обов'язкову взаємодію учасників освітнього процесу. По-друге, одним з основних видів інтерактивних методів навчання являється гра – спільна діяльність, яка представляє собою одну з головних психолого-педагогічних основ процесу самореалізації в навчальній діяльності. По-третє, емоційні переживання відчуття ситуації успіху, усвідомленість і рефлексія здійснюваної діяльності також є невід'ємною частиною процесу самореалізації особистості.

Таким чином, використання розглянутих складових інноваційних педагогічних технологій у сфері навчання ЦЗ під час занять в мережі курсів підвищення кваліфікації, сприяє самореалізації слухача. Застосування тих чи інших інтерактивних методів навчання обмежується тільки рівнем кваліфікації та підготовленості викладача. Будь яка активна форма проведення занять сприяє більш якісному засвоєнню поданої інформації слухачем. Саме тому впровадження інтерактивних методів в навчальну роботу схвалюється та може широко вживатися.