



ДЕРЖАВНА СЛУЖБА УКРАЇНИ З НАДЗВИЧАЙНИХ СИТУАЦІЙ

**ІНСТИТУТ ДЕРЖАВНОГО УПРАВЛІННЯ
У СФЕРІ ЦИВІЛЬНОГО ЗАХИСТУ
НАУКОВО-МЕТОДИЧНИЙ ЦЕНТР
МЕРЕЖІ ОСВІТНІХ УСТАНОВ ЦИВІЛЬНОГО ЗАХИСТУ**

ВИПУСКНА РОБОТА

на тему:

**ІННОВАЦІЙНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ У НАВЧАЛЬНОМУ
ПРОЦЕСІ З ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ
У СФЕРІ ЦИВІЛЬНОГО ЗАХИСТУ**

слухача групи № _____ завідувача пункту (навчально-консультаційного у м.
Хмільнику) Навчально-методичного центру цивільного захисту та безпеки
життєдіяльності Вінницької області **Сашко Тамари Яківни**

(підпис слухача)

Перевірив: _____
(посада, вчений ступінь (звання), прізвище, ініціали)

КИЇВ 2018

ЗМІСТ

| | | |
|-----|---|----|
| 1. | Вступ | 3 |
| | Інноваційні педагогічні технології як основа ефективності | |
| 2. | організації навчального процесу. Інтерактивне навчання | 5 |
| | як інноваційна технологія | |
| 3 | Інтерактивні методи навчання | 8 |
| 3.1 | Метод мозкового штурму | 8 |
| 3.2 | Метод «Круглий стіл» | 9 |
| 3.3 | Ділові та рольові ігри | 9 |
| 3.4 | Метод кейс-стаді | 10 |
| 3.5 | Метод запитань | 10 |
| 4. | Класифікація інноваційних технологій навчання | 12 |
| 5. | Критерії ефективності інтерактивних технологій | 19 |
| 6. | Висновки та пропозиції | 21 |
| 7 | Список використаних джерел | 22 |

I. ВСТУП

Важливою функцією держави є захист населення, територій, навколишнього природного середовища та майна від надзвичайних ситуацій шляхом запобігання таким ситуаціям, ліквідації їх наслідків і надання допомоги постраждалим у мирний час та в особливий період [6 ст.4].

Тому для реалізації цієї функції створена Єдина державна система цивільного захисту, одним із основних завдань якої є навчання населення щодо поведінки та дій у випадку виникнення надзвичайної ситуації. Одним із таких навчальних закладів галузевої системи освіти дорослих є навчально-методичні центри цивільного захисту та безпеки життєдіяльності, які проводять функціональне навчання (підвищення кваліфікації цільового призначення) керівного складу та фахівців, діяльність яких пов'язана з організацією та здійсненням заходів з питань цивільного захисту, забезпечують надання інших освітніх послуг та методичний супровід підприємств, установ, організацій, що проводять навчання населення діям у надзвичайних, аварійних ситуаціях та в умовах терористичного акту [7, п.1.1.].

Запорукою якісного проведення функціонального навчання є набуття достатнього рівня компетентностей категоріями осіб, які за окремою функцією професійної діяльності, що поширюється Кодексом цивільного захисту на штатні посади у складі певного органу влади або суб'єкта господарювання, виконують завдання, пов'язані з організацією та здійсненням заходів з питань цивільного захисту [6, ст.19].

При цьому, використання різноманітних методів навчання, як способів спільної роботи викладача і слухачів, дає можливість краще засвоювати знання, уміння, навички, психологічно підготувати слухачів до дій в умовах різноманітних надзвичайних ситуацій.

Мета: ознайомлення з різними інноваційними технологіями, дослідження доцільності використання даних технологій в навчальному процесі, виявлення недоліків та позитивних ознак при використанні інтерактивних технологій.

Завдання:

- розкрити сутність і значення інтерактивного навчання, його основних методів і прийомів;
- дослідити ефективність застосування інтерактивних методів навчання на різних етапах заняття для моделювання життєвих ситуацій, вирішення творчих завдань, спільне розв'язання проблем;
- теоретично обґрунтувати завдання і функції методичної роботи в інноваційних процесах.

Об'єктом дослідження у даній роботі є пізнавальна активність слухачів.

Предметом дослідження виступають інтерактивні технології як мотивація до пізнавальної активності слухачів.

II. ІННОВАЦІЙНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ОСНОВА ЕФЕКТИВНОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ. ІНТЕРАКТИВНЕ НАВЧАННЯ ЯК ІННОВАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ

Інноваційні технології – це цілеспрямований системний набір прийомів, засобів організації навчальної діяльності, що охоплює весь процес навчання від визначення мети й до одержання результатів.

Нині важливо викликати інтерес до навчальної теми, перетворити аудиторію пасивних спостерігачів на активних учасників заняття. Якщо викладач у своїй роботі використовує активні форми та методи навчання, то це сприяє в розв'язанню поставлених завдань.

Активні форми навчання будуються на інтерактивній взаємодії, в процесі якої здійснюється взаємозв'язок не лише між викладачем і слухачем, а й між слухачами у навчанні. Викладач частіше виступає в ролі консультанта.

Багатьма дослідженнями доведено, що використання традиційних (пояснювально-ілюстративних) методів навчання у сучасній освіті малоефективні, вони переважно орієнтовані на пам'ять, а не на мислення мало сприяють розвитку творчих здібностей, самостійності, активності слухачів.

Дослідження американських вчених Р. Карнікау і Ф. Макелроя виявили достовірну закономірність навчання.

Людина пам'ятає:

| | |
|------------------|--|
| 10% прочитаного; | 50% побаченого і почутого; |
| 20% почутого; | 80% того, що говорить сам; |
| 30% побаченого; | 90% того, до чого дійшов у процесі самостійної діяльності. |

Слово «інтерактивний» прийшло до нас з англійської мови від слова «інтерактив»: «*inter*» - взаємний і «*act*» - діяти. «Інтерактивний» – означає сприяти, взаємодіяти чи знаходитися в режимі бесіди, діалогу з будь-чим (комп'ютером), чи з будь-ким (людиною).

Застосування інтерактивних технологій навчання в навчальному процесі дозволяє:

- здійснювати взаємодію викладача і слухача;

- відхилитися від стереотипності у мисленні;
- розвивати основи нестандартного мислення, уяву, навички комунікативного спілкування, інтелектуальну, емоційну, мотиваційну та інші сфери, за яких кожен відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність.

Кларін, розглядаючи проблеми інтерактивного навчання, стверджує, що "це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності слухачів, що включає конкретні цілі, а саме створення комфортних умов навчання, за допомогою яких учень відчуває свою успішність, свою інтелектуальну спроможність, що робить продуктивним сам процес навчання" [1].

Саме такі заняття містять у собі елементи майбутніх технологій, які при групуванні їх у певну систему, що будується на глибокому знанні потреб, інтересів і здатностей слухачів, можуть стати дійсно інноваційними.

Основні характеристики інтерактивного навчання:

- це спеціальна форма пізнавальної діяльності;
- навчальний процес організовано таким чином, що практично всі слухачі заохочуються до процесу пізнання. Вони мають можливості розуміти і рефлексувати з приводу того, що вони знають і думають;
- має бути атмосфера доброзичливості, взаємопідтримки – формакооперації та співпраці;
- на занятті організується індивідуальна, парна, групова робота;
- застосовуються дослідницькі проекти, ділові ігри, робота з документами, різними джерелами інформації, використовуються творчі завдання.

Сутність інтерактивного навчання - це діалогове навчання, що заперечує домінування як одного виступаючого, так і однієї думки над іншою.

Інтерактивне навчання має на меті:

- створення умов для залучення всіх слухачів до процесу пізнання;
- надання можливості кожному слухачеві розуміти і рефлексувати з приводу того, що він знає і думає;
- вироблення життєвих цінностей;
- створення атмосфери співпраці, взаємодії;

- розвиток комунікативних якостей і здібностей;
- створення комфортних умов навчання, котрі б викликали в кожного слухача відчуття своєї успішності, інтелектуальної спроможності, захищеності, неповторності, значущості.

Інтерактивне навчання передбачає: моделювання життєвих ситуацій; розв'язання творчих завдань; спільне вирішення проблем тощо.

Під час діалогового навчання слухачі вчаться критично мислити, розв'язувати складні проблеми на підставі аналізу обставин і відповідної інформації, приймати продумані розв'язки, брати участь у дискусіях, спілкуватися з іншими людьми. Для цього на заняттях організується індивідуальна, парна і групова роботи, застосовуються дослідницькі проекти, рольові ігри, йде робота з документацією різними джерелами інформації.

Що повинен ставити перед собою учасник інтерактивного навчання:

- навчальні завдання;
- виділення головної думки;
- розвивати навчальну активність;
- визначати проблеми в процесі навчання;
- навчатися рефлексії власної навчальної діяльності.

Що повинен уміти викладач:

- створювати в аудиторії атмосферу, що сприяє заохоченню слухачів;
- задавати питання та шукати відповіді;
- брати за основу такі види навчання, що сприяли б розвитку критичного мислення та самостійного набуття знань;
- стимулювати рефлексію;
- застосовувати наявні ефективні, творчі методи;
- стати вдумливим професіоналом, що означає вміти навчатися самому;
- уважно спостерігати, визначати проблеми та створювати нові стратегії для їх розв'язання;
- бути взірцем для слухачів, передавати свої знання колегам, використовувати нові методики навчання.

III. ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ

Сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умов постійної, активної взаємодії всіх слухачів, це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове навчання в співпраці). Роль викладача полягає в тому, що він перестає бути центральною фігурою і лише регулює навчальний процес, займається його загальною організацією, визначає загальний напрям, надає консультації, допомагає у разі серйозних труднощів.

Різноманітні спроби, які допомагають слухачам засвоїти програмний матеріал, сприяють активізації навчального процесу, набуттю нових знань. Тому проведення заняття повинно бути активним, щоб жоден слухач не залишився без уваги і тоді, у сприятливій атмосфері, навіть пасивні слухачі будуть активними.

Розглянемо основні інтерактивні методи навчання [5].

3.1. Метод «мозкового штурму» - це оперативний метод розв'язання проблеми на основі стимулювання творчої активності, коли учасникам обговорення пропонують висловлювати якомога більше варіантів розв'язання, серед них і найфантастичніших.

За допомогою цього методу слухачі можуть відкрито висловлювати різні ідеї із приводу ситуації або проблеми, спонукаючи виявляти уяву й творчий підхід.

Основними етапами проведення «Мозкового штурму» є:

1. *Попередній етап.* Постановка проблеми
2. *Основний етап,* від якого багато в чому залежить успіх усього «мозкового штурму».

Правилами для цього етапу є:

- ✎ Головне – кількість ідей. Жодних обмежень.
- ✎ Повна заборона на критику й будь-яке (у тому числі позитивне) оцінювання висловлюваних ідей, тому що оцінювання відволікає від основного завдання й розвіює творчу атмосферу.
- ✎ Незвичайні й навіть абсурдні ідеї також розглядаються.

3. *Оцінний етап.* Угрупування, відбирання й оцінювання ідей. Цей етап дозволяє визначити найцінніші ідеї й остаточно визначити найцінніші ідеї й остаточно визначитися з результатами «мозкового штурму». На цьому етапі оцінювання є доречним.

Правила проведення «мозкового штурму» є:

- говорити тільки тоді, коли вам надається слово.
- висловлювати будь-які ідеї, що спадають на думку. Чим більше пропозицій – тим краще.
- не обговорювати й не критикувати висловлювання інших людей.
- не забувати, що розвиток ідей, висунутих іншими учасниками, заохочується.
- продовжувати думати навіть тоді, коли вважаєте, що ваша фантазія вже виснажилась.

3.2. Метод «Круглий стіл»– метод проведення заняття із слухачами, якіяк правило, мають досвід роботи, практичної діяльності з питання, що обговорюється. На засіданні «круглого столу» слухачі можуть і повинні спробувати обґрунтовано поставити питання з теми обговорення, серйозно аргументувати підходи до розв’язання, а також повідомити про вдалий і невдалий досвід.

«Круглий стіл» – це свого роду нарада з обміну і обговорення практичного досвіду, досягнень і помилок. У такий спосіб слухачі засвоюють зміст теми, її ключові проблеми.

3.3. Ділові та рольові ігри. Цей метод становить у комплексі рольову гру зрізними інтересами її учасників і необхідністю прийняття рішення по закінченні або під час гри.

Рольові ігри допомагають формувати у слухачів такі якості, як комунікативні здібності, самостійність мислення та ін. Вони проходять у формі групового мисленнєвого пошуку, що потребує залучення в комунікацію всіх учасників гри. По суті, цей метод навчання є особливою формою комунікації.

Завершується ділова гра підведенням підсумків, де основна увага приділяється аналізу одержаних результатів, найбільш значущих для практики.

Проте, завершальна фаза може бути розширена до рефлексії всього перебігу гри. Об'єктами такої рефлексії можуть стати: динаміка індивідуальних, групових траєкторій руху розумових процесів; динаміка створення колективної думки.

3.4. Метод кейс-стаді– це техніка навчання, що використовує опис реальних ситуацій. Слухачі повинні проаналізувати ситуацію, розібратися в суті проблем, запропонувати можливі розв'язання й обрати кращі.

Діяльність керівника з використанням кейс-методу можна поділити на дві фази:

Перша фаза – складна творча робота зі створенням кейса й запитань для його аналізу. Вона містить у собі науково-дослідну, методичну й конструктивну діяльність.

Друга фаза – діяльність керівника на занятті, коли він виступає із вступним і заключним словом, організовує малі групи й дискусію, підтримує діловий настрій, оцінює внесок слухачів в аналіз ситуації.

Основними перевагами цього методу є:

- слухачеві легко співвідносити отриманий теоретичний багаж знань із реальною ситуацією;
- педагогічний потенціал кейс-методу є значно більшим, ніж у традиційних методах;
- наявність у структурі кейс-методу суперечок, дискусій, аргументації, тренує учасників обговорення, учать дотримання норм і правил спілкування;
- особливість роботи керівника, який практикує кейс-метод, полягає в тому, що він не тільки максимально реалізує свої здібності, але й розвиває їх.

3.5. Метод запитань – це запитання керівника до слухачів і слухачів до керівника, а також слухачів одне до одного є найпоширенішим інтерактивним методом навчання.

Основними завдання за допомогою, яких керівник намагається розв'язати запитання є:

- ↪ Викликати інтерес в слухачів, привернути або переключити увагу.
- ↪ Стимулювати активність слухачів.
- ↪ Глибше освітити тему заняття.

✎ Оцінити рівень знань і розуміння матеріалу слухачами.

✎ Узагальнити пройдений матеріал і підбити підсумки.

Рекомендаціями цього методу можна визначити

1. Скласти для кожного заняття комплекс запитань відповідно до плану заняття.
2. Продумати послідовність запитань.
3. Уникати “закритих” запитань, що вимагають відповіді “так” або “ні”.
4. Коли поставили запитання, необхідно зробити паузу тривалістю 3-5 секунд, щоб слухач мав можливість подумати й приготуватися до відповіді.
5. Стимулювати активність слухачів.
6. Заохочувати слухачів самостійно ставити запитання керівнику та своїм товаришам.

До складу методу запитань можна віднести такі методи інтерактивного навчання як: сократівський діалог; займи позицію; мозковий штурм та інші.

IV. КЛАСИФІКАЦІЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ

Інноваційні технології навчання класифікують:

- ⇒ *проблемно – модульна технологія або технологія проблемного навчання;*
- ⇒ *комп'ютерно - інформаційні технології;*
- ⇒ *інтерактивні технології або технології інтерактивного навчання;*
- ⇒ *проектна технологія.*

Проблемно-модульна технологія – це технологія навчання, сутність якої полягає в тому, щоб той, хто навчається міг самостійно працювати з запропонованими йому індивідуальними програмами, що містять банк інформації та методичні рекомендації щодо виконання завдань.

Основні підходи до організації навчання:

- навчання з випереджувальним вивченням теорії;
- вивчення матеріалу за допомогою змістовно пов'язаних і закінчених блоків модулів;
- індивідуально – диференційований підхід;
- організація активної науково – пошукової діяльності та інше.

Структурним елементом навчального процесу в системі модульного навчання є **модуль**. Модуль (від лат. *modulus* – «міра») — самостійний, функціонально орієнтований етап процесу навчання, що має власне програмно-цільове та методичне забезпечення. Тривалість міні – модулю складає 25-30 хвилин.

Проблемне навчання — це організація навчального процесу, що передбачає створення проблемної ситуації та активну, самостійну діяльність суб'єктів дидактичного процесу в її розв'язанні, що веде до ґрунтовного засвоєння й закріплення наукових положень, розвиває творче мислення й здатність до самостійної діяльності.

Умовами успішності такого навчання є :

- ❖ проблематизація навчального матеріалу (знання – суб'єкти навчання здивовані та зацікавлені);
- ❖ активність суб'єктів навчання (знання повинні засвоюватись із задоволенням);
- ❖ зв'язок навчання з життям суб'єкта навчання.

Цілі та завдання проблемного навчання :

- ❖ набуття знань, умінь, навичок;
- ❖ засвоєння способів самостійної діяльності;
- ❖ формування та розвиток пізнавальних і творчих здібностей.

Етапи діяльності даної технології:

- створення проблемних ситуацій;
- збирання і аналіз даних, необхідних для розв'язання проблеми, актуалізація життєвого досвіду;
- визначення причино – наслідкових зв'язків, формування гіпотез;
- формулювання висновків.

Проблемна ситуація – це така ситуація, під час розв'язання якої суб'єктові учіння не вистачає знань і він повинен їх шукати. Це усвідомлене утруднення, подолання якого вимагає нових знань і способів дій.

Формивираження проблеми є:

- ❖ проблемне запитання;
- ❖ проблемне завдання;
- ❖ проблемна задача.

Під час проведення занять з використанням даної технології педагог може використовувати такі **рівні проблемного навчання**:

- постановка проблеми та її розв'язання педагогом;
- створення проблеми педагогом та її розв'язання спільно суб'єктами навчання;
- розв'язання суб'єктами навчання проблемних завдань, які виникають у процесі дидактичного процесу;
- суб'єкти навчання разом з педагогом визначають проблему і самостійно її розв'язують.

Технологія проблемного навчання сприяє не тільки набуттю необхідної системи знань, умінь та навичок, але й досягненню високого рівня розумового розвитку, формування здатності до самостійної оволодіння знань шляхом власної творчої діяльності, розвиває інтерес до навчальної праці; забезпечує ґрунтовні результати навчання.

Комп'ютерно - інформаційні технології- це сукупність методів і технічних засобів збирання, організації, збереження, опрацювання, передачі й подання інформації за допомогою комп'ютерів і комп'ютерних комунікацій.

Ці технології відкривають доступ до нетрадиційних джерел інформації, підвищують ефективність самостійної роботи, дають нові можливості для творчості, знаходження й закріплення всіляких професійних навичок, допомагають реалізувати принципово нові форми і методи навчання.

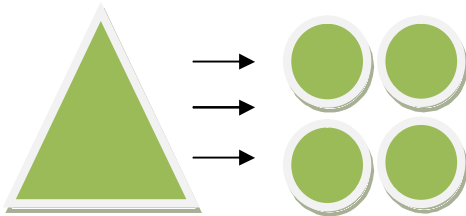
Найбільшого поширення набули такі технологічні напрямки, в яких комп'ютер є:

- засоби для надання навчального матеріалу з метою передачі знань;
- засоби інформаційної підтримки навчальних процесів як додаткове джерело інформації;
- засоби для визначення рівня знань та контролю за засвоєнням навчального матеріалу;
- універсальним тренажером для придбання навичок практичного застосування знань;
- засоби для проведення навчальних експериментів і ділових ігор з предмета вивчення;
- одним з найважливіших елементів у майбутній професійній діяльності.

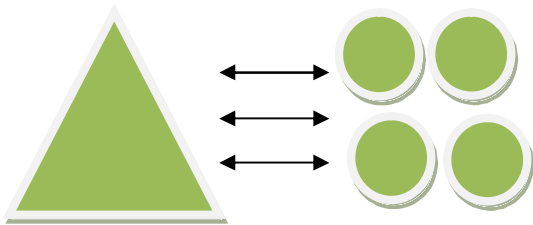
Інтерактивні технології– є рівноправними суб'єктами навчання. Це різновид, розширення активних методів навчання, суть яких полягає у постійній творчій взаємодії всіх учасників освітнього простору, що мають за мету створити комфортні умови навчання, за яких кожен учасник відчуває свою успішність та інтелектуальну спроможність. Хто вчить та кого навчають

У педагогічній літературі описано чимало типів організації навчання. За класифікацією Я. Голанта (60-ті рр. ХХ ст.) розрізняють II моделі: активну та пасивну. З активної, в свою чергу, можна виокремити ще й інтерактивну модель, яка має свою специфіку.

Пасивна модель навчання

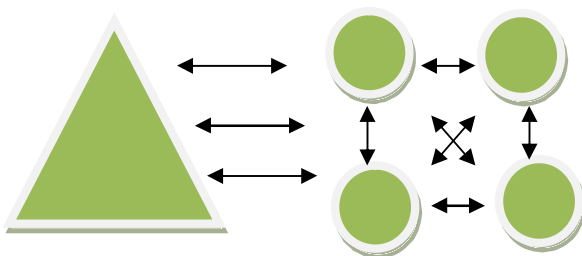


учасник виступає в ролі «об'єкта» навчання, повинен засвоїти й відтворити матеріал, переданий йому педагогом або текстом джерела інформації. Учасники навчального процесу лише слухають, як правило не спілкуються між собою і не виконують творчих завдань.



Активна модель навчання

учасник виступає в ролі «об'єкта» навчання, виконує творчі завдання, вступає в діалог педагогом.



Інтерактивна модель навчання

учасник і педагог є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання. Навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учасників, при цьому відбувається співнавчання, взаємонавчання.

За метою заняття та формою організації навчальної діяльності (О.Пометун.,Л.Пироженко):

- ❖ технології кооперативного навчання;
- ❖ технології колективно - групового навчання;
- ❖ технології ситуативного навчання(моделювання);
- ❖ технології опрацювання дискусійних питань.

Кооперативне навчання —це модель організації навчання у малих групах, об'єднаних спільною навчальною метою. *«Зібратися разом – це початок, триматися разом – це прогрес, працювати разом – це успіх» (Генрі Форд (екс-президент Америки) .*

Колективне навчання — базується на організації навчального процесу в парах, склад яких може змінюватись. Така форма організації надає можливість працювати колективно, співробітничати, і в той же час, формує самостійність мислення, розвиває мову та інші індивідуальні здібності слухачів, одночасно підвищуючи якість знань, умінь та навичок.

Ситуативне моделювання – це ігрова модель навчання, це створення ситуації, наближеної до умов реального життя.

Навчання в дискусії . Дискусія – це широке публічне обговорення якогось спірного питання. Вона сприяє розвитку критичного мислення, дає можливість визначити власну позицію, формує навички відстоювати думку, поглиблює знання.

За розподілом інтерактивних методів (В.Мельник):

- ❖ **превентивні (запобіжні)інтерації** (тренінг, консультації,залік тощо);
- ❖ **імітаційні інтерації** (інсценування, ділові ігри,диспут, дебати, «мозковий штурм», «ажурна пилка»);
- ❖ **неімітаційні інтерації** (проблемна лекція, конференція, практикум тощо)

Проектна технологія.Слово «*проект*»запозичено з латинської й походить від слова «*proectus*», яке буквально означає«*кинутийуперед*». У сучасному розумінні проект — це намір, який буде здійснено в майбутньому.

Проект-сукупність певних дій, документів, текстів для створення реального об'єкта, предмета, створення різного роду теоретичного-практичного продукту.

В педагогічній науці немає єдиного тлумачення поняття «проект» .

Проект- самостійно розроблені та виготовлені товари (послуги) від ідеї до її втілення, що має суб'єктну або об'єктну новизну і виконується під контролем та консультуванням керівника (*В.Д. Симоненко*).

Проект - це комплекс пошукових, дослідницьких, графічних та інших видів робіт, виконаних з метою практичного або теоретичного розв'язання значущої проблеми(*Є. Полат*).

Проект-це сукупність певних дій, документів, попередніх текстів, задум для створення реального об'єкта, предмета, створення різного роду теоретичного продукту. Це завжди творча діяльність (А.І. Лебедєв) .

Метод проектів - це педагогічна технологія, яка включає в себе сукупність дослідницьких, пошукових, проблемних методів та прийомів, творчих за своєю суттю.

Вміння користуватися методом проектів - є показник високої кваліфікації викладача, його прогресивної методики навчання і розвитку слухачів.

- індивідуальні;
- групові;
- колективні.

за часом виконання :

- короткотривалі;
- середньої тривалості;
- довготривалі.

Класифікація проектів за різними критеріями свідчать про різноманітність та багатогранність їх.

V. КРИТЕРІЇ ЕФЕКТИВНОСТІ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Кожен дорослий учень включається в навчальний процес з різним ступенем пізнавальної активності. Тому, головне завдання застосування інтерактивних технологій у навчанні дорослих полягає в тому, щоб зробити процес навчання максимально активним через підвищення рівня пізнавальної активності дорослих відповідно до рівня поставлених цілей навчання. При активному навчанні дорослий є суб'єктом навчальної взаємодії, вступає в діалог викладачем, полілог з іншими учасниками навчального процесу, бере активну участь у пізнавальному процесі, виконуючи при цьому творчі, пошукові, проблемні завдання, що відповідають його інтересам і запитам до навчання.

Можна окреслити такі критерії ефективності інтерактивних технологій у навчанні дорослих:

1. **Критерій пізнавальної активності** – визначає: рівень пізнавальної активності учасників навчального процесу.
2. **Критерій мотивації** – визначає: інтерес та зацікавленість до отримання нової інформації, наскільки навчання орієнтоване на запити та потреби дорослого.
3. **Критерій активної інформативності** – визначає: наскільки навчання сприяє осмисленню нової інформації, орієнтоване на її активне засвоєння, можливість співвіднесення нового знання з відомим, власним досвідом; відстеження власного розуміння.
4. **Критерій активізації мислення** – визначає: наскільки навчання спонукає до роздумів, систематизації, класифікації та узагальнення нової інформації, вироблення власного ставлення до неї і формулювання проблем та запитань для подальшого просування в інформаційному та діяльнісному полі.
5. **Критерій співпраці** – визначає: рівень психологічної комфортності, демократичності і партнерства в процесі навчання, зокрема в системі "викладач-учень", рівень взаємної відповідальності за результати навчання.

6. **Критерій результативності** – визначає: успіхи слухачів у навчанні, міцність і глибину засвоєння навчального матеріалу; освоєння необхідних, професійних та інших умінь і навичок (загальна і професійна компетентність) за умов раціональної витрати часу та зусиль; ступінь задоволення навчанням.

Наведені вище критерії не тільки визначають ефективність застосування інтерактивних технологій навчання дорослих, а й окреслюють нові можливості, пов'язані з підвищенням ефективності навчального процесу за рахунок посилення пізнавального інтересу та міжособистісної взаємодії шляхом зовнішнього діалогу в процесі засвоєння навчального матеріалу. Між викладачем і дорослим учнем, між дорослими учнями в групі неминуче виникають міжособистісні комунікації, і від того, якими вони будуть, багато в чому залежить успішність їх навчальної діяльності. Використання інтерактивних технологій при організації педагогічної взаємодії, як форми функціонування навчального матеріалу, стає потужним чинником підвищення ефективності навчальної діяльності дорослих.

VI. ВИСНОВКИ ТА ПРОПОЗИЦІЇ

Інновації не виникають спонтанно, а постають результатом системних наукових пошуків, аналізу, узагальнення педагогічного досвіду. Стержнем інноваційних процесів в освіті є упровадження досягнень психолого - педагогічної науки в практику, вивчення, узагальнення та поширення передового вітчизняного та іноземного досвіду.

Рушійною силою інноваційної діяльності є *педагог* як творча особистість. Він як суб'єктивний чинник є вирішальним під час пошуку, розробки, упровадження і поширення нових ідей. Творчий викладач має широкі можливості і необмежене поле для інноваційної діяльності, оскільки на практиці може експериментувати і переконуватися в ефективності методик навчання, коригувати їх, пропонувати нові технології та методи навчання. Основна умова такої діяльності – *інноваційний потенціал педагога*.

Інноваційний потенціал педагога - сукупність соціокультурних і творчих характеристик особистості педагога, який виявляє готовність вдосконалювати педагогічну діяльність, наявність внутрішніх засобів та методів, здатних забезпечити цю готовність.

VII. СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології / І. М. Дичківська. – К.: Академвидав, 2004.
2. Сисоєва С.О. Інтерактивні технології навчання дорослих: навчально-методичний посібник / НАПН України, Педагогічної освіти і освіти дорослих. К.: ВД «ЕКМО», 2011. - 324 с.
3. Наволкова Н.П. Практична підготовка. 99 схем і таблиць. – Х.: Вид. група «Основа», 2008. – 117 с.
4. Ворожейкіна О.М. 100 цікавих ідей для проведення уроку. – Х.: Вид. група «Основа», 2008. – 287 с.
5. Трачук М.М. Інтерактивні методи навчання – запорука розвитку творчої особистості (методичний посібник), Чернівці, 2013
6. Кодекс цивільного захисту України: Закон України від 02 жовтня 2012 року № 5403-VI [Електронний ресурс]. - Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/5403-17/page>
7. Про затвердження Типового положення про територіальні курси, навчально-методичні центри цивільного захисту та безпеки життєдіяльності// Наказ Міністерства внутрішніх справ України від 29.05.2014 № 523 [Ел. ресурс]. - Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/z0624-14>.
8. Наукові основи організації методичної роботи [Електронний ресурс].- Режим доступу: <http://pidruchniki.com//pedagogika/>