

Використана література:

1. Гуменюк Т. Б. Критерії оцінювання знань і умінь студентів як засіб діагностики якості успішності / А. І. Макаренко, Т. Б. Гуменюк // Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія № 5 Педагогічні науки: реалії та перспективи : зб. наук. праць / за наук. ред. О. В. Биковської. – К. : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2010. – Випуск 24. – С. 91 – 98.
2. Гуменюк Т. Б. Методичні рекомендації до курсової роботи з основ швейного виробництва для спеціальності “Педагогіка і методика середньої освіти. Трудове навчання” напряму підготовки “Педагогічна освіта”, спеціалізація: “Обслуговуюча праця”, “Конструювання та моделювання одягу” / Т. Б. Гуменюк. – К. : НПУ імені М. П. Драгоманова, 2002. – 53 с.
3. Гуменюк Т. Б. Сучасний погляд на технологію проектування швейних виробів / Т. Б. Гуменюк // Трудова підготовка в закладах освіти. – 2004. – № 1. – С. 35 – 38.
4. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий: [в 2 т.] / Г. К. Селевко. – (Серия “Энциклопедия образовательных технологий”): в 1 т. – М. : НИИ школьных технологий, 2006. – 816 с.

Гуменюк Т. Б. Реализация метода проектов в процессе подготовки будущих учителей технологий.

Статья посвящена проблеме подготовки будущих учителей технологий (обслуживающие виды труда) к проектно-технологической деятельности. Предлагается реализация метода проектов в учебно-воспитательном процессе путем организации курсового проектирования по основам швейного производства. Обосновывается содержание курсового проекта, процедура и критерии оценки результатов проектирования.

Ключевые слова: технологическое образование, проектно-технологическая деятельность, технология проектного обучения, метод проектов, проектная деятельность студентов, курсовое проектирование, оценка результатов проектной деятельности.

Humeniuk T. B. Practical method of projects in the process of preparing future teachers technology

The article deals with the preparation of future teachers of technology (serving the types of work) to design and technological activities. A method of realization of projects in the educational process by organizing a course on the basics of designing clothing manufacture. Grounded course project content, procedure and criteria for evaluating the results of the design.

Keywords: technological education, design and technological activities, technology, project learning, project method, project work of students, course design, evaluation of the project activity.

Гусак Н. В.

Красноармійське педагогічне училище,

Бармьонкова Е.

Слов'янський державний педагогічний університет

РЕАЛІЗАЦІЯ ПОШУКОВИХ МОДЕЛЕЙ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ У 5-6 КЛАСАХ

Стаття містить відомості про пошукові моделі навчання. Особлива увага приділяється реалізації ігрових технологій на уроках трудового навчання. Розглядаються випадки застосування ігрової діяльності, організація ігор та умови їх проведення, а також ефективність даної моделі навчання у навчальному процесі.

Ключові слова: інновація, модель навчання, гра.

На сьогодні в Україні освіта відіграє одну з провідних ролей. Мета сучасного навчання полягає у розвитку гнучкого мислення учнів, а знання є умовою реалізації цієї

мети. Досягнення мети і підвищення якості навчання учнів загальноосвітніх шкіл може бути забезпечене при застосуванні в учбовому процесі інноваційних технологій.

Одними із видів інноваційних педагогічних технологій є пошукові моделі навчання, які зв'язані з безпосереднім досвідом учнів. Ці моделі мають на меті крім засвоєння навчального матеріалу, умінь і навичок, ще й надання учневі можливості самовизначитися; розвивати творчі здібності; сприяють емоційному сприйманню змісту навчання; підвищують мотивацію до навчання.

Пошукові моделі є визначальними при здійсненні учбового процесу. В залежності від того, який вид моделей вчитель буде використовувати на уроці, то такі і здібності будуть розвиватися в учнів.

Багато науковців, педагогів займалися вирішенням цієї проблеми. Відзначимо таких науковців: Ф. Браун, М. Бухаркіна, К. Вошборн, О. Декролі, І. Дичківська, Дж. Дьюї, В. Кіппатрик, М. Кларін, Б. Лівер, С. Паттерсон, П. Петерсон, Є. Полат, К. Роджерс, Л. Трамп, С. Френ, Н. Юсуфбекова та інші.

Мета статті: визначити педагогічні умови ефективної реалізації пошукових моделей на уроках трудового навчання у 5 – 6 класах.

Освіта – одна з найважливіших сфер людської діяльності та визначальний фактор розвитку людства. Це зумовлює необхідність впровадження в освітню практику новітніх технологій, які передбачають навчання, виховання, формування навичок наукової роботи й управління, які ґрунтуються на модернізації дидактичної системи. [7]

Технологія – слово грецького походження, яке в оригіналі означає знання про майстерність. [4, с. 3]

Для сучасного суспільства впровадження інноваційних технологій в освіту має не стільки теоретичне, скільки практичне значення, оскільки в умовах глобалізації воно стосується його історичного розвитку та перспектив, які пов'язані з так званими “високими технологіями”. [7]

У перекладі з латини поняття “**інновація**” означає оновлення, новина, змінювання. [3, с. 2]

Інновації у навчанні – це (у широкому значенні) – процес створення, поширення нових засобів (нововведень) для роз'яснення тих педагогічних проблем, які досі розв'язувались інакше, а також результат творчого пошуку оригінальних, нестандартних розв'язань різноманітних педагогічних проблем: нові навчальні технології, оригінальні виховні ідеї; форми, методи навчання, нестандартні підходи в управлінні (у вузькому значенні) [1, с. 2].

Модель навчання (в інструментальному значенні) – позначення схеми або плану дій педагога при здійсненні учбового процесу, її основу складає переважаюча діяльність учнів, яку організовує, вибудовує вчитель. [5, с. 7]

Пошукові моделі засновані на продуктивній діяльності учнів в ході рішення проблем. У зарубіжній педагогіці ХХ століття ідеї навчання на цій основі пов'язані передусім з ім'ям Д. Дьюї, що намітило опорні етапи мислення як вирішення проблем, – від постановки проблеми і збору даних до висунення гіпотези і її перевірки.

У наступному розвитку цей підхід втілювався в двох варіантах:

– пошуковий підхід практичної, пізнавально – прикладної орієнтації, у рамках якої учбовий процес будується як пошук нових прикладних, практичних відомостей (нових інструментальних знань про способи діяльності). У перші десятиліття ХХ століття ця орієнтація в зарубіжній дидактиці активно розвивалась у пошуках по лінії “методу проектів”, “комплексного навчання”;

– пошуковий підхід теоретико – пізнавальної орієнтації, у рамках якої учбовий процес будується як пошук нового теоретичного знання, нових пізнавальних орієнтирів.

Цей підхід отримав розвиток в останні десятиліття, після широкого перегляду шкільних програм в розвинених країнах в 1960 – 70 – і рр. і особливо на рубежі 1980 – 90 – х рр. Відповідна побудова навчання заснована на самостійному виробленні учнями теоретичних уявлень про предмети і явища навколишнього світу, моделюванням наукового пошуку.

Джон Дьюї сформулював ідею опори навчання на безпосередній досвід і інтерес учнів: навчання будується так, “щоб учбова робота і навчання протікали природно і з необхідністю створювали такі умови і, як їх результат, такі дії учнів, внаслідок яких вони не зможуть не навчитися. Розум дитини буде зосереджений не на навчанні або вченні. Він спрямований на роботу того, що вимагає ситуація, тоді як навчання є результатом. Методом вчителя, з іншого боку, стає пошук умов, які будять самоосвітню активність, або вчення, і таку взаємодію з учнями, при якій вчення стає наслідком цієї активності”.

Виділяють пошукові моделі навчання, які включають в себе:

1. “Процесуальну орієнтацію”, яка виражається в курсі на “навчання мисленню”, освоєння процедур (“процесів”) пошукової діяльності, яке стає самостійною дидактичною метою. Загальною основою різноманітних інноваційних моделей навчання з пошуковою спрямованістю є надпредметна пошукова учбова діяльність, тобто спеціальна діяльність учнів по побудові свого учбового пізнання. До її різновидів відносяться:

- дослідницька: систематичне дослідження (постановка проблеми, висунення і перевірка гіпотез, генерація ідей і т.д.);
- комунікативно – діалогова, дискусійна (виявлення і співставлення точок зору, позицій, підбір і пред'явлення аргументації і т. д.);
- ігрова, моделююча в предметно – змістовному (імітаційно – ігровому) і соціально – психологічному (ролевому) плані.

Сутнісною характеристикою моделей навчання, заснованих на пошуковому підході, є діяльність рефлексії учів як в інтелектуальному, так і в емоційно – особовому плані.

2. Опору на безпосередній досвід. Проблема опори навчання на досвід дитини полягає в тому, що з ускладненням учбової діяльності все важче стає направляти безпосередній досвід дитини в русло “інтелектуально організованого знання”. [5, с. 9-11]

На сьогоднішній день існують досить різноманітні пошукові моделі та форми навчання. Але ми зупинимо увагу на ігрових технологіях навчання., які найбільш повно враховують мотивацію, як важливий чинник процесу оволодіння діяльністю. Мотивацію потрібно сприймати як бік суб'єктивного світу учня, що визначається його власними прагненнями і потребами.

Ігрові технології навчання – це така організація навчального процесу, під час якої навчання здійснюється в процесі включення учнів до навчальної гри (ігрове моделювання явищ, “переживання” ситуації). [7]

Гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відновлення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та удосконалюється самоуправління поведінкою. [2, с. 6]

Ігрова діяльність використовується в наступних випадках:

- ✓ В якості самостійних технологій для засвоєння понять, теми та навіть розділу учбового предмету;
- ✓ Як елементи (іноді доволі суттєві) більш різноманітної технології;
- ✓ В якості уроку (заняття) або його частини (вступ, пояснення, закріплення, вправи, контролю);
- ✓ Як технології позакласної роботи. [8]

При організації дидактичних ігор необхідно дотримуватися таких умов:

1. Правила гри повинні бути простими, точно сформульованими, доступними для розуміння.

2. Гра не буде сприяти виконанню педагогічної мети, якщо вона викликає бурхливу реакцію учнів, але несе невелике навантаження.

3. Гра не дасть належного ефекту, якщо дидактичний матеріал для неї учням виготовляти складно, або його використання не зовсім зручне.

4. При проведенні гри, зв'язаної із змаганням команд, повинен бути забезпечений контроль за його результатами з боку всього колективу учнів або авторитетних осіб.

5. Для учнів ігри будуть цікавими тоді, коли кожний стане її активним учасником.

6. Якщо проводиться кілька ігор, то легкі і більш складні за змістом та виконанням повинні чергуватися.

7. Рухомі ігри повинні чергуватися із спокійними.

8. Гру не слід припиняти і залишати незавершеною. [6]

Дидактичну гру необхідно планувати і готувати заздалегідь. Її підготовка і проведення повинна бути забезпечена всім ходом учбового процесу.

Управління учбово-ігровим спілкуванням учнів вимагає від вчителя особливої професійної майстерності, так як йому необхідно подолати ефект пасивної присутності на уроці певної частини учнів, залучити їх до активної творчої діяльності.

При організації дидактичних ігор необхідно продумувати такі питання методики:

1. Мета гри. Які вміння і навички учні засвоюють в процесі гри.

2. Кількість учасників гри. Певна гра вимагає певну кількість учасників.

3. Які матеріали і посібники будуть необхідні для гри.

4. Як з найменшою затратою часу познайомити учнів з правилами гри.

5. На який проміжок часу розрахована гра, враховуючи, щоб учні ще раз побажали вернутись до цієї гри.

6. Як забезпечити більш повну участь дітей в грі.

7. Які зміни можна внести в гру.

8. Які висновки слід повідомити учням у підсумку, після гри (найкращі моменти гри, найбільш активні учасники, недоліки в грі і т.п.).

9. Чи володіють учні тими знаннями, які необхідні для гри.

10. Ігровий матеріал повинен бути чітко систематизований і зручно згрупований.

11. Передбачити негативні сторони гри (порушення правил, небажання грати, виникнення конфліктних ситуацій і т.п.).

12. Гру можна пропонувати на початку уроку, ці ігри мають на меті викликати зацікавленість, допомогти зосередитись і виділити основне, найважливіше, спрямувати увагу на самостійну діяльність. Інколи гра може бути ніби фоном для побудови всього уроку. Коли ж учні стомлені, їм доцільно запропонувати рухливу гру.

13. Дуже доречно використовувати ігри під час перевірки домашнього завдання. В цьому випадку викладач використовує гру на початку уроку.

14. Застосовується гра і під час вивчення нового матеріалу, його закріплення в кінці уроку. Особливо доречно використовувати гру в кінці уроку на закріплення. Учні дещо стомлюються від сприйнятого матеріалу і затрудняються його повторити. Гра дасть можливість учням відпочити і повторити вивчене, краще запам'ятати новий матеріал. [6]

Ігровий стан – це ознака, що характеризує специфічне, емоційне відношення учнів до запропонованої вчителем ігрової навчальної діяльності. [6]

Ігрове спілкування як складова частина учбової гри також належить до важливих її складових, адже в процесі учбового спілкування відбувається розв'язання проблемних і пізнавальних завдань, з яких, власне, і складається дидактична гра. І, нарешті, ігрова навчально – педагогічна діяльність, під якою ми розуміємо сам процес учбової гри,

активне співробітництво вчителя і учнів. Урок для учнів як традиційна, звична для них форма учбової діяльності, ніби припиняє своє існування, трансформується у щось захоплююче і цікаве. Традиційна його сутність перетворюється на ігрове спілкування та ігрову навчально-педагогічну діяльність. Учні отримують величезні можливості для творчості, активного навчального спілкування, узагальнення і систематизації учбового матеріалу, інтенсивного інтелектуального розвитку. Вчитель же, не втрачаючи своєї традиційної ролі на уроці, разом з тим перетворюється в організатора гри, консультанта – порадирика, арбітра. Це, безумовно, ставить принципово нові, підвищені вимоги до рівня професійного мислення вчителя трудового навчання, гуманізує його взаємовідносини з учнями, сприяє створенню атмосфери націленості на інтенсивну навчально – ігрову роботу.

Дидактична гра, якщо вона детально продумана і добре організована, завжди цікава, захоплююча як для учнів, так і для вчителя, надає їм можливість для певного випробування себе, своїх можливостей, стимулює до подолання тих чи інших навчальних труднощів. Їхнє додання сприймається учнями як особистий успіх і, навіть, як відкриття своїх творчих, пізнавальних можливостей.

Застосування дидактичних ігор у процесі трудового навчання дозволяє зосередитися на головному – на конкретному учню. Особистісний підхід до кожного школяра – одна із провідних ідей використання дидактичних ігор у процесі викладання трудового навчання в школі, що визнає за учнем активного суб'єкта, учасника і творця навчально – виховного процесу, партнера на уроці.

Користь від гри буде неповною, якщо її наслідки не будуть проаналізовані. Присутня в процесі гри атмосфера творчої пізнавальної співпраці між учнями і вчителем обов'язково повинна зберегтись і по завершенню її, бути перенесена і на традиційні форми проведення уроків. При підведенні підсумків дидактичної гри слід надати слово її учасникам. Міра їхньої активності, культура поведінки під час гри обов'язково повинна бути проаналізована як вчителем, так і самими учасниками. Як правило, учні з нетерпінням чекають оцінки своїх дій, результатів гри.

Важливо розвивати у школярів почуття незадоволеності рівнем своїх знань, тим багажем знань, умінь і навиків, які вони можуть використати в процесі участі у дидактичних іграх. Отже, формувати потребу знати більше, глибше – саме ці завдання повинен ставити перед собою вчитель, застосовуючи стимул пізнавальної перспективи у взаємодії з пізнавальним інтересом, стимулом пошуку, аналізу і співставлення. Таким чином, допитливість як особистісна властивість учня є першоосновою розвитку активної пізнавальної ігрової діяльності учня, важливою ланкою триєдиної системи структури (допитливість – пізнавальний процес – пізнавальна активність).

Застосування дидактичних ігор дозволяє подивитися на контроль в процесі навчання з інших позицій. Традиційно контроль на уроці здійснює вчитель. При цьому він виходить із психології керівника, а учні із психології підлеглих. У цих умовах учні не несуть моральної відповідальності за результат учбової діяльності своїх товаришів.

Мотиваційна сфера уміння – складне ієрархічне утворення, що містить як безпосередньо діючі мотиви, так і свідомо прийняті наміри, що виходять із відповідних норм, принципів та суспільних ідеалів. При організації ігор вчитель повинен враховувати психологічні, вікові, особистісні, індивідуальні особливості своїх учнів, щоб правильно побудувати навчальний процес.

Широке застосування учбових ігор, їхній колективний характер, робота на спільний, командний результат усуває певне протиріччя між вчителем і учнями, створює систему взаємоконтролю учнів. Таким чином, в систему мотивації навчання впливається могутній стимул ефекту виховуючої сили колективу – команди на її членів. В єдиний

стимулюючий потік сплавляються інтерес до гри, бажання грати, отримувати від ігрового змагання задоволення, з усвідомленим бажанням вчитися, з необхідністю серйозної навчальної роботи. Навчальна праця, доведена до вищої міри інтенсивності, ніби кудись щезає, поступаючись місцем захоплюючим ігровим заняттям. Та в дійсності навчальна робота на уроці нікуди не дівається, навпаки її ефективність багаторазово зростає. “Слабкі” і “середні” учні ніби забувають, що вони знаходяться на уроці, що вони опрацьовують навчальний матеріал, а не грають у гру, напружено працюють з тим самим учбовим матеріалом, який на звичайному уроці не завжди викликає у них інтерес і бажання працювати. У ще більшій мірі це стосується домашніх завдань [6].

Висновки. Важливу роль у розвитку пізнавальної активності учнів на уроках трудового навчання відіграють заняття, які проводяться у формі ділових, рольових та дидактичних ігор. Адже вони збуджують думку дітей, приводять їх до самостійних пошуків і узагальнень, удосконалюють знання. Гра, як відомо, є ефективним і випробуваним засобом активного навчання. Завдяки своїй емоційній насиченості уроки – ігри стають ефективним засобом виховання, навчання і розвитку дітей. Впродовж всього процесу навчання у учня має бути позитивна мотивація, спрямована на досягнення успіху.

Модель учбового процесу на основі гри будується через включення учнів в ігрове моделювання, проживання ними нового досвіду в обстановці гри. Ця модель ефективна для закріплення відомостей, творчого осмислення вивченого матеріалу і застосування отриманих знань в реальному життєвому контексті, формування ціннісних орієнтацій.

Використана література:

1. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навч. посібник / І. М. Дичківська. – К.: Академвидав, 2004. – 218 с.
2. Занько С. Ф., Тюнников Ю. С., Тюнникова С. М. Игра и учение. Теория, практика и перспективы игрового общения / С. Ф. Занько, Ю. С. Тюнников, С. М. Тюнникова. – М., 1992. – 141 с.
3. Інновації в освіті. Історичний розвиток // Мистецтво в школі. – 2009. – № 3. – С. 2.
4. Інтерактивні технології на уроках трудового навчання: методично-практичний посібник / упоряд. В. Г. Чемшит. – Полтава: ПОППО, 2007. – 120 с.
5. Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. (Анализ зарубежного опыта) / М. В. Кларин. – Рига: НПЦ Эксперимент, 1995 – 176 с.
6. Електронний ресурс. – Режим доступу: <http://www.bibliofond.ru/view.aspx>
7. Електронний ресурс. – Режим доступу <http://www.osvita-um-ra.ucoz.ru/trudove.doc>
8. Електронний ресурс. – Режим доступу <http://www.pedmir.ru/download.php>

Гусак Н., Бармёнкова Э. Реализация поисковых моделей на уроках трудового обучения в 5-6 классах.

Статья содержит сведения о поисковых моделях обучения. Особое внимание уделяется реализации игровых технологий на уроках трудового обучения. Рассматриваются случаи применения игровой деятельности, организация игр и условия их проведения, а также эффективность данной модели обучения в учебном процессе.

Ключевые слова: инновация, модель обучения, игра.

Gusac N., Barmenkova E. Introduction of playing technologies on lessons of labour teaching in 5-6 classes.

This article contains information about the searching models of studies. The special attention is spared to realization of playing technologies on the lessons of labour studies. The cases of application of playing activity, organization of games and terms of their realization, and also efficiency of this model of studies, are examined in an educational process.

Keywords: innovation, teaching model, game.