

на професійну діяльність; відбувається поступовий перехід від абстрактних теоретичних моделей до конкретних предметної й міжпредметної моделям і в кінцевому підсумку, здійснюється перехід від навчання до праці.

Процес підготовки педагога до інноваційної діяльності починається з освоєння ним діяльності інноваційної спрямованості, подальшого розвитку професійної діяльності, збагачення професійної діяльності до рівня професійної майстерності. Такий процес повинен бути пов'язаний зі створенням інноваційного освітнього середовища, орієнтованого на безперервний пошук змісту й методів навчання, на формування інноваційної свідомості й моделі діяльності сучасного педагога.

#### **Список джерел та використаної літератури:**

1. Алфімов Д.В. Інноваційна освітня система вищої школи: шляхи відродження / Д. Алфімов [текст] // Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи: зб. наук. пр. / Ред. кол. Л. І. Даниленко та ін. К. : Логос, 2000. С. 158 - 160.
2. Інноваційні педагогічні технології у трудовому навчанні : Навч.-метод. посібник / За заг. ред. О. М. Коберника, Г. В. Терещука. Умань : СПД Жовтий, 2008. 212 с.
3. Козлова О.Г. Методика інноваційного пошуку вчителя: Навч.-метод. посібник / О. Козлова [текст]. Суми : ВВП «Мрія - 1» ЛТД, 1998. 96 с.
4. Кремень В.Г. Освіта і наука України: шляхи модернізації (Факти, роздуми, перспективи) / В. Г. Кремень. К.: Грамота, 2003. 216 с.
5. Стрілець С.І. Інноваційні педагогічні технології у вищій школі : навч.-метод. посіб. / С. І. Стрілець. Чернігів : ЧНПУ імені Т. Г. Шевченка, 2012. 200 с.

**Павленко Віта,**

кандидат педагогічних наук, доцент,  
Житомирський державний університет імені Івана Франка.

#### **ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ІНТЕРЕСУ ДО НАВЧАННЯ НА УРОКАХ «ТЕХНОЛОГІЇ»**

Змістова лінія «Технології» складається з практичної діяльності учнів щодо виконання навчальних завдань, вправ, лабораторно-практичних, навчально-практичних та проектних робіт. Методично у межах предметної галузі «Технології» у пізнавальних та розвивальних цілях може бути

організована творча (предметно-перетворювальна) діяльність учнів засобами гри.

Предмет «Технології» вміщує всі елементи навчальної діяльності – планування, перетворення, оцінка готового виробу, вміння розпізнавати та ставити завдання, що виникають у контексті практичної ситуації, пропонувати практичні способи вирішення завдань для досягнення результату.

Організація позаурочної діяльності у рамках предметної галузі «Технології» передбачає такі форми роботи, як екскурсії, проектні домашні завдання, тематичні практикуми (майстер-класи), що дозволяють освоїти більш поглиблено конкретну матеріальну або інформаційну технологію, необхідну для виготовлення виробу.

А. Макаренко зазначав: *«У дитячому віці гра – це норма, і дитина повинна завжди гратися, навіть коли робить серйозну справу»* [2, с. 3]. Гра супроводжує людину протягом усього життя, і протягом усього існування людства. Тому в загальноосвітньому навчальному закладі можна звернути увагу на формування інтересу до уроків технології за допомогою засобів ігрової діяльності, які допоможуть естетично розвиватися учням та творчо ставитися до природних і суспільних явищ.

Суперечності між вимогами, що постають перед спеціалістами в сучасних умовах, та рівнем їхньої готовності до професійної діяльності вимагають утвердження якісно нових суб'єктних відносин у навчанні.

Проблему ігрової діяльності представлено в багатьох дослідженнях: культурологічній теорії гри (Й. Гейзінга); психологічній теорії діяльності (С. Рубінштейн); теорії навчально-пізнавальної діяльності (Н. Бібік, Г. Костюк, В. Сухомлинський, О. Савченко); теорії керівництва ігровою діяльністю дітей (С. Русова, В. Сухомлинський, К. Ушинський); педагогіці гри школярів, що будується на засадах теорії гуманістичної педагогіки та психології (Ш. Амонашвілі, Г. Балл, С. Русова, В. Сухомлинський).

Отже, більшість авторів цих досліджень сприяли визначенню впливу психологічних та педагогічних фактів на формування всебічного розвитку дітей, вміння виконувати різноманітні творчі завдання, визначали роль гри в навчальній діяльності.

Мета статті полягає у дослідженні та теоретичному обґрунтуванні особливостей впливу гри на формування інтересу у дітей до уроків технології.

На уроках «Технології» поряд із традиційною формою проведення уроку необхідно впроваджувати нестандартні уроки: урок-гра, урок-подорож, урок-

панорама, урок-екскурсія, урок-казка, урок-вистава, урок-вернісаж, урок-турнір, урок-діалог тощо [3].

Варто проводити уроки з використанням ігрових моментів, що мають форму дидактичної гри, ігрової ситуації, ігрового прийому, ігрової вправи, які прищеплюють учням творчий підхід та інтерес до уроку й навчання в цілому, розвивають логічне мислення, сприяють не тільки реалізації дидактичних цілей, а й розвитку зосередженості й самостійності мислення. Учні, під час ігор, залучені до процесу навчання та одержують нові знання, запам'ятовують їх, розвивають фантазію зовсім в інших умовах, ніж при традиційному навчанні. Але необхідно зазначити, що на уроці гра корисна тільки тоді, коли органічно переплітається з серйозною, наполегливою працею, тобто вона спонукає до інтенсивної, розумової праці.

Дидактична гра – це вид занять, що організовані у вигляді навчальних ігор, які реалізують низку принципів ігрового, активного навчання та відрізняються наявністю правил, фіксованою структурою ігрової діяльності та системи оцінювання, є одним із методів активного навчання [5, с.15].

Серед психолого-педагогічних завдань ігрової діяльності на занятті можна виокремити такі:

- вивчення нового матеріалу, формування вмінь і навичок, узагальнення та контроль знань;
- розкриття творчих можливостей учнів;
- виховання колективізму та взаємодопомоги у розв'язанні складних проблем;
- взаємне навчання: багато ігор передбачають консультативний процес;
- у групі, де зібрані сильні та слабкі учні, йде процес взаємозбагачення інформацією та вміннями;
- виховання почуття співпереживання один одному;
- формування практичних навичок.

Уроки «Технології» плануються вчителем з дотриманням дидактичних закономірностей, як і всі інші шкільні предмети. Структура уроку має такі етапи: *підготовчий* (організаційний момент, актуалізація опорних знань і способів діяльності учнів); *основна частина* (виклад та організація засвоєння нового навчального матеріалу); *підсумок* (лаконічне оцінювання).

На будь-якому з етапів уроку можна використовувати – дидактичні ігри, які повинні виконувати різні функції: активізувати інтерес та увагу школярів,

розвивати пізнавальні здібності, кмітливість, закріплювати знання, вміння й навички, тренувати сенсорні вміння, навички тощо.

Перш за все дидактичні ігри, повинні привертати нестійку увагу дітей до навчального матеріалу, надавати нові знання, заставляти їх напружено мислити. Також використання ігрових ситуацій вимагає від дітей уяви, вміння швидко знаходити правильне рішення, завдяки чому значно зростає інтерес до навчання. Крім того, ще й важливим є виховний момент використання гри на уроці, але вчитель повинен поставити певну педагогічну мету, чітко знати, що він виховує і визначити дидактичні задачі гри, її навчальний характер.

Головною метою дидактичної гри на уроках «Технології» є естетичне виховання, яку можна досягти шляхом розвитку у дітей спостережливості, художнього бачення краси кольору та форми. Дидактичні ігри можуть застосовуватися у словесній формі; поєднувати слово й практичні дії; поєднувати слово й наочність; поєднувати слово і реальні предмети; інтерактивні ігри [4, с. 121].

Перед виконанням учнями дидактичної гри або вправи, яка триває 3–5 хвилин, учитель чітко, коротко, зрозуміло й емоційно пояснює умову гри, яка повинна бути узгоджена зі змістом наступної практичної діяльності.

Структурні складові дидактичної гри – дидактичне завдання, ігровий задум, ігровий початок, ігрові дії, правила гри, підбиття підсумків. Дидактичне завдання гри визначається відповідно до вимог програми з урахуванням вікових особливостей учнів. Ігровий задум – наступний структурний елемент дидактичної гри, свідомо маскує дидактичне завдання. На створення ігрової атмосфери істотно впливає початок гри. Він може бути звичайним, коли вчитель повідомляє назву гри й спрямовує увагу школярів на наявний дидактичний матеріал, який є цікавим та загадковим. Ігрові дії – засіб реалізації ігрового задуму і водночас здійснення поставленого педагогом завдання. Правила дидактичної гри діти сприймають як умови, що підтримують ігровий задум; їх невиконання знищує гру, робить її нецікавою. Без заздалегідь визначених правил ігрові дії розгортаються стихійно, і дидактичні завдання можуть лишитися невиконаними. Тому правила гри повідомляються вчителем до її початку і мають навчальний та організаційний характер. Спочатку дітям пояснюється ігрове завдання, а потім – спосіб його виконання. Підбиття підсумків проводиться одразу після закінчення гри, у формі підрахунку балів, визначення команди, яка перемогла. Можна відзначити й інших учасників гри. Крім того, дидактичні ігри мають свої *критерії*, а саме:

- гра повинна бути розрахована на один урок;
- гра не повинна бути складною, щоб учні зрозуміли її правила;
- гра повинна бути сучасною;
- гра повинна бути масовою, такою, що залучує до роботи усіх учнів класу;
- при оцінюванні учні повинні розуміти, як саме була отримана підсумкова оцінка;
- гра повинна бути динамічною, щоб підтримувати інтерес до неї [3, с. 4].

Для того, щоб дидактична гра пройшла вдало, слід дотримуватися таких *вимог* до її проведення: відповідність теми гри та мети уроку; чіткість й визначеність мети та спрямованість гри; значущість ігрового результату для учасників й організаторів гри; відповідність змісту гри характеру вирішуваного завдання; спроможність виконувати ігрові дії за їх видами, характером складності; стимулювальний характер гри; точність й однозначність правил гри та обмежень; об'єктивні критерії оцінювання успішності ігрової діяльності учнів; адекватні способи контролю та оцінювання перебігу та результату гри; сприятливий психологічний клімат відносин; простір для особистої активності та творчості; обов'язковий елемент змагання між учнями класу [0, с. 141].

Отже, правильно побудована дидактична гра збагачує процес мислення індивідуальними почуттями, розвиває саморегуляцію, тренує вольові якості учня. Не варто оцінювати дидактичну гру лише з позиції навченості дитини. Її цінність передусім у тому, що вона виконує роль емоційної розрядки, запобігає втомі дітей, знижує гіподинамію. Якщо вчитель часто використовує цікаві дидактичні ігри, то школярі роблять відкриття: «Мені подобається думати, дайте мені таке завдання, щоб я поламав голову», тобто зароджується інтерес до розумової праці [4, с. 368].

#### **Список джерел та використаної літератури:**

1. Дзятківська Г. Ігрові технології навчання в початковій школі: особливості використання. *Магістерський науковий вісник*. 2015. № 23.
2. Макаренко А.С. *Гра*. Київ, 1954.
3. Павленко В.В. Проблемне навчання: становлення, сутність, перспективи. *Цілі та результати освітніх реформ: українсько-польський діалог: матер. Міжнар. наук.-практ. конф.*, 15-16 травня 2013 р. Київ: Київ. ун-т Б. Грінченка, 2013. С. 126-134.
4. Савченко О. Я. *Дидактика початкової школи*. Київ: Абрис, 2002.

5. *Словник базових понять з курсу «Педагогіка»*: навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів: вид. 2-ге, доп. і перероб. // Укладач О.Є. Антонова. Житомир: Вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2014. 100 с.

**Фещук Юрій,**

кандидат педагогічних наук, доцент,  
Рівненський державний гуманітарний університет

**Бірук Наталія,**

кандидат педагогічних наук, доцент,  
здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти спеціальності 014.10 «Середня освіта. Трудове навчання та технології»,  
Рівненський державний гуманітарний університет

## **ГРАФІЧНА ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЙ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ**

Модернізація вітчизняної системи освіти потребує відповідної перебудови підготовки фахівців та розширення ролі педагога, який сьогодні має бути компетентним та креативним, вміти саморозвиватися та вчитися протягом життя. Роки пандемії та воєнний стан ускладнили процес реформування освітньої галузі, проте пришвидшили інформатизацію освітнього процесу та опанування більшістю вчителів й викладачів цифрових інструментів дистанційної форми навчання.

На сьогодні інформаційно-комунікаційні технології є джерелами знань, інструментами пошуку інформації, засобами та інструментами технологічної діяльності – відповідно необхідним елементом процесу підготовки педагогів.

Діджиталізація освітньої діяльності стала викликом для вчителів усіх предметних галузей, проте, на нашу думку, найскладнішим для технологічної, оскільки учнів необхідно озброювати навичками предметно-перетворювальної та проєктно-технологічної діяльності як самостійної, так і під керівництвом вчителя з урахуванням умов й правил безпечної роботи. При підготовці майбутніх учителів трудового навчання, технологій та креслення необхідно враховувати означені вимоги й виклики та відображати їх реалізацію в освітніх компонентах.