

ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ В ОСНОВНІЙ ШКОЛІ

Анотація. У статті розглянуто можливості та особливості застосування ігрових технологій на уроках трудового навчання в основній школі.

Ключові слова: ігрові технології навчання, пізнавальна гра, дидактична гра, рольова гра, інтерактивна гра, ігрова діяльність, вчитель трудового навчання.

Abstract. In the article are considered the possibilities and features of the application of playing technologies in the lessons of labor studies at primary school.

Keywords: playing technologies of studies, cognitive game, didactics game, role play, interactive game, game activity, teacher of labor studies.



Постановка наукової проблеми. У Державній національній програмі «Освіта» («Україна ХХІ століття») зазначено, що «головною метою загальноосвітніх навчальних закладів є розвиток і формування соціально зрілої, творчої особистості громадянина України, здатного до свідомого суспільного вибору та збагачення на цій основі інтелектуального, культурного і економічного потенціалу народу».

А також «Національна доктрина розвитку освіти» ставить перед школою завдання створення школярам умов для їх максимального самовизначення і самовиявлення, тобто виховання творчої особистості [2].

Із зазначених документів зрозуміло, що освітній процес має бути сконструйований з максимальним наближенням до інтересів і можливостей учнів. Тому психологічно обґрунтованою буде така організація уроків, за якої учнів вчать не з примусу, а за бажанням і внутрішніми потребами [3]. Отже, виникає потреба впровадження в школі технологій активного навчання, що надають можливості для розвитку творчих здібностей школярів на основі інтересу до знань, удосконалення культури мислення, вироблення умінь самостійно орієнтуватися у суспільстві.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Про використання ігрових прийомів, які позитивно впливають на розвиток учнів писали Л.С. Виготський, Д.Б. Ельконін, М.В. Кларін, А.С. Макаренко, О.М. Леонтьєв, С.Л. Соловейчик, В.О. Сухомлинський, К.Д. Ушинський та ін.

Існують різні погляди на місце ігрових технологій в освітньому процесі. Одні педагоги бачать можливості дидактичної гри як засобу повторення, закріплення та поглиблення знань (Р.С. Гуревич, Л.П. Мочалов, В. Радзецький, С.М. Саламатова та ін.); деякі педагоги-практики застосовують навчальні гри у засвоєнні нових знань, умінь (В.І. Василів, О.Б. Сокольська, С.Г. Стефанцев, С.

Узморська, М.М. Фіцула та ін.). Крім дидактичної гри виділяють ще ігрові прийоми навчання (Р.І. Жуковська, Л.Г. Тимошевська, А.П. Усова).

Також ігрові технології в освітньому процесі розглядалися з точки зору різних функцій: як засіб виховання дітей (Р.І. Жуковська, І.А. Комарова, Г.А. Ляпіна, Д.В. Менджерицька, Н.М. Михайлова, П.І. Підкадистий, А.П. Усова та ін.); як форма організації навчання та виховання (Т.А. Базанова, З.М. Богуславська, Л.Н. Кудрицька та ін.); як метод або прийом навчання та виховання дітей (А.М. Айламазьян, А.А. Балаєв, Е.В. Ізоп, А.М. Смолкін та ін.). У дисертаційних дослідженнях (Л.І. Літвіна, Н.В. Слюсаренко, Г.Г. Кашканова, І.Б. Коротяєва, О.Г. Штепа) розглядали проблеми використання ігор з метою удосконалення професійної підготовки майбутніх педагогів.

Видатні психологи Л.С. Виготський, О.М. Леонтьєв, С.Л. Рубінштейн довели, що найкраще у дитинстві творчість проявляється через рольові ігри. У них створюються усі умови для творчого самовираження, що захоплюють дітей різного віку [1]. Творчість може проявитися у виборі ролі, сюжету, в ігрових діях, у ставленні до гри (Д.Б. Ельконін, Р.І. Жуковська, В.Д. Менджерицька). У роботах, присвячених використанню навчально-ігрової діяльності розглядається як необхідна форма життєдіяльності кожної особистості, пов'язана з періодом формування.

Мета і завдання статті. Логічно, що останні роки зріс інтерес педагогів-практиків до ігрових технологій. Це стимулювало поглиблення досліджень питань їх застосування в освітньому процесі, зокрема чіткого визначення суті навчальної гри, її місця на занятті, переосмислення педагогічних можливостей, доцільного поєднання з іншими педагогічними засобами. Але в теорії ще недостатньо опрацьовані питання розвитку творчих здібностей учнів засобами дидактичної гри. Також недостатньо досліджені питання міри, доцільності та місця навчально-ігрової діяльності у структурі уроків трудового навчання в основній школі. Нами помічено протиріччя між необхідністю формування і розвитком творчих здібностей учнів та недостатністю таких методик для уроків трудового навчання. Це певною мірою можна подолати, якщо вивчити і проаналізувати засоби, форми та можливості ігрових технологій на уроках трудового навчання, та їх вплив на розвиток творчих здібностей учнів основної школи.

Виклад основного матеріалу. На сучасному етапі розвитку педагогічної теорії та практики особливої уваги набувають проблеми удосконалення методів навчання як шляхом поновлення методичних надбань новими методами та прийомами навчання, так і за рахунок модернізації традиційних методів.

Результати проведеного нами констатуючого експерименту доводять, що переважна більшість вчителів трудового навчання позитивно ставиться до застосування ігрових технологій на уроках (85 %), але використовують ігри час від часу, тому що майже немає відповідних методичних розробок. Як показало анкетування, майже 96% вчителів вважають доцільною розробку комплексу дидактичних ігор, тому що це допоможе підвищити ефективність навчання, сприятиме розвитку творчого потенціалу учнів. Дослідження показало, що

тільки 9,5% вчителів систематично застосовують на уроках ігрові технології, тоді як 82% школярів подобаються заняття, на яких проводяться ігри.

Якщо для дитини гра - улюблена діяльність, то для вчителя гра - знаряддя його педагогічної техніки, такий її інструмент, який дає максимальну користь дитини за умови його професійно виваженого використання. Великі потенційні можливості гри визначаються тим, що вона виросла на основі практичної діяльності людей, являючись засобом передачі накопиченого досвіду від покоління до покоління. У ході ігрової діяльності дитина краще розуміє суть людської праці, її творчий характер. Так, працюючи, людина прагне до удосконалення способів праці, а під час гри удосконалюються, міняються умови дій, засоби, створюється щось нове, що не існує в реальному [6].

Зміни в навчальній програмі «Трудове навчання 5-9 класи» (2017р.) роблять використання ігрових технологій навчання на уроках все більш доцільним. Передбачається збільшення частки часу на виконання творчих проєктів і зменшення – на вивчення теоретичного матеріалу. Тому завдання вчителя трудового навчання полягає у розвитку творчого потенціалу учнів на кожному уроці; повинен сприяти пробудженню інтересу до пізнання; розвивати вміння та навички самостійно працювати; творчо ставитися до виконання завдання. Ігрова діяльність через зміст навчання дає можливість розширити діяльність вчителя, спрямовану на всебічний розвиток учня, його творчих здібностей.

Досить ефективним методом взаємодії вчителя і учнів на уроці трудового навчання є використання ігрових технологій, які відіграють одночасно навчальну, розвиваючу та виховну функції.

У практиці трудового навчання використання дидактичних ігор має комбінуватися із традиційними формами організації навчання. Зазвичай складний для розуміння матеріал викладається звичайними методами (розповідь, лекція, проблемний виклад тощо), а менш складний, який учні можуть опанувати самостійно, але для цього їм потрібний додатковий стимул, вивчається у формі гри. Як правило, закріплення, узагальнення та перевірка засвоєння матеріалу часто проводиться за ігровими технологіями.

Ігрова технологія навчання - це системний спосіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову навчально-виховного процесу та реалізацію його завдань [4]. Поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має істотну ознаку - чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що виступають як засіб спонукання, стимулювання до навчальної діяльності.

Мета застосування технології ігрових форм навчання – розвиток стійкого пізнавального інтересу в учнів через різноманітні ігрові форми та методи навчання.

Пізнавальна гра – метод навчання, що допомагає школяру самостійно орієнтуватися у мотивах вчинків дійової особи, обирати і втілювати зовнішні прояви її внутрішнього світу, прогнозувати педагогічний вплив.

Пізнавальні ігри сприяють створенню атмосфери, засвоєнню матеріалу за допомогою емоційно насиченої форми його відтворення. Пізнавальні ігри моделюють життєві ситуації, стосунки людей, взаємодію речей, явищ («Знайди за описом», «Чарівна скринька», «Визнач на дотик», «Відгадай» та ін.). Вони можуть бути основною або допоміжною формою навчального процесу. Розвиваючий ефект досягається за рахунок імпровізацій, природного вияву вільних творчих сил учнів. У виховному значенні гра допомагає учням подолати невпевненість, сприяє самоствердженню, найповнішому виявленню своїх сил і можливостей [5].

Варіативність і кількість компонентів у структурі пізнавальної гри визначають її вид (Лото, Кросворд, «Казка», «Прес-конференція» тощо).

Дидактичні ігри використовують на різних етапах навчання, але найчастіше з метою закріплення і контролю засвоєння вивченого матеріалу. Але засобами гри можна розв'язувати й інші завдання: у дидактичних іграх діти спостерігають, порівнюють, класифікують предмети за певними ознаками, виконують аналіз і синтез, абстрагуються від несуттєвих ознак, роблять висновки й узагальнення. Багато ігор вимагають вміння висловлювати свою думку в зв'язній і зрозумілій формі, використовуючи необхідну термінологію. Добираючи ігри, продумуючи ігрову ситуацію, необхідно обов'язково поєднувати два елементи – пізнавальний та ігровий [5]. Створюючи ігрову ситуацію відповідно до змісту програмованого матеріалу, вчитель має чітко спланувати діяльність учнів, спрямувати її на досягнення поставленої мети.

Після вивчення кожного модуля (розділу) необхідно проводити підсумкове заняття для перевірки та систематизації знань і умінь учнів. Цікаві види перевірки знань і умінь, до яких відносяться різні дидактичні ігри, звичайно, не замінять традиційних способів контролю і оцінки знань програмного матеріалу. В процесі гри, на різних етапах уроку створюються ситуації, що вимагають негайного вирішення, що веде до формування уміння робити вибір і нести за нього відповідальність. А це вимагає самостійного рішення, ініціативи, розвиненого мислення. Добирають такі ігрові технології як: ребуси, кросворди, головоломки, конкурси, ігри: «Аукціон», «Добери пару», «Склади пару», «Зроби краще» та інші.

Ділова гра – діалог на професійному рівні, в якому відбуваються зіткнення різних думок, пропозицій, взаємна критика гіпотез, їх обґрунтування, що призводить до появи нових знань і уявлень.

Цей різновид гри забезпечує максимальну активність учнів, збуджує інтерес до самостійної роботи й потребує в ній, відповідальне ставлення до своїх обов'язків; надає можливість випробувати себе в незвичних ролях, поставити себе на місце іншої людини, вийти за межі звичної соціальної та особистісної поведінки [6].

Ефективність ділової гри забезпечується за умов: добровільності, відсутності тиску, створення і підтримка специфічної атмосфери гри; розвитку

подій, динамічності; зв'язку ігрової та реальної діяльності; переходу від простих до складних ігрових форм.

Ділова гра передбачає: змалювання ігрового комплексу; деталізований опис об'єкта управління та уточнення умов його діяльності; виокремлення спонукальних факторів, які впливають на діяльність; визначення системи зворотних зв'язків під час гри. Її цінність полягає у колегіальності прийняття рішень («Секрети творчості», «Бенефіс», «Телеміст»). Публічний захист, аналіз та критика рішень викликає в учасників гри відчуття єдиного колективу та персональну відповідальність за свої дії.

Таким чином, урок у формі ділової гри буде не просто цікавий для учнів, оскільки він ставить в активну пізнавальну позицію, дає їм можливість висловити своє судження не тільки в рамках ролі, а й у після ігровій рефлексії. Дуже важливий аспект, що в грі немає пасивних спостерігачів (якщо тільки вони не передбачаються організаторами спеціально), усі повинні мати роль, позицію і тому виявити свою реакцію. Крім того, занурення в ситуацію, проблему, що дає гра, дозволяє більш ефективно в майбутньому працювати з будь-якою інформацією з цієї теми, проблеми. Це пов'язано із психологічним феноменом - співучасті (причетності) до проблеми [3].

Рольова гра – імпровізоване розігрування заданої ситуації. Учасники не обговорюють ситуацію, а грають її.

Рольові ігри («Модельєр», «Засідання художньої ради», «Агентство моделей» та ін.) передбачають лише наявність заданої комунікативної ситуації й відповідний зміст ролей і спрямовані на правильне орієнтування в екстремальних ситуаціях, гуманітаризацію міжособистісних стосунків, розвиток і корекцію пізнавальних, комунікативних, артистичних здібностей, особистісних рис, якостей учнів, їх самооцінки, саморегуляцію поведінки [4].

Інтерактивна гра – метод навчання, заснований на досвіді, отриманому в результаті спеціально організованої взаємодії учасників з метою зміни індивідуальної моделі поведінки [4].

Інтерактивні ігри різноманітні за освітніми цілями й завданнями, формами, ходом і передбачуваними результатами («Поле чудес», «Щасливий випадок», «Мікрофон»). Мають певні ознаки: наявність учасників, інтереси яких перетинаються; сформульованість правил гри, що сприяють однозначному розумінню меж допустимих дій учасників; наявність ясної мети, досягнення якої можливе шляхом здійснення визначених дій за встановленими правилами; можливість застосування учасниками різних моделей поведінки; групова рефлексія і підведення підсумків.

Основним навчальним завданням гри є створення умов для знаходження учасниками нового, значущого для них досвіду соціальної поведінки.

Результатом добре організованої й ефективно проведеної інтерактивної гри можуть бути зміни в сприйнятті учасників, інсайт, що дає поштовх до негайного рішення або нового розуміння наявної проблеми. Виникненню такого нового розуміння сприяє занурення в процес взаємодії, що дає змогу досліджувати проблему з середини, «пропустити її через себе», здійснити аналіз власної поведінки, зробити необхідні висновки [5].

Інтерактивні ігри мають такі переваги: глибокий рівень засвоєння інформації (через переживання); вироблення вміння слухати й чути іншого; знання «пропускаються через себе» і до деяких висновків людина приходиться сама або під час обговорення в групі; навчання відбувається через обмін досвідом або пасивне спостереження; взаємодія, активізація мислення; особистісне зростання; активність й участь кожного; можливість аналізу власних дій, відчуття нового досвіду; можливість обміну досвідом і міркуваннями; вироблення вміння співпрацювати, взаємодіяти тощо.

Варто пам'ятати, що важливою особливістю застосування будь яких навчальних ігор є вербально сформульовані вимоги до поведінки і дій їх учасників. Специфіка методики керівництва ними полягає в опорі вчителя трудового навчання на заохочення учнів до виконання правил конкретної гри та контроль за їх дотриманням [5, с.45].

Висновки. Таким чином, враховуючи специфіку предмета «Трудове навчання», його окремих розділів і тем, необхідно органічно поєднувати традиційні методи навчання та ігрові технології, використовувати комплекс дидактичних ігор, диференційованих ігрових завдань залежно від рівня розвитку учнів та їх індивідуальних особливостей. При цьому застосовувати різні види ігрових технологій необхідно у порядку їх ускладнення (збільшення обсягу навчально-пізнавальних завдань, поступова заміна репродуктивних завдань частково-пошуковими, пошуковими і творчими).

Про результативність використання навчальних ігор на уроках трудового навчання важко говорити при відокремленні від викладання предмета в цілому, відношення до нього в школі. Але бесіди з учнями свідчать про те, вони краще засвоюють матеріал на ігрових уроках, з бажанням на них йдуть. Використання ігрових технологій на уроках трудового навчання розвиває в учнів мовлення, вільне висловлювання своєї думки; вони швидше приходять до розробки творчих проектів, рішення проблем; знаходять розв'язки нестандартних, проблемних питань.

Отже, обґрунтоване застосування ігрових технологій в процесі трудового навчання загальноосвітньої школи дозволяє забезпечити їх позитивний вплив на якість навчально-трудої діяльності, на розвиток в учнів пізнавального інтересу, творчого потенціалу та почуття товариськості й колективізму.

Список використаних джерел:

1. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. Психологические очерки. 2-е изд. Москва : Просвещение, 1967. 93 с.
2. Національна доктрина розвитку освіти в Україні в ХХІ ст. К., 2003.
3. Слюсаренко Н.В. Ігрова діяльність як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів. *Трудове навчання в школі*. 2011. №6. С. 5–7.
4. Слюсаренко Н.В. Стан використання ігрової діяльності у практиці трудового навчання. Збірник наукових праць. Педагогічні науки. Херсон: Айлант. 2000. Випуск 13. С. 223–226.
5. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. / под ред. А.В. Запорожца. Москва : Просвещение, 1976. 96 с.

6. Шиманская Н.В. Обучение в процессе игры. *Начальная школа*. 1988. №10. С. 43 – 45.