

Ігрові методики як засіб успішного творчого проектування на уроках трудового навчання у ЗЗСО

Анотація. У статті розглянуто особливості проектної діяльності на уроках трудового навчання. Виявлено специфіку творчої проектної діяльності; проаналізовано проблеми її організації та засвоєння під час уроків трудового навчання; визначено труднощі, що найчастіше виникають у процесі виконання творчого проекту. Окреслено методичні аспекти розроблення й використання дидактичних ігрових методик під час уроків трудового навчання з метою засвоєння учнями логіки творчого проектування, підвищення його усвідомленості, навчання учнів формуванню понятійного апарату проектування, його плануванню та здійсненню за умов групової взаємодії. Описано умови результативності застосування ігрових методик під час засвоєння творчого проектування.

Ключові слова: трудове навчання, творче проектування, ігрові методики, дидактична гра.

Abstract. The article examines the peculiarities of project activities in labor training classes. The specifics of creative project activity have been revealed; the problems of its organization and assimilation during labor training lessons are analyzed; the difficulties that most often arise in the process of implementing a creative project are defined. Methodological aspects of the development and use of didactic game methods during labor training lessons are outlined with the aim of students learning the logic of creative design, increasing their awareness, teaching students to form a conceptual design apparatus, its planning and implementation under conditions of group interaction. The conditions for the effectiveness of the application of game methods during the learning of creative design are described.

Keywords: labor training, creative design, game methods, didactic game.

Постановка наукової проблеми. У сучасних умовах якість освіти визначається не обсягом знань і широтою світогляду, а тим, наскільки випускник закладу освіти здатний здійснювати різноманітні види діяльності на всіх етапах – від формулювання мети до рефлексії її досягнення.

Навчальний предмет «Технології», на відміну від інших, вимагає практико-орієнтованих знань, оцінити глибину яких якнайповніше дає змогу творче проектування. Застосування цього методу може переконати учнів у значущості та цінності набутих знань, коли вони перестають бути метою, а стають засобом практичної діяльності з трансформації навколишнього середовища.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема дитячої ігрової діяльності знайшла своє відображення в багатьох педагогічних теоріях і системах: Аристотель, Л. Виготський, Г. Гросс, Я. Коменський, Д. Локк, А. Макаренко, Рабле, Ж. Піаже, Ж.-Ж. Руссо, К. Ушинський. Деякі філософські аспекти гри були осмислені в працях І. Канта, І. Кона, М. Монтеня, Платона, Ф. Шиллера, Г. Щедровицького та ін.

Відомі педагоги (А. Макаренко, Г. Росинський, В. Сухомлинський, В. Сорока, С. Шацький та ін.) експериментально досліджували провідні педагогічні проблеми, створили парадигми практичної виховної роботи з учнями в контексті різних видів ігрової діяльності. У працях учених ідея застосування гри в організації навчально-виховної роботи з школярами набула свого відправного, стартового теоретичного вираження.

На сучасному етапі розвитку педагогічної науки значну увагу розвитку ігрових технологій зосереджено в працях Ф. Архипенко, Т. Бондаренко, С. Гессена, М. Гриньової, О. Дон, О. Жорник, О. Ковшарь, Л. Кондрашової, Н. Кудикиної, І. Мамчур, А. Прутченкова, В. Розіна, І. Рудакової, Л. Савченко, Г. Селевка, Г. Топчій, Ю. Федусенко, Д. Щербини та ін.

У сучасній педагогіці гра розглядається як засіб виховання, як метод виховання, як форма організації суспільно-корисної діяльності, як емоційний стимул. Існує й інший підхід: гра – поліфункціональне педагогічне явище, тому й правомірно розглядати її як засіб, метод, форму, емоційний стимул організації діяльності дітей.

Ігрове навчання цілком закономірно посіло належне місце в сучасних закладах загальної середньої освіти (ЗЗСО), оскільки навчання з використанням гри максимально стимулює пізнавальну діяльність учнів, їхню ініціативність, самостійність, творчу активність, що відкриває можливості для навчання.

Гру можна вважати непрямим засобом впливу на дитину, бо у ній дитина не відчуває себе об'єктом впливу. Гра – саме той засіб, де виховання переходить у самовиховання.

Мета статті полягає у визначенні умов результативності використання ігрових методик під час засвоєння творчого проектування на уроках трудового навчання.

Виклад основного матеріалу. В основу сучасного розуміння проектного навчання покладено використання широкого спектра проблемних, дослідницьких, пошукових методів, орієнтованих чітко на реальний практичний результат, значущий для учня, з одного боку, а з іншого, – розроблення проблеми цілісно, з урахуванням різних чинників та умов її вирішення та реалізації результатів. Проектна діяльність вимагає від вчителя трудового навчання та технологій не стільки пояснення матеріалу, скільки створення умов для розвитку мислення учнів, розширення їх пізнавального

інтересу, і на цій основі – можливостей їхньої самоосвіти та самореалізації в процесі практичного застосування знань.

Основна мета проєктного навчання передбачає організацію умов, за яких учні самостійно та охоче набувають знання з різних джерел, навчаються застосовувати набуті знання у вирішенні пізнавальних і практичних завдань, набувають комунікативних умінь, працюючи в різних групах, розвивають у себе дослідницькі вміння та системне мислення.

Підвищення мотивації та розвиток творчих здібностей відбувається у контексті властивої для проєктної діяльності ключової ознаки – самостійного вибору. Цьому сприяє зміщення акценту від інструментального підходу до технологічного, що відбувається завдяки необхідності осмисленого вибору інструментарію та планування діяльності з метою досягнення кращого результату.

Уроки трудового навчання мають певну специфіку, яка, у свою чергу, впливає на зміст творчої проєктної діяльності на уроках та у позаурочний час. Зміст програми передбачає вивчення великої кількості питань щодо кулінарії, матеріалознавства, технології обробки матеріалів, декоративно-ужиткового мистецтва, побутової діяльності та самообслуговування, тому цей навчальний предмет має енциклопедичний характер, а творчі проєкти мають відображати цю синтетичність, взаємопроникнення відомостей із різних розділів. Незважаючи на зазначене широке коло питань, що охоплюються предметом, всі види діяльності на уроці мають практично-орієнтований і творчий характер, тому творчий проєкт є конкретним виробом у матеріалі.

Діяльність, до якої залучені учні під час уроків трудового навчання, можна розглядати як синтетичний вид творчості, що поєднує основні риси трьох його видів: наукового, художнього, технічного. Тому і творчий проєкт слід оцінювати за відповідними критеріями з урахуванням утилітарної та естетичної значущості, оригінальності та новизни.

Ще однією особливістю уроків трудового навчання є тісний зв'язок змісту навчання з повсякденною життєдіяльністю учня. Це сприяє самостійному пошуку відповідей на проблемні питання на основі власного життєвого досвіду або досвіду найближчого оточення під час виконання творчого проєкту.

Водночас, існує низка труднощів у проєктній діяльності, зокрема: відсутність в учнів теоретичної бази для грамотного творчого проєктування, нерозуміння логіки творчого проєктування, необхідність їхнього ознайомлення з понятійним апаратом дослідження, вироблення умінь користуватися ним; психологічні бар'єри творчості, відсутність досвіду вироблення творчого рішення, що викликають потребу у спеціальному креативному тренінгу, «проживанні» досвіду «відкриттів», стимулюванні інтересу до творчості та потреби в ньому; відсутність успішного досвіду та умінь здійснення повноцінного процесу творчого проєктування – від «відчуття» проблеми до презентації проєкту. Це орієнтує на «привчання» учнів до творчого проєктування, шляхом поетапного освоєння спочатку демонстраційного, пізніше пробного, потім колективного виконання проєкту, які поступово виробляють та закріплюють необхідні вміння, що надалі виступають засобом для самостійного проєктування.

Вирішення вищезазначеної проблеми можливе шляхом використання специфічних прийомів організації навчання. Виникає потреба у проєктуванні таких технологій, методів і прийомів навчання, які захопили б особистість, стимулювали її активність у навчальній діяльності. На нашу думку, таким видом діяльності може бути дидактична гра. Це зумовлено активним, діяльним характером гри, її багатогранними виховними й розвивальними можливостями. Ігрова форма навчання сприяє розвитку творчості учнів, оскільки інтерес до неї стимулює учнів до пошуку нових нетривіальних шляхів і можливостей для вирішення проблем.

Різні аспекти проблеми застосування гри в навчанні досліджуються вченими та педагогами-практиками протягом не одного десятиліття. Гра – це універсальний елемент усієї людської культури, особливий вид діяльності, яка імітує реальну діяльність людини у штучно створених умовах. Загальноприйнятим є розуміння гри на основі її культурологічної концепції, у контексті якої вона розцінюється як вільна активність, яка не пов'язана з матеріальними інтересами, протікає всередині власних просторових і тимчасових меж відповідно до певних правил та сприяє утворенню соціальних груп.

Гра, яка має навчальний та виховний ефект, називається навчальною або дидактичною. На відміну від ігор у цілому, така гра має суттєву ознаку – чітко сформульовану мету навчання та відповідні до неї педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виокремлені і характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які виступають як засіб спонукання, стимулювання учнів до навчальної діяльності.

Основна функція педагогічної діяльності полягає не просто у передачі інформації, а у створенні проблемно-пізнавальних ситуацій та управлінні пізнавальною діяльністю учнів з урахуванням індивідуальних особливостей, розвитку потенційних можливостей та здібностей учнів. Оскільки здібності проявляються, змінюються та розвиваються в діяльності, то завдання педагога полягає, перш за все, у тому, щоб організувати саме таку діяльність учнів. Виконанню зазначеного завдання сприяє ігрова методика навчання, оскільки:

- гра залучає до активної пізнавальної діяльності кожного учня окремо та всіх разом, внаслідок чого є ефективним засобом управління навчальним процесом;
- навчання у грі здійснюється за допомогою власної діяльності учнів, що має характер

особливого виду практики, у процесі якої засвоюється більша кількість інформації, ніж за умов словесного або наочного навчання;

– гра – вільна діяльність, яка створює умови для вибору, самовираження, самовизначення та саморозвитку для її учасників.

Навчання в процесі гри здійснюється за допомогою організації навчальної діяльності власне учнів, яка за своїм типом є продуктивною та творчою, а за змістом – пізнавальною, практичною та ціннісно-орієнтаційною.

Ефективність і результативність ігрової організації уроків трудового навчання можуть визначати такі чинники:

– визначення сюжетів і тем ігор змістом навчальної діяльності та навчально-пізнавальними завданнями, що висуваються;

– спрямованість учнів на організацію спільної творчої діяльності в умовах рольових взаємодій;

– просторово-часовий характер, умовність гри, взаємозв'язок і взаємозумовленість дій партнерів;

– активний творчий пошук учасників гри в умовах невизначеності та неоднозначності передбачення розвитку або результату.

Ми виявили об'єктивну доцільність використання таких методів роботи, які залучатимуть учнів до активної пізнавальної діяльності, знижуватимуть гостроту дрібних конфліктів, що неминуче виникають у колективній роботі, даватимуть змогу не так гостро сприймати критику та незадовільні результати тих чи інших видів робіт або технологічних операцій. На нашу думку, цим вимогам відповідають ігрові методики, які використовуються не у вигляді розрізаних за часом і змістом ігор, а у вигляді системи, реалізація якої передбачає такі етапи:

– засвоєння понятійного апарату творчого проєктування під час використання настільних дидактичних ігор і вправ;

– засвоєння методів творчості у системі креативних ігрових тренінгів;

– усвідомлення логіки творчого проєктування у системі рольових ігор шляхом засвоєння «багатофокального» погляду на об'єкт проєктування;

– накопичення досвіду творчого проєктування в ігровій колективній творчості.

Висновки. На підставі проведеного дослідження ми визначили умови результативності використання ігрових методик під час засвоєння творчого проєктування на уроках трудового навчання, зокрема:

– позитивне налаштування керівника та учасників, впевненість в успіху;

– обстановка відкритості, щирості, правдивості вираження почуттів і переконань;

– забезпечення у сценарії можливостей оригінальної індивідуальної та творчої діяльності;

– самовизначення, самоствердження, саморозвиток учнів у контексті забезпечення успіху в ролі, що забезпечує впевненість у своїх силах та прагнення до самовдосконалення;

– застосування соціального досвіду учасників, мобілізація прихованих потенційних можливостей;

– емоційна переконливість педагога, здатність захопити інших бажанням та інтересом до гри;

– здатність впливу на уяву, емоції, почуття, волю та інтелект;

– особистісне звернення у процесі гри;

– високий темп, чіткий ритм гри;

– підтримка педагогом ігрового фону за допомогою міміки, жестів, реплік.

Список використаних джерел:

1. Марущак О.В., Савлук В.М., Тихолаз Д.В. Ігрові елементи на уроках трудового навчання як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів закладів загальної середньої освіти. *Сучасні технології підготовки майбутніх учителів трудового навчання та технологій, педагогів професійної освіти і фахівців образотворчого та декоративного мистецтва: теорія, досвід, проблеми*: зб. наук. пр. Вінниця: ТОВ «Меркьюрі-Поділля», 2021. Вип. 3. С. 62-66.

2. Марущак О.В. Методи продуктивного навчання в художньо-конструкторській підготовці майбутніх учителів трудового навчання. *Актуальні проблеми виробничих та інформаційних технологій, економіки і фундаментальних наук*: зб. наук. праць. Вінниця: ТОВ «Планер», 2009. Вип. 6. С. 509-512.