

**Ігрові елементи на уроках трудового навчання як засіб активізації  
навчально-пізнавальної діяльності учнів закладів загальної середньої освіти**

**Анотація.** У статті обґрунтовано об'єктивну необхідність долучення учнів закладів загальної середньої освіти до ігрової діяльності на уроках трудового навчання з метою активізації їхньої навчально-пізнавальної діяльності; визначено цілі, яких можна досягти, використовуючи ігри на уроках трудового навчання; зазначено, що програма трудового навчання надає широких можливостей для використання ігрової діяльності під час вивчення різних технологій з виготовлення об'єктів проектно-технологічної діяльності на уроках.

**Ключові слова:** трудове навчання, ігрова діяльність, ігрові елементи, учитель трудового навчання та технологій, навчально-пізнавальна діяльність.

**Abstract.** The article substantiates the objective need to involve students of general secondary education institutions in play activities in the lessons of labor training in order to intensify their educational and cognitive activities; identified goals that can be achieved using games in the lessons of labor training; It is noted that the labor training program provides ample opportunities for the use of play activities in the study of various technologies for the manufacture of objects of design and technological activities in the classroom.

**Keywords:** labor training, game activity, game elements, teacher of labor training and technologies, educational and cognitive activity.

**Постановка наукової проблеми.** Для будь-якого віку дитини характерним є відповідний провідний вид діяльності, де виникають і формуються певні психологічні новоутворення, зміни яких характеризують зміну вікових періодів. Провідна діяльність – це та, у ході якої відтворюється людська культура, як специфічний для даного вікового періоду механізм розвитку суб'єктивності. Аналізуючи провідну діяльність підлітків, слід зауважити, що вона може бути спрямована на формування мотиваційно-споживацької сфери; її треба розуміти як ту, що відтворює деякі сторони людської культури; у ній повинно забезпечуватися формування (або виникнення) особливої суб'єктивності, яка схожа на суб'єктивність гри. В ігровій діяльності моделюються відносини між людьми. Моделювання – це своєрідне відтворення. Але в грі відтворюються не самі відносини, а певна ситуація, розігруючи яку дитина стає більш чутливою до людських відносин. Якщо в молодшому віці гра є провідною діяльністю, то з часом її місце посідають навчальна, суспільно-корисна, трудова, але гра залишається в житті людини як умова збереження психічного здоров'я, повноцінної натхненної творчої діяльності.

Повноцінну трудову діяльність, як зазначає В. Давидов, можна сформулювати лише на основі ігрової та навчальної, а навчальну – тільки на основі ігрової, тому що навчання спрямоване, зокрема, на оволодіння такими абстракціями й узагальненнями, які передбачають наявність у дитини уяви та символічної функції, що формується в грі.

Особливого значення в трудовому навчанні набувають мотиви, які спонукають учнів працювати: соціуму, колективу, відповідальності, пізнання, перспективи. З ними пов'язане ставлення до праці як до головної цінності. Серед мотивів ігрової діяльності – зацікавленість, задоволення, позитивні емоції, що супроводжують почуття радості.

Педагогічні дослідження доводять, що ігри належать до методів активного навчання. У грі дитина не тільки самостійно оволодіває знаннями, вміннями й навичками, а й набуває емоційно-ціннісного досвіду. Емоційне насичення організму є його вродженою потребою, що розвивається протягом усього життя.

Зацікавленість, що виникає під час гри, пов'язана з бажанням отримати позитивні емоції. Тобто, емоції виступають як мотив будь-якої діяльності, зокрема ігрової. Де емоції, там активність, увага, уява, мислення, творчість. Позитивні емоції дають змогу розуму відпочити і розвантажитись. Гра, як зазначає Л. Виготський, робить навчальний процес привабливим і цікавим та веде за собою розвиток.

Гра сприяє розвитку творчих здібностей учнів. Творчий процес в учнів відбувається шляхом реорганізації накопиченого досвіду і створення на його основі нових комбінацій. У самій природі

дитячих ігор закладені можливості розвитку таких здібностей, як гнучкість і оригінальність мислення, уміння конкретизувати, розвивати та втілювати в життя задуми, швидкість думки, сміливість тощо.

Розвиток особистості відбувається в умовах її різнопланової діяльності (ігрової, навчальної, трудової), але ігрова діяльність посідає особливе місце, тому що має великий потенціал для формування особистості.

Науковці, розглядаючи психологічні основи дитячої ігрової діяльності, її роль для виховання, навчання і всебічного розвитку дитини, підкреслюють необхідність пошуку шляхів ширшого та ефективнішого використання ігрової діяльності.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Використання гри з метою виховання зустрічаємо в класиків античної педагогіки. Її роль визнавали давньогрецькі філософи Платон, Аристотель, римський педагог Квінтіліан. Їхні ідеї розвинули у своїх працях великі педагоги Я. Коменський, Д. Локк, Ж. Руссо, Й. Песталоцці, Ф. Фребель, Р. Оуен, які не тільки визнавали виховне значення гри, але й указували на необхідність педагогічного керівництва нею. Я. Коменський відмічав суспільний характер гри, її наочність і доступність. Психологи розглядають гру як форму включення дитини у світ людських дій та взаємовідносин, що виникає через неможливість безпосередньої участі її в праці, коли умови навчання та виховання формують у неї прагнення до спільної діяльності з дорослими.

На всіх етапах розвитку особистості гра сприймається як цікаве, яскраве, необхідне для життєдіяльності заняття. Саме за допомогою гри дитина готується до життя. Є. Водовозова, А. Сікорський поряд із моральним приділяли увагу розумовому вихованню під час гри. Є. Покровський, І. Чешихін розглядали гру як засіб фізичного виховання. Психолого-педагогічні дослідження Р. Жуковської, Д. Менджерицької, Б. Нікітіна, А. Усової з проблем дитячої гри вказують на роль іграшок у виникненні та розвитку ігрової діяльності. Виходячи з думки, що іграшка стимулює гру, допомагає дитині ввійти в роль, є опорою для розвитку творчої уяви, організовуючи основу гри, учителю необхідно для проведення кожної гри використовувати відповідний ігровий матеріал.

Будь-яка гра активізує роботу мислення, а емоції, які виникають при цьому, оптимізують її протікання. І. Васильєв відмічає, що ці емоції проявляються у формі здивування, сумніву, почуття протиріччя, упевненості, здогадки, а також у переживаннях, пов'язаних із результатами діяльності мислення. Декарт, Спіноза, Кант наділяли чіткою функцією в пізнанні дві емоції: здивування, йому приписували функцію спрямування уваги на пізнання, і сумнів, його функція – управління пошуком істини. Філософія інтуїтивізму відмічає специфічну роль здогадки в процесі пізнання. Кількість описаних інтелектуальних емоцій, на нашу думку, значно підвищується в ігровій діяльності, що активізує роботу мислення й сприяє розвитку особистості. Л. Виготський зазначав, що «гра створює зону найближчого розвитку дитини, яка стає наче на голову вище самої себе».

Усім школярам притаманна підвищена емоційність та допитливість, прагнення перевірити свої сили, знання та вміння, виявити свої творчі здібності.

У сучасних психолого-педагогічних дослідженнях гра розглядається як джерело творчих сил, розвитку й самореалізації особистості.

**Мета статті** полягає в обґрунтуванні об'єктивної необхідності долучення учнів закладів загальної середньої освіти до ігрової діяльності на уроках трудового навчання з метою активізації їхньої навчально-пізнавальної діяльності.

**Виклад основного матеріалу.** Потужним поштовхом до творчості є мотивація, яка дає можливість учням насамперед усвідомити, що вони зараз почнуть вивчати, які завдання перед ними ставляться. А найбільшою мотивацією учня (дитини) є гра.

Аналіз наукової літератури дає змогу виокремити цілі, яких можна досягти, використовуючи ігри на уроках трудового навчання: підвищення мотивації й інтересу до занять з трудового навчання і до змодельованих у грі аспектів технологічної дійсності; пізнавальне навчання (отримання учасниками гри достатньої інформації, ілюстрація понять, що стосується певних технологічних галузей, знання з яких необхідні під час певної дидактичної гри); вплив вчителя на навчальну роботу учнів; зміна самооцінки учня та його оцінювання значень і можливостей людини; зміна ставлення учня до моделюючих ситуацій та осіб, які діють у них; зміна відносин між учнями і вчителем під час заняття.

Під час спостереження за учнями ми виявили, що активніше учні проявляють себе на уроках трудового навчання при виготовленні іграшок, тим паче якщо при їх виготовленні є можливість проявляти творчість, таку як: змінити конструкцію виробу не змінивши її сутність, вносити зміни в оздоблення виробу за власним вподобанням тощо. Виготовлення саморобних іграшок із різноманітних матеріалів зацікавлює як молодших, так і старших учнів. Під час виготовлення іграшок не тільки набуваються трудові навички, а й розвиваються сенсорні здібності, кмітливість, допитливість, інтерес до моделювання, художній смак. Учитель на таких уроках може поєднувати гру і працю, працю і творчість.

Передбачене програмою трудового навчання у 5-9-х класах вивчення різних технологій з виготовлення об'єктів проєктно-технологічної діяльності надає широких можливостей для використання ігрової діяльності на уроках. Аналіз науково-методичної літератури засвідчує наявність наприкінці минулого століття деяких розробок з цієї проблеми. Так, значна кількість публікацій містить кросворди з різних тем предмета. Спостерігаючи за процесом трудового навчання, можна зробити висновок, що учні важко засвоюють і запам'ятовують спеціальну термінологію будь-якого виду робіт. Розгадування кросвордів сприяє формуванню в дітей пізнавального інтересу, спонукає до читання технічної, довідкової, науково-популярної літератури, допомагає засвоїти відповідну термінологію. Такі інтелектуальні ігри розвивають і тренують пам'ять, загострюють кмітливість, виробляють наполегливість, здібність логічно мислити, аналізувати, порівнювати, орієнтуватися в сучасній інформації, обирати потрібні знання. Наведемо приклади ігрових елементів, які можна застосовувати на уроках трудового навчання з метою активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів.

**Вправи «Зашифровані слова».** Під кожною цифрою ховається літера. Встановіть відповідність між цифрами і літерами.

*Завдання 1*

6	7	9	5	7	10	7	3	4	11	1	6	4	8	2	8	4
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11						
Т	И	В	А	Ь	К	О	Н	Л	Р							

Відповідь:

К	О	Л	Ь	О	Р	О	В	А		Т	К	А	Н	И	Н	А
---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---

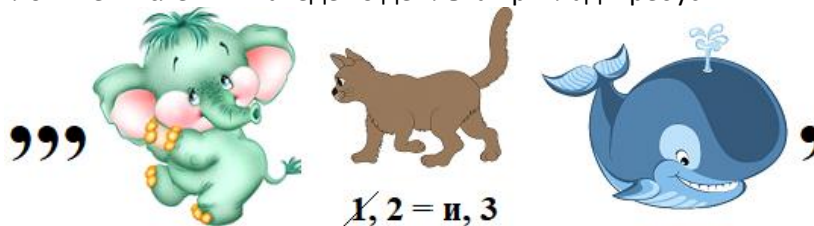
*Завдання 2*

9	2	5	8	4	3	7	8	1	6	1	8
1	2	3	4	5	6	7	8	9			
Н	І	Т		Л	И	К	А	Б			

Відповідь:

Б	І	Л	А		Т	К	А	Н	И	Н	А
---	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---

**Ребуси** – слова або фрази, що розгадуються, зображуються у вигляді комбінацій малюнків із літерами та іншими знаками. У ребусах зашифровані слова з певної теми. Ці завдання допоможуть учневі розвинути логічне мислення. Наведемо декілька прикладів ребусів:



Відповідь: **Нитки**



Відповідь: **Вата**



Відповідь: **Тканина**

**Кросворд** (англ. «cross» – перехрестя і «word» – слово) – це задача-головоломка, яка складається із заповнення рядів клітинок, що перехрещуються (по вертикалі й по горизонталі), словами. Розгадування слів здійснюється за списком їх визначень. Наведемо приклад такого кросворду з теми «Лялька-мотанка – українська берегиня. Технологія виготовлення ляльки-мотанки», мета якого полягає у пригадуванні різновидів ляльок-мотанок, їх символічного призначення, а ключовим словом якого є тема уроку (рис. 1).



Рис. 1. Кросворд з теми «Лялька-мотанка – українська берегиня. Технологія виготовлення ляльки-мотанки»

Є кругові та діагональні кросворди, у яких клітинки для вписування літер розташовані по колу від номера або по діагоналі. Залежно від віку учнів, рівня їхньої підготовки можна використовувати у 5-6-х класах прості кросворди, а у 7-9-х – складні.

Існують також **чайнворди** та **кросчайнворди**. Чайнворд (англ. «chain» – ланцюг і «word» – слово) – гра-задача, що складається з ланцюжка слів, у якому остання буква попереднього слова є першою в наступному. Кросчайнворд поєднує елементи чайнворда та кросворда. Слова кросчайнворда поєднуються в ланцюжок, який, петляючи, утворює перехрестя, що нагадують кросворд. Створені кросворди, чайнворди та кросчайнворди можна використовувати, перевіряючи знання учнів на різних етапах уроку, на підсумкових заняттях, а також із профорієнтаційною метою. Окремі кросворди можна розробляти у вигляді казки, відгадуючи персонажів якої, учні заповнюють клітинки з ігровим завданням.

Науковець Р. Гуревич запропонував використовувати технічні кросворди в ході проведення позаурочної роботи з трудового навчання та техніки, бо це – своєрідна гімнастика розуму, що має як пізнавальну, так і виховну цінність.

Спостереження, бесіди з учнями та вчителями доводять, що багато дітей не виявляють інтересу до вивчення окремих тем. Це здебільшого зумовлене тим, що матеріал, який вивчається, здається школярам відомим або подається у нецікавій формі. У цьому випадку, як довели науковці та педагоги-практики, доречно проводити такі уроки в ігровій формі, організовуючи вікторини відповідної тематики, ділові ігри. Інтерес у школярів викликає також розгадування загадок. Виконують такі завдання або окремі учні, або всі разом, змагаючись у швидкості й повноті відповідей.

**Висновки.** Використання методу проектів у поєднанні з дидактичними ігровими формами роботи в освітньому процесі сприяє кращому засвоєнню учнями знань з основ креслення, технологій, особистісному розвитку, а також формуванню у них умінь самостійно працювати, аналізувати свою діяльність і користуватися різними джерелами інформації. При виконанні проекту учні стають свідомими дійовими особами освітнього процесу. Вони мають змогу вирішувати творчі завдання не тільки індивідуально, а й у групах. Це дозволяє їм об'єднуватися за інтересами, забезпечує

різноманітність діяльності.

#### Список використаних джерел:

1. Колесник Ю.М., Марущак О.В. Політехнічні основи формування у старшокласників системи знань про сучасне виробництво. *Актуальні проблеми підготовки вчителя трудового навчання та технологій середньої школи: теорія, досвід, проблеми*: зб. наук. пр. Вінниця: ТОВ «Меркьюрі Поділля», 2018. Вип. I. С. 38-41.
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.
3. Марущак О.В., Зузяк Т.П., Миколюк Д.М. Інтегративні тенденції у формуванні духовної культури в учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти. *Dynamics of the development of world science. Abstracts of the 3rd International scientific and practical conference*. Perfect Publishing. Vancouver, Canada. 2019. Pp. 167-176.
4. Савлук В.М., Свята М.В., Шимкова І.В. STEAM-проектування інтер'єрної ляльки як засіб розвитку творчих здібностей учнів базової школи. *Проектування змісту і технологій художньо-графічної підготовки та художньо-творчої діяльності здобувачів вищої освіти (студентів) і молодих учених*: зб. наук. пр. Вінниця: ТОВ «Меркьюрі-Поділля», 2020. Вип. 1. С. 131-136.
5. Соловей В., Глуханюк В., Шимкова І. Інноваційна підготовка майбутніх учителів трудового навчання та технологій засобами STEAM-проектування. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету*. 2020. Вип. 2. С. 143-152.