

розуміти і будувати логічні зв'язки між фактами, обирати необхідні джерела даних, розв'язувати проблему системно, визначати актуальність та важливість ідей, аргументувати свої думки, виявляти невідповідності й помилки в отриманих даних та у власних судженнях, робити висновки тощо.

Список використаних джерел

1. Атаманчук П.С. STEM-інтеграція як важлива інноватика сучасної освітньої парадигми. *STEM-Освіта: проблеми та перспективи* : збірник матеріалів II міжнар. наук.-практ. Сем. 25-26 жовт. 2017 р. Кропивницький : ІСЛА НАУ, 2017. 120 с.

2. Гриневич Л. М., Морзе Н. В., Бойко М. А. Наукова освіта як основа формування інноваційної компетентності в умовах цифрової трансформації суспільства. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2020. Т. 77, № 3. С. 1-26.

3. Зоря Ю. М. STEAM-освіта як перспективна форма інноваційної освіти в Україні. Матеріали обласної науково-практичної інтернет-конференції. Черкаси : ЧОПОПІ, 2018. 117 с.

4. Критичне мислення, креатив і наука: чим STEAM-освіта відрізняється від традиційної. URL: <https://bit.ua/2021/12/steam-osvita/>

5. Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти “Нова українська школа” на період до 2029 року. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/988-2016-%D1%80#Text>

6. Наскрізні лінії як засіб інтеграції ключових і загальнопредметних компетентностей. URL: <https://vseosvita.ua/library/naskrizni-linii-ak-zasib-integracii-klyuchovih-i-zagalnopredmetnih-kompetentnostej-202689.html>

Ірина Жук

Науковий керівник: ст. викладач Погребняк М. Г.

Бердянський державний педагогічний університет

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

Актуальність дослідження. Сучасний світ характеризується швидким технологічним прогресом який неминуче впливає на освіту та життя людей в цілому. Таким чином прогрес подарував нам інтерактивні технології, зважаючи на переваги яких ми активно використовуємо їх на уроках трудового навчання.

Інтерактивні технології навчання – це технології, які дозволяють учням цікаво взаємодіяти з навчальними матеріалами, досліджувати, та експериментувати, отримувати миттєвий зворотний зв'язок щодо своїх дій.

Ступінь досліджуваності проблеми. Значний внесок у впровадження інтерактивних технологій в освіту зробили К. Баханов, І. Дичківська, Т. Кошманова, О. Пометун, Л. Пироженко, Л. Пуховська та ін.

Мета дослідження: висвітлити проблематику впровадження інтерактивних технологій на уроках трудового навчання.

Сутність дослідження. Основним завданням трудового навчання та освіти в цілому є формування компетентностей, необхідних для успішної реалізації учнів у суспільстві. З урахуванням предметних компетентностей, їхньому розвитку може сприяти опанування навичками користування інструментами, виготовлення різноманітних виробів, підготовка проєктів, розвиток конструкторських навичок тощо. Інтерактивні технології дозволяють учням досягати цих цілей ефективніше та підвищують зацікавленість у навчанні.

Найрозповсюдженішим інтерактивним засобом навчання на сьогоднішній момент є обчислювальна техніка (комп'ютери, планшети, смартфони) і програмне забезпечення, що дозволяє імітувати роботу з різними інструментами та матеріалами. Наприклад, учні можуть використовувати програму для моделювання та проєктування будівель, створення схем для вишивання, розкрою тканини або використовувати програму для створення 3D-моделювання виробів. Таким чином програмне забезпечення та онлайн-ресурси допомагають учням зрозуміти процес використання інструментів і матеріалів і отримати практичний досвід.

Розповсюдженим інтерактивним засобом навчання останніх років в є інтерактивні дошки, які дозволяють створювати різноманітні матеріали, які презентуються учням. На інтерактивній дошці можна переглядати відеоуроки, демонструвати, як користуватися інструментами, здійснювати віртуальні екскурсії тощо. Учні також можуть активно взаємодіяти з дошкою, виконувати завдання та демонструвати свої знання.

Інтерактивні технології є вдалим варіантом для організації групової роботи та співпраці між учнями. Наприклад, можна використовувати програми для створення групових проєктів. Це допомагає розвивати комунікативні навички та допомагає розвивати командний дух.

Інтерактивні технології дають змогу вчителю ефективніше контролювати освітній процес та оцінювати роботу учнів. Наприклад, вчитель може використовувати програму для створення тестів та інтерактивних завдань, які дозволяють отримати швидкі та точні результати (Kahoot, LearningApps).

Інтерактивні вправи від сервісу LearningApps.org створюють нові освітні можливості. Сервіс LearningApps.org – це конструктор для розробки та зберігання інтерактивних завдань з різних дисциплін. Через зацікавленість у грі учні не помічають, що навчаються. Вони виконують інтерактивні вправи, які підвищують рівень знань, розвивають зосередженість, мислення, самостійність, адаптуються до умов гри, розвивають комунікативні навички, що сприяє формуванню пізнавальних інтересів.

Kahoot – це навчальна ігрова платформа, яка дозволяє створити інтерактивні тести для формуального оцінювання, анкетування, обговорення. У ньому ви можете створювати різні питання, використовуючи декілька варіантів відповіді, є можливість додавати відео або зображення. Під час гри програма створює рейтинг гравця, це залежить від кількості правильних відповідей.

Навчальна діяльність в ігровій формі підвищує рівень мотивації, розвиває комунікативні навички та навички роботи в команді.

Тому використання інтерактивних технологій на уроках трудового навчання дозволяє підвищити ефективність навчання та розвинути творчі здібності учнів. Ці прийоми допомагають учням зрозуміти процес використання інструментів і матеріалів, забезпечують активну участь у навчальному процесі, сприяють розвитку комунікативних навичок.

Основні висновки: Підсумовуючи, можна сказати, що використання інтерактивних технологій на уроках трудового навчання дозволяє значно підвищити ефективність навчання та розвивати компетентності учнів. Застосування таких технологій, як інтерактивні дошки та програми, може забезпечити активну участь учнів у навчальному процесі, сприяти формуванню комунікативних навичок, допомогти вчителю більш ефективно контролювати освітній процес та оцінювати роботу учнів.

Список використаних джерел

1. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок: Інтерактивні технології навчання. Науково-методичний посібник. Київ. Видавництво А.С.К., 2004. 192 с.
2. Терещук А., Дятленко С. Методика організації проектної діяльності старшокласників з технологій: метод. посіб. для вчителів, навч. прогр., варіат. Модулі. Київ: Літера. ЛТД, 2010. 128 с.

Надія Загоруйко

Науковий керівник: к.пед.н., доцент Срібна Ю. А.

Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г. Короленка

ІНТЕГРАЦІЯ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ ТА ПРОЕКТНОГО НАВЧАННЯ НА УРОКАХ «ТЕХНОЛОГІЯ ДОГЛЯДУ ЗА ЖИТЛОМ» У 6 КЛАСІ

Інтеграція технологічної освіти та проектного навчання є одним із перспективних напрямів у педагогіці, оскільки вона дозволяє досягти більш ефективного навчання та підвищення мотивації учнів до вивчення нових знань. У цьому контексті особливо важливим є використання інноваційних технологій на уроках, які дозволяють створювати нові можливості для навчання та підвищують інтерес до предмету.

Один з прикладів такої інтеграції може бути застосування технологій на уроках «Технологія догляду за житлом» у 6 класі. Дана дисципліна є важливою для формування у школярів умінь та навичок з догляду за домашнім комфортом, та включає в себе такі теми, як організація простору в будинку, збереження побутової хімії, догляд за речами тощо [1].

Інтеграція технологічної освіти та проектного навчання може допомогти у розширенні та поглибленні знань учнів про технології догляду за житлом. Наприклад, створення проектів з виготовлення різноманітних виробів для дому