

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ В СТАРШІЙ ШКОЛІ

Наталія Корзун,
магістрантка 2 курсу
Факультету фізико-математичної,
комп'ютерної та технологічної освіти
Наук. керівник: **Сергій Онищенко,**
к.п.н., доцент (БДПУ)

Серед інноваційних педагогічних технологій велика увага приділяється ігровим технологіям, так як саме вони дозволяють зробити цікавими і захоплюючими не тільки роботу учнів на творчо-пошуковому рівні, але й буденні кроки з вивчення предметів. Цікавість умовного світу гри робить позитивною, емоційно-забарвленою монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси і функції учня [2].

Поняття «ігрові технології» включає велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор.

Ігрова технологія будується як цілісне утворення, що охоплює певну частину навчального процесу та об'єднане загальним змістом, сюжетом, персонажем [1].

Проблему ігрової діяльності в старшій школі розробляли: К. Ушинський, П. Блонський, С. Рубінштейн, Д. Ельконін.

Розробкою і застосуванням ігрової технології в освітньому процесі займалися: Г. Абрамова, В. Алапьева, І. Кулешова, Б. Лихачов, Л. Виготський, Г. Селевко, В. Степановича, П. Платов та інші.

Мета дослідження: полягає у теоретичному обґрунтуванні ігрових методів на уроках технологій в старшій школі.

Методи дослідження: вивчення педагогічної та методичної літератури; педагогічний експеримент.

Під час нашого дослідження встановлено, що гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, які спрямовані на відтворення і присвоєння суспільного досвіду, в якому складається і вдосконалюється самоуправління поведінкою. Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що виступають як засіб спонукання, стимулювання до навчальної діяльності. Це дає можливість створити в класі робочу активну атмосферу.

Використання на уроці ігрових технологій приносить користь не лише учням, а й самому вчителю. Процес гри – це простір для самореалізації. Людська практика постійно вводиться в ігрову ситуацію, щоб розкрити можливі чи навіть наявні проблеми в людини й моделювати їхнє зняття.

Сучасний педагог має бути готовим до організації різних видів діяльності учнів, оскільки життєвий шлях особистості тісно переплітається з діяльністю.

У ході нашого дослідження було розроблено ігровий урок технологій, який відповідає загальним вимогам та якістю. Форма проведення ігрового уроку цікава

та незвичайна. Використання ігор на уроці дає можливість учням засвоїти новий матеріал та підтримувати увагу, мислити, розвивати логічні здібності. Такий урок, як показало дослідження допомагає учням засвоїти дану інформацію з цікавістю, запобігає стомленості і перенавантаженню, цей процес посилює інтерес до навчання та роботи.

Отже, у ході дослідження було доведено, що ігрові технології на уроці дають можливість сприяти розвитку творчих та самостійних мислень, стимулювати інтерес до навчальної діяльності, розвивати естетичний смак, формувати вміння та навички, сприяти підвищенню рівня розумового розвитку учнів, оптимізує навчання. Учні мають можливість сприйняти інформацію з зацікавленістю, а не з нав'язливістю. Тобто, процес навчання розвивається мовою дій, навчаються й навчають усі учасники гри в результаті активних контактів один з одним, саме це і дає плідний результат.

ЛІТЕРАТУРА

1. Булигіна О.Д. Ігрові технології: шляхи забезпечення умов для інтелектуального, соціального, морального розвитку школярів. К.: Початкове навчання та виховання, 2009. № 19-21. С. 2-5.
2. Савченко Л.О., Волкова Н.В., Кулінка Ю.С. Ігри та ігрові технології на уроках трудового навчання: навчальний посібник. К.: Видавничий дім, 2011. 284 с.