

практично), розв'язати проблему – відповісти на поставлене запитання, керуючись науковими методами.

Проте все це можливе за певних умов. Проблемне навчання не дає результатів, якщо учні мають недостатній розвиток і низький рівень знань. Воно також вимагає високої предметної і методичної кваліфікації вчителя. Проблемне навчання потребує багато часу, тому його слід використовувати у поєднанні з іншими видами навчання.

Основні висновки. Таким чином, досконало володіючи матеріалом, знаючи умови виникнення і способи створення проблемних ситуацій, на уроках технологій учитель завжди може використати проблемність як засіб розумової та творчої діяльності учнів. Адже використання елементів проблемного навчання робить приклади більш доказовими, навчає логічно мислити; спонукає розвиток інтелекту, підтримує ініціативу, формує критичне мислення; викликає зростання інтересу до навчання і пізнавального ставлення до дійсності. Отже, проблемне навчання є одним із найефективніших засобів активізації навчальних процесів у проектно-технологічній діяльності учнів на уроках технологій.

ЛІТЕРАТУРА

1. Махмутов М.И. Принципы проблемности в обучении / М.И.Махмутов // Вопросы психологии.– М. : Просвещение. 1984.С.30-36.

Іван Місніков,

студент групи М1_Т

факультету фізико-математичної, комп'ютерної та технологічної освіти

наук. керівник: **О.В. Рогозіна,**

к.п.н., доцент (БДПУ)

ІСТОРИЧНІ АСПЕКТИ ОРГАНІЗАЦІЇ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Актуальність. Сучасна система освіти переживає багато значних змін, які допомагають підвищити якість викладання та поставити нові вимоги до випускника закладу загальної середньої освіти. Оскільки традиційне навчання багато в чому не задовольняє сучасні вимоги, існує об'єктивна необхідність застосування новітніх організаційних форм освітньої роботи. Вони зорієнтовані на розвиток творчої особистості, формування в неї нестандартного мислення, а також на організацію діалогів, вільних обмінів думками та створення ситуацій успіху.

Традиційний підхід до навчання не завжди є найбільш доречним, оскільки не забезпечує належним чином інтенсивне оволодіння системою знань, формування компетентностей, які б сприяли розвитку особистості та створювали б умови для найбільш повного та ефективного використання розумових можливостей кожного учня на уроках технологій.

Ступінь досліджуваності проблеми. Досліджували роль гри у процесі навчання такі видатні педагоги і психологи, як Ю. Азаров, Ш. Амонашвілі, Л. Виготський, Д. Ельконін, Л. Савченко, В. Сухомлинський та інші. Більшість з них вважали, що без гри неможливо досягти цілісного

розумового розвитку дитини. Гра дає свободу дій і вибору, дозволяє кожному піднятися над особистими проблемами у взаємодії з довкіллям.

Існують різні погляди на місце гри в освітньому процесі. Одні дослідники розглядають гру як засіб повторення, закріплення й поглиблення знань. Інші не відкидають можливостей дидактичної гри в засвоєнні нових знань. Навчальні ігри сприяють досягненню цілей виховання, формуванню професійної спрямованості.

Мета і методи дослідження. Полягають у визначенні доцільності використання ігрових технологій.

Сутність дослідження. Основними компонентами навчальної гри є: ігровий замисел, правило, ігрова дія, пізнавальний зміст чи дидактичне завдання, обладнання та результат гри. Також гра повинна мати чітко поставлену мету навчання, якій чітко відповідатиме педагогічний результат. Поєднання всіх необхідних елементів гри та їх злагоджена взаємодія підвищують організованість та ефективність гри. Така гра повинна навчати, розвивати і виховувати. Суть її полягає в моделюванні й імітації. У грі у спрощеному вигляді відтворюється, моделюється дійсність та операції учасників, які імітують реальні дії [2, с. 77].

Отже, всі ігри можна віднести до творчих та дидактичних тією чи іншою мірою. Згідно з проведеним дослідженням, можна зробити висновок що: гра – це активна освітня діяльність з імітаційного моделювання систем, процесів, явищ, а також майбутньої професійної діяльності. Головна відмінність гри від іншої діяльності полягає у тому, що її предметом є саме різноманітні сторони людської діяльності. Надаючи учням 10-11 класів свободу в виборі об'єкту праці, гра дозволяє стимулювати розвиток творчих здібностей, самостійності, ініціативності, діловитості та відповідальності. Залучення їх в таку діяльність, в якій вони не тільки зрозуміли і перевірили б то, що їм пропонують в якості об'єкта засвоєння, а й на ділі переконалися в тому, що їх успіхи в саморозвитку, їх подальша доля в більшій мірі залежить від їх власних зусиль і рішень. На уроках технології, можна помітити, що учні важко засвоюють та запам'ятовують спеціальну термінологію будь-якого виду робіт. В цьому випадку можна застосовувати інтелектуальні ігри (кросворди, ребуси тощо). Їх вирішення сприятиме формуванню в учнів пізнавального інтересу, спонукатиме до читання технічної, довідкової, науково-популярної літератури, допомагатиме засвоїти відповідну термінологію. Такі інтелектуальні ігри розвивають та тренують пам'ять, загострюють кмітливість, наполегливість, здібність логічно мислити, аналізувати, порівнювати, орієнтуватися у інформаційному просторі [1].

Основні висновки. Гра – це притаманний учням вид діяльності, який для є способом пізнання навколишнього світу, тому ігрова вправа є одним із найбільш ефективних прийомів навчання, оскільки введення ігрового елементу на уроках викликає в учнів інтерес до предмету.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гуревич Р.С. Кроссворды по трудовому обучению / Р.С. Гуревич // Школа и производство. – 1989. – №9. – С. 75-77.
2. Савченко Л.О. Ігри та ігрові технології на уроках трудового навчання / Л.О. Савченко, Н.В. Волкова, Ю.С. Кулінка. – Кривий Ріг : Видавничий дім, 2011. – 284 с.