

МЕТОДИКА ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ ШКОЛЯРІВ

УДК 371.382

О. С. СЕВАСТЬЯНОВА

ІГРОВИЙ ХАРАКТЕР НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ

У статті особливу увагу акцентовано на перевагах та можливостях активних методів навчання, які спрямовані на самостійну діяльність, реалізацію творчого потенціалу людини, сприяють розвитку мислення. Розглянуто та проаналізовано основні аспекти використання ігрових методів на уроках трудового навчання. Продемонстровано, що за допомогою гри можна навчити школярів переносити загальнотрудова навички у специфічні умови творчої діяльності, бо вона значною мірою стимулює і розвиває самостійність особистості, вчить планувати та організовувати навчально-пізнавальну діяльність.

Ключові слова: активні методи навчання, трудове навчання, педагогічні ігри.

О. С. СЕВАСТЬЯНОВА

ИГРОВОЙ ХАРАКТЕР УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ

В статье особое внимание акцентировано на преимуществах и возможностях активных методов обучения, направленных на самостоятельную деятельность, реализацию творческого потенциала человека, способствуют развитию мышления. Рассмотрены и проанализированы основные аспекты использования игровых методов на уроках трудового обучения. Продемонстрировано, что с помощью игры можно научить школьников переносить общетрудовые навыки в специфические условия творческой деятельности, так как она в значительной степени стимулирует и развивает самостоятельность личности, учит планировать и организовывать учебно-познавательную деятельность.

Ключевые слова: активные методы обучения, трудовое обучение, педагогические игры.

O. S. SEVASTYANOVA

PLAYING CHARACTER TRAINING COGNITIVE ACTIVITY

In the article special attention is paid to the benefits and opportunities of the active learning methods, aimed at self-reliant activities, implementation of human creativity, promote the development of thinking. The main aspects of the use of gaming techniques in the classroom of labor studies are reviewed and analyzed. It has been demonstrated that with the help of the game you can teach students to transfer labor skills in specific conditions of creative work, because it greatly promotes and develops self-identity, learn to plan and organize educational and cognitive activity.

Keywords: active learning methods, employment training, educational games.

Теперішні умови реформування освіти висувають нові вимоги до уроків трудового навчання, до розвитку учнів, їх самостійності та ініціативності. Тому вчителю необхідно

постійно вносити зміни та доповнення в програми, модернізувати навчальний процес, вдосконалювати свою діяльність і діяльність школярів. Ми вважаємо, що процес трудового навчання повинен бути особистісно орієнтованим, здійснюватися на засадах індивідуалізації. Це створює можливості для саморозвитку та самовиявлення учнів. Серед методів і форм такого навчання пріоритетна роль належить активним методам.

Саме ігрові методи навчання забезпечують усвідомлену, зацікавлену, розумову діяльність учнів, активне сприйняття теоретичного матеріалу в навчальному процесі, розвиток навичок самостійного вироблення рішень з проблемних питань. Гра, на відміну від традиційних методів навчання, не лише передає певний обсяг знань, а й насамперед розвиває здатність аналізувати, синтезувати та використовувати отриману інформацію.

Усе це є можливим завдяки тому, що ігри дають змогу отримувати цілісне уявлення про реальність завдяки відтворенню лише суттєвих компонентів системи, стисканню часових та просторових інтервалів, можливості повторних їх програвань, проведення підсумкової дискусії про результати гри, що допомагає побачити систему з різних позицій та ін. Важливо відзначити, що гра більшою мірою, ніж словесні методи навчання, сприяє формуванню та зміцненню практичних, трудових умінь, теоретичних знань та навичок.

Останнім часом спостерігається підвищення інтересу дидактів до використання ігрових технологій у навчальному процесі. Основні положення теорії ігрової діяльності сформульовані і розроблені класиками педагогіки К. Ушинським, Д. Пісаревим, А. Макаренком і видатними психологами М. Левітовим, Л. Виготським, Л. Рубінштейном, О. Леонтьєвим та ін. Теоретичні основи та практичне застосування ігрового методу виклали у своїх працях Я. Бельчіков, М. Бернштейн, Ю. Геронімус, С. Гідровіч, В. Єфімов, В. Комаров, В. Платонов. Цієї проблеми також торкалися у своїх дослідженнях Л. Вишнякова, Л. Котлярова, В. Рибальський, І. Ситник, В. Скалкін, В. Соловієнко, В. Трайнев, М. Ярославський та інші науковці.

Мета статті полягає в обґрунтуванні необхідності використання ігрових форм на уроках трудового навчання для активізації розумового процесу, розвитку творчого мислення та розкриття індивідуальних можливостей учнів.

Діяльність учителя в навчальній грі зводиться до її планування, організації і керівництва. Для здійснення цілеспрямованих кроків педагогічного керівництва процесом розвитку творчих здібностей учнів важливо зазначити, що кожна гра передбачає творчість.

Відомо, що для продуктивного розвитку особистості необхідно забезпечити оволодіння нею спеціальними способами творчого мислення: виділення протилежних властивостей, пошук аналогій, асоціювання понять, ставлення запитань, переформулювання, генерування ідей, комбінування, вміння виділяти найбільш суттєві елементи діяльності, вміння аналізувати, синтезувати, полемізувати тощо. треба навчити дітей планувати та організовувати свою навчально-пізнавальну діяльність, виконувати творчі завдання, розвивати уяву, фантазію, сприяти розвитку їх творчого інтересу, допитливості й ін.

Досвід показує, що діти з нетерпінням чекають та з задоволенням відвідують уроки, на яких застосовуються ігри, бо вони їм здаються більш привабливими, ніж інші. Специфічні особливості гри (уявна ситуація, роль, правила, сюжет, засоби) сприяють розвитку творчих здібностей дитини, активізують її навчально-пізнавальну діяльність.

Гра допомагає дитині самостійно оволодівати знаннями, вміннями і навичками, надає можливості для самовираження, приносить радість і захоплення, сприяє розвитку творчих здібностей. Дітям подобається ігровий процес. Це підтверджується результатами проведеного дослідження (95% школярів прагнуть виконувати на уроках ігрові завдання).

Ще Я. Коменський вказував, що треба довести своїх учнів, «до вершин наук без труднощів, нудьги, окриків, побоїв, начебто граючи». Він визначав переваги гри у:

- 1) русі, до якого згідно з своєю природою прагне і якому радіє кожна істота;
- 2) свободі, бо ніхто не включається в гру внаслідок зовнішнього тиску;
- 3) суспільстві, оскільки людина є істотою суспільною;
- 4) змаганні, яке надає приємності грі;
- 5) порядку, який учні самі встановлюють і підтримують у ході гри;
- 6) легкості, тому що гра засвоюється переважно шляхом наслідування прикладу;
- 7) задоволенні від результату або закінчення, бо гра є приємним відпочинком [3, с. 39].

Беручи до уваги інтерес дітей до гри, необхідно використовувати на уроках обслуговуючої праці передусім ігрові завдання творчого характеру, спрямовані на вирішення життєвих ситуацій, що сприяє як формуванню творчої особистості, так і збагаченню соціального досвіду дитини, закріпленню її позицій у колективі. Гра допомагає учням стати активними членами ігрового колективу.

Відомо, що програма трудового навчання загальноосвітньої школи передбачає окреме навчання хлопців і дівчат на уроках праці з 5 по 9 класу. Заняття проводяться по підгрупах з кількісним складом приблизно по 15 учнів. Як свідчить досвід практичної роботи, така група учнів за п'ять років (з 5 до 9 класу), за систематичного використання ігор на уроках поступово перетворюється в ігровий колектив.

Ігрові завдання використовують відповідно до цілей творчого процесу та їх поетапної конкретизації. Ціль розуміють, як ідеальне передбачення кінцевого результату процесу навчання, як те, до чого прагнуть педагог та учні в їх взаємопов'язаній діяльності.

Конкретизовані цілі навчання сприяють розумінню школярами суті і способів організації навчально-пізнавальної діяльності, суттєво впливають на її активізацію, свідому і послідовну роботу протягом усього уроку, виступаючи своєрідним еталоном засвоєння учнями навчального матеріалу та способів діяльності.

Конкретизацію цілей здійснюють поетапно до: навчального предмета; до відповідного розділу програми; до теми конкретного уроку.

Знання, отримані на рівні логічного чи творчого мислення, відкривають у своїх комбінаціях простір для оригінальності і нестандартності вирішення особистістю проблемних ситуацій, що постають перед нею. А для міцного засвоєння знань необхідне кількаразове повторення фактів, які вивчаються. Разом з тим кожне чергове повторення сприяє виробленню звички до механічної дії і, як наслідок, гальмує розвиток творчих здібностей особистості. Вихід із суперечності, що складається, науковці вбачають в тому, щоб кожне чергове повторення фактів дещо відрізнялося від їх попереднього представлення [1, с. 156].

Важливе значення має керівництво грою дитини, підтримка її реальних досягнень. За цих умов «людина починає вірити в свої сили, у свою здатність подолати й майбутні труднощі» [6, с. 56]. Тобто, підтримуючи гру, можна надати психотерапевтичну допомогу тому, хто її потребує.

Проблемні ситуації, які пропонує дітям вчитель, організовуючи ігри, не завжди достатньо активізують творче мислення, бо те, що здається проблемним для вчителя, може бути неproblemним для конкретного учня.

Найчастіше застосовують таку послідовність в організації ігор: постановка навчального або творчого завдання, пояснення ігрових правил, виконання учнями ігрових дій, оцінювання результатів. Але у багатьох випадках послідовність етапів при організації і проведенні ігор змінюють. Практика доводить, що діти легко, з задоволенням виконують на уроці дії, які пропонує педагог, навіть якщо їх мета невідома. Особливо у тих випадках, коли зміст завдання несподіваний і незрозумілий для учнів.

Використовуючи ігрову діяльність, треба пам'ятати, що не буває гри без правил, а їх виконання – це дисципліна. Але, як показав досвід, в процесі гри проблема дисципліни вирішується сама собою без примусу.

Більшість ігор побудована у вигляді змагань, в яких оцінюються результати виконання індивідуальних або командних завдань. Переможців ігор виділяють і поздоровляють тільки у тому випадку, якщо це є спеціальною метою і не впливає на подальше функціонування ігрового колективу. Оцінюючи результати гри, переважно використовують якісні показники, тобто з'ясовують не тільки «хто швидше», а передусім «хто краще», «хто оригінальніше», залучаючи до цього школярів.

Аналіз будь-якої гри проводять за схемою, яку пропонують С. Габрусевич, Г. Зорін: постановка вчителем запитань, спрямованих на оцінювання ходу і результатів гри; визначення предмета аналізу, тобто того, що необхідно аналізувати і оцінювати; вибір критеріїв, за якими має оцінюватися ігрова діяльність учнів; аналіз ходу і результатів гри її учасниками; проведення дискусії щодо переваг і недоліків гри; підведення підсумків [2, с. 102].

Аналіз та оцінювання ігрової діяльності проводять у доброзичливій, тактовній формі, бо, як показує досвід, тільки в такому випадку критична інформація сприймається учнями так як треба. У разі виникнення конфліктів в ході обговорення гри вчитель тактовно, але дуже твердо «гасить» їх.

Обов'язковою умовою при проведенні аналізу гри вважається правдивість, відверте та відкрите висловлювання думок. Виявлені недоліки надають можливості учням для удосконалення і саморозвитку. До обговорення залучають всіх учасників гри, а завершує його вчитель.

Здійснюючи глибокий і всебічний аналіз позицій учасників гри, використовують елементи критики. У цьому допоможе класифікація Ю. Красовського. На його думку, критика може бути: критика-підбадьорювання, докірлива критика, критика-надія, критика-аналогія, критика-похвала, безособова критика, критика-турбота, критика-співчуття, критика-жалість, критика-іронія, критика-здивування, критика-натяк, критика-пом'якшення, критика-картання, критика-зауваження, критика-попередження, критика-вимога, критика-виклик, конструктивна критика, критика-боязнь [4, ст. 39]. При цьому перевагу, зазвичай, надають таким видам критики:

- критика-підбадьорювання («Нічого, іншого разу зробите краще, а цього разу не вийшло»);

- критика-надія («Сподіваюся, що надалі ви будете краще виконувати це завдання»);

- критика-похвала («Робота виконана добре, але не для цього випадку»);

- безособова критика («Серед нас є учні, які не змогли виконати свої ігрові обов'язки. Я не буду називати їх прізвища»);

- критика-здивування («Невже ви не зробили це завдання? Я дуже здивований»);

- критика-зауваження («Ви зробили помилку, іншим рази варто спочатку порадитися»).

При обговоренні результатів гри вчитель повинен дотримуватися таких правил:

- надавати можливість кожному учаснику гри виступити з аналізом своїх дій та дій інших учнів і вчителя;

- уважно вислуховувати кожного учня, записувати деякі положення, що продемонструє всім важливість оцінювання гри;

- не поспішати висловлювати свою думку, треба дати змогу виступити всім учням і тільки після цього говорити самому;

- необхідно прагнути до того, щоб учні самостійно виділяли головне, в іншому разі треба уточнити позицію кожного, сконцентрувати увагу дітей на конструктивних пропозиціях;

- в ході аналізу виступів учнів відзначати передусім їх переваги, але одночасно потрібно вказати на недоліки;

- залучати школярів до вільного обговорення зауважень вчителя, навчати відстоювати власну думку [2, с. 103].

При проведенні ігор і в ході оцінювання результатів враховують, що кожній людині, а тим більше дитині, приємно, коли її помічають, вирізняють серед інших, відзначають. Вступаючи у взаємовідносини з людьми, не можна забувати про їх емоційність, а також гордовитість, марносластво, якими вони керуються у своїй діяльності. Тому зауваження учням роблять тільки після того, як були відзначені їх досягнення та успіхи, бо будь-кому подобається, коли про нього добре відзиваються, хвалять, підтримують. Але схвальну оцінку дають тільки, якщо учень справді добре виконав ігрове завдання або правильно відповів на запитання. У процесі гри підтримують дух суперництва, використовуючи його як стимул в організації активної діяльності. Тим більше, що сучасне життя вимагає від людини бути стійкою, загартованою, вміти долати перешкоди, радіти успіхам, а «задоволення від подолання труднощів, від самостійного розв'язання завдань поступово утверджує в підліткові свідомість власної інтелектуальної гідності» [7, т. 1, с. 329].

Особливістю дидактичної гри є двоплановий характер діяльності учнів на уроці. З одного боку, вони поставлені в умовну ситуацію, а з іншого – залишаються в традиційному навчальному процесі і застосовують реальні загально-навчальні вміння. Причому педагогічні завдання (навчальні, розвиваючі, виховуючі) є головними, становлять основну мотивацію гри, а досягнення ігрової мети (успішне виконання ролі, прийняття правильних ігрових рішень, отримання максимальної кількості балів) – другорядну.

Дидактичні ігри, запропоновані нами [5], рекомендується використовувати під час вивчення і закріплення тем із інваріативних та варіативних модулів. В іграх використані завдання різних рівнів складності. Вирішення подібних завдань сприяє розвитку пізнавальних інтересів і логічного мислення, тренує пам'ять і виробляє наполегливість, сприяє вдумливному опрацюванню навчального матеріалу, довідкової літератури. Наведемо такий приклад:

Гра «Щасливий випадок»

5 клас

Ця гра дає можливість зацікавити учнів трудовим навчанням, активізувати пізнавальну діяльність учнів, розвивати їх логічне мислення, виховувати самостійність та активність.

Організація гри

Гра проводиться у відповідно оформленому актовому залі школи в рамках тижня чи декади трудового навчання. Глядацька аудиторія – учні, а також усі бажаючі. За кілька днів до проведення гри повинно бути вивішено оголошення на великому аркуші паперу у холі школи, а також усно оголошено в класах про проведення гри.

Посеред сцени – стіл ведучого, а по обидва боки – по 5 стільців для кожної команди, три мікрофони.

Майже всі конкурси гри мають назви, аналогічні до телевізійного «Щасливого випадку». Зміст завдань складено відповідно до чинних програм з трудового навчання. Для уникнення пауз бажано роздати членам журі аркуші з відповідями до кожного конкурсу. Залежно від умов школи суми одержаних командами балів записує на переносній дошці чи вводить у комп'ютер та оголошує суддя-інформатор. Учасникам заздалегідь дається завдання підготувати невеличку, на 2–3 хвилини, оригінальну «візитку» – знайомство зі своєю командою. Ведучий запрошує учасників на сцену під звуки, наприклад, «Козацького маршу» або якоїсь іншої бадьорої мелодії.

Ведучий. Щасливий випадок буває

У кожного в житті,
Та ми сьогодні пропонуєм
Здобуть його у боротьбі.
Командам нашим успіхів
У грі ми побажаємо,
І відповідей правильних
Від них усі чекаємо.

У складі журі ... (Знайомство з членами журі)

Перший конкурс називається «Візитка» – знайомство команд.

Журі оцінює цей конкурс за 2-бальною системою; кожен суддя має для цього спеціально виготовлені фішки з написами «1» та «2» з обох боків. Кожній команді зараховується сума балів, показаних глядачам та учасникам за допомогою фішок.

Час перейти до другого конкурсу «Далі...Далі...».

Кожній команді ставиться серія запитань, на які треба відповісти за одну хвилину. Виграє та команда, котра за цей час встигне відповісти на більшу кількість запитань; кожна правильна відповідь – 1 бал. (Підготовлений учень чи суддя-інформатор починає й закінчує конкурс звуковим сигналом за показаннями великого настінного годинника чи за допомогою комп'ютера, встановлених так, щоб це було видно і глядачам)

Запитання першій команді

– Який метод застосовується для створення нових зразків технологічних об'єктів? (фантазування)

- Які показники визначають затрати на процес створення виробу? (економічні)
- Як називають творчий процес розробки проекту виробу? (художнє конструювання)
- Як називають ескіз, на якому передають технічні особливості предмета? (робочий)
- Який тип лінії призначений для позначення невидимого контуру? (штрихова)
- Як називають відношення лінійних розмірів на зображенні до справжніх розмірів предмета? (масштаб)
- Які волокна отримують штучним шляхом з різних матеріалів? (хімічні)
- Як називають спосіб формування виробів з глини? (ліплення)
- Який номер має найтонша ручна голка? (№ 1)

- Як називають операцію зменшення товщини шва, згину чи краю деталі прасуванням? (припрасування)
- Як називають вид документації, в якому відображають послідовність виконання робіт? (інструкційна карта)
- Затитання другій команді
 - Які показники визначають відповідність виробу своєму призначенню? (функціональні)
 - До якого виду білизни належать простирадла, наволочки, півковдри? (постільна білизна)
 - Як називають процес розробки конструкції майбутнього виробу? (технічне конструювання)
 - Який тип лінії призначений для позначення видимого контуру? (суцільна товста основна)
 - Як називають волокна, створені природою? (натуральні)
 - Як називають спосіб формування виробів із пластмаси? (лиття)
 - Як називають спосіб настилення тканини, при якому тканина складена вздовж удвоє? («у згин»)
 - Як називають найпростіший вид тамбурного шва? («ланцюжок»)
 - З якого боку прасують вишиті вироби? (з виворітного)
 - Який із жолобків машинної голки оберігає нитку від перетирання під час проходження її через тканину? (довгий жолобок)
- Як називають операцію з'єднання нитками малої деталі з великою? (пришивання)

А зараз вельмишановне журі оголосить результати конкурсу та загальну кількість балів. Переходимо до третього конкурсу «Заморочки з діжки».

Вам пропонуються запитання, відповіді на які потребують творчої уяви, вміння логічно мислити, швидкості реакції, почуття гумору. Правильна відповідь – 2 бали. (Під звуки музики учень-помічник вносить діжечку, з якої капітани команд по черзі виймають по одному завданню)

<i>Головоломка «Хід конем»</i>																
<table style="border-collapse: collapse; margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">1</td> <td style="padding: 2px 10px;">2</td> <td style="padding: 2px 10px;">3</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">а</td> <td style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;">Р</td> <td style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;">Н</td> <td style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;">Д</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">б</td> <td style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;">І</td> <td style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;"></td> <td style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;">П</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">в</td> <td style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;">Я</td> <td style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;">Я</td> <td style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px;">Н</td> </tr> </table>	1	2	3	а	Р	Н	Д	б	І		П	в	Я	Я	Н	Розпочавши з клітинки б3, обійдіть усе ігрове поле ходом шахового коня (ви можете зробити два кроки вперед і три вбік, або три кроки вперед і два вбік). Якщо зробите це правильно, то прочитаете назву процесу, внаслідок якого з волокон отримують пряжу. Відповідь: Послідовність ходів:
1	2	3														
а	Р	Н	Д													
б	І		П													
в	Я	Я	Н													
<i>Ребуси</i>																
1 	2 															
3 	5 ⇔ _____															
Рівняння «Будова швейної машини» 1. Головка + х = рукав Платформа + х = корпус 2. Рукав – х = стояк Корпус – х = платформа																

Відповіді:

<p>Головоломка «Хід конем» Відповідь: прядіння Послідовність ходів: б3 – а1 – в2 – а3 – б1 – в3 – а2 – в1</p>
<p>Ребуси 1. Шовк. 2. Льон. 3. Прасувальна дошка.</p>
<p>Рівняння «Будова швейної машини» 1. Стояк; рукав. 2. Головка; рукав</p>

Ведучий. Слово надається членам журі. (Оголошуються результати третього конкурсу та загальна кількість набраних балів)

Поки що лідирує команда ...

А зараз на вас чекає конкурс «Ти – мені, я – тобі».

Капітан команди називає підряд 2 заготовлені заздалегідь питання, на які команда суперників повинна дати короткі відповіді; потім свої запитання ставить команда-суперник. Кожна правильна відповідь – 1 бал. На обдумування відводиться по 20 секунд.

З кожним конкурсом команди все ближче до перемоги. Слово надається членам журі. (Оголошуються результати конкурсу та загальна кількість набраних балів)

І останнім конкурсом буде «Гонка за лідером».

Пам'ятаєте конкурс «Далі... Далі...»? Правила аналогічні, а от запитання вже складніші. Вони ставляться командам почергово. Час конкурсу – 2 хв.

Запитання командам

– Як називають документ, в якому записують вибір найкращого варіанта виробу? (технічна пропозиція)

– Якої форми бувають вироби? (симетричні і несиметричні)

– До якого виду волокон за походженням відноситься азбест? (мінерального)

– Звідки до нас був завезений льон-довгунець? (з Азії)

– Яку рослину вирощують для виготовлення волокон, олії, гліцерину, стеарину, яблучної та лимонної кислоти? (бавовну)

– Яка країна є батьківщиною бавовника? (Індія)

– Яку рослину називають «калькуттською плоскінню»? (джут)

– Як називають нитку, яка йде впоперек тканини? (ниткою утоку)

– Як називають процес нанесення на заготовку ліній контурів деталей виробу? (розмічання)

– Як називають процес прикрашання виробу за допомогою стібків? (вишивання)

– Символом чого у давніх слов'ян була ламана лінія із закрутками? (нескінченності)

– Як називають шов, який з виворотного боку утворює дві паралельні пунктирні лінії з дрібних стібків? (шов «козлик»)

– Яка деталь у шпульному ковпачку слугує для виводу нитки зі шпульки назовні? (косий проріз)

– На якій частині машинної голки ставлять номер голки? (на колбі)

– Як називають процес добору і з'єднання окремих частин у єдине ціле? (монтаж)

– Як називають сукупність робіт, які виконує робітник на одному робочому місці? (технологічна операція)

– Як називають операцію з'єднання нитками двох або кількох деталей, приблизно однакового за розміру? (зшивання)

– Як називають операцію укладання припусків на шов чи складки на один бік і закріплення їх у такому положенні праскою? (запрасування)

– Яка з оцінок швейного виробу враховує відповідність виробу розмірам фігури замовника, зручність виробу у використанні? (ергономічна оцінка)

– Яка з оцінок швейного виробу визначає, наскільки швейний чи вишитий виріб відповідає призначенню? (економічна оцінка)

Ведучий. А зараз журі нам оголосить результати гри. (Журі підбиває підсумки, нагороджує переможців та переможених призами)

Ведучий. Сьогодні п'ятикласники
Не витрачали час,
Тому є й кандидати
Для нагород у нас.

Цю гру ми вже закінчили,
Нам можна далі йти
І до нової теми
Програми перейти.

Отже ефективність використання ігор на різних етапах уроку різна. Так, під час засвоєння нових знань можливості дидактичної гри значно поступаються традиційним формам навчання, тому ігрові форми проведення занять частіше використовують для перевірки результатів навчання, формування умінь та навичок.

Для учнів успішно можна використовувати пояснення нового матеріалу у формі гри. Вчитель може запропонувати школярам тимчасово уявити себе дизайнерами, конструкторами і розробити необхідну наочність для виконання теоретичних чи практичних завдань.

Ігровий характер навчально-пізнавальної діяльності є ефективним мотиваційним механізмом активного мислення учнів. Добре організовані ігрові заняття містять у собі механізм для саморозвитку, оскільки кожний наступний крок в ігровій навчально-пізнавальній діяльності – це відповідна реакція на попередній крок і спонукаюча причина для наступного. Інтенсивне інтелектуальне напруження на початку гри і викликані ефективністю проведеної роботи позитивні емоції наприкінці спрямовують шлях розумового процесу учня.

ЛІТЕРАТУРА

1. Волощук І. С. Науково-педагогічні основи формування творчої особистості / Волощук І. С. – К.: Педагогічна думка, 1998. – 160 с.
2. Габрусевич С. А. От деловой игры к профессиональному творчеству / С. А. Габрусевич, Г. А. Зорин. – Минск, 1989. – 125 с.
3. Игры для интенсивного обучения / под ред. В. В. Петрусинского. – М.: Прометей, 1991. – 219 с.
4. Красовский Ю. Учитесь критиковать подчиненного / Ю. Красовский, И. Липсиц // Не повторите ошибок: (практические навыки руководителю). – М., 1988. – С. 147–148.
5. Севастьянова О. С. Трудове навчання. Обслуговуючі види праці: Дидактичні ігри. 5 клас / О. С. Севастьянова. – Тернопіль: Астон, 2011. – 232 с.
6. Семиченко В. А. Мистецтво взаєморозуміння. Психологія та педагогіка сімейного життя / В. А. Семиченко, В. С. Заслуженюк – Київ: Веселка, 1998. – 214 с.
7. Сухомлинський В. О. Вибрані твори: у 5 т. / В. О. Сухомлинський – К.: Радянська школа, 1976. – Т. 1. – 654 с.; Т. 2 – 670 с.; Т. 3 – 670 с.; Т. 4 – 638 с.