

Методи стимулювання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності

До цієї групи належать методи, спрямовані на формування позитивних мотивів учіння, що стимулюють пізнавальну активність і сприяють збагаченню учнів навчальною інформацією. Їх поділяють на дві групи.

1. Методи формування пізнавальних інтересів учнів.

Вони викликають позитивні дії та настрій — образність, цікавість, здивування, моральні переживання.

Для створення емоційної ситуації важливими є вдало дібрані приклади з літератури, художніх фільмів, особистих переживань вчителя. Яскравість розповіді, високий пафос збуджують зацікавленість учнів, як до окремих питань теми, так і до матеріалу загалом. Найпоширенішими серед методів даної групи є:

Метод створення ситуації новизни навчального матеріалу. Передбачає окреслення нових знань у процесі викладання, створення атмосфери морального задоволення від інтелектуальної праці. Відчуття збагачення знаннями спонукає учнів до самовдосконалення.

Метод опори на життєвий досвід учнів. Полягає у використанні вчителем у навчальному процесі життєвого досвіду учнів (фактів, явищ, які вони спостерігали в житті, навколишньому середовищі або в яких самі брали участь) як опори при вивченні нового матеріалу. Це викликає в учнів інтерес, бажання пізнати сутність спостережуваних явищ.

Метод пізнавальних ігор. Сприяє створенню емоційно-піднесеної атмосфери, засвоєнню матеріалу за допомогою емоційно насиченої форми його відтворення. Пізнавальні ігри (ділові, рольові, ситуативні) моделюють життєві ситуації, стосунки людей, взаємодію речей, явищ. Вони можуть бути основною або допоміжною формою навчального процесу. Розвиваючий ефект досягається за рахунок імпровізації, природного вияву вільних творчих сил учнів. У виховному значенні гра допомагає учням подолати невпевненість, сприяє самоствердженню, найповнішому виявленню своїх сил і можливостей.

Метод створення відчуття успіху в навчанні. По стійне відчуття учнем успіху в навчанні зміцнює впевненість у власних силах, пробуджує почуття гідності, бажання вчитися.

2. Метод стимулювання обов'язку і відповідальності в навчанні. Передбачає показ учням суспільної та особистої значущості учіння; висунення вимог, дотримання яких означає виконання ними свого обов'язку; привчання їх до виконання вимог; заохочення до сумлінного виконання обов'язків; оперативний контроль за виконанням вимог і в разі потреби — вказівки на недоліки та зауваження.

Методи контролю і самоконтролю за ефективністю навчально – пізнавальної діяльності забезпечують одержання зворотної інформації про, характер і досягнення учнів та про ефективність праці вчителя.

Залежно від форми контрольних завдань перевірка може бути усною, письмовою, графічною і пактичною.

Тестові методи перевірки знань. Вони становлять систему завдань для

оцінювання знань учня, студента за допомогою кількісних норм. Здебільшого передбачають вибір особою, яка проходить тестування, однієї з кількох запропонованих відповідей. Термін запровадив до вжитку у 1899 р. американський психолог Джеймс Кеттел (1860—1944), а тести як прийом оцінювання почали застосовувати у Великобританії у 1864 р. На відміну від традиційних методів контролю, орієнтованих в основному на перевірку засвоєння конкретних знань, тестовий контроль спрямований на перевірку засвоєння ключових елементів навчального матеріалу. Він відрізняється більшою об'єктивністю, усуває суб'єктивізм, скорочує час на перевірку, сприяє дотриманню єдності вимог, запобігає випадковості при оцінюванні знань, забезпечує сприйняття учнем оцінки як об'єктивної, дає змогу статистично опрацювати одержані результати.

Програмований контроль. Полягає у пред'явленні до всіх учнів стандартних вимог у процесі перевірки однакових за кількістю і складністю контрольних завдань, запитань. Оцінювання знань здійснюють за допомогою різних автоматизованих або технічних пристроїв. Простий і поширений спосіб стандартизації опитування в шкільних умовах — застосування перфокарт, згідно з якими учні записують відповіді на аркуші паперу в клітинку, вказуючи по вертикалі номер завдання, по горизонталі — код відповіді. Після закінчення роботи вчитель порівнює учнівський лист з дешифратором, який накладають на цей лист. Оцінку учневі виводять за кількістю правильних відповідей.

Методика CASE

Однією з методик, що набула популярності у другій половині 90-х років XX ст., стала CASE (Cognitive Acceleration through Science Education) — пізнавальна акселерація у процесі вивчення природничих наук, розроблена англійськими науковцями М. Шейером, Ф. Едейем та К. Єйтс. В основу її покладені концепції розвитку розумових здібностей. Вона становить спеціальну методику навчання, яка полягає у використанні конкретних випадків (ситуацій, історій) для спільного аналізу, обговорення або вироблення рішень учнями з певного розділу навчальної дисципліни.

Робота з CASE (на професійній мові — з кейсами) передбачає розбір або «рішення» конкретної ситуації з певного сценарію, який включає самостійну роботу, «мозковий штурм» в межах малої групи, публічний виступ із представленням та захистом запропонованого рішення, контрольне опитування учнів на предмет знання фактів кейсу, що розбирається.

Використання методики CASE не виключає традиційних методів навчання. Навпаки, розбір кейсу передбачає знання учнями теоретичного матеріалу. Вчитель та учні повинні вести розмову однією мовою, опираючись на отриманий теоретичний матеріал, практичний досвід. В основі цієї методики є:

- підготовка до створення пізнавального конфлікту полягає у тому, щоб поставити перед учнем складне пізнавальне завдання і мотивувати необхідність його вирішення;

- виникнення пізнавального конфлікту зумовлене необхідністю вирішити пізнавальне завдання високого рівня складності, поступовим усвідомленням учнем можливості це зробити за напруження розумових сил та певної допомоги з боку дорослих, однолітків;

- конструювання нових мислительних операцій спонукає до цього

виникнення пізнавального конфлікту, а допоміжним засобом є спеціально організовані запитання, поставлені вчителем;

— здійснення метакогнітивних операцій — усвідомлення учнями процесу вирішення завдання. Воно виявляється в осмисленні процесу свого мислення, труднощів у ньому та способів їх подолання (трактується авторами як центральна «опора»).

— перенесення способів вирішення конкретного пізнавального завдання на інші аналогічні та на принципово нові типи завдань, нові галузі знань.

CASE розрахована на дітей 11 — 14-річного віку, оскільки саме цей період є сензитивним (найсприятливішим) для розвитку формальних розумових операцій. Методика передбачає проведення протягом 2 років спеціальних 60—70-хвилинних уроків двічі на місяць, метою яких є розвиток в учнів навичок вирішення складних пізнавальних проблем на основі природничо-наукових матеріалів.

Дуже широко запропоновано методику проблемно-розвиваючого навчання, що включає в себе систему регулятивних принципів діяльності, цілеспрямованості та проблемності, правил взаємодії викладача та учнів, вибір і вирішення способів прийомів створення проблемних ситуацій і вирішування навчальних проблем.

Проблемно-розвиваюче навчання полягає в пошуковій діяльності учнів, яка починається з постановки питань (створення проблемної ситуації), продовжуючись у розв'язанні проблемних завдань, у проблемному викладі знань учителем, у різноманітній самостійній роботі учнів. Передбачає належний рівень підготовленості, зацікавленості учня до пошуку невідомого результату[3:с. 313-324].

Система методів проблемно-розвиваючого навчання ґрунтується на принципах цілеспрямованості (відображають передбачувані, плановані результати свідомо організованої діяльності), бінарності (складається з діяльності викладача й учнів) та проблемності (визначають рівень складності матеріалу і труднощі в його засвоєнні). Її складають показовий (показове викладання), діалогічний (діалогічне викладання), евристичний (евристична бесіда), дослідницький (дослідницькі завдання), програмований (програмовані завдання) методи.

Основні труднощі при плануванні та використанні методів проблемно-розвиваючого навчання полягають у розробці дидактичного матеріалу (проблемних задач і завдань), використанні засобів наочності, технічних засобів навчання.

Для того щоб проблемна ситуація була усвідомлена учнями, підштовхнула їх до розумової діяльності та переросла в проблему, часто необхідно «побачити» її, тобто необхідна візуалізація проблемної ситуації. При створенні проблемних ситуацій часто вдаються до екранно-звукових засобів навчання. Однак їх використання не вичерпує проблем інтенсифікації та оптимізації процесу проблемно-розвиваючого навчання. Тому при створенні проблемних ситуацій необхідно використовувати їх комплексно.

Для створення проблемних ситуацій першого типу найкраще використовувати навчальні відеофільми та діапозитиви, другого — навчальні програми і транспаранти, третього й четвертого — навчальні програми і навчальні відеофільми.

Нестандартні уроки: визначення, класифікація, методика проведення

“На небезпечну тенденцію зниження інтересу учнів до занять, яка появилась у нашій школі ще в середині 70-х років, масова практика відреагувала нестандартними уроками, головною метою яких є пробудження й утримання інтересу школярів до навчальної праці.”

Нестандартні уроки більше подобаються учням, ніж буденні навчальні заняття. У них незвичайні задум, організація, методика проведення. Тому багато педагогів бачать у них прогрес педагогічної думки, правильний крок у напрямку демократизації школи. З іншого боку – перетворювати нестандартні уроки в головну форму роботи, вводити їх у систему недоцільно через відсутність серйозної пізнавальної праці, невисокої результативності, великої втрати часу.

Пошук шляхів активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках – не нова проблема в дидактиці. Проблемами методики уроку, шляхів його вдосконалення переймалися багато вчених і вчителів таких, як А.М.Алексюк, Ю.К. Бабанський, Є.М. Ільїн, М.І. Махмутов, В.О. Оніщук, І.П. Підласий, Д.О. Тхоржевський. Н.М. Яковлев та багато інших. На небезпечну тенденцію зниження інтересу учнів до занять, яка з'явилася в нашій школі ще в середині 70-х років, масова практика школи відреагувала нестандартними уроками. Головна мета таких уроків - пробудження и утримання інтересу до навчальної праці. В різних роботах, посібниках з педагогіки наводиться визначення, класифікація, методика проведення нестандартних уроків в школі. Зупинимося на деяких з них.

Так, в посібнику "Педагогіка" Н.Є. Мойсеюк наведено визначення нестандартного уроку, їх класифікація. " Нестандартний урок – це імпровізоване навчальне заняття, що має нестандартну структуру. Назви уроків дають деяке уявлення про цілі, завдання і методику проведення таких занять. Найпоширенішими типами нестандартних уроків є: уроки - прес-конференції, уроки - аукціони, уроки - ділові ігри, уроки - занурення, уроки типу КВК, уроки - консультації, комп'ютерні уроки, театралізовані уроки, уроки з груповими формами роботи, уроки взаємного навчання, уроки творчості, які ведуть учні, уроки-заліки, уроки-сумніви, уроки-творчі звіти, уроки-формули, уроки-конкурси,

уроки-фантазії, уроки-"суди", уроки-пошуку істини, уроки-концерти, уроки-діалоги, уроки-рольові ігри, уроки-екскурсії. інтегровані уроки тощо ". Отже, тут наведено перелік деяких нестандартних уроків, а не їх класифікація за певними параметрами. Автор підкреслює, що нестандартні уроки більше подобаються учням, ніж буденні навчальні заняття. У них незвичайні задум. організація, методика проведення. Тому багато педагогів бачать у них прогрес педагогічної думки, правильний крок у демократизації школи. З іншого боку - перетворювати нестандартні уроки у головну форму роботи, вводити тільки їх недоцільно через відсутність серйозної пізнавальної праці учнів, невисокої результативності, великої втрати часу.

У посібнику Н.П. Волкової "Педагогіка" з'являється спроба певної класифікації нестандартних уроків. Автор називає 12 типів нестандартних уроків, але кожний тип має свої параметри, за якими окремі уроки відносяться до певного типу. До нестандартних уроків автор відносить такі уроки: 1) Уроки змістовної спрямованості (уроки-семінари, уроки - конференції, уроки-лекції). 2) Уроки на інтегративній основі (уроки-комплекси, уроки-панорами). 3) Уроки міжпредметні. 4) Уроки-змагання (уроки КВК, уроки-аукціони, уроки-турніри, уроки-вікторини, уроки-конкурси.) 5) Уроки суспільного огляду знань (уроки-творчі звіти, уроки-заліки, уроки-експромт-екзамени, уроки-консультації, уроки-взаємонавчання, уроки-консиліуми). 6) Уроки комунікативної спрямованості (уроки-усні журнали, уроки-діалоги, уроки-репортажі, уроки-панорами, уроки-протиріччя, уроки-парадокси). 7) Уроки театралізовані (уроки-спектаклі, уроки-концерти, кіноуроки, дидактичний театр). 8) Уроки подорожування, уроки дослідження (уроки пошуки, уроки-розвідки, уроки-лабораторні дослідження, уроки експедиційні дослідження, уроки-заочні подорожування, уроки-наукові дослідження). 9) Уроки з різновіковим складом учнів. 10) Уроки ділові, рольові ігри (уроки-суди, уроки-захисти дисертацій, уроки - "Слідство ведуть знавці", уроки-імпровізації, уроки - ілюстрації). 11) Уроки драматизації (драматична гра, драматизація розповіді, імпровізована робота у пантомімі, тіньові п'єси з ляльками і маріонетками, усі види непідготовленої драми-діяльності, де формальна драма створюється самими учасниками гри). 12) Уроки-психотренінги. Автор наводить коротко мету, методику проведення таких нестандартних уроків. Але в такій класифікації нестандартних уроків немає загального підходу до її основних параметрів.

Багато інших авторів намагалися навести загальну класифікацію

нестандартних уроків, але ними, як правило, не виділялися певні узагальнені основи такої класифікації (Антипова О.Й., Паламарчук В.Ф., Румянцева Д.І., Селевко Т.К., Фіцула М.М. та ін.).

Підсумовуючи різні підходи до класифікації і структури нестандартних уроків, можемо запропонувати класифікацію таких уроків відносно педагогічних технологій навчання, які в основному використовуються в організації і методиці їх проведення. Поділимо всю систему нестандартних уроків на такі групи за педагогічними технологіями:

Відобразимо цю класифікацію нестандартних уроків в таблиці 1.

1) Інформаційно - комунікативна технологія. 2) Ігрова технологія. 3) Дослідницька технологія. 4) Інтерактивна технологія. 5) Психотренінг.

Безумовно, не можна абсолютно розділити численні типи нестандартних уроків по ізольованим групам, бо, як правило, на таких уроках використовуються "декілька педагогічних технологій навчання. Недарма деякі уроки називають інтегрованими (інтеграційними) не тільки за змістом матеріалу і за формами організації навчання, а я за поєднанням різних педагогічних технологій навчання. Розглянемо як деякі педагогічні технології реалізуються на нетрадиційних уроках. В посібнику "Універсальні інтелектуальні ігри" розглядаються деякі тини таких ігор та методика їх організації і проведення. До структури навчальних ігор входять такі компоненти: - ігрова задумка; - правила гри; - безпосередньо ігрові дії; - дидактичні завдання; -обладнання гри; - результати гри. Навчальна гра дозволяє досягти таких цілей: 1)дидактичних (формування і застосування нових ЗУН, розширення кругозору тощо): 2)розвиваючих (розвиток пам'яті, мови, інтелекту, творчих здібностей, інтересу до знань); 3) виховних (виховання самостійності, колективізму, відповідальності, волі навичок співробітництва ін.

Етапи дидактичної гри: підготовчий, проведення гри, узагальнення і аналіз результатів. Під час підготовчого етапу формується мета гри, обирається її навчальний зміст, розробляється план і сценарій, готується обладнання, проводиться інструктаж, розподіл релей, консультації тощо. На 3-му етапі вчитель повинен допомогти гравцям систематизувати результати гри (чого навчилися?), оцінити процес пізнавальної діяльності. Гра може тривати від декількох хвилин до цілого уроку і використовуватися на різних його етапах, в позакласній роботі.

У цьому посібнику пропонується описи різних інтелектуальних ігор та деякі приклад їх використання. Особливістю запропонованих ігор є

їх універсальність, тобто будь-який вчитель, незалежно від навчального предмета та вікових особливостей учнів, може використовувати всі ці ігри, наповнивши їх своїм навчальним змістом. Зрозуміло, що підготовка уроку-гри потребує більше часу, ніж підготовка до звичайного уроку. Але педагогічний результат такого заняття буде значно більшим (інтерес учнів до нових знань, активність їх в проведенні заняття, позитивний настрій вчителя й учнів та ін.). У посібнику розглянуто 15 універсальних інтелектуальних ігор: ланцюжок, "Так чи ні?", КВК, "Ерудит" "Поле чудес", брейн-ринг, "Перший мільйон", "О, щасливчик", "Щасливий випадок" "Блеф", "Бізнес", інтелектуальний хокей, вікторина, рольова гра, ділова гра (імітаційні, театралізовані, гра-конференція). Ми не можемо тут пропонувати методику проведення всіх ігор, тому зупинимося на одному прикладі.

Таблиця 1.

Класифікація нестандартних уроків за педагогічними технологіями

1. Інформаційно-комунікативні технології		Урок-лекція, урок-семінар, урок-твір, урок-конференція, уроки-творчі звіти, урок-консиліум, урок-залік, урок-експромт-екзамен, уроки-взаємонавчання, урок-інформації, інтегрований урок
2. Ігрові технології	Змагання	КВК, турнір, аукціон, вікторина, конкурс, інтелектуальний хокей, "Щасливий випадок"
	Ділові, рольові ігри	Імпровізація, імітація, "Суд", захист дисертації, "Слідство ведуть знавці", "Поле чудес", ерудит, ланцюжок,
		бізнес-гра
	Драматизація	Драматична гра, пантоміма, драматична розповідь, ляльковий театр
3. Дослідницькі технології		Діалог, усний журнал, роздуми, диспути, прес-конференції, репортаж, урок-протиріччя, урок-парадокс, пошук, розвідка, лабораторні дослідження, заочна подорож, експедиція, наукові дослідження, коло ідей
4. Інтерактивні технології	Кооперативне навчання	Робота в парах, змінювані трійки, 2-4 разом, карусель, малі групи, акваріум

	Колективно-групове навчання	Мікрофон, незакінчені речення, мозковий штурм, "Навчаючи - вчуся", мозаїка, вирішення проблем, дерево рішень
	Ситуативне моделювання	Імітаційні ігри, "Суд", громадські слухання, рольова гра
	Опрацювання дискусійних питань	Метод прес, займи позицію, зміни позицію, континуум, дискусія, дебати, ток-шоу, оцінювальна дискусія
5. Психотренінг		Тренінг уваги, уяви, пам'яті, "Пізнай себе", "Пізнай свої здібності", "Твоя воля", "Твій характер", "Сам себе виховую", сугестопедагогічний урок

Гра "Ерудит". У грі беруть участь 6 учасників. Запитання першого завдання (6-12 запитань за певною темою), яке їм дається, оцінюється за 5-бальною системою. Якщо учасник гри не знає відповіді на запитання, йому може допомогти група підтримки, але тоді відповідь оцінюється за 3-бальною системою. Після кожного конкурсу журі оголошує результати. Той з учасників, хто набрав найменшу кількість балів, вибуває з гри. Залишаються сильніші. Отже, у 1-му конкурсі беруть участь 6 учнів, у 2-му - 5, у 3-му - 4 і т.д. Переможцю останнього конкурсу присвоюється звання "Ерудит" і вручається головний приз. Решта учасників також одержують заохочувальні призи.

Розглянемо проблему нестандартних уроків на основі інтерактивних технологій. Пометун О., Пироженко Л. відмічають: "Суть інтерактивного навчання в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії учнів. Це спів навчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), де і учень, і вчитель є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання, розуміють, що вони роблять, рефлектують з приводу того, що вони знають, вміють, здійснюють. Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації" [16:с. 9]. Інтерактивна технологія навчання має позитивні (вчитель може раціональніше розподілити свій час в корекції навчання окремих учнів, покращується дисципліна та ін.) і слабкі сторони (важко наладити взаємонавчання як постійно діючий механізм, не завжди ефективний результат взаємонавчання, витрата більше часу на підготовчий етап).

Умовна робоча класифікація інтерактивних технологій, що запропонована авторами: 1) інтерактивні технології кооперативного навчання; 2) інтерактивні технології колективно-групового навчання; 3)

технології ситуативного моделювання; 4) технології опрацювання дискусійних питань. Форми організації навчання в кожній групі інтерактивних технологій перераховані в таблиці 1. Розглянемо методичні основи деяких з цих груп.

1. Інтерактивні технології кооперативного навчання. Парна і групова робота організовується на уроках засвоєння і застосування знань, умінь, навичок. Це може відбутися одразу ж після викладу вчителем нового матеріалу, на початку нового уроку застосування знань умінь, навичок або бути частиною повторювально-узагальнюючого уроку. Учні об'єднуються у групи. Всі учні активні в обговоренні. Автори розглядають такі об'єднання: робота в парах; змінювані (ротаційні) трійки; два - чотири - всі разом; карусель; робота в малих групах. У посібнику наводиться методика організації роботи в кожному об'єднанні. Залежно від змісту та мети навчання можливі різні варіанти організації роботи груп: "Діалог", "Синтез думок", "Спільний проект", "Пошук інформації", "Коло ідей", "Акваріум" .

2. Інтерактивні технології колективно-групового навчання передбачають одночасну спільну (фронтальну) роботу всього класу: "обговорення проблем в загальному колі", "Мікрофон", "Незакінчені речення", "Мозковий штурм", "Навчаючи - вчуся" ("Кожен вчить кожного", "Броунівський рух"), "Ажурна пилка" ("Мозаїка", "Джинг-со"), "Аналіз ситуації", "Вирішення проблем", "Дерево рішень".

У посібнику детально розглядається методика організації занять по двом іншим інтерактивним технологіям. Застосування інтерактивних технологій висуває певні вимоги до структури нестандартних уроків. Як правило, структура таких занять складається з п'яти елементів: 1) мотивація; 2) оголошення, представлення теми та очікуваних результатів; 3) надання необхідної інформації; 4) інтерактивна вправа - центральна частина заняття; 5) підбиття підсумків оцінювання результатів уроку.

Автори розглядають структуру і методику 26 інтерактивних нетрадиційних уроків з різних шкільних предметів, крім трудового навчання; методику оцінювання навчальної діяльності учнів на таких уроках. Корисний для вчителя розділ 5 "Роздаткові матеріали для учнів" ("Як працювати в малих групах", "Коло ідей", "Акваріум", "Мозковий штурм", "Метод", "Прес", "Займи позицію", "Навчаючи - учусь", "Мікрофон", "Розігрування ситуації з ролях", "Аналіз ситуації, випадку, дилеми", "Правила дискусії" (Культура ведення дискусії

"Ток-шоу", "Ажурна пилка", "Суд від свого імені"). У додатках наведені конспекти уроків з різних предметів, короткий словник деяких

термінів.

Отже, цей науково-методичний посібник може стати в нагоді кожному педагогу по використанню інтерактивних технологій на нетрадиційних уроках. Тоді процес навчання буде цікавим, різноманітним, ефективним, демократичним, в якому будуть брати активну участь всі учні. Для активізації пізнавальної діяльності учнів на уроці можна використати посібник для вчителів А.О.Гіна "Прийоми педагогічної техніки: Вільний вибір. Відкритість. Діяльність. Зворотній зв'язок. Ідеальність" [4]. Відносно нашої теми дослідження - нестандартних уроків, то в посібнику цьому питанню приділено такі розділи: "Колективна учбова діяльність" ("Організація роботи в групах", "Спіймай помилку", "Прес-конференція, та питання до тексту", "Своя опора"), "Мозковий штурм", "Ділові ігри" ("Компетентність", "НДЛ", "Точка зору"), "Ігрова навчальна діяльність" ("Ігри-тренінги", "Ігри у випадковість",

"Театралізація", "Кажіть мені - Так чи ні"). Прийоми активізації пізнавальної діяльності учнів, запропоновані А.Гіном, можна використовувати на всіх етапах нестандартних уроків. Корисним для педагога в підготовці та аналізу уроку буде, розроблений автором "Конструктор уроку", елементами якого є прийоми активізації пізнавальної діяльності учнів. Наприклад, початком уроку може бути інтелектуальна розминка: кілька нескладних задач або їх комбінування, гра "Так - чи ні"; невелике опитування за "Світлофором" для мобілізації; обговорення зробленого домашнього завдання або загадка з "відстроченою відгадкою" - "Здивуй!" тощо. Таким чином розписуються інші етапи уроку і зводиться все до єдиної таблиці - "Конструктору уроку", який вчитель може творчо змінювати кожного уроку.

Отже, використання нестандартних уроків і окремих нестандартних прийомів педагогічної техніки та технології на уроках сприяє творчості як вчителя, так і учнів.

Переваги нестандартних уроків в порівнянні із звичними структурами уроків в тому, що підвищується інтерес учнів до навчання, їх активність в пізнанні і творчості, самостійність пошуків знань, переживання успіху досягнень, ініціативність, можливість індивідуального підходу до учнів, використання інноваційних та інформаційних педагогічних технологій, розвиток культури спілкування, взаємовідповідальності і т.д.

Але є деякі складності і недоліки використання нестандартних уроків: - затрати більшого часу на підготовку і проведення таких уроків; - не всі учні в рівній мірі активні; - Організаційні труднощі (дисципліна,

правила поведінки); - ускладнюється система оцінювання, аналізу результатів навчання; - забезпечення науково-методичної і матеріально-технічної бази навчання; - знаходження певного місця таких уроків в навчально-виховному процесі тощо.

Недарма педагог - новатор В.О. Сухомлинський казав, що до хорошого уроку треба готуватися все життя. Такими ж прикладами творчого підходу і проведення занять з учнями являється досвід роботи педагогів - новаторів В.Ф. Шаталова, І.П. Волкова та багатьох інших.

1. Нестандартні уроки на заняттях трудового навчання

Сучасний погляд на дидактичні основи уроку трудового навчання розкриває Олександр Коберник. Він дослідив питання, яке на перший погляд здається елементарним: звичайно, весь процес навчання спрямований на засвоєння школярами певного кола знань, умінь та навичок, тому навчальна мета і повинна визначати результат, якого мають досягнути учні. Однак до цих пір у шкільній практиці все ще домінує інша логіка – переважаюча діяльності вчителя, яка виражає в постановці мети стосовно вчителя. Застосовуючи пояснювально-ілюстративну методику уроку, викладачі домагалися міцного засвоєння знань, умінь і навичок. У зв'язку з цим педагогічна наука і шкільна практика спрямовують свої зусилля на пошуки шляхів подолання, удосконалення уроку трудового навчання.

Аналіз уроків та анкетування вчителів трудового навчання переконують, що універсальної, жорсткої структури уроку, придатної для всіх випадків організації трудового навчання, бути не може. Тому останнім часом зроблено чимало спроб удосконалити побудову уроків як, форми організації навчання, застосовуючи так звані нестандартні уроки, а саме: урок-вікторину, урок-змагання, урок-гру, інтегрований урок тощо.

Дослідження матеріалів показує, що для учнів найбільш цікавими є ті уроки, на яких чітко організовано навчально-трудоий процес, де їх залучають до активної пізнавальної діяльності, що приносить їм успіх, радість пізнання й праці.

Віталій Єременко в статті “ Викладання токарної обробки за методом проектів у 6 – 7 класах ” Розкриває умови соціально-економічного розвитку України в існуючій системі трудової підготовки учнівської молоді.

Звичні для багатьох уявлення про зміст уроків трудового навчання стають причиною відвертого принизливого ставлення до ролі і місця трудової підготовки в системі загальної середньої освіти. Зміст трудового навчання багато років спрямовувався на формування у школярів сукупності трудових прийомів, потрібних у масовому виробництві. Прості монотонні операції або елементарні вироби мало сприяли вихованню та розвитку учнів, оскільки носили більш тренувальний характер. Як результат — непідготовленість учнів до нових соціально-економічних умов, відрив змісту трудової підготовки від потреб сучасного суспільства уповільнення саморозвитку учнів.

Вирішення проблеми, що склалася, за широким впровадженням у

навчання проектно-технологічного підходу, який передбачає шлях від появи творчого задуму до реалізації готового продукту. Саме такий підхід дасть змогу формувати і розвивати творчу ініціативу, творчий пошук, створити реальні умови для реалізації індивідуальних можливостей кожного учня.

Зрозуміло, що впровадження методу проектів потребує зміни методики викладання. Вчитель повинен стати організатором дитячої творчості: скласти план роботи, запропонувати проекти виробів, які є цікавими і посильними, допомогти кожному учню у вирішенні поставлених завдань, підказати раціональні та оптимальні технологічні рішення.

Робота над проектом містить ряд етапів:

- вибір теми проекту;
- доведення необхідності або значення майбутнього виробу;
- аналіз можливостей виконання проекту;
- збір інформації, необхідної для виконання проекту;
- висування ідеї проекту на обговорення з метою вибору оптимального варіанта;
- планування технології виготовлення (складання ескізів, креслень, визначення послідовності технологічних операцій, вибір доцільної технології виготовлення обраної конструкції, врахування економії матеріалу);
- виконання роботи;
- самооцінка та захист виконаного проекту.

Отже, система роботи за методом проектів на модульній основі при токарній обробці деревини для дітей середнього шкільного віку є цікавою і доступною

Ця методика дає змогу:

- врахувати вікові особливості учнів;
- полегшити пошук ідей проекту;
- підвищити варіативність однакових за призначенням виробів;
- зекономити матеріал;
- зацікавити конструктивною простотою рішення;
- закріпити знання з інших предметів (математики, креслення, фізики);
- розвинути творчі здібності;
- відчувати себе творцем.

Важливу роль у процесі вивчення предметів має розуміння учнями практичного значення навчального матеріалу, близької та далекої

перспективи його застосування. Тому під час вивчення будь-якого теоретичного матеріалу вчитель повинен відразу ж окреслити галузь, в якій цей фактичний матеріал можна застосувати практично.

Трудове навчання має на меті забезпечити підготовку учнів до трудової діяльності у різних сферах виробництва та домашньому господарюванні, дати учням загальні відомості про основи виробництва, сучасну техніку, технології, процеси управління, основні групи професій та їх вимоги до людини: залучити учнів до основних видів проектно-конструкторських і технологічних робіт; сформувати навички розв'язання творчих практичних завдань.

Вирішення цих завдань забезпечується специфічністю змісту трудового навчання. Залучення учнів до участі у різних видах конструкторсько-технологічної діяльності є ефективним засобом їхнього розумового розвитку. Фізіологічно обґрунтовані норми фізичного навантаження у процесі практичної діяльності учнів сприяють загальному розвитку, удосконаленню координації рухів та інших сенсомоторних якостей особистості. Заняття художніми промислами стимулюють культурний розвиток учнів через виховання естетичного смаку та розуміння прекрасного.

У процесі проведення нестандартних уроків учень може отримати знання від учителя, книги, перегляду фільму, а також від комп'ютера. Кожному із цих способів передачі знань притаманні переваги і недоліки. Найбільш потрібний, необхідний для кожного конкретного випадку спосіб залежить від виду навчального матеріалу, стилю навчання, обраного учнем, а також від уміння педагога і його методики викладання. Комп'ютер можна запрограмувати так, що він буде володіти багатьма якостями і всіма можливими досягненнями і не матиме недоліків, притаманних книгам, фільмам.

Комп'ютер враховує широкий діапазон індивідуальних особливостей учнів. Він дає змогу кожному учневі навчитися в зручному для нього темпі при виборі певної навчальної взаємодії, враховуючи не тільки правильність відповідей на одне або декілька завдань, часові втрати, характер помилок, а й тип і міру достатньої допомоги. Він сприяє формуванню в учнів рефлексії своєї діяльності – однієї із форм самоусвідомлення, котра орієнтована на осмислення людиною своєї діяльності, а також усвідомлення особистості своїх партнерів.

Вплив комп'ютера на систему освіти зумовлено також тим, що можна застосувати найрізноманітніші методи навчання, в тому числі й ті, які в умовах традиційних форм можна використовувати з обмеженням.

У статі Дмитренко К. “Незворотні зміни у трудовому навчанні очевидні” головна увага приділена конференції на тему: “Стан і перспективи викладання трудового навчання у загальноосвітніх навчальних закладах”. Професор національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова В.К. Сидоренко дав розгорнутий аналіз існуючих проблем і перспектив освітньої галузі. Зокрема розглянув передумови, що викликали необхідність оновлення змісту трудового навчання школярів. На думку доповідача зменшення кількості годин на трудове навчання у новому базовому навчальному плані загальноосвітньої школи пов'язане з тим, що такий важливий предмет втратив свій авторитет через невідповідність його змісту вимогам суспільного прогресу. виправити це становище і покликаний Державний стандарт оновленої освітньої галузі. Реакція в освітянському просторі на нього дає сподівання вірити в те, що з часом зміняться погляди на трудове навчання як повноцінний загальноосвітній предмет, і будуть усі підстави повернути втрачені навчальні години, У доповіді наголошувалося, що в стандарті втілено найпрогресивніші ідеї, які передбачають реальні умови для особистісно орієнтованого навчання школярів, розвитку їхнього творчого та інтелектуального потенціалу на основі всебічного залучення до проектно-технологічної діяльності. Підкреслювалося, що положення і вимоги стандарту поширюються на всі типи загальноосвітніх навчально-виховних закладів України.

Джерела

Волкова Н.П. Педагогіка: Посібник.-К.:Академія,2001.- 576 с.

Гін А. Прийоми педагогічної техніки. – Луганськ: Навч. книга, Янтар, 2004. – 84с.

Коберник О.Дидактичні основи сучасного уроку трудового навчання// Трудова підготовка в закладах освіти. – 2003.- №2. – С. 2 -5.

Макаренко Л. Розширюємо можливості уроку// Трудова підготовка в закладах освіти. – 2005. - №1. – С. 7 – 10.

Методичний лист про вивчення трудового навчання та креслення в загальноосвітніх навчальних закладах у 2005/06 н.р. // Трудова підготовка в закладах освіти. – 2005. - №4. – С. 3 – 4.

Пометун О., Пироженко Л.Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. –К.: А.С.К., 2004. – 192с.

Сердюк І.Урок – гра як появ творчості учителя// Трудова підготовка в закладах освіти. – 2003.- №2. – С. 17 -18.

Симканич О. Застосування комп'ютера в процесі навчання, моделювання та конструювання одягу// Трудова підготовка в закладах освіти. – 2005. - №4. – С. 20 -22.

Тхоржевский Д.А., Гетта В.Г. Проблемное обучение на уроках труда. – Минск: Народная асвета. 1997. – 128с.

Універсальні інтелектуальні ігри // Педагогічна академія м. Софії. -2001. - №1. – 32с.

Доцільність використання комп'ютерів на уроках трудового навчання

Поява комп'ютерів викликала небувалу зацікавленість до їхнього застосування в сфері навчання. Зараз важко назвати галузь – чи то виробництво, наука, техніка, культура, сільське господарство, побут, розваги, де б застосування комп'ютерів не приносило суттєвих результатів. По-друге, спостерігається стрімке зростання застосування комп'ютерів в усіх регіонах планети. Всі розвинені країни широко розробляють комп'ютерні технології навчання. Це викликано тим, що комп'ютер став засобом підвищення продуктивності праці у всіх сферах діяльності людини. Різко зріс обсяг необхідних знань, і за допомогою традиційних засобів і методик викладання вже неможливо підготувати необхідну кількість високопрофесійних спеціалістів.

Вміле використання обчислювальної техніки набуло в наші дні загальнодержавного значення, і одне з найважливіших завдань школи – озброювати учнів знаннями і навичками використання сучасної обчислювальної техніки. З комп'ютеризацією навчання в усьому світі пов'язані намагання підвищити ефективність навчального процесу, зменшити розрив між вимогами, які суспільство пред'являє підростаючому поколінню, і тим, що дійсно дає школа.

Функції комп'ютера в системі освіти дуже різноманітні. Якщо ж говорити про основні функції комп'ютера в навчальному процесі, то він виступає як об'єкт вивчення і засіб навчання. Кожній із цих функцій відповідає свій напрямок комп'ютеризації навчання. Перша з них припускає засвоєння знань умінь і навичок, що дозволяють успішно використовувати комп'ютер при вирішенні різноманітних завдань. Інший напрямок бачить у комп'ютері потужний засіб навчання, що здатний значно підвищити його ефективність. Зазначені два напрямки і складають основу комп'ютеризації навчання. Вчитель трудового навчання не може не використовувати такий необхідний засіб удосконалення навчального процесу.

Можливості використання комп'ютерного навчання на уроках трудового навчання у 5 – 6 класах.

1. *Інтерактивні заняття.* Цей вид роботи застосовується здебільшого для вивчення нового матеріалу. Ефективність цього виду роботи значно залежить від складеної навчальної програми. Низькоякісні програми, як правило, надають можливість лише поступово перегортати сторінки, відводить учневі лише пасивну роль у навчанні й нічим не відрізняються від звичайного підручника. Високоякісні програми, навпаки, активно втягують учня у взаємодію з ПК у режимі «запитання – відповідь», що відбувається протягом усієї презентації нового матеріалу. Кожне запитання, яке ПК виводить перед учнем на дисплей, контролює розуміння матеріалу, а відповідь учня знову ж таки викликає адекватну реакцію комп'ютера. В міру того як учень навчається на занятті, комп'ютер аналізує його відповіді, і на основі цих даних визначає подальші відповідні індивідуальні види діяльності, наприклад: допоміжна інформація в разі виникнення труднощів у розумінні матеріалу, детальніший розгляд теми, що викликала

зацікавленість, або можливість повторити чи пропустити певний розділ цього заняття.

Так проявляється один із найважливіших критеріїв навчальної програми: інтерактивність, що й повинно якісно відрізняти її від книжки. Водночас досвід переконує в тому, що найбільший ефект досягається тоді, коли комп'ютерний курс підтримується відповідним підручником.

2. Наступний вид застосування комп'ютера на уроках – це *різноманітні комп'ютерні вправи*. Цей вид діяльності спрямований на практичне застосування та засвоєння відповідних умінь і навичок на основі попередньо вивченого теоретичного матеріалу. Дуже корисним є те, що вчитель або учень (залежно від навчальної ситуації) можуть вільно розширювати комплекс вправ, доповнювати його. Практично це означає, що під час вивчення, наприклад, теми „Елементи машинознавства”, а саме будови швейної машини, учні спочатку вивчають внутрішню будову за допомогою комп'ютера, маючи можливість побачити її ніби "зсередини", а потім можуть відповісти на питання про типи з'єднань, які використовуються у швейній машині, знайти несправності у роботі і навіть запропонувати методи ліквідації цих несправностей.

3. Використання *мультимедійних технологій* у навчанні дає змогу здійснити справжній технологічний прорив в організації і практичній реалізації навчального процесу. З'явившись спочатку як техногенне об'єднання різноманітних способів подання інформації (аудіо-, відео- та ін.), що й породило сучасну назву, поняття «мультимедіа» поступово наповнилося новим змістом саме завдяки змістовній частині додатків, а не технічних засобів, які їх реалізують. На сьогоднішній день мультимедійні програми широко використовуються в різноманітних галузях завдяки різноплановій спрямованості: довідники, енциклопедії, репетитори з різних предметів, навчальні, демонстраційні програми тощо. Вже існують десятки тисяч компакт-дисків з мультимедійними навчальними програмами із різних предметів – загальноосвітніх, загально технічних і спеціальних.

За належного програмного й технічного забезпечення використання мультимедійних програм на уроках приведе до поліпшення знань учнів, розширить їх світогляд, надасть можливість спостерігати явища та процеси, які на звичайному уроці продемонструвати неможливо.

Значно можуть полегшити роботу вчителя і, що досить суттєво, виявити реальний рівень знань учнів *тестові програми*.

Вони корисні ще й тому, що кожний учень може самостійно перевірити свої знання та звернути увагу на недостатньо засвоєний матеріал.

Участь школярів у трудовій діяльності створює можливість ознайомити їх із сучасною (у тому числі й комп'ютерною) технікою та шляхами її використання в конкретному виробництві. Хоча в трудовій діяльності учнів ПК поки що практично не використовуються, оскільки відсутня належна навчально-матеріальна база в майстернях і немає спеціальних методичних розробок, все ж таки ця проблема, особливо її теоретико-методична розробка в трудовому навчанні, є особливо актуальною. Використання ПК у трудовому навчанні пов'язане з вирішенням дидактичних завдань, спрямованих на підвищення рівня навчання на уроках з цієї дисципліни.

1. Використання комп'ютерів у процесі трудового навчання учнів у школі // Рідна школа – 2000 – №10 – С. 36-38.

2. Гуревич Р. С. Чи потрібен комп'ютер на уроках трудового навчання // Трудова підготовка в закладах освіти – 2001. – №2 – С.6-10.

3. Гуревич Р. С., Шестопалюк О. В., Шевченко Л.С. "Застосування мультимедійних засобів навчання та глобальних інформаційних мереж у наукових дослідженнях".

