

„Актуальні питання сучасної педагогіки: творчість, майстерність, професіоналізм”

Катерина СМІРНОВА,

*здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
Обласного коледжу „Кременчуцька гуманітарно-технологічна
академія імені А. С. Макаренка”*

Полтавської обласної ради

м. Кременчук, Україна

Науковий керівник: Світлана ТРОЙНІНА,

*асистент кафедри початкової освіти,
гуманітарних дисциплін та інформатики
Обласного коледжу „Кременчуцька гуманітарно-технологічна
академія імені А. С. Макаренка”*

Полтавської обласної ради

м. Кременчук, Україна

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ФОРМ ОРГАНІЗАЦІЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Концепція Нової української школи спрямована на запровадження різноманітних методів і форм навчання молодших школярів, які базуються на взаємодії, таких як ігри, проєкти, дослідницькі завдання, експерименти, групові активності тощо. Державний стандарт визначає, що навчання в початковій школі повинно бути організоване з використанням діяльнісного підходу на інтегрованій основі, з акцентом на використанні ігрових форм навчання [2].

Ігрові форми організації діяльності молодших школярів у технологічній освітній галузі є важливими для розвитку зацікавленості, креативності та поглиблення розуміння предмета. Оскільки учні початкових класів знаходяться в періоді становлення, дуже важливо використовувати методи, які не лише навчають, але й стимулюють їхню допитливість та ентузіазм до навчання.

Інтеграція ігрових форм в уроки технологічної освітньої галузі дозволяє учням засвоювати складні поняття у більш доступний та цікавий спосіб. Такі ігрові вправи можуть варіюватися від простих навчальних ігор на цифрових платформах до практичних експериментів і симуляцій у класі.

Одним з ефективних методів є включення навчальних ігор, які відповідають цілям навчальної програми. Ці ігри можуть бути розроблені для закріплення ключових понять, таких як базові технологічні терміни, навички розв'язання проблем або основи інженерії та дизайну. Якщо подавати ці поняття в ігровому форматі, учні з більшою ймовірністю будуть зацікавлені та вмотивовані до навчання [4].

Інша стратегія полягає у використанні практичних вправ та експериментів, які імітують реальні технологічні процеси. Наприклад, учні можуть брати участь у створенні простих механізмів з доступних матеріалів або виконувати дії, які передбачають відтворення технологічних процесів створення поширених конструкційних матеріалів, таких як папір, нитки, тканини. Такий практичний досвід не лише робить навчання більш зрозумілим, але й заохочує до співпраці та розвитку навичок критичного мислення.

Рольові ігри також можуть бути ефективним способом залучення молодших школярів до технологічної сфери освіти. Наприклад, учні можуть взяти на себе ролі винахідників, інженерів або комп'ютерних спеціалістів, працюючи разом над вирішенням проблем і подоланням перешкод. Такий підхід дозволяє учням досліджувати різні ролі в цій галузі, одночасно розвиваючи навички командної роботи та спілкування [1].

Окрім сприяння академічному розвитку, ігрові форми організації діяльності можуть також сприяти розвитку важливих соціально-емоційних навичок, таких як стійкість, наполегливість та здатність до адаптації. Шляхом спроб і помилок в іграх та вправах школярі вчаться усвідомлювати цінність наполегливості та долати невдачі, що є важливим аспектом як у дизайні і технологіях, так і в житті загалом.

„Актуальні питання сучасної педагогіки: творчість, майстерність, професіоналізм”

Крім того, використання ігрових форм на уроках може допомогти задовольнити потреби різних стилів навчання та здібностей учнів у класі. Деяким учням краще вдається академічне навчання, тоді як інші можуть досягати успіху в більш інтерактивному та практичному середовищі. Пропонуючи різноманітні ігрові вправи, вчителі можуть задовольнити різноманітні потреби своїх учнів і створити більш інклюзивне навчальне середовище.

Інтеграція ігрових форм у навчальну програму допомагає подолати розрив між теоретичними знаннями та практичним застосуванням. Часто абстрактні поняття в галузі технологій можуть бути складними для сприйняття молодшими школярами без реальних прикладів. Використовуючи ігри та практичні вправи, вчителі можуть надати конкретний приклад, який закріплює розуміння та заохочує до експериментів [4].

Однією з помітних переваг ігрового навчання в технологічній освітній галузі є його здатність стимулювати творчість та інновації. Багато ігор вимагають від учнів мислити нестандартно, знаходити унікальні рішення проблем і досліджувати нетрадиційні підходи. Такий досвід не лише розвиває навички творчого мислення, але й прищеплює учням почуття впевненості у власній здатності до інновацій, що є надзвичайно важливою якістю у світі технологій, який постійно вдосконалюється.

Крім того, ігрові форми організації діяльності сприяють внутрішній мотивації учнів. На відміну від традиційних методів навчання, які значною мірою покладаються на зовнішні заохочення, такі як оцінки чи похвала, ігри за своєю суттю пропонують власну винагороду у вигляді задоволення, виклику та особистих досягнень. Як наслідок, учні з більшою ймовірністю будуть активно залучені до процесу навчання і розвинути справжній інтерес до предмета.

Також ігрові методи навчання можуть сприяти формуванню позитивного ставлення до невдач та експериментів. У багатьох іграх невдачі є просто природною частиною освітнього процесу, заохочуючи учнів до наполегливості та навчання на своїх помилках. Переосмислюючи невдачу як сходинку до

успіху, вчителі можуть допомогти учням розвинути мислення, спрямоване на зростання, і стати більш стійкими перед викликами, що постають перед ними [3].

Варто зауважити, що попри те, що ігрові форми організації діяльності мають численні переваги, їх слід продумано і цілеспрямовано впроваджувати в рамках навчальної програми. Педагоги мають переконатися, що ігри узгоджуються з світніми цілями та надають реальні можливості для розвитку навичок. Також ігри повинні супроводжуватися рефлексією та обговоренням, щоб допомогти учням пов'язати свій ігровий досвід з ширшими поняттями та застосуваннями в реальному світі.

Водночас, при впровадженні ігрових вправ вчителям важливо усвідомлювати важливість створення сприятливого та інклюзивного навчального середовища. Учні можуть мати різний рівень обізнаності в галузі дизайну і технологій, тому важливо забезпечити, щоб усі учні відчували себе комфортно і могли брати участь у грі. Щоб досягти цього, вчителі можуть надати підтримку учням, які менш знайомі з іграми чи технологіями. Сюди можна віднести надання чітких інструкцій, демонстрації та можливості для практики і розвитку навичок. До того ж, педагоги можуть заохочувати співпрацю та взаємне навчання, що дозволить учням підтримувати один одного та вчитися один в одного під час ігрової діяльності.

Також важливо враховувати доступність ігрової діяльності для всіх учнів, включно з тими, хто має особливі потреби. Розробляючи та впроваджуючи ігри, педагоги мають враховувати такі фактори, як порушення зору, обмеження рухових навичок та когнітивні відмінності. Впроваджуючи принципи універсального дизайну та пропонуючи необхідні пристосування, педагоги можуть забезпечити повноцінну участь усіх учнів у навчальному процесі та отримання ними користі від ігрового досвіду [5].

Таким чином, психологічні та педагогічні аспекти розвитку молодших школярів є різнобічними та взаємопов'язаними. Розуміння особливостей та потреб дітей молодшого шкільного віку допоможе педагогам і батькам

„Актуальні питання сучасної педагогіки: творчість, майстерність, професіоналізм”

створити сприятливе навчальне середовище, яке сприятиме їхньому розвитку та успіху. Завдяки цілісному підходу, який охоплює соціально-емоційний, когнітивний і фізичний розвиток, можна дати можливість молодшим школярам повністю розкрити свій потенціал і стати освіченими впродовж усього життя [1].

Загалом, ігрові форми організації діяльності молодших школярів у технологічній освітній галузі мають численні переваги. Від поглиблення академічного розуміння до стимулювання творчості та співпраці - ці методи можуть відігравати ключову роль у формуванні майбутнього покоління технологічно освічених особистостей.

Таким чином, ігрові форми організації діяльності учнів на уроках технологічної освітньої галузі є цінним інструментом для підвищення зацікавленості, розвитку креативності та сприяння більш поглибленому засвоєнню знань. Включаючи ігри, практичні вправи та рольові ігри в навчальну програму, вчителі можуть створити активне і збагачене навчальне середовище, яке допоможе учням розвиватися в сучасному технологічному світі, який стає дедалі більш глобалізованим. За умови ретельного планування та впровадження, ігрове навчання може докорінно змінити спосіб навчання майбутніх поколінь технологічно грамотних людей.

ЛІТЕРАТУРА

1. Дяченко А., Поп'юк Х. М. Професійна підготовка майбутніх учителів до застосування дизайну і технологій у початковій школі. Молодий вчений. 2021. № 1 (89). С. 78-81. URL: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-1-89-17> (дата звернення: 01.03.2024).

2. Копосов П. Г. Нова українська школа: дидактичні особливості організації навчально-ігрової діяльності учнів 1-2 класів: навч.-метод. посіб. Харків : Вид-во „Фабула”, 2021. 60 с.

3. Кучер С. Система дизайн-підготовки майбутніх учителів технологій на засадах етнодизайну. Гуманізація навчально-виховного процесу. 2018. № 1 (87). С. 104 – 114. URL: [https://doi.org/10.31865/2077-1827.1\(87\)2018.140415](https://doi.org/10.31865/2077-1827.1(87)2018.140415) (дата звернення: 03.03.2024).

4. Марущак О. В., Король В. П. Дизайн як змістовна основа формування у майбутнього вчителя технологій технологічної компетентності. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія: Проблеми трудової та професійної підготовки. 2017. № 2. С. 42 – 46.

5. Огієнко Д. Підготовка майбутніх учителів початкової школи до організації проєктно-технологічної діяльності учнів на уроках „Дизайн і технології”. NewInception. 2021. № 1-2 (3-4). С. 39-46. URL: <https://doi.org/10.5281/zenodo.5761863%20> (дата звернення: 28.02.2024).

Володимир СМОЛЯК,

кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри спеціальної освіти

Хортицької національної академії,

директор педагогічного фахового коледжу

комунального закладу вищої освіти

„Хортицька національна навчально-реабілітаційна академія”

Запорізької обласної ради

м. Запоріжжя, Україна

ТРАНСФОРМАЦІЯ СИСТЕМИ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ ФАХОВИХ МОЛОДШИХ БАКАЛАВРІВ ПРИФРОНТОВОГО ЗАКЛАДУ ОСВІТИ

В Україні стрімкий розвиток дистанційного навчання розпочався як відповідь на пандемію коронавірусу. Поняття дистанційного навчання будемо розглядати не як окрему форму організації освітнього процесу, а як