

УДК 371. 382

О.С. Севастьянова
м. Тернопіль, Україна**ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ ПРОЕКТУВАННЯ ТА ВИГОТОВЛЕННЯ ВИРОБІВ ІЗ ТЕКСТИЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ**

Постановка проблеми. 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 та 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, які спрямовані на самостійну діяльність, реалізацію творчого потенціалу людини, сприяють розвитку мислення.

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.

Аналіз досліджень і публікацій. Останнім часом спостерігається підвищення інтересу дидактів до використання ігрових технологій у навчальному процесі. Основні положення теорії ігрової діяльності були сформульовані і розроблені класиками педагогіки — К. Ушинським, Д. Пісаревим, А. Макаренком і видатними психологами — М. Левітовим, Л. Виготським, Л. Рубінштейном, О. Леонтьєвим та іншими. 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 працях такі науковці, як Л. Вишнякова, Л. Котлярова, В. Рибальський, І. Ситник, В. Скалкін, В. Соловієнко, В. Трайнев, М. Ярославський та інші.

Мета даної статі полягає в обґрунтуванні необхідності використання ігрових форм на уроках у процесі проектування та виготовлення виробів із текстильних матеріалів для активізації творчої діяльності учнів.

Виклад основного матеріалу. Діяльність учителя в навчальній грі зводиться до її планування, організації і керівництва. Педагог повинен: налаштувати учнів на активне мислення; переконати в тому, що вони зможуть знайти правильне вирішення проблеми; направити думку і волю учасників на пошук нестандартних рішень; формувати вміння учнів використовувати різноманітні думки і судження та мислити одночасно в декількох напрямках; підібрати такі ситуації, які створювали б обстановку інтелектуального напруження. Ситуація повинна вимагати певного зусилля, але не надмірного.

У навчальній грі процес розв'язання завдання є пошуковим, дослідницьким. Вимоги до навчальних ігрових завдань зводяться до наступного: завдання повинно бути актуальним; для його розв'язання потрібні базові знання, уява і творчі здібності учнів; завдання повинно бути достатньо складним, але доступним для вирішення; воно повинно спонукати до використання набутих знань і пошуку нових фактів, методів розв'язку.

Гра поряд з працею та навчанням — один із основних видів діяльності людини. Поняття «ігрові педагогічні технології» включає широке коло методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різноманітних педагогічних ігор [2, с. 175].

Педагогічна гра має суттєву ознаку — чітко поставлену мету навчання з відповідним педагогічним результатом, які можуть бути обґрунтовані, виділені та характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю [3, с. 52].

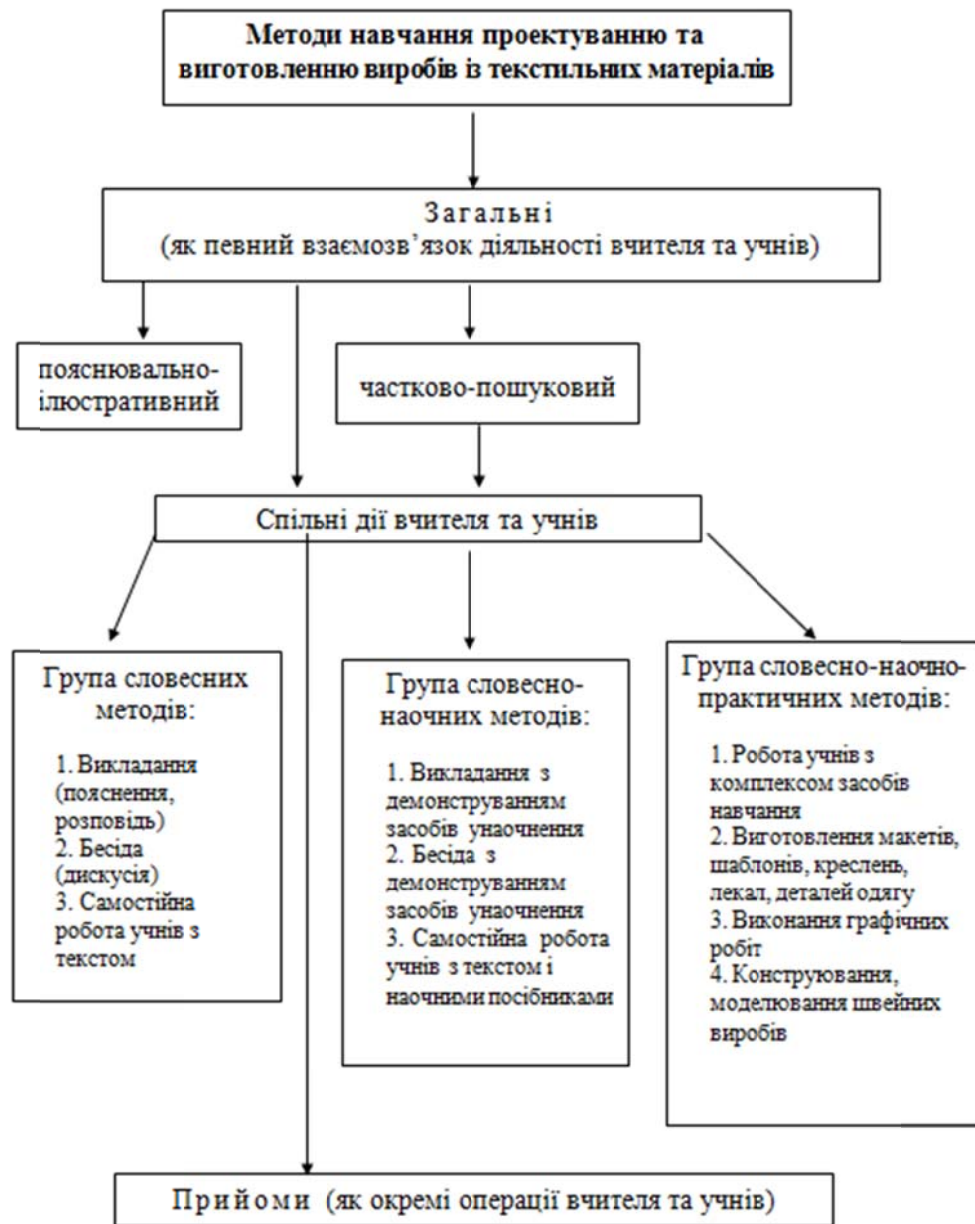


Рис. 1. Схема методів навчання проектуванню та виготовленню виробів із текстильних матеріалів

Ми поділяємо думку таких учених, як В. Соловієнко, М. Ярославський, Л. Яценко про те, що ділові ігри можна поділити на імітаційні та рольові. «Імітаційні ігри передбачають переважно відтворення ситуацій, які виникають у навчальних закладах чи установах, де вже працюють учасники гри, займаючи у них певні посади. Проводяться вони з метою пошуку шляхів поліпшення якості роботи учасників у майбутньому. Рольова гра, на відміну від імітаційної, ґрунтується на умовних для учасників ролях — «дітей», «батьків», «учнів», «учителів» або «експертів», «ерудитів» тощо, і це робить її надзвичайно динамічною у колективно-особистісних стосунках, з більш або менш значною долею сугестивності» [4, с.82].

Повноцінні знання, високий рівень загального розвитку учнів досягається за умов, якщо вчитель уміє відібрати і правильно використати найбільш раціональні, педагогічно

виправдані у конкретній ситуації методи. Щоб краще використовувати методи навчання, вчитель повинен представити їх собі в певній системі. Розглянувши систематизацію методів навчання за Ю. Бабанським [10, с.102], ми адаптували таку класифікацію як основу для вдосконалення навчання з проектування та виготовлення швейних виробів і представили у вигляді схеми (рис. 1).

Недостатня обґрунтованість педагогічних шляхів переходу від традиційної репродуктивної трудової підготовки учнів до індивідуально-творчої, суперечність між сучасними вимогами до компетентності школярів і наявними методами та засобами їх навчання усунута впровадженням у навчальний процес комплексу засобів диференційованого навчання, який включає: посібник із системою завдань різного рівня складності; ділові ігри; комп'ютерне забезпечення додатковою інформацією; картки-завдання. Експериментальним дослідженням доведено, що впровадження на заняттях методів активізації навчання сприяє успішному засвоєнню необхідних проектно-технологічних знань, умінь та навичок учнів; прояву самостійності; якості, правильності та оригінальності виконання практичних завдань.

Учні брали участь у запропонованих нами ділових іграх і проявляли підвищену цікавість до навчального матеріалу, захопленість, активність.

У процесі виконання школярами завдань і під час відповідей на запитання при проведенні ігор ми спостерігали за їх поведінкою, відзначаючи наявність інтересу в роботі, бажання вирішити поставлені проблеми самостійно, знання основних шляхів вирішення завдання і т. д.

Наведемо такі приклади проведення ділових ігор на заняттях з трудового навчання в 5 та 6 класах.

5 клас

Тема 2.1. Види технологічних процесів. Розмічання. Різання. (7 годин).

Для зацікавлення учнів, розвитку їх мислення ми пропонували гру «Складалочка». Ключові слова кожної із тем розрізають на літери і роздають учасникам гри. Перший гравець викладає слово, а інші гравці по черзі від цього слова викладають свої слова (слова мають обов'язково перетинатися).

Слова вибрані так, щоб вони склалися не більше як з 11 літер. Менші слова бажано давати слабшим учням, а найдовші — сильнішим. Якщо гравець не має потрібного слова, то він пропускає хід. Виграє той, хто перший «позбудеться» всіх слів.

Тема 2.2. Технологічні процеси ручної обробки деталей виробів (2 години).

Успішному виконанню практичних робіт «Виконання ручних швів» та «Виготовлення виробу» сприяли розроблені інструкційні карти, шаблони узорів, вишивок, деталей виробів, готові зразки виробів. Крім цього ми демонстрували додаткову інформацію на комп'ютері, проводили гру «Чарівні скриньки».

Цю гру використовують у процесі вивчення тем про інструменти та матеріали, які необхідні під час проектування та виготовлення виробів з текстильних матеріалів.

Правила гри полягають у тому, що є дві скриньки: в одній інструменти, матеріали та пристосування (обов'язково ті, якими не можна поранитися), а в другій — загадки. Учні по черзі тягнуть загадки та відгадують їх. За це отримують 1 бал. Другий бал отримують, якщо знайдуть із закритими очима відгадку в іншій скриньці. Якщо учень не відгадує загадки, то право відгадати її отримує наступний учасник гри. Відгадки потрібно ставити назад у скриньку, тому що вони повторюються декілька раз.

Тема 2.3. Техніка (4 години).

Після опрацювання теоретичного матеріалу ми проводили гру «Давай мінятися».

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

Для проведення гри потрібні картки. На одного учасника — 5 карток. Вчителю достатньо їх наклеїти на картон і вирізати. Цю гру можна грати двома способами.

Перший спосіб. Картки перемішують та роздають по п'ять штук. Учасники гри по черзі передають один одному по одній непотрібній карточці, намагаючись зібрати всі картки, що складають «характеристику» швейної машинки, машинної голки, шпульного ковпачка або технологію виконання машинного зшивного шва тощо.

Другий спосіб. Картки перемішують та роздають по п'ять штук кожному учаснику. При цьому ще має залишитися 5 карток, які розкладають в центрі стола по колу лицьовою стороною догори. Учасники по черзі міняють одну із своїх непотрібних карток на картку, що лежить на столі. Таким чином учасники намагаються зібрати всі картки.

6 клас

Тема 1.2. Художнє конструювання виробів (1 година).

Вивчаючи історичні відомості про розвиток форм різних виробів; про базові форми та моделі-аналоги, учні доповнювали знання про фартух як вид робочого одягу. Вони ознайомилися з додатковою інформацією, розглядали шаблони деталей виробів та зразки виробів. Для засвоєння матеріалу ми проводили гру «Костюми та епохи».

Учням роздають малюнки, на яких зображено костюми декількох історичних епох. Їх завдання — визначити назву епохи або костюму і заповнити таблицю, проставивши навпроти епохи або назви костюму відповідні номери. Виконуючи завдання учні по можливості розфарбовують костюми.

Тема 1.3. Технічне конструювання (2 години).

Зміст поняття про технічне моделювання та особливості виготовлення лекал ми закріпили за допомогою проведення гри «Інженер-конструктор».

Технічне конструювання — це процес розробки конструкції майбутнього виробу. Основним фахівцем, який займається розробкою конструкції виробу, є інженер-конструктор. Учні отримують конверт з різними частинками фартуха. Треба розробити конструкцію виробу, забезпечуючи при цьому для людини максимум зручності, комфорту нової моделі, її високі технологічні та економічні показники, надійність під час використання. Вчитель повинен наклеїти моделі на картон, а потім самостійно порозрізати на окремі деталі.

Тема 2.4. Оздоблення виробів (4 години).

Використовуючи тренувальні картки для практичної роботи, школярі виконували вправи, добирали візерунки для оздоблення виробу, переносили візерунок на тканину, виконували завдання гри «Мозаїка».

Правила гри полягають у тому, що учням роздають малюнки, на яких зображено костюми декількох історичних епох. Їх завдання — визначити назву епохи або костюму і заповнити таблицю, проставивши навпроти епохи або назви костюму відповідні номери. Виконуючи завдання учні по можливості розфарбовують костюми.

Висновок. З власного досвіду ми переконалися, що ігрова діяльність пробуджує інтерес до навчального матеріалу; приносить задоволення від самого процесу проведення гри, а не лише від результату; спонукає до самопізнання, самореалізації, спілкування; до подолання труднощів, які виникають в процесі різних видів діяльності; вносить позитивні зміни у структуру особистісних показників. Тому, розробляючи ігри для використання на уроках ми попередньо враховували вікові, індивідуальні особливості школярів. Для цього передбачалися ролі учасників; ігрові дії як засіб реалізації цих ролей; реальні відносини між граючими відповідно до сюжету (змісту) дійсності, умовно відтвореного у грі.

Впровадження ігор сприяє розвитку спостережливості, самостійності, активності та творчості, дає можливість знаходити нейтральні розв'язки; систематично спрямовувати їх діяльність із врахуванням особистих якостей, здібностей, навчальних можливостей та ін., що в свою чергу забезпечує вищий рівень знань, вмінь та навичок.

Література:

1. Бабанский Ю.К. Проблемы повышения эффективности педагогических исследований: Дидактический аспект. – М.: Педагогика, 1982. – 192 с.
2. Бадюк Ю.В. Особливості використання ділових ігор у навчально-виховному процесі // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: 36. наук. пр. — Випуск 10. — Київ-Вінниця : ДОВ «Вінниця», 2006. — С. 175-178.
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учеб. пособие. — М.: Народное образование, 1998. — 256 с.
4. Соловієнко В.О. Ділові ігри в професійній саморегуляції студентів педвузів // Рад. шк. — 1990. — №12. — С. 82-85.

З метою створення умов, які би сприяли формуванню активності особистості, допомогли кожному учневі максимально використовувати свої індивідуальні якості, нахили, здібності, інтереси, розроблено і експериментально перевірено комплекс засобів диференційованого навчання. Одним із засобів цього комплексу являються ділові ігри.

Ключові слова: *активність особистості, проектування та виготовлення виробів із текстильних матеріалів, комплекс засобів диференційованого навчання, ділові ігри.*

С целью создания условий, которые бы способствовали формированию активности личности, помогли каждому ученику максимально использовать свои индивидуальные качества, наклонности, способности, интересы, разработан и экспериментально проверен комплекс средств дифференцированного обучения. Одним из средств этого комплекса являются деловые игры.

In order to create conditions that will help to develop an active personality, enable every pupil to use his/her individual qualities, bents, talents, interests in full, a complex of the means of individual approach in the teaching process has been developed and tested. Didactic games are among such means.