

РОЗВИТОК ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ ШЛЯХОМ ЗАСТОСУВАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

Стаття присвячена актуальному питанню, що полягає у розвитку творчих здібностей учнів шляхом застосування інноваційних технологій на уроках трудового навчання. У статті поставлено за мету проаналізувати та дослідити сучасні інноваційні технології для розвитку творчих здібностей учнів, здатних критично мислити, творчо підходити до розв'язання проблем, шукати та аналізувати інформацію, робити висновки, уміти адаптуватися в соціумі і самостійно та творчо працювати. Визначено структурні компоненти інноваційних технологій, що можуть застосовуватись на уроках трудового навчання, це: технологія інтерактивного навчання, інформаційно-комунікаційні технології, проектні технології та ігрові технології. Доведено їх вплив на розвиток творчих здібностей.

Ключові слова: *розвиток творчих здібностей, інноваційні технології, технологія інтерактивного навчання, інформаційно-комунікаційні технології, проектні технології, ігрові технології.*

Актуальність проблеми дослідження. Значимість питання розвитку творчих здібностей учнів, необхідність розкриття та максимальної реалізації творчого потенціалу кожної особистості проходить у цілій низці державних документів: Національній державній програмі "Освіта" (Україна XXI століття), Національній доктрині розвитку освіти в Україні, Законі України "Про освіту", концепції "Нова українська школа" (2016 р.) згідно якої випускником сучасної школи має стати цілісна, усебічно розвинена особистість, здатна до критичного мислення, патріот з активною життєвою позицією, зданий приймати відповідальні рішення, інноватор, здатний змінювати світ, вчитися впродовж життя. Метою державної Національної програми "Освіта" є виведення освіти в Україні на рівень розвинутих країн світу, що можливе лише за умов відходу від авторитарної педагогіки й упровадження сучасних педагогічних технологій. Серед великої кількості педагогічних технологій заслуговують на увагу інноваційні, які сприяють оновленню процесу навчання, максимально активізують організацію навчального процесу й пізнавальну діяльність учнів. Інноваційні технології – це цілеспрямований системний набір прийомів і засобів організації навчальної діяльності, що охоплює весь процес навчання від визначення мети до одержання результатів. Впровадження в школі оновлених навчальних програм вимагає від учителя трудового навчання в першу чергу прояву тих творчих і професійних якостей, які сприятимуть розкриттю творчих можливостей кожного учня.

Аналіз наукових досліджень. Ідеї розвитку творчої особистості висвічують у своїй педагогічній спадщині Б.Д. Грінченко, А.С. Макаренко, В.О. Сухомлинський. У книзі "Сто порад учителю" В.О. Сухомлинський писав: "Немає абстрактного учня. Мистецтво й майстерність навчання і виховання полягає в тому, щоб розкривати сили й можливості кожної дитини, дати їй радість успіху в творчій праці."

Сучасна педагогічна наука звертає увагу на засоби розвитку творчих здібностей учнів на уроках трудового навчання:

М. Вераке розглядає творчі здібності людини як індивідуальні її особливості (специфічні якості, які визначають успішність виконання нею творчої діяльності різного роду) [2, с. 9].

Н. Знамеровська для розвитку творчих здібностей учнів застосовує на уроках трудового навчання художньо-конструкторські задачі;

П. Авачев рекомендує практику колективного обговорення індивідуальних творчих завдань;

О. Зайцева досліджує перевагу інтерактивного та проблемного методів навчання;

А. Терещук вважає найбільш ефективними і відомими в сучасній літературі з питань технічної творчості методи: мозкового штурму, фокальних об'єктів, основи теорії розв'язування винахідницьких задач тощо;

Н. Слюсаренко розглядає розвиток творчих здібностей учнів на уроках обслуговуючої праці засобами ігрових технологій.

Аналіз педагогічного досвіду викладання трудового навчання показав ефективність застосування інноваційних технологій для організації навчальної діяльності учнів, що сприяють розвитку у них творчих здібностей.

Метою статті є – аналіз та дослідження сучасних інноваційних технологій для розвитку творчих здібностей учнів, здатних критично мислити, творчо підходити до розв'язання проблем, шукати та аналізувати інформацію, робити висновки, уміти адаптуватися в соціумі і самостійно та творчо працювати.

Виклад основного матеріалу. У сучасних умовах інтенсивного розвитку науково-технічного, інформаційного прогресу підготовка учнів до продуктивної творчої діяльності набуває особливого значення. Відомо, що творчі здібності учнів найбільш ефективно розвиваються у ході продуктивної творчої діяльності. Творчість, індивідуальність, фантазія проявляються у навіть мінімальному відході від зразка. Творчі ідеї самі собою не народжуються, а виникають тоді, коли людина відчуває потребу щось змінити, вдосконалити. До творчості людину спонукають як соціальні мотиви, так і мрії та фантазії.

Основні ознаки творчих здібностей:

- швидкість мислення – кількість нових ідей в одиницю часу;
- гнучкість мислення – швидкість переключення з одного завдання на інше при цьому осмислювати інформацію, отриману в одному контексті, для використання в іншому;
- оригінальність – здатність генерувати ідеї, що відрізняються від загальноприйнятих, несподіваних рішень;
- допитливість – здатність дивуватись, підвищена чутливість до проблем, що не викликає інтересу в інших;
- точність – здатність удосконалювати і доводити до кінця свою працю;
- фантастичність – відірваність від реальності.

Творча діяльність емоційна, приваблива для учнів, впливає на всі сторони життя особистості, допомагає задовольнити потреби у діяльності, самопізнанні; спонукає до пошуку. Саме у творчій діяльності розвиваються якості творчої особистості.

Як засвідчує практика використання інноваційних технологій – це цілеспрямований системний набір прийомів, засобів організації навчальної діяльності, що охоплює весь процес навчання від визначення мети до одержання результатів. Система ґрунтується на внутрішніх умовах навчання. Тому ідея "інноваційних технологій" полягає у виробленні певної сукупності технологій навчання, що сприяють розвитку творчих здібностей, інтересів, умінь і навичок та інших інтелектуальних чинників у сучасних учнів.

За останні роки докорінно змінився спосіб надання і сприймання інформації. До сучасних *інформаційно-комунікаційних технологій* навчання відносяться: Інтернет (як джерело інформації), електронні підручники та посібники, тестові програми, мультимедійні програмні засоби.

Зміни в навчальній програмі "Трудове навчання 5-9 класи" (2017р.) [8] та "Технології 10-11 класи" (2012р.) роблять використання мультимедійних програмних засобів на уроках все більш доцільним. Передбачається збільшення частки часу на виконання творчих проектів і зменшення – на вивчення теоретичного матеріалу. Застосування мультимедійної презентації, створеної у додатку "Power Point" програми "Microsoft Office", дозволить найефективніше і доступніше використати мінімальний час на вивчення теорії. Це допомагає зробити теоретичний матеріал динамічнішим, а також:

- використовувати сучасні інформаційні технології;
- змінювати види діяльності в межах одного уроку;
- полегшувати підготовку вчителя до уроку та залучати до цього процесу учнів;
- розширювати можливості ілюстративного супроводу уроку;
- технологічні операції та процеси наживо на уроці;
- реалізувати ігрові методи на уроках;
- здійснювати роботу в малих групах або індивідуальну роботу;
- використовувати відео відзняте особисто вчителем;
- організовувати інтерактивні форми контролю знань, умінь та навичок;
- організовувати самостійні, дослідницькі, творчі роботи, проекти, реферати на якісно новому рівні з можливістю виходу в глобальний інформаційний простір.

Проведення уроків при комплексному застосуванні традиційних та мультимедійних технологій забезпечує набуття учнями не тільки глибоких та міцних знань, а й умінь розвивати інтелектуальні, творчі здібності, самостійно набувати нових знань та працювати з різними джерелами інформації. Подібні уроки дозволяють підвищити інтерес до вивчення предмета, активізувати їх пізнавальну діяльність, сприяють формуванню наукового світогляду.

Застосування *інтерактивних навчальних технологій* – базується на активній взаємодії учасників навчального процесу, де і учень і вчитель є рівноправними суб'єктами навчального процесу.

На уроках трудового навчання виявилось селективним: кооперативне навчання ("Робота у парах", "Ротаційні (змінювані) трійки", "Два – чотири усі разом", "Карусель", "Робота в малих групах", "Акваріум"); колективно-групове навчання ("Мікрофон", "Незакінчені речення", "Мозковий штурм", "Навчаючи – учусь", "Ажурна пилка", "Аналіз ситуації", "Вирішення проблем", "Дерево рішень"); ситуативне моделювання ("Симуляції або імітаційні ігри", "Спрощене судове слухання", "Громадські

слухання", "Розігрування ситуації за ролями"); опрацювання дискусійних питань ("Метод ПРЕС", "Займи позицію", "Зміни позицію", "Неперервна шкала думок", "Дискусія", "Дискусія у стилі телевізійного ток-шоу", "Оцінювання дискусії", "Дебати"). Сутність інтерактивного навчання полягає в активному залученні всіх учнів до процесу пізнання.

Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації. Інтерактивні технології на уроках трудового навчання дозволяють забезпечити глибину вивчення матеріалу. Учні опановують усі рівні пізнання (сприйняття, розуміння, порівняння, аналіз, синтез, оцінка). Змінюється й роль учнів: вони стають активними, приймають важливі рішення. Проте кожна інтерактивна вправа потребує попереднього розгляду й навчання учнів для її проведення.

До інтерактивних навчальних технологій також належать методи генерації нових ідей, таких як: метод фантазування, метод мозкового штурму, метод зразків, метод фокальних об'єктів, метод створення образу ідеального об'єкта, метод комбінування, метод біоніки та інші.

Використання інтерактивних технологій в процесі уроку, як показує практика, знімає нервову навантаженість школярів, дає можливість міняти види їх діяльності, перемикає увагу на вузлові питання теми занять, створювати, за допомогою методів генерації ідей, нові цікаві об'єкти праці.

Провідною умовою для досягнення основної мети технологічної освіти є *проектна технологія навчання*, як практика особистісно-орієнтованого навчання, самостійного набуття учнями досвіду у вирішенні практичних завдань.

Основна мета методу проектів – сприяти розвитку творчої, активно діючої особистості і формуванню системи трудових знань, умінь і навичок учнів. Суть методу проектів полягає у виборі і виконанні якого-небудь об'єкта, посилюючи і доступного учню за виконанням. Особливістю системи виконання проектів є можливість спільної творчої роботи вчителя і учня. Проектна діяльність інтегрує зміст усіх розділів освітньої галузі "Технології", показує їх взаємозв'язок і дає можливість учням зрозуміти роль кожного розділу програми.

Методологічною основою використання методу проектів у технологічній освіті є загальні педагогічні та дидактичні принципи: зв'язок теорії з практикою; науковість, свідомість і активність засвоєння знань; доступність, систематичність і наступність навчання; наочність і міцність засвоєння знань.

Основна теза сучасного розуміння методу проектів: "Я знаю, для чого мені потрібно все, що я пізнаю. Я знаю, де і як я можу це застосувати." Це і є загальна здібність до творчості, здатність продукувати, висувати нові ідеї, винаходити щось нове, уміння орієнтуватися в інформаційному просторі та самостійно конструювати свої знання.

Зміст проектно-технологічної діяльності учнів має складатися з таких послідовних дій, які пов'язані між собою і найефективніше розкривають послідовність розробки та виконання проекту це: організаційно-підготовчий, конструкторський, технологічний і заключний етапи проектування виробів.

На кожному етапі учні виконують певну систему послідовних дій, реалізуючи проект, а вчитель при цьому справді стає організатором навчально-трудої діяльності.

Перший етап проектно-технологічної діяльності – організаційно-підготовчий, на якому перед школярами постає важлива проблема – правильно вибрати об'єкт проектування, адже від цього найбільшою мірою залежить успіх подальшої роботи. На цьому етапі учні мають вибрати і поставити перед собою проблему, усвідомити значення майбутнього виробу як для самих себе, так і для суспільства в цілому, тобто визначитись у доцільності виконання проекту. Учні формують та пропонують різноманітні ідеї, а згодом і варіанти конструкції, визначають та обговорюють оптимальний варіант запропонованої конструкції, найбільш вдалі параметри своєї майбутньої конструкції (з погляду умов використання, власного досвіду та досвіду оточення). Уся ця робота розпочинається з пошуку інформації, у тому числі з використанням Інтернету.

Таким чином, на цьому етапі учні генерують ідеї, що є найважливішим елементом у проектно-технологічній діяльності, адже саме тут відбувається інтелектуальне зростання дитини, становлення особистості. Учень навчається аналізувати, порівнювати, узагальнювати, проводити корекцію, планує свою діяльність. Крім цього, він узагальнює вивчений матеріал, цим самим включаючи його в загальну систему своїх знань і вмінь. Заключним елементом цього етапу буде узагальнення та визначення з дизайном виробу, який буде потрібний для виготовлення об'єкта проектування. Обраний для проекту виріб повинен мати практичну значущість. Ще Марк Аврелія говорив: "По-перше, не роби нічого без причини і цілі, по-друге, не роби нічого, що б не хилилося на користь суспільству" [9].

Другим етапом проектно-технологічної діяльності учнів є конструкторський етап, на якому юні винахідники складають ескіз своєї найкращої конструкції яка відповідає сучасним вимогам, підбирають матеріали та інструменти, визначають найдоцільнішу технологію виготовлення обраної конструкції. Засобами діяльності виступають усі робочі інструменти пристрої, якими користуються учні, розробляючи проект. Треба його організувати так, щоб результатами діяльності учнів на цьому етапі стали набутті нові знання і вміння, виготовлені креслення, технологічні картки.

На третьому – технологічному етапі, учні виконують заплановані операції, здійснюють самоконтроль та оцінку якості виробу. Найголовніша мета цього етапу це якісне і правильне виконання технологічних операцій. Предметом діяльності є створений матеріальний продукт, набуті знання, сформовані уміння й навички. Засобами праці є інструменти й обладнання, з якими працює учень.

На четвертому – заключному етапі учні виконують економічне та екологічне обґрунтування, міні-маркетингові дослідження, у яких визначають доцільність виготовлення проекту з точки зору економії матеріалів та енергоресурсів для його виготовлення. Перед тим як що-небудь виготовити, треба врахувати вартість проєктованого виробу. Яким буде прибуток чи збиток? Відповіді на ці запитання дають економічні розрахунки. Таким чином, слід навчити учнів знаходити раціональні конструкції, виявляти заповзятість, спритність, кмітливість, щоб виготовити корисну річ з мінімальними матеріальними затратами, з недорогих матеріалів (чи навіть з їхніх відходів, обрізків), водночас наділивши виріб цілою низкою переваг.

Успішність виконання навчального проєкту остаточно з'ясовується на його захисті. Результати роботи учні оформлюють у вигляді паперово оформленої технічної документації. При оцінці проєкту враховують доцільність, складність і якість виконаного виробу, правильність оформлення технічної документації, рівень самостійності, ступінь володіння матеріалом при захисті. Низька оцінка за проєкт не виставляється, він підлягає переробці або доопрацюванню.

Використання *ігрових технологій* є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити цікавим і захоплюючим не лише роботу учнів на творчо-пошуковому рівні, але і зробити буденні кроки по вивченню різноманітних технологій. На уроках трудового навчання організація ігрових моментів сприяє моделюванню творчого процесу, створює сприятливі умови для розвитку творчих здібностей учнів, розвиває інтерес до самостійних досліджень. Ігровий підхід вносить в учбовий процес дух пошуку, творчості, змагання, стимулюючи пізнавальну активність учнів [6].

Граючи учні комбінують, розв'язують, створюють проблемні ситуації, генерують варіанти вирішення тих чи інших завдань, обґрунтовують власну думку.

Після вивчення кожного модуля (розділу) необхідно проводити підсумкове заняття для перевірки та систематизації знань і умінь учнів. Цікаві види перевірки знань і умінь, до яких відносяться різні дидактичні ігри, звичайно, не замінять традиційних способів контролю і оцінки знань програмного матеріалу. В процесі гри, на різних етапах уроку, створюються ситуації, що вимагають негайного вирішення, що веде до формування умінь робити вибір і нести за нього відповідальність. А це вимагає самостійного рішення, ініціативи, розвинутого мислення. Добирають такі ігрові технології як: ребуси, кросворди, головоломки, конкурси, ігри: "Аукціон", "Добери пару", "Склади пару" та інші. Наприклад, під час вивчення модуля "Технологія плетіння бісером" можна використати гру "Склади орнамент". Під час цієї гри учні самостійно складають орнаменти для виготовлення браслетів або герданів з бісеру.

Ігрові технології навчання відрізняються від інших технологій тим, що гра добре відома, звична й улюблена форма діяльності для учня будь-якого віку. Вона є ефективним засобом активізації та мотивації навчання, дозволяє вирішувати питання передачі знань, умінь і навичок.

Висновки. Інноваційні технології відіграють важливу роль у сучасній освіті, їх перевага в тому, що учні засвоюють всі рівні пізнання (знання, розуміння, застосування, оцінка), в класах збільшується кількість учнів, які свідомо засвоюють навчальний матеріал. Учні займають активну позицію в засвоєнні знань, зростає їхній інтерес в отриманні знань. Значно підвищується особистісна роль вчителя – він виступає як лідер, організатор. Але потрібно зазначити, що проведення уроку за інноваційними технологіями потребують, перш за все, компетентності в цих технологіях учителя, його вміння переглянути і перебудувати свою роботу з учнями.

Під час навчання із застосуванням інноваційних технологій учень стає не об'єктом, а суб'єктом навчання, він відчуває себе активним учасником подій і власної освіти та розвитку (це особливо важливо для старшокласників). Це забезпечує внутрішню мотивацію навчання, що сприяє його ефективності.

Завдяки ефекту новизни та оригінальності інноваційних методів при правильній їх організації зростає цікавість до процесу навчання.

Отже, використання новітніх технологій на уроках трудового навчання забезпечує такі результати: вміння працювати з інформацією, підвищення ступеню наочності, посилення мотивації навчання і, як наслідок – підвищення інтересу до навчального предмета. Застосування інноваційних технологій неминуче призведе до розвитку творчих здібностей учнів.

Проаналізувавши та дослідивши інноваційні технології у процесі навчання ми дійшли висновку, що саме інноваційні технології відповідають вимогам висунутим перед сучасним уроком.

Використанні джерела

1. Буряк Р.Р. Навчаємо граючи. *Трудове навчання в школі*. 2016. №11–12. С. 2–9.
2. Веракс М. Діалектичне мислення і творчість. *Питання психології*. 1990. №4. С. 9–13.

3. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи / Упорядники: Л. Гриневич, О. Ельконін та ін.; Заг. Ред. М. Грищенко. Ухвал. рішенням колегії МОН від 27.10.2016. – 34 с. URL: <http://mon.gov.ua/2016/12/05/konczepczziya.pdf> (дата звернення 30.10.2017 р.)
4. Новиков А.М. Процесс и методы формирования трудовых учений: Профпедагогика. Москва, 1986. 234 с.
5. Підгайна Т.І. Застосування інноваційних технологій для розвитку творчих здібностей учнів на уроках трудового навчання. Методичні рекомендації. Чернігів. 2016. 69 с.
6. Слюсаренко Н.В. Ігрова діяльність як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів. *Трудове навчання в школі*. №6. 2011.
7. Терещук А. Методи творчої діяльності на уроках трудового навчання *Трудова підготовка в закладах освіти*. 2006. №1. С. 19–23
8. Трудове навчання. Навчальна програма для загальноосвітніх навчальних закладів. 5–9 класи (2017 р.) / За заг. ред. В.К. Сидоренко та ін. // Портал Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України. Навчальні програми для загальноосвітніх закладів. 5–9 класи. URL: <http://mon.gov.ua/activity/education/zagalna-serednya/navchalni-programy.html>.
9. Цитати, висловлювання та афоризми Марка Аврелія. URL: http://supermif.com/zitatus/zitatus_avreliy_mark.html.

Pysareva N.

DEVELOPMENT OF CREATIVE ABILITIES OF STUDENTS BY APPLYING INNOVATIVE TECHNOLOGIES AT THE LESSONS OF LABOR TRAINING

The modern world is a world of scientific and technological progress, which demands from modern youth the ability to use computer technology, have certain knowledge of the latest information technologies and their application in various spheres of life. The introduction of new technologies into the educational process conduces to the full development of the human personality, activates the students' educational activity, and promotes the creative growth of the child.

The article is dedicated to the current question which consists of studying the development of creative abilities of students by applying innovative technologies in the lessons of labor training. The article aims to analyze and investigate modern innovative technologies for the development of creative abilities of students, able to think critically, take a creative approach to solving problems, to search and analyze information, to draw conclusions, to be able to adapt in society and to work independently and creatively. To achieve the goal, the structural components of innovation technologies that can be used in the lessons of labor training are defined: interactive learning technology, information and communication technologies, design technologies and game technologies. Their influence on the development of creative abilities has been proved. Has been made the analysis of the development of creative abilities of students, the necessity of discovery and maximal realization of the creative potential of each individual, according to which a modern school graduate must become an integral fully developed personality, capable of critical thinking, a patriot with an active life position, able to take responsible decisions, an innovator who can change the world, to study throughout life. Innovative research technologies in this article are purposeful system set of methods and tools for organizing activities that cover the entire learning process from goal definition to results, the use of which will help the teacher of labor training to make the learning process interesting, varied, and effective.

This educational experience is intended for the acquaintance of teachers who are working in general education schools, faced with the problem of activating creative activity of students at lessons; want to move with the time, to develop, to learn something new, to work creatively, to achieve high results in their work; look for effective ways to interest students, make sure that students do not have to be forced to work, and they wanted it themselves.

Key words: *development of creative abilities, innovative technologies, interactive learning technology, information and communication technologies, design technologies, game technologies.*

Стаття надійшла до редакції 15.03.2018 р.