

На практиці раціональні і емоційні мотиви одночасно впливають на уявлення учнів про потенційно-можливий кінцевий результат їх трудової підготовки і виступають, відповідно, внутрішніми та зовнішніми чинниками прийняття рішення щодо того, щоб скористатися пропонованою медіазасобами ЗЗСО освітньою послугою. Врахування зовнішньої і внутрішньої мотивації суб'єктів трудової підготовки в інформаційно-комунікативних засобах дозволяє ефективно впливати на формування в учнів, як споживачів освітніх послуг, позитивного ставлення до трудової підготовки.

Аналітичний огляд структурних концепцій мотивації діяльності людини в індивідуальній теорії особистості з точки зору орієнтації учнів технологіями медіаосвіти на уявні, суб'єктивно сприйняті цілі трудової підготовки дозволяє розкрити шляхи впровадження цих технологій, необхідні для забезпечення їх відтворення суб'єктами трудової підготовки:

1. Технології медіаосвіти мають на меті підвищення рівня суб'єктивно-уявної мотивації особистості школяра у трудовій підготовці.

2. Концептуальною основою застосування технологій медіаосвіти виступає забезпечення активності учнів у подоланні відчуття своєї трудової некомпетентності, поступово рухаючись від уявно сприйнятої (фіктивної) до реально здійсненої мети в оволодінні видами праці.

3. Зміст технологій медіаосвіти у трудовій підготовці спрямовується на формування у школярів власної системи ціннісних орієнтацій як основи розуміння скритих смислів, адресної спрямованості змісту медіаінформації.

4. Процесуально-мотиваційні характеристики медіаосвітніх технологій утворюються поєднанням емоційних (переважно зовнішніх) і раціональних (здебільшого внутрішніх) мотивів трудової підготовки школярів.

Перспективними науковими розробками у даному напрямку вважаємо дослідження педагогічних технологій, спрямованих на подолання конфлікту між спрямованістю на свободу вибору учнями освітніх траєкторій і прагненнями до успішного оволодіння трудовою компетентністю, які задовольняють потреби у міжособистісній взаємодії, творчій активності, усвідомленні своєї сутності, смислу життя, переконань, свободи і соціальної єдності.

Список використаної літератури

1. Жизнин С. З. Азбука маркетинга / С. З. Жизнин. – М.: Издательство «Новости», 1990. – 152 с.

2. Новикова А. А. Медиаобразование в англоязычных странах / А. А. Новикова // Педагогика. – 2001. – № 5. – С. 87–91.

3. Онкович Г.В. Медіалогія та її складові / Г. В. Онкович // Вища освіта України. – 2009. – № 3. – С. 239–242. – Тематичний випуск «Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології». – К. : Гнозис, 2009. – 630 с.

4. Особтiсно орієнтовані технології навчання і виховання у вищих навчальних закладах: колективна монографія / [автори: В. Андрущенко, Н. Дівинська, Б. Корольов та ін.; за заг ред. В. Андрущенко, В. Лугового]. – К.: Педагогічна думка, 2008. – 256 с.

УДК 373.5.016

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ВИВЧЕННІ ПОБУТОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

Олексюк Аліна Володимирівна

Кременецька обласна гуманітарно-педагогічна академія ім. Тараса Шевченка

Науковий керівник: Пашечко Михайло Іванович

м. Кременець

Анотація. У статті розкриваються сутнісні ознаки інтерактивних технологій як основи вивчення побутової діяльності на уроках трудового навчання. А також визначаються особливості та проблеми функціонування інтерактивного навчання.

Ключові слова: інтерактивні технології, трудове навчання, технології побутової діяльності.

Предметна галузь «Технології» є необхідним компонентом загальної середньої освіти учнів, який надає їм можливість застосовувати на практиці знання основ наук. Трудове навчання як шкільна навчальна дисципліна, відображає в своєму змісті загальні принципи перетворювальної діяльності людини та всі аспекти матеріальної культури. Вона спрямована на оволодіння учнями навичками конкретної предметно-перетворювальної діяльності, створення нових цінностей, що, безсумнівно, відповідає потребам розвитку суспільства. В рамках трудового навчання відбувається знайомство зі світом професій і орієнтація школярів на роботу в різних сферах суспільного виробництва. Тим самим забезпечується наступність переходу учнів від загальної до професійної освіти і трудової діяльності. Технологічна освіта - це процес залучення учнів до засобів, форм і методів реальної діяльності і розвиток відповідальності за її результати [1].

Формування змісту технологічної діяльності учнів на уроках трудового навчання здійснюється саме на основі об'єктів проектно-технологічної діяльності, а не технологій, як це було передбачено попередніми програмами. Це дає змогу одночасно проектувати та виготовляти один і той самий виріб за допомогою різних основних та додаткових технологій, що є особливо зручним у класах, які не поділяються на групи.

Результатом проектно-технологічної діяльності учнів має бути проект (спроєктований і виготовлений виріб чи послуга). Так, у 5-6 класах учні опановують 6-10 проектів, у 7-8 класах від 4 до 6 проектів, у 9 класі – 2 проекти (плюс 2 проекти з технології побутової діяльності та самообслуговування в 5-8 класах та 1 проект у 9 класі).

Для того, щоб учні набували під час навчального процесу корисних побутових навичок, у програмі передбачено розділ «Технологія побутової діяльності та самообслуговування». Цей розділ реалізують як окремі маленькі проекти, що не входять до загального обсягу проектів програми [3].

Як свідчить теоретичний аналіз науково-методичних розробок щодо реалізації творчих проектів так і вивчення практичного досвіду вчителів трудового навчання, проектно-технологічний підхід неодмінно передбачає використання інтерактивних технологій організації освітнього процесу.

Інтерактивна технологія навчання – це така організація навчального процесу, за якої неможлива неучасть школяра у колективному взаємодоповнюючому, заснованому на взаємодії всіх його учасників процесі навчального пізнання: або кожен учень має конкретне завдання, за яке він повинен публічно прозвітуватись, або від його діяльності залежить якість виконання поставленого перед групою та перед усім класом завдання [4].

Інтерактивні технології навчання включають в себе чітко спланований очікувальний результат навчання, окремі інтерактивні методи і прийоми, що стимулюють процес пізнання, та розумові і навчальні умови й процедури, за допомогою яких можна досягти запланованих результатів.

Слово «інтерактив» прийшло до нас з англійської від слова «interact», де «inter»- взаємний і «act» - діяти. Таким чином, інтерактивний – здатний до взаємодії, діалогу. Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну, передбачувану мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність [5, с. 25].

Суть інтерактивного навчання в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учнів. Це співнавчання, взаємо навчання (колективне, групове, навчання у співпраці), де і учень і вчитель є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання, розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, вміють і здійснюють. Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання ролевих ігор, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації. Воно ефективно сприяє формуванню навичок і вмінь, виробленню цінностей, створенню атмосфери співробітництва, взаємодії, дає змогу педагогу стати справжнім лідером дитячого колективу.

Інтерактивна взаємодія виключає як домінування одного учасника навчального процесу над іншими, так і однієї думки над іншою. Під час інтерактивного навчання учні вчаться бути демократичними, спілкуватися з іншими людьми, критично мислити, приймати продумані рішення.

Такі підходи до навчання не є повністю новими для української школи. Частково вони використовувались ще в перші десятиріччя минулого століття і були поширені в педагогіці та практиці української школи в роки масштабного реформування шкільної освіти. Застосовувані в той час бригадно-лабораторний та проектний методи, робота в парах змінного складу, виробничі та трудові екскурсії й практики були передовим словом у світовій педагогіці. Застосування цих методів та форм в окремих школах давало разючі результати [2].

Незважаючи на те, що ці нові методи навчання знайшли підтримку в учителів, вони запроваджувались у школах без належного методичного забезпечення, теоретичного осмислення та експериментальної перевірки. Вже перший досвід їх застосування виявив певні проблеми та складності: зниження ролі вчителя в навчальному процесі, неекономне витрачання навчального часу, відсутність в учнів достатньої мотивації для такого типу учіння.

У 2004 році. О.Пометун та Л.Пироженко вперше в Україні запропонували умовну класифікацію інтерактивних технологій за формами навчання та залежно від мети уроку і форм організації навчальної діяльності учнів. Це:

- інтерактивні технології кооперативного навчання;
- інтерактивні технології колективно-групового навчання;
- технології ситуативного моделювання;
- технології опрацювання дискусійних питань [5, с.38].

Інтерактивні технології *кооперативного навчання* – це форма організації навчання у малих групах учнів, об'єднаних спільною навчальною метою. За такої організації навчання вчитель керує роботою кожного учня опосередковано, через завдання, якими він спрямовує діяльність групи. Така модель легко й ефективно поєднується з традиційними формами і методами і може застосовуватися на різних етапах навчання. Кооперативне навчання може здійснюватися не тільки в групах, а й у парах. Взаємодія учнів у парі, порівняно з групою, має свої особливості, які позначаються на організації діяльності, але за механізмами впливу на розвиток дітей є значною подібною до групової діяльності. Робота в парах застосовується і як окрема самостійна технологія навчання, і як підготовчий етап до роботи в групах, який допомагає розвинути в учнів комунікативні та інші вміння і навички[5].

Парна і групова робота організовується як на уроках засвоєння, так і на уроках застосування знань, умінь і навичок. Це може відбутися одразу ж після викладу вчителем нового матеріалу, на початку нового уроку замість опитування, на спеціальному уроці, присвяченому застосуванню знань, умінь та навичок, або бути частиною повторювально-узагальнюючого уроку.

Інтерактивні технології *колективно-групового* навчання. До цієї групи помістили інтерактивні технології, що передбачають одночасну спільну (фронтальну) роботу всього класу. Ця технологія застосовується, як правило з іншими. Її метою є пояснення певних положень, привертання уваги учнів до складних або проблемних питань у навчальному матеріалі, мотивація пізнавальної діяльності, актуальності опорних знань тощо. Вчитель має заохочувати всіх до рівної участі та дискусії [5].

Технології *ситуативного моделювання найчастіше полягають у* навчанні в формі гри. Використання гри в навчальному процесі завжди стикається з протиріччям: навчання є завжди процесом цілеспрямованим, а гра за своєю природою має невизначений результат. Тому завдання педагога при застосуванні гри у навчанні полягає у підпорядкуванні гри визначеній дидактичній меті.

Ігрова модель навчання покликана реалізувати, крім основної дидактичної мети, ще й комплекс цілей: забезпечення контролю виведення емоцій; надання дитині можливості самовизначення; надихання і допомога розвитку творчої уяви; надання можливості зростання навичок співробітництва в соціальному аспекті; надання можливості висловлювати свої думки. Учасники навчального процесу, за ігровою моделлю, перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Ігрова модель навчання реалізується за чотири етапи: 1) орієнтація(введення учнів у тему, ознайомлення з правилами гри, загальний огляд її перебігу), 2) підготовка до проведення гри (викладання сценарію гри, визначення ігрових завдань, ролей, орієнтованих шляхів розв'язання проблеми), 3) основна частина – проведення гри, 4) Обговорення [5].

Технології *опрацювання дискусійних питань*. За визначенням науковців, дискусія – це широке публічне обговорення якогось спірного питання. Вона значною мірою сприяє розвитку критичного мислення, дає можливість визначити власну позицію, формує навички відстоювати свою думку, поглиблює знання з обговорюваної проблеми і все це повністю відповідає завданням сучасної школи[5].

Діюча навчальна програма трудового навчання учнів 5-9 класів закладів загальної середньої освіти передбачає можливість вивчення таких технологій в процесі реалізації модуля «Технологія побутової діяльності та самообслуговування»:

5 клас: Технологія безпечного користування електроприладами.

Технологія формування культури споживання їжі.

Технологія сервірування столу

6 клас: Технологія догляду за житлом.

Технологія догляду за волоссям

7 клас: Технологія малярних робіт.

Технологія придбання продуктів харчування та інших товарів

8 клас: Технологія добору зачіски.

Технології добору одягу та взуття і догляду за ними

9 клас: Технологія проектування власного стилю [3].

«Приміряючи» усі вищезазначені типи інтерактивних технологій до змісту навчальної програми з трудового навчання, зокрема до її змістового модуля «Технологія побутової діяльності та самообслуговування» ми дійшли висновку, що при вивченні кожної із запропонованих програмою тем та при реалізації кожного мініпроєкту в 5-9 класах запорукою успіху буде планування та чітка організація інтерактивного навчання.

Для того щоб подолати складності застосування окремих інтерактивних технологій треба пам'ятати, що інтерактивна взаємодія потребує зміни освітньої діяльності всього класу, а також значної кількості часу для підготовки як учням, так і вчителю.

Перелік використаної літератури

1. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти / Постанова Кабінету міністрів України за №1392 від 22 листопада 2011 р. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/1392-2011-п#n9>.

2. Коберник О.М. Методика трудового навчання : проектно-технологічний підхід : навч. посіб. / за ред. О.М. Коберника, В. К. Сидоренка. Умань : СПД Жовтий, 2008. 216 с.

3. Навчальна програма з трудового навчання для загальноосвітніх навчальних закладів / [Сидоренко В. К., Боринець Н.І., Боровик В.Д., Гащак В.М. та ін.] / [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://www.mon.gov.ua/ua/activity/education/56/692/educational_programs/1349869088/

4. Нісімчук А.С., Падалка О.С., Шпак О.Т. Сучасні педагогічні технології : навч. посіб. Київ : Просвіта, 2000. 368 с.

5. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посіб. / за ред. О.І. Пометун. Київ: А.С.К., 2004. 192 с.

6. Сидоренко В.К. Перспективи галузі «Технологія» в загальноосвітніх навчальних закладах України. Трудова підготовка в закладах освіти. 2003. № 4. С. 4–7.

УДК 378:004

ВИКОРИСТАННЯ ВІРТУАЛЬНИХ 3D-МОДЕЛЕЙ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ВИРОБНИЦТВА КОНСТРУКЦІЙНИХ МАТЕРІАЛІВ

Шимкова Ірина Вікторівна, Салацінська Ліана Анатоліївна
Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського
м. Вінниця

Анотація. У статті представлена характеристика існуючих віртуальних 3D-моделей та можливість і доцільність їхнього використання під час вивчення технологій виробництва конструкційних матеріалів.