

та створення на його основі інформаційного ресурсного центру електронного навчання у вищих навчальних закладах.

ЛІТЕРАТУРА:

1. ATutor User Documentation [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://help.atutor.ca/general>.
2. ATutor [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://uk.wikipedia.org/wiki/ATutor>.
3. ATutor Learning Management Tools [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://atutor.ca/atutor/change_log.php.
4. Ибрагимов. И. М. Информационные технологии и средства дистанционного обучения: учеб. Пособие для студ. вузов / И. М. Ибрагимов. – М. : Академия, 2005. – 336 с.
5. Шкодзінський О. К., Розробка навчальних курсів у системі ATutor: Методичні вказівки для викладачів (інструкторів) / С. О. Войт, М. М. Луцків. — Тернопіль: ТНТУ, 2011. — 48 с.

Юсик О.

Науковий керівник – доц. Мамус Г. М.

МЕТОДИКА ВПРОВАДЖЕННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА ЗАНЯТТЯХ КОНСТРУЮВАННЯ ТА ВИГОТОВЛЕННЯ ОДЯГУ В ПРОФЕСІЙНО- ТЕХНІЧНОМУ УЧИЛИЩІ ШВЕЙНОГО ПРОФІЛЮ

Серед основних завдань професійно-технічних навчальних закладів України є посилення практичного спрямування підготовки фахівців, вдосконалення умінь і навичок творчо використовувати набуті знання на практиці. Виконання цих завдань потребує застосування нових освітніх технологій, активних методів і прийомів навчання.

Аналіз психолого-педагогічних досліджень і передового досвіду свідчить, що одним із перспективних шляхів, які суттєво стимулюють пізнавальну діяльність учнів, сприяють засвоєнню необхідних інтелектуальних і технологічних знань, розвитку творчого мислення, є використання дидактичних ігор з чітко вираженою професійною спрямованістю. В ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функція діють у тісному взаємозв'язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває психологічну гнучкість учнів, розкутість, комунікабельність, емоційно-вольовий вплив, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість.

Питання розробки, впровадження й використання ігрових технологій висвітлені у працях А. О. Вербицького, О. С. Дубинчук, В. Г. Коваленко, М. Б. МIRONОСЕЦЬКОГО, Л. В. ЯКУБОВСЬКОЇ та ін.. Увага дослідників здебільшого зосереджується на з'ясуванні сутності ігрової пізнавальної діяльності, структури та класифікації ігор, визначенні їх дидактичних можливостей і функцій. Разом із тим аналіз літератури свідчить про недостатнє дослідження особливостей застосування ігор у процесі професійної підготовки майбутніх працівників швейної промисловості та методики їх використання [1].

Мета статті – розкрити особливості методики впровадження дидактичних ігор на заняттях у професійно-технічних навчальних закладах швейного профілю.

Завдання статті: проаналізувати доцільність та можливості використання ігрових технологій на заняттях проектування та виготовлення швейних виробів у професійно-технічних училищах.

Аналіз психолого-педагогічної, науково-методичної літератури показав, що проблема вивчення спеціальних дисциплін швейного профілю, вдосконалення традиційної методики їх викладання є актуальною і потребує практичної реалізації на будь-якому етапі навчання, у всіх видах діяльності. Крім того, важливим є питання щодо впровадження нових інформаційних технологій, які надають великі можливості викладачам професійно-технічних закладів для поповнення знань, вдосконалення умінь і навичок учнів; розвитку здібностей майбутніх фахівців у процесі використання комп'ютера, як засобу навчання, застосування інформації в мережі Інтернет, професійних комп'ютерних програм тощо. Інформаційні технології дають змогу забезпечити інтерактивність, індивідуальність та доступність навчання учнів. У процесі проходження практики у професійно-технічному навчальному закладі швейного спрямування ми виявили, що з метою успішного засвоєння матеріалу про проектування та пошиття швейних виробів, вдосконалення умінь та закріплення навичок виробничого навчання, доцільно використовувати ігрове проектування у поєднанні з інформаційно-комунікаційними

технологіями. З цією метою ми запропонували методику впровадження дидактичних ігор на заняттях швейної справи.

Дослідження проводилося у три етапи. На теоретичному етапі було визначено сферу і проблему дослідження; опрацьовано психолого-педагогічну літературу про сутність, зміст, класифікацію, структуру ігор; методичну літературу щодо особливостей використання ігрових технологій в навчально-виховному процесі професійно-технічних училищ; проаналізовано роботу викладачів та виробничих майстрів, матеріально-технічної бази навчального закладу для виявлення можливостей щодо вдосконалення вивчення спеціальних дисциплін швейного спрямування; визначено завдання дослідження. Формувальний етап був пов'язаний із тим, що на основі напрацьованої теоретичної інформації, розробленого комплексу дидактичних ігор було проведено експериментальне дослідження. На підсумковому етапі дослідження проводилося узагальнення, математична обробка й аналіз одержаних на формувальному етапі експерименту даних щодо ефективності запропонованої методики впровадження дидактичних ігор у поєднанні з інформаційно-комунікаційними технологіями на заняттях конструювання та пошиття швейних виробів.

Для експериментальної перевірки було розроблено дидактичні матеріали: інформаційний банк даних з використанням комп'ютерних технологій, комплекс дидактичних ігор професійного спрямування; методичні розробки занять із застосуванням дидактичних ігор; навчальні завдання й перевірочні роботи для виявлення знань та вмінь учнів у процесі вивчення спеціальних дисциплін швейного профілю.

Для того, щоб перевірити ефективність розробленої методики було створено експериментальну та контрольну групи учнів. Формування контрольних і експериментальних груп відбувалося за такими ознаками: в групах була майже однакова кількість учнів; ефективність методики визначалась за результатами змін в успішності учнів.

На першому етапі учні обох груп виконували контрольні роботи, в зміст яких входили як питання теоретичного характеру, так і практичні завдання. На другому етапі ми проводили навчання в контрольній групі за традиційною методикою подання матеріалу, а в експериментальній – із використанням дидактичних ігор у поєднанні з комп'ютерними технологіями.

Ефективність використання ігрової діяльності в процесі проектування та виготовлення одягу ми оцінювали за навчальною активністю учнів під час занять, якістю засвоєння матеріалу дисциплін, за проявом творчості і самостійності майбутніх робітників швейного виробництва.

Оцінювання знань теоретичного матеріалу, застосування його на практиці та аналіз отриманих даних дозволив виявити рівні успішності учнів (рис. 1). Результати експерименту підтвердили ефективність розробленої методики навчання майбутніх фахівців швейного виробництва. Про це засвідчила динаміка позитивних змін навчальних досягнень учнів експериментальної групи порівняно з контрольною на початку та в кінці експерименту.

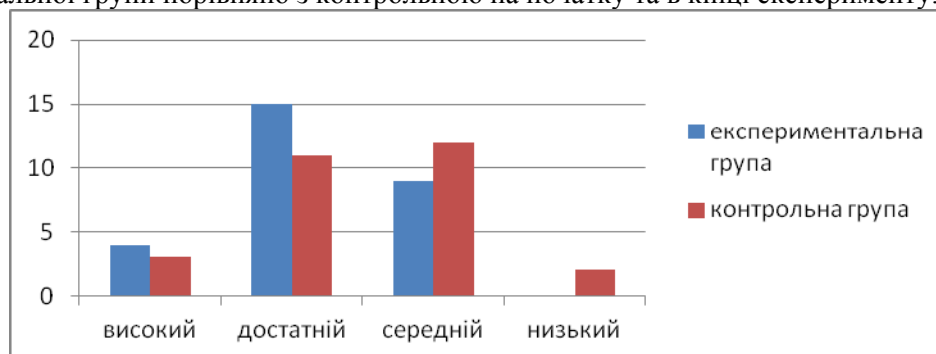


Рис.1. Рівні успішності учнів

У результаті використання запропонованої методики є всі підстави стверджувати, що впровадження дидактичних ігор у поєднанні з комп'ютерними технологіями на заняттях конструювання та виготовлення швейних виробів забезпечує успішність та якість засвоєння знань; підвищує рівень професійних умінь та навичок учнів; викликає в них інтерес до

навчання; сприяє творчому пошуку в розв'язанні завдань, розвитку їх здібностей та самовдосконаленню.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Брижатенко О. Д. Можливості імітаційно-дидактичної гри у формуванні пізнавальної активності учнів / Брижатенко О. Д. // Шлях освіти, 2006. – № 4. – С. 34-37.

Кондисюк М.

Науковий керівник – доц. Туранов Ю. О.

ФОРМУВАННЯ ЗАГАЛЬНОТРУДОВИХ УМІНЬ УЧНІВ ПЕДАГОГІЧНОГО КОЛЕДЖУ У ПРОЦЕСІ ПРОЕКТУВАННЯ ВИРОБІВ

Сучасний стан розвитку суспільства пов'язаний з процесом перегляду парадигми щодо реформування системи освіти, шляхів і методів її вдосконалення, впорядкування й розробки нових педагогічних та інформаційних технологій. Особливо актуальним є питання формування технологічної культури молоді, яка нині входить до багатьох сфер діяльності навчальних закладів у вигляді практичних робіт, проектних методик навчання.

На даному етапі розвитку освіти не тільки визначаються тенденції вдосконалення освітнього процесу, а й надається перевага оновленню навчання з кожного окремого предмету. Визначальною рисою сучасності є якісне зростання педагогічного професіоналізму та компетенції фахівців. У зв'язку з цим актуальними нині є аспекти навчання, що забезпечують підготовку учнів до майбутньої професійної діяльності у сфері виробництва. Безумовно у загальноосвітній школі, і навіть у центрі професійно-технічної освіти чи у коледжі неможливо забезпечити якісну підготовку фахівців усіх професій сучасних галузей виробництва. Тому актуальним є питання формування загальнотрудових умінь і навичок як основи професійної готовності до трудової діяльності на виробництві.

Мета статті – обґрунтування доцільності та визначення особливостей формування загальнотрудових умінь учнів в умовах реалізації проектно-технологічного підходу.

Завдання статті: розкрити сутність загальнотрудових умінь, особливості їх формування у процесі проектування виробів учнями педагогічного коледжу.

Проблема загальнотрудових умінь пов'язана з питанням загальнотехнічної освіти, яку Й. Гушулей [2, с. 132] визначає як частину загальної освіти, спрямовану на теоретичне і практичне вивчення учнями основ техніки, її соціально-економічних, історичних і економічних аспектів.

Якщо вміннями називають здатність належно виконувати певні дії, засновану на доцільному виконанні учнем набутих знань і навичок [1, с. 338], то загальнотрудовими вміннями – складні вміння організації робочого місця, планування праці, загальні для будь-якої трудової діяльності і суттєві для її результатів, що межують з трудовою спрямованістю особистості, трудовими інтересами, колективізмом, почуттям обов'язку, відповідальної залежності і задоволення досягнутим. Проте частіше поняття загальнотрудових умінь розглядають у сукупності з відповідними навичками, які трактують як дії, що набувають автоматизованого характеру внаслідок їх багаторазового виконання [1, с. 221].

У літературних джерелах запропоновано різні підходи до класифікації загальнотрудових умінь учнів. Так Є. Мілерян [5] виділяє три групи загальнотрудових умінь:

- 1) технічні вміння – розуміння трудового завдання, уявлення про результати праці й конструкцію майбутнього виробу (форму, розміри, матеріали, з яких виготовлений виріб);

- 2) організаційно-технологічні вміння, що передбачають застосування технічних і технологічних знань;

- 3) операційно-контрольні вміння, які застосовують на завершальних етапах роботи.

У практиці трудової підготовки учнів до загальнотрудових умінь відносять вміння планування майбутньої діяльності, організації робочого місця, самоконтролю у процесі діяльності.

Оскільки загальнотрудові вміння є складним утворенням, вони передбачають розумові та практичні дії, в основі яких є операції й елементарні нескладні дії, що забезпечують формування конкретних умінь. Аналізуючи елементи загальнотрудових умінь, А. Ібрагімова відносить до їх структурних компонентів [3]: