

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**Факультет дошкільної і технологічної освіти**  
**Кафедра педагогіки та методики технологічної освіти**

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_ Савченко Л.О.

«\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 р.

Реєстраційний № \_\_\_\_\_

«\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 р.

**ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ФОРМ НАВЧАННЯ В ГУРТКОВІЙ**  
**РОБОТІ ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ УЧНІВ**

Кваліфікаційна робота студентки  
групи ЗТНІм-22

ступінь вищої освіти магістр  
спеціальності

014.10 Середня освіта (Трудове  
навчання та технології)

Мірошник Наталії Олександрівни

Керівник доктор пед. наук, професор  
Савченко Л.О.

Оцінка:

Національна шкала \_\_\_\_\_

Шкала ECTS \_\_\_\_ Кількість балів \_\_\_\_

Голова ЕК \_\_\_\_\_  
(підпис) (прізвище та ініціали)

Члени ЕК \_\_\_\_\_  
(підпис) (прізвище та ініціали)

\_\_\_\_\_ (підпис) (прізвище та ініціали)

\_\_\_\_\_ (підпис) (прізвище та ініціали)

## **ЗАПЕВНЕННЯ**

Я, Мірошник Наталія Олександрівна, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавала і не одержувала недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело.

Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомена. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	4
РОЗДІЛ I ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ФОРМ НАВЧАННЯ.....	8
1.1 Пізнавальний інтерес як педагогічна категорія .....	8
1.2 Гурткова робота – один із видів позакласної роботи в сучасній школі.....	14
1.3 Використання ігрових форм у гуртковій роботі.....	19
1.4 Педагогічні умови підвищення пізнавального інтересу учнів засобами ігрових ситуацій .....	26
Висновки до першого розділу.....	31
РОЗДІЛ II МЕТОДИКА ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВИХ ФОРМ НАВЧАННЯ У ГУРТКОВІЙ РОБОТІ.....	33
2.1 Стан проблеми в сучасній школі.....	33
2.2. Методична розробка програми впровадження ігрових форм у гуртковій роботі .....	40
2.3 Результати дослідної роботи.....	54
Висновки до другого розділу .....	58
ВИСНОВКИ.....	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ .....	63
ДОДАТКИ.....	67

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Національна доктрина розвитку освіти України у XXI столітті передбачає реалізацію принципу гуманізації освіти, методологічну переорієнтацію процесу навчання з форми інформаційного забезпечення на шлях розвитку людини, диференційований та індивідуально-орієнтований підхід до навчання. Тому завдання, яке сьогодні поставлене перед школами, зосереджено на оновленні української системи освіти, пошуку нових напрямків та підвищенні пізнавального інтересу у здобувачів освіти.

Пізнавальні інтереси, які відіграють важливу роль у шкільному житті, вимагають такої організації, щоб забезпечити формування різних видів пізнавальної діяльності, допомагаючи здобувачам освіти вирішувати все більш складні завдання. Все це пов'язано з активним пізнавальним процесом, тобто активізацією - процесом, спрямованим на віддалені загальні пізнавальні та навчальні інтереси вчителя та здобувача освіти. Заохочуйте активну та цілеспрямовану практику для подолання інерції пасивних і стереотипних форм викладання та навчання. Не менш важливим для сучасної школи є питання індивідуального підходу до навчання. Робота вчителів у школах поки що була зосереджена на середніх учнях. Але в кожній дитині є свої схильності, нахили, рівень підготовки, бажання, темперамент тощо. У свою чергу вдосконалення методики проведення групової роботи з ігрових ситуацій визначатиме знання вчителем педагогічної науки та вміння оцінювати свою роботу. Зміни в навчальному процесі висувають нові вимоги до діяльності вчителя, головний аспект якої ставиться перед учнем, що вимагає нового підходу до проблеми використання ситуацій Ігри в груповій роботі.

Питання розвитку інтересу та обізнаності хвилюють домашніх вчителів, таких як:

А.М. Алексюк, О.С. Беляєва, Е.Я. Холланд Л.А. Гордон, О.І. Синиця, В.О. Сухомлинський, В.О. Онищука, О.Я. Савченко та ін. Однак через свою багатоаспектність це питання не може бути вирішене однозначно.

Формування в здобувачів освіти стійких і глибоких інтересів – найважливіше завдання.

Актуальність проблеми полягає в тому, що завдяки включенню ігрових ситуацій формується пізнавальний інтерес студентів через групову діяльність з професійної підготовки.

Аналіз наявної літератури показує, що не всі аспекти мінливості вивчені. Це визначає вибір нашого об'єкта дослідження:

«Використання ігрових форм навчання в груповій діяльності як засіб розвитку пізнавального інтересу учнів»

Метою кваліфікаційної роботи є демонстрація теоретичного та практичного використання ігрових форм навчання як засобу розвитку пізнавального інтересу до гурткової роботи.

Завдання цієї роботи:

1. Вивчити стан проблеми в науковій літературі.
2. Визначити педагогічні умови, що забезпечують ефективність формування пізнавального інтересу.
3. Розробити методичні рекомендації по використанню роботи в ігровій формі, спрямовані на формування пізнавального інтересу у здобувачів освіти.

Метою дослідження є процес використання ігрових ситуацій в груповій роботі.

**Предметом** даного дослідження є освітні умови для формування пізнавального інтересу у здобувачів освіти при навчанні в ігровій формі.

Дослідження показує, що використання ігрової форми навчання в гуртковій роботі підвищує пізнавальний інтерес здобувачів освіти, якщо для навчального процесу передбачені такі педагогічні умови:

- 1) Враховувати вікові та психологічні особливості здобувача освіти;
- 2) Гуманізація відносин між учителем і здобувачем освіти;
- 3) Дружня атмосфера в колективі (створення ситуації успіху).

Все це сприяє формуванню пізнавального інтересу здобувачів освіти до роботи гуртка.

При виконанні кваліфікаційної роботи були використані наступні **методи** дослідження:

- теоретичний аналіз та узагальнення;
- учнівські тести та запитання;
- педагогічний нагляд та вивчення досвіду викладачів технічних спеціальностей;
- кількісна та якісна обробка результатів досліджень;
- освітні експерименти.

Методологічною і теоретичною основою дослідження послужив державний документ; Державна доктрина розвитку освіти в Україні в XXI столітті), психолог С.Л.Рубінштейн, Г.С.Костюк, педагог С.У.Гончаренко, В.К.Буряк, Г.І.Щукін, Л.В.Кондрашова, В.Ф.Паламарчук, Н.Є.Моісеюк, В.А.Сухомлинський у такій ситуації він зіграв найважливішу роль у своєму житті.

Практична значимість кваліфікаційної роботи полягає в тому, що розроблена нами програма з використання ігрової форми навчання може бути використана викладачами технічних спеціальностей, студентами-практиками для формування пізнавального інтересу студентів до роботи гуртка.

**Експериментальна база дослідження** – Криворізький ліцей № 77.

**Апробацію результатів** роботи проведено у процесі педагогічного експерименту, а також у ході оприлюднення теоретичних і практичних висновків та узагальнень під час виступів на таких конференціях: «Модернізація змісту освіти у підготовці майбутніх професійно-педагогічних

фахівців»: матеріали Всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції (м. Кривий Ріг, Криворізький державний педагогічний університет (21 квітня 2023 р.); Всеукраїнська студентська науково-практична конференція «Актуальні проблеми професійної та технологічної освіти: погляд у майбутнє», Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини (дистанційно) 04 квітня 2023 року.

**Структура й обсяг** роботи складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаної літератури.

# РОЗДІЛ I

## ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ФОРМ НАВЧАННЯ

### 1.1 Пізнавальний інтерес як педагогічна категорія

Питання інтересу до навчання не є новим. Його важливість була підтверджена багатьма вченням в минулому, і всі вірять, що його головна функція полягає в тому, щоб наблизити здобувачі освіти до навчання та заохотити їх до бажання вчитися. Ян Амос Коменський здійснив революцію в педагогіці, розглядаючи Нову школу, і він вважав, що інтерес є одним із головних шляхів створення цього яскравого та щасливого навчального середовища. Ж.Ж Руссо спирався на інтерес здобувачів освіти до оточуючих предметів і явищ і намагався налагодити просте для розуміння і приємне для них навчання. Основним внутрішнім механізмом успішного навчання К. Д. Ушинський вважає інтерес. Він показав, що зовнішні механізми не дадуть бажаного ефекту, закликав учителів не перебивати, а зосереджуватися на властивих дитині інтересах.

Існує особливий навчальний інтерес - навчальний інтерес або пізнавальний інтерес. Його межами є пізнавальна діяльність, у якій здобувачі освіти оволодівають змістом навчальних предметів та методами чи змістом і вміннями, необхідними для здобуття ними освіти. Завдяки різному досвіду здобувачі освіти одного класу матимуть різний рівень розвитку та різні показники діяльності в пізнавальних інтересах, що є важливим напрямком індивідуального розвитку. Базовий рівень пізнавального інтересу можна розглядати як відкритий інтерес до нових факторів, цікавих явищ, які впливають із інформації, яку школярі отримують протягом навчання.



На більш високому рівні людина зацікавлена в розумінні основних явищ і в розумінні їх глибшої і часто невидимої внутрішньої природи. Цей рівень вимагає пошуку та активного застосування отриманих знань. На цьому рівні пізнавальний інтерес часто пов'язаний з розв'язуванням задач прикладного характеру, де учнів цікавлять принципи дії не механізмів, за допомогою яких вони відбуваються, а механізмів, за допомогою яких все відбувається. Цей рівень можна назвати етапом опис, при якому фіксація суб'єкта на зовнішніх орієнтирах знаходиться на одному рівні.

Пізнавальні інтереси вищого рівня — це інтереси здобувачів освіти до причинно-наслідкових зв'язків, виявлення закономірностей і встановлення загальних принципів, що діють за різних умов. Цей рівень обмежений елементами дослідницької та творчої діяльності, а також доступом до нових та набутих методів навчання. На цьому рівні навчального процесу в діяльності здобувачів освіти не тільки розкриваються загальні смисли, а й набувається поглибленого розуміння важливих аспектів предмета, вдається побачити діалектику явищ, розвивається стійкий інтерес до речей. Особливо впадають в око правила навчання. Конкретні рівні пізнавального інтересу часто показують нам тенденції.

Фактологічний, описово-творчий характер пізнавальної діяльності визначає рівень пізнавальних інтересів у здобувачів освіти. Цей основний параметр рівня пізнавального інтересу, його привабливість для об'єкта пізнання (процесів, закономірностей), супроводжуваний такими параметрами, як стабільність, локалізація, усвідомленість, слід зазначити при аналізі ролі пізнавального інтересу і структури характеристик здобувачів освіти.

Параметри стабільності багато розкривають нам і демонструють пізнавальний інтерес здобувачів освіти. Пізнавальний інтерес може бути ситуативним. Їх інтерес завжди вимагає зовнішніх коштів, тому він не

залишає істотних слідів в структурі особистості, а сам здобувач освіти залишається нейтральним до пізнання.

Розташування передбачуваних переваг також може відрізнятися. У значної частини підлітків пізнавальний інтерес переважно локальний. А популярна група здобувачів освіти кожного класу — це здобувачі освіти з чітко вираженими і домінуючими пізнавальними інтересами. Базові та домінуючі інтереси є також основою схильностей і здібностей учнів. Параметри стійкості та розміщення пізнавальних інтересів допомагають учителеві закріплювати вже сформовані уявлення про рівень і характер інтересу здобувачів освіти до навчання та керуватися в навчальному процесі мотивацією. Ця важлива сила педагога.

Багато важливих моментів навчання і розвитку представлені в пізнавальних інтересах. Вона виражає єдність об'єктивної та суб'єктивної сторін пізнавальної діяльності. Серед них найбільш суттєво відображена сутність розвиваючої освіти – закономірність зовнішньої та внутрішньої трансформації. Існує й інший аспект цінності пізнавального інтересу, на який необхідно звернути увагу в процесі навчання, пов'язаний із психологічною структурою самого явища. Психологічну структуру пізнавального інтересу проаналізував психолог С.Л. Рубінштейн, А. А. Гордон і Л. Н. Леонтьєв прийшли до висновку, що це не особистісне виховання, а те, що воно представляє в органічній єдності всі важливі процеси особистості, включаючи інтелект, емоції і волю. Стверджуючи цінність пізнавального інтересу як чинника процесу навчання, слід також звернути увагу на те, що під його впливом реалізується не тільки названий процес, а й реалізується вся пізнавальна діяльність як ціле і психологічні процеси. присутні в процесі навчання. творчий процес пошукової, дослідницької діяльності.

На якій основі виникає і зміцнюється інтерес до знань у навчальному процесі? Основні умови, що сприяють підвищенню пізнавального

інтересу. Максимально розвивайте позитивне мислення здобувачів освіти. Основою розвитку пізнавального інтересу є ситуації вирішення пізнавальних завдань, ситуації активного пошуку і роздумів, ситуації суперечливих суджень. [37].

Другою умовою формування індивідуальних і загальних пізнавальних переваг є здійснення навчального процесу на оптимальному рівні розвитку здобувачів освіти. Емоційна атмосфера навчання, позитивний емоційний тон навчального процесу – третій фактор. Сприятлива емоційна атмосфера навчання, порівняно з двома основними джерелами розвитку учня – діяльністю і спілкуванням, створює особистісний настрій учня.

Дослідження І.О. Котов, підтверджуючи важливі ідеї С.Л.

Рубінштейна про те, що, входячи в навколишній світ, людина може змінити ситуацію не тільки своїми діями, а й через відносини з навколишнім світом і людьми. Через стосунки, що складаються у спілкуванні та навчальному процесі, можна створити сприятливу атмосферу навчання та сприяти сприйняттю особистості здобувачів освіти.

Пізнавальною діяльністю здобувачів освіти слід вважати індивідуальну навчальну діяльність, що виражає інтелектуальні реакції на пізнавальні процеси. Він характеризується:

- пошуковою направленістю навчання;
- пізнавальним інтересом, прагненням задовольнити його за допомогою джерел як в навчанні, так і поза навчальною діяльністю;
- емоційним підйомом.

В свою чергу пізнавальна самостійність формується на базі активності. Відомий дидакт М.А. Данілов розкрив цю цінну для здобувача освіти рису за допомогою наступних рис:

- прагнення і вміння самостійно мислити;

- здібність орієнтуватися і новій ситуації; знайти свій підхід до нового завдання;
- бажання не тільки зрозуміти засвоєні знання, а й способи їх добування;
- критичний підхід до суджень інших;
- незалежність особистих суджень [17].

Люба форма самостійної діяльності учня при педагогічній організації сприяє пізнавальному інтересу. Головним досягненням за уроку були дослідження Б.П. Есіпова, М.П. Кашина, П.Т. Огороднікова є органічним введенням самостійних робіт здобувачів освіти, змінене відношення в методиці навчання між інформативними і активними методами. Розглянувши питання пізнавальних переваг у навчальному процесі, зробимо деякі висновки. Розглядаючи пізнавальний інтерес як елемент розвивального навчання, Г.І. Щукіна зазначала, що це одна з найважливіших мотивацій навчання, формування якої створить надійну основу індивідуальності здобувача освіти. Мета – вказати на труднощі в навчальному процесі за допомогою пізнавального інтересу, який завжди знаходиться в полі зору учня. За наявності пізнавального інтересу навчання стає важливою діяльністю, в якій зацікавлені самі здобувачі освіти [1].

Навчальний процес має зміст навчальних предметів, є важливі можливості для розвитку пізнавального інтересу. Навпаки, джерелом енергії для діяльності здобувачів освіти є пізнавальний інтерес до навчання.

Психологи та педагоги виділяють кілька етапів інтересу: інтерес, допитливість, пізнавальний інтерес.

Інтерес є основним орієнтовним етапом, пов'язаним з новизною теми. Студентів може зацікавити ця тема, але вони не мають явного бажання вивчати її природу. Це ситуативна увага. Він швидко з'являється і

так само швидко зникає. Як зазначила Анікеєва, дитину не можна змусити вчитися. Справді, якісна освіта буде тоді, коли учні зацікавлені в здобутті знань.

Допитливість характеризується бажанням глибше дізнатися про предмет, крім того, що можна побачити і почути, розширити свої знання. На цій стадії інтерес виражається через подив і бажання дізнатися нове. Здобувачів освіти більше цікавить не принцип дії, а механізм дії. Таким чином, інтерес більше не зосереджений на поверхні окремих факторів, але він ще не проник в навчання настільки, щоб виявити закономірності.

Стадія пізнавального інтересу-це зосередження уваги здобувача освіти на тому факті, що у школярів виникає не тільки потреба в проблемній задачі а бо пізнавальної ситуації, ай бажання вирішити її самостійно, не для того, щоб отримати готовий досліджуваний матеріал, але проблема-це пізнавальна задача, яку слід вирішити. Найбільш ефективними навчальними ситуаціями є ті, в яких у здобувача освіти активізується пізнавальний інтерес. Ці ситуації включають завдання, необхідні здобувачам освіти:

- Відстоюйте свою думку перед класом;
- Брати участь у дискусіях та діалогах;
- Знайдіть кілька можливих рішень проблеми.

Вони складають перший крок до формування пізнавального інтересу. Другий етап включатиме спеціальні методи:

1) Навчальна бесіда. Це дуже ефективний метод, який широко використовується в різних навчальних закладах. Суть цього методу полягає в обміні думками з конкретного питання, створенні ситуації когнітивного конфлікту. Для цього активно використовуються різноманітні наукові погляди на ту чи іншу проблему.

2) Пізнавальна гра. Спеціальні ігри імітують реальність, з якої учням пропонується самостійно знайти вихід. Пізнавальний інтерес виникає внаслідок активної участі кожного учня в діяльності.

Видатний психолог С.Л. Рубінштейн стверджує, що для формування пізнавального інтересу необхідна велика кількість факторів, найважливішим з яких є збереження складності та постійно висока інтенсивність навчання. Водночас має бути присутнім елемент веселощів. [39].

Усі види зацікавлення тісно пов'язані, переплітаються і можуть існувати в один і той же час. Зацікавлення тісно пов'язане з тим, як вчитель підбадьорює і підтримує його. Навчання в школі повинне розглядатися як особисту освіту, яка відображає інтелектуальну реакцію на процес знань. Вона визначається як навчальний метод навчання; - формальна робота, бажання задовольнити її за допомогою навчальних джерел, а також за межами навчальних занять; емоційний ріст. Безсумнівно, інтерес — це складна, динамічна система, в якій беруть участь емоційні, та інтелектуальні процеси. Зацікавленість виявляється в його тривалості та інтенсивності. Глибоке зацікавлення свідчить про те, що важко виконувати роботу, яка сама по собі не викликає зацікавлення, а про те, як виконується робота, яка цікавить здобувача освіти.

## **1.2. Гурткова робота - вид позакласної діяльності в сучасних школах.**

Організація позаурочної діяльності відповідно до освітніх цілей є суспільно корисним і пізнавальним напрямком всіх видів діяльності. Всі позакласні заходи, заняття здобувачів освіти повинні бути корисними і необхідними для них самих, для дому, для школи, для формування особистісної свідомості і поведінки.

Позакласні заходи є одним з елементів освітнього процесу і продовжують формувати інтерес підростаючого покоління до різних професій, до історії народної творчості працюючих людей.

У багатьох школах створені будинки школярів, гуртки, і діти можуть познайомитися з кращими традиціями народної творчості: ткацтвом, вишивкою, в'язанням спицями, гачком, різьбленням та розписом по дереву.

Відмінною особливістю позакласних заходів є те, що вони проводяться за принципом спонтанності. Позакласні заходи багатогранні за своєю тематикою, що дозволяє здобувачам освіти добровільно вибирати той вид позакласних заходів, який найкращим чином відповідає їхнім потребам. Однак слід також враховувати наступне: оскільки школярі нездатні самостійно оцінювати свої здібності, батьки і вчителі можуть дуже делікатно і вміло переконати конкретного здобувача освіти вибрати той чи інший вид позакласних занять, які допоможуть йому в повній мірі проявити свої здібності.

Позакласний час займає важливе місце в житті здобувача освіти. Тому необхідно допомогти правильно організувати його, щоб він раціонально використовувався для відпочинку і заняттям, що їм подобається.

Розвиток творчого мислення учнів, їх пізнавальної активності, прагнення до пошуку досліджень є одним з ключових питань, що оптимізують навчання, і комплексного підходу до навчальної діяльності, використання різних форм позакласної діяльності в освітньому процесі, зокрема використання гуртків.

Гурткова робота при трудовому навчанні розвиває естетичний і художній смак у здобувачів освіти, поглиблює їх знання, розвиває їх творчі здібності і виховує почуття прекрасного.

Добре спланована гурткова робота а ні трохи не перевантажує школярів. Навпаки, це значно полегшує сприйняття і засвоєння матеріалів на заняттях і допомагає здобувачам освіти працювати відповідно до своїх інтересів. Вході роботи гуртка у викладача є можливість дізнатися більше про особистість кожного школяра, допомогти йому само ідентифікуватися. Гурткова робота при трудовому навчанні тісно пов'язана з навчальним процесом, який здійснюється на заняттях і ґрунтується на знаннях і уміннях, придбаних учнями на заняттях. Характерною особливістю гурткової роботи з трудового навчання є те, що вона не регламентована обов'язковими програмами, що надає їй гнучкість і дозволяє краще враховувати устремління кожної дитини.

Цінність гурткової роботи полягає в тому, що в якійсь мірі вона вирішує проблему організації вільного часу школярів, задовольняє різноманітні інтереси, активізує пізнавальну діяльність школярів і т. д.

Активізуючи пізнавальну активність школярів, це одночасно створює умови для практичного застосування їх знань.

Позакласна діяльність базується на загальних принципах виховання і освіти здобувачів освіти, але при організації різних видів позакласної діяльності необхідно враховувати, зокрема, її специфічні принципи:

- добровільний вибір здобувачами освіти певних форм і конкретного змісту позакласних заходів з урахуванням особистих інтересів;
- масові позакласні заходи;
- залежність від самостійності, індивідуальності та ініціативи здобувачів освіти при створенні різних гуртків і здійсненні великої кількості позакласних заходів;
- суспільно корисна спрямованість і творчий характер різних видів позакласної діяльності [8].

Аналіз процесів становлення і розвитку позакласної та позашкільної роботи з дітьми показує наявність прогресивних досягнень і позитивний



вплив на творчий розвиток особистості. У процесі свого розвитку позашкільна освіта і виховання набуло певного досвіду, престижу і формується як невід'ємна частина цілісної системи освіти України. Концепція позашкільної освіти і виховання є першим кроком, спробою наукового осмислення розвитку позашкільної освіти і виховання, по суті, відкриває простір для формування позашкільної освіти, нової галузі педагогічної науки.

В умовах демократизації суспільства, переходу до ринкових відносин у суспільній свідомості відбуваються значні зміни, і погляд на особистість з точки зору культурних, освітніх, інформаційних і розважальних послуг набуває все більшого значення серед дітей і батьків.

Основні завдання позакласної та позашкільної діяльності: сприяння творчій спрямованості особистості, розвиток творчих рис особистості, творча самосвідомість, розвиток творчих якостей інтелекту, постійне зростання можливостей творчої діяльності, формування психічних якостей творчої особистості, виховання дітей а у підлітків-здатність до творчого спілкування і т. ін. під гуртком розуміється робота в груповій формі з фіксованим складом здобувачів освіти, кількість яких має бути не менше 10, але і не більше 20. Невелика кількість членів гуртка дозволяє враховувати потреби кожного здобувача освіти і проводити заняття більш ефективно.

Заняття проводяться в гуртку зі школярами середньої ланки і раз на тиждень. Кількість часу для неї становить 30-45 хвилин. Старшокласники збираються в гуртки раз на два тижні. Обсяг занять для старшокласників становить 1-1,5 години.

Важливим в організації гуртка є необхідність інтригуючих і рекламних елементів: "У світ і моди", "Клуб Шерлока Холмса", "Цікаве плетіння", "Молоді модельєри" і т. ін. у подальшій роботі назва перестає грати домінуючу роль, а його місце займають зміст і методологія роботи.

Зміст роботи гуртка може бути не тільки різноманітним, але і підкорятися і темі. Будь-який тип гуртка включає в себе організаційні, вступні, підсумкові та звітні заняття. На організаційних уроках проводяться вибори старости та організаційних груп, включаючи хроністів, членів редакційної колегії, старосту та керівника гуртка. На вступному занятті ви познайомите членів гуртка з планом роботи. У ньому описуються використовувані форми роботи, масові заходи.

На останньому занятті керівник підводить підсумки виконаної роботи, звітує організаційна група і обговорюються питання, які члени гуртка будуть вирішувати в наступному році. Два рази на рік члени гуртка проводять звітні заняття. На них запрошуються всі бажаючі. Такі заняття проводяться у формі зустрічей, дискусій, літературних читань, вечорів і т.д. їх мета-продемонструвати успіхи членів гуртка і привернути увагу до їх роботи всіх школярів.

Основною метою роботи позашкільних клубів є створення умов для творчого, інтелектуального, психофізичного розвитку дітей та здобувачів освіти вільний від навчання час, підготовка до майбутнього життя в умовах переходу до ринкової економіки та задоволення освітніх потреб.

Сучасні школи, враховуючи індивідуальні потреби та інтереси, створюють сприятливі умови для самореалізації та розвитку кожної дитини, розвивають внутрішнє «я» дитини у формуванні її духовного світу.

У діяльності накопичується досвід соціального переживання, ставлення людини до світу, природі, людям і самому собі. Щоб забезпечити ефективність морального ставлення людини, необхідно забезпечити заходи, які є основою для розвитку гуманітарних відносин, що заохочують гуманітарну діяльність. Тільки в спільній діяльності необхідно встановлювати гуманітарні відносини, які є морально гідними з точки зору змісту.

Таким чином, позакласні заходи охоплюють усі освітні та виховні заходи позаурочний час і спрямовані на забезпечення потреб індивідів у творчій самостійній діяльності відповідно до інтересів, стимулювання творчого самовдосконалення та задоволення потреб дітей та молоді у професійному самовизначенні відповідно до здібностей.

А позакласна робота починається переважно в класі і за звичай триває. чим більш просунутим є метод навчання, тим активніше самі здобувачі освіти беруть участь в уроці. Потреба продовжувати цей пізнавальний процес виходить за рамки їх уявлень, здібностей, задумів і уроків, тим реалістичніше потреба продовжувати пізнавальну діяльність в гуртках, клубах за інтересами, аматорських об'єднаннях і т. д.

### **1.3. Використання ігрової форми навчання в гуртковій роботі**

Сьогодні все більше уваги приділяється новим нетрадиційним формам і методам навчання, які засновані на принципі проблемно-орієнтованого підходу до організації навчання. Суть його полягає в тому, що процес засвоєння навчальної інформації-це процес вирішення складних завдань, що вимагають проблемної пізнавальної діяльності, і процес вирішення знань, які необхідно засвоїти, використовуючи в навчальному процесі систему завдань, що поєднує імітацію, гру, проблемні ситуації, що надає навчальному заняттю пошуковий характер. В самостійну пізнавальну діяльність і домагаючись нормальної працездатності.

Гурткова діяльність-це активна форма навчання. Це викликає значний інтерес в освітньому співтоваристві в зв'язку з тим, що дозволяє створити оптимальні умови для навчальної діяльності здобувачів освіти, розвитку інтелектуальних і творчих здібностей особистості і, як наслідок, підвищити рівень навчальних досягнень здобувачів освіти. За останні десять років значний внесок у вивчення цього питання внесли вчені: К.Баханов (1992),

Н. Мірошниченко (1997), і Пальшкова (1994), а Пометун (2003), Н. Савельєва (1994).

Навчальна група дітей, що складається з п'яти осіб, може розвинути високий рівень інтеграції індивідуальних зусиль, вміння слухати. Демонструйте мобільність, толерантність та співпереживання. Формуйте навички організаційного співробітництва. Максимально проявляйте активність, не порушуючи дисциплінарного порядку в класі. Стимулює вільний обмін думками і стежить за внеском кожного у вирішення завдань, поставлених перед групою.

Кількісний склад таких дослідницьких груп дозволяє компактно ізолювати групу в типовому дитячому садку, враховуючи, що створення психолого-педагогічних умов, необхідних для самореалізації дитини, є пріоритетним завданням групової форми навчання. Кількісний склад таких навчальних груп полегшує викладачам одночасне залучення всіх групі кожного здобувача освіти і контроль за їх діяльністю.

Таким чином, гурткова форма освітньої діяльності є яскравим прикладом ефективного поєднання психології та педагогіки. Зараз існує така групова форма освітньої діяльності, як гуманітарна-особистісна технологія. Амонашвілі (система малих груп), методика проблемного навчання Д.Дьюї (групова робота над проблемами), в. рівень навчання, заснований на обов'язкових результатах В.Фірсова технологій диференціації, А.Ривіна. робота В.Дьяченко, У психолого-педагогічній літературі немає єдиного підходу до визначення групової роботи. На наш погляд, групова робота-це форма організації навчання в групах дітей, об'єднаних загальними пізнавальними цілями, при проведенні занять у співпраці з дітьми, під керівництвом вчителів. [34].

Аналізуючи психолого-педагогічну літературу, ми знайшли визначення таких понять, як ігри, ігрові ситуації і які існують види ігор. Гра передбачає реальну відкритість світу можливостей, свободу людини розкриватися у формі змагання або у формі зображення (виконання, вираження) будь-якої

ситуації, сенсу, стану зміст рольової гри усвідомлюється дитиною передбачуваної ролі, відповідно до певних правил поведінки, які регулюють його виконання. Тому кожна рольова гра-це школа будь-якої поведінки і активності, притаманна поведінці і активності дорослих. [37]

Гра являє собою імітацію навчальної діяльності в штучно створених ситуаціях, що імітує освітні процеси, що забезпечують розвиток і інтеграцію професійних навичок і умінь здобувачів освіти.

Ігри-це форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення і засвоєння фіксованого соціального досвіду соціально фіксованим способом виконання об'єктивних дій в предметах науки і культури. У грі, як особливої історично складається форм і соціальної практики, відтворюються норми людського життя і діяльності, відбувається пізнання і засвоєння об'єктивної і соціальної реальності, інтелектуалізація особистості, у дошкільнят гра є основним видом діяльності. Деякі форми життя тварин також називаються іграми. Гра вивчається в психології, етнографії історія культури, теорія менеджменту і педагогіка (див. ділові ігри) та інші науки. Спроби систематичного вивчення гри були зроблені німецьким вченим К.Гросс, який вважав, що гра включає в себе інстинктивні упереджені уявлення щодо майбутніх умов боротьби за існування ("Теорія упереджених уявлень"). Німецький психолог К.Бюлер визначив гру як діяльність, спрямовану на отримання "функціонального задоволення". Фрейдисти розглядають гру як вираз глибокого або інстинктивного потягу. Всі ці інтерпретації гри страждають від біологічного підходу. Матеріалістичний погляд на гру вказував на її походження з праці Г.В. Плеханова, сформульованого Г.В.Плехановим. У радянській психології теорія гри, що виходила з усвідомлення її соціальної природи, була розроблена Е.А.Аркін, Л. С. Виготським. Пов'язуючи гру з спрямованою діяльністю, Д.Б.Ельконін визначає гру як діяльність, вході якої складається і вдосконалюється управління залученням. Відмінною особливістю розгортання гри є швидко мінлива ситуація, в якій об'єктиви являються після

виконання дії, а також настільки ж швидка адаптація дії до нової ситуації. У структуру дитячих ігор входять:; Ігрова дія як засіб реалізації цих ролей; ігрове використання об'єктів, тобто заміна реальних об'єктів ігровими, умовними. Реальні відносини між гравцями. У той же час центральним елементом гри, що об'єднує всі її аспекти, є роль. Зміст гри-це те, що діти відтворюють в якості основних моментів в діяльності дорослих і взаємин в трудовому і суспільному житті. Гра передбачає довільну поведінку дитини, формування його соціалізації. Відмінною особливістю гри є її неоднозначність, яка також характерна для драматичного мистецтва, Елементи якого зберігаються в будь-якій колективній грі. З одного боку, гравець виконує реальні дії, і їх реалізація вимагає дій, пов'язаних з вирішенням дуже специфічних, часто нестандартних завдань. З іншого боку, деякі моменти цієї діяльності є умовними, дозволяючи їм відійти від реальної ситуації зі своїми обов'язками та великою кількістю ситуацій. Подвійність визначає ефект розвитку гри. [19]

Ділові ігри-це особлива форма спільної діяльності людей за рішенням проблем регіонів, організацій, галузей, окремих осіб і т. ін. з організаційної точки зору ділові ігри-це в основному групова робота.

Ігровий метод вперше був використаний армією при підготовці до бойових операцій (XVIII століття). Зараз ділові ігри також сприймаються як нова індустрія.

Діяльність та науково-технічні знання, імітаційні експерименти, форми рольового моделювання та методи навчання. Будь-яка ділова гра в побудові, правилах і т. ін, є загальними - має інформаційну структуру, що визначає засоби комунікації між їх учасниками. До обов'язкових атрибутів ділової гри відносяться наявність проблем або завдань, пропонованих до вирішення (набір завдань, проблемних ситуацій), умовно з модельованих об'єктів, що відтворюють управлінську діяльність, загальні цілі груп гравців, розподіл ролей між учасниками, реалізація численних рішень, наявність конфліктних ситуацій з розбіжністю наявності інтересів, наявності емоційної напруги,

безліч альтернативних рішень це може включати, але не обмежується ними, індивідуальні або групові системи оцінки, конкурентні умови і так далі.

Ділові ігри діляться на три групи. Він використовується для навчання, перепідготовки кадрів. Це необхідно для вирішення певних проблем виробництва, діяльності та розвитку окремих організацій. Дослідження проводилися в ході експериментів в області менеджменту та економіки.

Розвиваючі ігри класифікуються наступним чином: як проаналізувати конкретну ситуацію, коли гравцеві надається конкретна проблемна ситуація, рішення, яке група знайшла спільно. Рольова гра, коли кожному гравцеві дається його роль і рішення проблеми знаходиться шляхом програвання ситуації.

Гра-симулятор, коли гравець грає одну і ту ж роль, і кожен самостійно знаходить рішення своєї проблеми.

Ділові ігри дозволяють експериментувати з новими традиційними способами діяльності, контролювати зміни та експериментувати з результатами рішень, які є трьома типами результатів у реальній діловій грі. Новий контент, нова інформація (ідеї, проекти, програми, розроблені учасниками гри). Нові групи, спільноти (інтеграція учасників гри або носіїв нової інформації, нового контенту, робочих навичок). "Оновлені люди" (результат виявлення стереотипів роботи з учасниками гри і розвитку нових професійних і особистісних якостей у "гравця"); [19]

**Ділові ігри**-це форма відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання системи відносин, характерних для даного виду практики цей вид вправ. Проведення ділової гри полягає в розвитку спеціальної (ігрової) активності учасників в імітаційної моделі, що відтворює умови і динаміку виробництва. Залежно від того, яка людська практика відтворюється в грі та які цілі учасників, існують освітні, дослідницькі, управлінські та сертифіковані ділові ігри. Витоки ділових ігор можна простежити в магічних ритуалах первісних людей. Її прямим попередником є військова гра, яка почалася в XVII столітті. Перша

управлінська гра ("організаційні та виробничі випробування") була розроблена і проведена в СРСР в 1932 році. Але ділова гра в той час не отримала серйозного розвитку і була відроджена тільки в 1957 році. У Сполучених Штатах це було зроблено за допомогою комп'ютера.

**Дидактичні ігри** - це ігри для навчання і виховної роботи дошкільнят і школярів. Дидактичні ігри розвивають сенсорну (дотикову) спрямованість дитини (форму, розмір, колір, розташування предметів в просторі і т.д.), спостережливість, увага, пам'ять, мислення, мова, вміння рахувати. Вони також важливі для морального виховання, сприяють розвитку цілеспрямованості, витримки, незалежності, розвивають здатність діяти відповідно до певних норм.

Таким чином, дидактичні ігри - це активні освітні заходи з моделювання досліджуваних систем, процесів, явищ, а також майбутньої професійної діяльності. Головна відмінність ігор від інших видів діяльності полягає в тому, що їх предметом є людська діяльність [7].

**Ігрові ситуації** - це вправи, спрямовані на формування, вдосконалення і розвиток навичок і умінь здобувачів освіти в різних видах мовної діяльності шляхом багаторазового виконання різних мовних дій (операцій), які особисто важливі для об'єкта навчання, оскільки вони мотивовані участю в ігровій діяльності. Ігрові ситуації мають великий методологічний потенціал: вони забезпечують мотивацію до навчальної діяльності, формують емоційну і позитивну атмосферу навчання і є сприятливими умови для колективної взаємодії під час виконання ігрових і тренувальних завдань [20].

Ситуація в грі з використанням технології в навчанні повинна відповідати дидактичним вимогам або реалізовувати принципи усвідомленості, розвиваючого навчання, наочності, тривалості результатів навчання, позитивного емоційного фону, життєздатних труднощів; загальні методологічні вимоги, які співвідносяться з методологічними принципами інтенсивного вивчення службової роботи, а точніше особистісно-орієнтоване спілкування, особиста роль навчальних матеріалів і організація навчального



процесу, колективна взаємодія, індивідуальні методичні вимоги, які визначаються концентрацією навчального процесу, кінцевими і проміжними цілями навчання даному виду мовної діяльності або співвідносяться з конкретними завданнями конкретного виду навчання. [2]

**Вимоги до використання ігрових ситуацій в шкільному освітньому процесі:**

1. Систематичне використання ігрових ситуацій як невід'ємної частини системи загальної практики.

2. Комплексне використання ігрових ситуацій, як е реалізується шляхом об'єднання програми розвитку однієї навички з програмою формування іншого, дозволяє успішно використовувати вправи з різних комплексів в занятті або як його елемент до ситуації.

**Класифікація ігрових ситуацій:**

1) за призначенням-ігрові ситуації для формування мовних навичок і ігрові ситуації для розвитку ігрових умінь;

2) в залежності від рівня спілкування-ігрова ситуація спілкування, умовне спілкування і не комунікабельність;

3) відповідно до спрямованості освітньої дії на отримання або видачу інформації рецептивний ігровий статус, репродуктивний і продуктивний ігровий статус;

4) залежно від ступеня контролю за діями учасників-ігрова ситуація з повним, частковим або мінімальним контролем;

5) за наявністю рольової складової-парної складової і ситуації в грі без неї;

6) стан гри без змагальних елементів (для індивідуальних командних чемпіонатів) за наявністю змагальних елементів;

7) з навчанням мобільності-мобільний і статистичний статус гри;

8) про використання предметів –ситуація в грі з предметами або без них. [2]

Залежно від змісту і цільових установок гра ділиться на рольову, освітню (дидактичну) і імітаційне моделювання.

Рольові навчальні ігри включають емоційні рефлексії, змагальні ігри, ігри з формулюванням та дослідженням проблем, а також театралізовані ігри в поєднанні з діловими іграми.

Ігри імітаційного моделювання включають в себе ігри-вправи, ігри-ілюстрації, ігри з розширеними рольовими компонентами, ситуаційні ігри [19].

Ігрове навчання дозволяє надати імпульс до творчості навчально-пізнавальної діяльності учня, забезпечити самостійне включення в творчий процес, активізацію навчальної діяльності. Під час реалізації гри завжди відбувається взаємодія залучених сторін. Грати-значить вступати в контакт з іншими людьми. Контакти реалізуються через діалог між учасниками гри, створюючи умови для творчого самовираження. Гра в освітньому процесі надає здобувачам освіти свободу дій і привносить щось своє, навіть наслідувальну поведінку.

Наше дослідження показує, що ігрове навчання створює умови для творчої та активної підготовки, дозволяє дивитися в майбутнє, формулювати проблеми, вирішувати їх самостійно, впроваджувати технології комунікативної поведінки здобувачів освіти. Саме наслідування і гра стимулюють творчість і служать кращою школою самовдосконалення, коли організовується обмін досвідом, коли цінні відкриття стають загальним надбанням.

#### **1.4. Педагогічні умови підвищення пізнавального інтересу учнів засобами ігрових форм навчання.**

Результати вивчення наукової та психолого-педагогічної літератури дозволили визначити, які необхідні обставини та освітні умови слід враховувати для підвищення пізнавального інтересу здобувачів освіти в ігровими ситуаціями на уроках технології. На нашу думку, це:

- 1) Враховувати вікові та психологічні особливості здобувача освіти;
- 2) Гуманізація відносин між учителем і здобувачем освіти.
- 3) Дружня атмосфера в колективі (ситуація успіху, створення виховного такту);

Умова 1. Враховуйте вік і особистісні особливості здобувача освіти. Кожен вік учня, тобто молодший, середній і старший, характеризується не тільки фізіологічними відмінностями, а й певними особливостями розвитку основних когнітивних процесів (відчуттів, сприйняття, уваги, пам'яті, мислення, мови, уяви), потреб, мотивів, темпераменту, особистості. Для здобувачів освіти 6-го класу характерні наочно-образні форми мислення. Методисти вважають цей період найбільш сприятливим для розвитку усного та писемного мовлення, оскільки діти особливо чутливі до художніх слів, їх смисловим і художнім відтінкам, для розвитку активності учнів. Вони не сприймають інформацію байдуже і здатні привернути увагу до багатьох таких деталей, які випадають з поля зору дорослих. У їхніх заявах переважають констатації фактів, вони все ще погано проаналізовані. Їх як і раніше дуже багато вони люблять казки і хочуть грати. У 6-му класі особливу увагу слід приділяти розвитку відтворюючої уяви, а також широко практикувати техніку усного малювання [12].

Основною метою особистісного підходу є створення об'єктивних і суб'єктивних умов, що сприяють повному і всебічному розвитку здібностей кожного здобувача освіти. Необхідно сказати про вплив темпераменту на успішність школяра.

Темперамент-це головна риса індивідуальних особливостей людини. Для того щоб здійснювати індивідуальний підхід до дітей, необхідно мати уявлення про особливості їх темпераменту. Отже, оптимістична людина швидко сходиться з людиною, легко переключається з одного виду діяльності на інший, не любить монотонну роботу. Він легко контролює свої емоції і активно контактує з людиною. Його мова чітка, швидка, супроводжується виразною мімікою і жестами.

Людина з флегматичним темпераментом спокійний і врівноважений. У своїй діяльності він проявляє тиск, співчуття. Він доводить до кінця те, що почав. Всі його розумові процеси уповільнені. У відносинах з людиною він завжди спокійний і в міру товариський. Його нелегко образити. Необхідно розвивати в ньому активність, щоб не дозволяти йому проявляти байдужість до діяльності.

Люди холеричної натури швидкі, занадто рухливі, неврівноважені, і всі психічні процеси протікають швидко і інтенсивно. У них виразна міміка, швидка мова, різноманітні жести і необмежену кількість рухів. Він пристрасно бореться за праве діло і долає труднощі. Але у людини з холеричним характером запаси нервової енергії можуть швидко виснажитися в процесі роботи, після чого може наступити різкий спад активності. У спілкуванні з людьми.

У меланхоліка у сповільнений розумовий процес. Тривалий і сильний стрес змушує людей з таким темпераментом сповільнювати свою активність. Меланхолік вразливий і насилу переносити образи. Вони пасивні і мало зацікавлені у своїй роботі.

Знаючи тип темпераменту, викладач повинен мати підхід до здобувача освіти і проводити навчальний процес індивідуально для кожного здобувача освіти, враховуючи темперамент, забезпечуючи максимальну продуктивність [34].

Умова 2. Гуманізація відносин між учителем і здобувачем освіти. Учитель повинен мати здатність робити це:

**Перцептивні здібності**—це здатність проникати у внутрішній світ здобувачів освіти, вихованок, психологічні спостереження, пов'язані з тонким розумінням особистості здобувача освіти і його тимчасового психічного стану. Компетентні вчителі, вихователі вловлюють найменші зміни у внутрішньому стані здобувача освіти за дрібними ознаками, незначними зовнішніми симптомами.

**Організаторські здібності**-це, по-перше, вміння організувати шкільну команду, зібрати її і стимулювати до вирішення важливих завдань, а по-друге, вміння правильно організувати свою роботу. Організація власної роботи вимагає вміння правильно планувати і контролювати себе.

**Авторитарні здібності** - це здатність прямого емоційно-вольового впливу на учнів і на цій основі домагатися їх авторитету. Комунікативні навички-вміння спілкуватися з дітьми, знаходити правильний підхід до учнів, встановлювати правильні відносини з освітньої точки зору, наявність виховного такту. [41]

На думку А.К. Маркової, важливими професійними якостями є педагогічна ерудиція, педагогічне (практичне і діагностичне) мислення, педагогічна інтуїція, педагогічна імпровізація, педагогічна спостережливість, педагогічний оптимізм, педагогічна спритність, педагогічне передбачення і педагогічна рефлексія.

**Педагогічна спостережливість**-це вміння читати людину, як книгу, по виразним рухам.

Рефлексія (від латинського reflexio –звернення назад)-це процес самопізнання суб'єктом внутрішніх психічних актів і станів. Поняття рефлексії зародилося в філософії і означало процес міркування індивіда про те, що відбувається [10].

Рефлексія в соціальній психології-це форма усвідомлення діючим суб'єктом (особистістю або спільнотою) того, як це сприймається і оцінюється на практиці іншими індивідами. Відображення зміст у цих виразів є предметом спільної діяльності шляхом пізнання не тільки знань і розуміння суб'єктом самого себе, а й того, як інші люди знають і розуміють "відображення", його особистісні характеристики, емоційні реакції. Коли розвивається особлива форма рефлексії-суб'єктно-рефлексивні відносини.

Таким чином, рефлексія-це процес дворазового відображення відносин між суб'єктами один одного, змістом якого є відтворення рис один одного. [36, с. 340-341]

Вчителі повинні володіти наступними якостями, щоб мати хороші відносини з здобувачами освіти: ввічливість, вдумливість, строгість, вразливість, вихованість, уважність, витривалість і самоконтроль, гнучкість у зверненні, людяність, працездатність, дисципліна, доброта, совість, милосердя, ідеологічні переконання, ініціативність, чесність, колективізм, критика, логіка, любов до дітей, спостережливість, наполегливість, відповідальність, чуйність, організованість, товарицькість, політична свідомість, порядність, патріотизм, правдивість, педагогічна ерудиція, далекоглядність, чесність, незалежність, самокритичність, смиренність, справедливість, винахідливість, сміливість, прагнення до самовдосконалення, такт, почуття новизни, самоповага, чуйність, емоційність [12].

Умова 3. Дружня атмосфера в колективі (для створення ситуації успіху). Ситуацію успіху для школярів з низьким рівнем знань можна створити, підвищуючи довіру і підкреслюючи найменший успіх. Звик до покарань за погані знання, він був впевнений у своїй здатності змінитися на краще і раді в своїй корисності. Необхідно закріпити успіх навчання невстигаючого школяра, ускладнивши його пізнавальну діяльність, підвищивши рівень вимог до нього і домігшись розвитку його інтересів.

Для того щоб створити ситуацію успіху, необхідно розвивати ініціативу і самостійність в роботі, підвищувати інтерес здобувача освіти до вивчення різноманітних технологій, підвищувати інтерес до знань, збільшувати потребу в більш глибокому і повному засвоєнні, дозволяти здобувачам освіти розвивати когнітивні навички і творчу силу, а також у нас найдосконаліша система самостійної роботи. Вчителям необхідно навчитися підвищувати інтерес до вивчення технологій і стимулювати навчальну діяльність здобувачів освіти. [27]

Методи стимулювання-методи, спрямовані на формування позитивної педагогіки, що стимулюють пізнавальну активність і сприяють збагаченню школярів навчальною інформацією. До них відносяться способи формування когнітивних переваг, а також способи стимулювання почуття обов'язку і

відповідальності в процесі навчання. Крім психологічних особливостей, необхідно враховувати природні особистісні особливості здобувача освіти. Серед природних індивідуально-типологічних характеристик, таких як сила, слабкість (рівень працездатності, довговічність центральної нервової системи) і рухливість, інерція найбільш вивчена в наш час.

Ми вважаємо, що дотримання цих умов сприятиме формуванню культури спілкування здобувачів освіти за рахунок ігрових ситуацій на уроках іноземної мови.

### **Висновки до першого розділу**

Аналіз наукової літератури дозволив нам дати уточнене визначення інтерес-це форма прояву пізнавальної потреби, яка забезпечує спрямованість індивіда на сприйняття цілей діяльності, тим самим сприяючи спрямованості, оволодіння новими фактами.

Повне і глибоке відображення реальності. Стабільність, що представляє інтерес, виражається в термін і придатності і фортеці продукту. Сталість інтересу доводиться подоланням труднощів при виконанні діяльності, яка не викликає інтересу до себе, але її досягнення є умовою для здійснення діяльності, що представляє інтерес для людини. Оцінка широти або вузькості інтересу в кінцевому рахунку визначається його змістом і важливістю для індивіда.

Ігрові ситуації-це вправи, спрямовані на формування, вдосконалення і розвиток навичок і умінь здобувачів освіти в різних видах мовної діяльності шляхом багато разового виконання різних мовних дій (операцій), які особисто важливі для об'єкта навчання, оскільки вони мотивовані участю в ігровій діяльності. Ігрові ситуації володіють великим методичним потенціалом: вони забезпечують мотивацію до навчальної діяльності, формують емоційну і позитивну атмосферу навчання, формують сприятливі умови для колективної взаємодії під час виконання ігор і навчальних завдань.

Ігрова форма, яка використовується в гуртковій роботі, повинна відповідати дидактичним вимогам і реалізовувати принципи усвідомленості, розвиваючого навчання, наочності, тривалості результатів навчання, позитивного емоційного фону, переборних труднощів. Загальні методологічні вимоги, відповідні методологічним принципам інтенсивного вивчення службової роботи, а точніше, особистісно-орієнтованого спілкування, особистісної ролі організації навчальних матеріалів, колективної взаємодії.

Використання ігрових форм в освітньому процесі можливо при дотриманні наступних освітніх умов:

- 1) Враховувати вікові та психологічні особливості здобувача освіти;
- 2) Гуманізація відносин між учителем і здобувачем освіти;
- 3) Дружня атмосфера в колективі (створення ситуації успіху).

Все це сприяє підвищенню пізнавального інтересу здобувачів освіти до уроку технології.



## РОЗДІЛ II МЕТОДИКА ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВИХ ФОРМ НАВЧАННЯ У ГУРТКОВІЙ РОБОТІ

### 2.1 Стан проблем у сучасних школах

Досвід викладача переконує, що правильна організація і методика роботи гуртка важливі для розвитку і формування пізнавальних інтересів. Останнє залежить від наявності освітніх умов. Експерименти з цього питання були проведені в Криворізькому ліцеї № 77 6х класах. Його метою було визначити стан проблеми використання ігрової форми навчання в груповій роботі як засобу формування пізнавального інтересу здобувачів освіти, а також вивчити ставлення здобувачів освіти до навчання з уроків технології.

Експериментальна робота проводилася в три етапи.

I етап.

Підтверджуючий експеримент вирішує наступні завдання:

- виявлення ефективності використання ігрової форми навчання в гуртку виступає засобом формування пізнавального інтересу у здобувачів освіти;
- з'ясувати ставлення до роботи гуртка;
- вивчити рівень пізнавального інтересу у школярів.

II етап:

- розробка та використання елементів нетрадиційного навчання;
- впровадження спеціальних розробок у шкільну практику;
- планування та проведення експериментів.

III етап.

Цей етап спрямований на перевірку ефективності розробленої та апробованої експериментальної роботи. У констатувальному експерименті було використано такі методи дослідження:

- метод теоретичного аналізу наукової літератури з проблеми дослідження;

- метод анкетування;
- метод інтерв'ю;
- метод включеного спостереження;
- метод експериментального оцінювання.

Правильна постановка гурткової роботи значно підвищує пізнавально-пошукову та творчу активність здобувачів освіти, що призводить до високого рівня психолого-педагогічного розвитку та виховання школярів.

Для того, щоб гурткова робота була суспільно корисною, а здобувачі освіти були зацікавлені в заняттях, необхідно заздалегідь враховувати потреби та здібності здобувачів освіти. Для цього варто провести анкетування здобувачів освіти. Питання в анкеті можуть бути такими:

1) Якби у вас було більше часу, щоб ви хотіли зробити?

- Вишивати;
- В'язати спицями;
- В'язати гачком;
- Робити дизайні та макети;
- Робити сувеніри з різних матеріалів (картон, природні матеріали,

текстиль);

- Шити;

2) Чи любите ви працювати з:

- Тканини, пряжа, хутро;
- Папером та картоном;
- Дерев'яні та залізні предмети;
- Різні природні матеріали;
- Пластилін, глина;

3) Щоб ти хотів зробити з обраними матеріалами?

- Зробити одяг для ляльок;
- Зробити прикраси для одягу;

- Робити 3D-іграшки;
- Зробити аплікації та панно;
- І оформити їх по-своєму.

4) Скільки часу ти приділяєш своєму улюбленому заняттю?

- 30 хвилин щодня;
- 1 годину через день;
- Кілька годин два-три рази на тиждень.

Проведене нами анкетування дозволило з'ясувати, чим найбільше цікавляться діти і яку роботу вони люблять виконувати. Це дало змогу добре спланувати роботу, зокрема підібрати відповідні теми та навчальні матеріали. Плануючи гурткову діяльність на рік, вчителі враховують шкільний контексті можливості, національні традиції у створенні та оформленні виробів, а також наявні матеріали.

Планування гурткової роботи має включати як теоретичну, такі практичну роботу. На першому занятті вчитель має представити здобувачам освіти гурток. Таким чином, здобувачі освіти зможуть вибрати ті гуртки, які їх найбільше цікавлять. Плани, розроблені за активної участі групи, будуть найбільш реалістичними. Обговорюючи проект плану з членами гуртка, врахуйте наступне пропонувати і бажати це робити. Це дозволяє учасникам гуртка організувати власне життя і відчувати відповідальність за життя гуртка.

На основі річного плану роботи гуртка керівник планує окремі заняття. У процесі підготовки кожного заняття враховуються напрацювання гуртківців, підбираються необхідні інструменти, матеріали, а в деяких випадках і література. Іноді в ході роботи може виникнути необхідність змінити зміст конкретного заняття, зменшити або збільшити обсяг матеріалу з певної теми, або ввести нову тему, до якої члени гуртка виявляють сильний інтерес. Якщо підійти до цього питання активно та цілеспрямовано, такі зміни в плані цілком вписуються в рамки проекту і не виходять за його межі.

Необхідно лише фіксувати такі зміни, а також регулярно аналізувати й оцінювати хід виконання плану освітньої діяльності.

Цей план має включати бесіди, розповіді, перелік основних практичних занять, підсумковий урок з теми, а також екскурсії на виставки декоративно-прикладного мистецтва, виробничі майданчики та художні школи.

Щоб дослідити сприйняття вчителями ігрового навчання в гуртковій роботі, було проведено анкетування, яке включало такі запитання:

1. Як ви розумієте організацію навчального процесу у формі гри?
2. Як ви розумієте організацію навчального процесу в ігровому форматі?
3. У яких класах (залежно від віку здобувачів освіти) ігрове навчання використовується частіше? З чим це пов'язано?
4. Чи впливає використання нетрадиційних форм навчання (уроків/ігор) на формування пізнавальних інтересів?
5. Чи вбачаєте ви доцільність у використанні нестандартних форм і в чому вона полягає?

Результати анкетування показали, що 70% вчителів знають і розуміють поняття "ігрове навчання" та намагаються застосовувати його на практиці, де це можливо. Таке навчання відбувається в класах різних вікових груп. Однак у багатьох випадках нетрадиційне навчання відбувається в середніх класах, тобто в 5-7 класах 25% вчителів вважають, що нетрадиційні форми навчання найкраще використовувати в творчих і високо підготовлених класах, тоді як 10% вчителів не до кінця розуміють призначення ігрових форм, що проводяться під постійним контролем, схильні використовувати традиційні форми навчання, які можуть покращити успішність та стимулювати пізнавальний інтерес.

З іншого боку, 10% вчителів не до кінця розуміють мету ігрового формату і надають перевагу традиційному навчанню для дослідження пізнавальних інтересів та вивчення ставлення здобувачів освіти до навчання, зокрема до групової роботи, було проведено опитування. В опитуванні взяли

участь здобувачі освіти 6-10 класів, яким були поставлені наступні запитання:

- Чи подобається тобі вчитися?
- Чи подобаються тобі уроки технологій?
- Чи використовують вчителі нетрадиційні методи навчання?
- У яких гуртках тобі подобається брати участь?
- Чи важко тобі готуватися до уроків?

Результати показали, що 10% опитаних здобувачів освіти незацікавлені в навчанні та описують свої уроки як нецікаві, нудні та одноманітні.

Результати опитування показали, що більшості здобувачам освіти подобаються цікаві та захоплюючі уроки технологій, за умови, що вони проводяться в незвичний спосіб. Здобувачі освіти зазначили, що лише 30% вчителів часто використовують ігри на уроках.

Цікаві уроки мають значний вплив на позитивне ставлення до домашніх завдань. Іншими словами, домашнє завдання-це насамперед інтегративний засіб економії часу для отримання знань з інших джерел. На жаль, багато здобувачів освіти не знають, як виконувати домашні завдання, і тому мають низький рівень знань про сервісну роботу.

Для того, щоб перевірити та оцінити їхній рівень, було проведено тестові уроки, результати яких представлені в таблиці 2.1.

*Таблиця 2.1.*

### **Перевірка знань учнів**

№ п/п	Клас	Оцінка				Кількість учнів
		10-11	7-8	5-6	2-3	
1.	6-А	4	10	13	6	33
2.	6-Б	2	4	12	10	28

Матеріал констатувального експерименту дозволив розподілити здобувачів освіти контрольних класів на три групи за рівнем сформованості пізнавального інтересу.

Аналіз результатів дослідження дозволив класифікувати рівні пізнавального інтересу на три категорії: високий, середній і низький.

**Високий рівень** пізнавального інтересу визначається як творча активність здобувачів освіти, самостійність, стійкий пізнавальний інтерес, оригінальність, оптимальність у вирішенні навчальних завдань, позитивна мотивація до навчання, добре розуміння умов і правил гри, швидке включення в ігрову діяльність.

Здобувачі освіти з високими пізнавальними інтересами. Як правило, такі здобувачі освіти беруть активну участь у роботі гуртків та дискусійних груп, вирішуючи пізнавальні проблеми та поглиблюючи свій світогляд.

Здобувачі освіти з середнім рівнем активності-це, здобувачі освіти які є реконструктивними (відповідальними, сумлінними, енергійними), виявляють стійкий інтерес лише до певних видів діяльності, орієнтовані на оцінку, мають труднощі в розумінні правил гри та поступово включаються в ігрову діяльність.

Низький рівень активності мають, які проявляють лише перформативну діяльність, виявляють лише короточасний інтерес, не розуміють правил гри та неохоче беруть участь у грі. У цьому дослідженні було проведено опитування, спостереження та дослідження рівня пізнавального інтересу. здобувачі освіти Результати представлені в таблиці 2.1.

Таблиця 2.2.

**Рівні пізнавального інтересу учнів (в %)**

№ п/п	Рівні	Клас	
		6-А	6-Б
1.	Високий	12	7
2.	Середній	70	57
3.	Низький	18	36

Дані показують, що пізнавальний інтерес більшості здобувачів освіти знаходиться на низькому та середньому рівнях. Це означає, що здобувачів освіти немотивовані вчитися для того, щоб відвідувати гуртки. Їх потрібно стимулювати, а цього можна досягти лише через ігрове навчання.

Отже, вчителі повинні обирати форми і методи, які стимулюють пізнавальні інтереси здобувачів освіти. Вчителі повинні приділяти більше уваги розвитку пізнавальних інтересів, таких як проблемне навчання, самостійна робота здобувачів освіти та використання дидактичних ділових та рольових ігор. Наступним етапом нашого дослідження було вивчення ставлення вчителів до гурткової роботи. З цією метою ми провели інтерв'ю з учителями та поставили такі запитання:

1. Як часто ви проводите групову роботу, використовуючи індивідуальний підхід до кожного здобувачів освіти ?
2. З якими труднощами ви стикаєтеся при проведенні таких уроків?
3. Як часто ви використовуєте ігрові завдання, що сприяють розвитку пізнавальної активності здобувачів освіти ?
4. Які чинники сприяють успіху таких уроків?

Бесіди з учителями показали, що не всі розуміють необхідність та ефективність індивідуалізованого навчання з використанням ігрових завдань, враховуючи здібності дітей.

Аналіз даних показав, що лише 8% здобувачів освіти беруть участь в олімпіадах, конкурсах та вікторинах з обслуговуючої праці, а також є активними учасниками уроків праці. Решта 29% здобувачів освіти проявляють незначну активність а бо взагалі не проявляють її.

Аналіз спостережень показує, що вчителі трудового навчання та технологій рідко використовують нестандартні уроки і не завжди проводять їх своєчасно. Як наслідок, інтерес учнів до занять у гуртках трудового навчання знаходиться на низькому та середньому рівнях, пізнавальний інтерес низький, а успішність задовільна та незадовільна. Тому була розроблена експериментальна програма, спрямована на підвищення пізнавального інтересу здобувачів освіти.

## **2.2. Методична розробка програми впровадження ігрового формату в гурткову роботу.**

Підґрунтям для проведення дослідно-експериментальної роботи стали результати формувального експерименту. Метою формувального експерименту було використання впровадження ігрових форм навчання та педагогічних умов як засобу формування пізнавального інтересу здобувачів освіти до активізації гурткової роботи.

У процесі роботи були поставлені наступні завдання:

- Впровадити ігрове навчання в шкільну практику з метою підвищення активності та зацікавленості здобувачів освіти у гуртковій роботі;
- Залучити здобувачів освіти до спільної роботи;
- Співпраця між здобувачів освіти та вчителем;
- Контроль вчителя за виконанням завдань, які сприяють формуванню інтересу та залученню до гурткової роботи.



Формувальний експеримент проводився на базі загальноосвітньої Криворізького ліцею № 77 м. Кривого Рогу. В експерименті брали участь здобувачі освіти 6-А та 6-Б класів Криворізького ліцею № 77.

На основі передового досвіду, науково-методичної літератури було розроблено та апробовано змістовну програму, яка включала теми навчальної програми. При розробці пілотної програми було вирішено використовувати ігрові форми навчання для підсумкового оцінювання розділу. Гурткові заняття були розроблені таким чином, щоб забезпечити доступ до завдань, які враховували індивідуальні особливості кожного здобувача освіти. Крім того, було докладено зусиль, щоб зробити уроки цікавими та актуальними для, здобувачів освіти щоб підвищити їхній пізнавальний інтерес.

*Таблиця 2.3*

**Дослідно – експериментальна програма гурткової роботи з  
обслуговуючої праці**

<b>№</b>	<b>Тема уроку</b>	<b>Форма проведення</b>	<b>Кількість годин</b>
<b>1</b>	Історія української вишивки	бесіда	2
<b>2</b>	Вишивка в контексті традиційної культури українців	діалог	1
<b>3</b>	Художні особливості української народної вишивки. Техніка вишивання «хрестик».	Практична робота	2
<b>4</b>	Стилізація рисунків для вишивання. Технологія виконання полтавської гладі і білої гладі.	Гра – конкурс «Майстриня»	2
<b>5</b>	Виставка художніх виробів в техніці вишивання «хрестик»	Гра «Виставка»	2

Нижче наведено приклад запропонованого нами уроку.

## Урок 1: Уривок з «Історії української народної вишивки»

Вишивка - один з найпоширеніших видів народного мистецтва в Україні. Перші літературні відомості про використання вишивки походять з мініатюру «Ізборнику Святослава» (XI ст) та фресок Софії Київської. Розкопки поховань у після християнські століття також підтверджують широке використання вишитих прикрас та одягу(які частково збереглися) в Україні. Такі свідчення походять з історичних, літературних, етнографічних та матеріальних пам'яток, датованих (XI – XIV століттями). Як правило, більшість пам'яток демонструють орнаменти, кольори та техніки вишивання, близькі до відповідних місцевих сучасних зразків: до XIX століття вишивка існувала переважно як побутове мистецтво (різні техніки вишивання, гаптування, тамбур, вишивка бісером) та релігійне (церковне шиття), багате на символіку та філософський зміст. Не втрачаючи цих особливостей, у XIX ст. вишивка перетворилася на ремесло; з початку XX ст. вишивальні промисли потрапили під великий вплив замовників, що призвело до певного занепаду художнього рівня виробів; з 1920-1960-х років більшовицький комуністичний режим спричинив розвиток українського вишивального промислу. Певної шкоди вишивальній традиції завдали й організаційні форми виготовлення зразків вишитих виробів та альбомів на місцях. Однак, завдяки давності та міцності вишивальної традиції, вона збереглася на всій території України до сьогодні. Основна роль вишивки-прикрашати тканину одягу та спорядження, а також прикрашати будинки та церкви. Вишиті вироби, зокрема рушники, є невід'ємною частиною багатьох українських обрядів та ритуалів. Протягом століть у кожному регіоні України виробився свій унікальний спосіб оздоблення тканин вишивкою. Хоча існують регіональні відмінності між сусідніми селами, загальні тенденції та принципи вишивки є спільними для українців. Відмінності полягають у розташуванні, розмірах, характеристиках мотивів, розміщенні, кольорі та колористиці орнаментів. Більшість вишитих орнаментів наносять на одяг. Вишивкою прикрашають різні частини одягу, зокрема сорочку. Найбільш декоративною

частиною сорочки є рукав, менш декоративними - горловина, пройми, манжети та поділ, від яких походять мотиви основного рукава. Окрім сорочок, які гарно оздоблені вишивкою по всій Україні, в різних регіонах вишивають й інші елементи одягу: головні убори, хустки, стрічки, спідниці, фартухи, чоловічі шапки та штани, юпки, спідниці, етикетки, безрукавки, плащі, накидки. Вишита постільна білизна. Поширена також вишита постільна білизна.

Кінець XIX – початок XX ст. був періодом, коли вишивка набула широкого розповсюдження в жіночому та чоловічому одязі, а вишиті, фігурні та декоративні орнаменти стали відмінною рисою. Наприклад, червона, синя, зелена та жовта рослинна вишивка Яворівщини на Львівщині, а також монохромні (чорні), часто геометричні орнаменти. Сокальщини того ж регіону. Гуцульська вишивка багата на регіональні відмінності, наприклад, помаранчева-жовта космацька вишивка є суто геометричною, тоді як наддніпрянська вишивка більш розвинена з рослинним орнаментом. В українській вишивці також присутні тваринні, фігурні та пташині мотиви (зооморфні, антропоморфні, орнітоморфні), а вишивка Полісся, Бойківщини, Поділля та Полтавщини має унікальну композицію, орнаментику, оздоблення, XIX на початку XX ст українські вишивальниці знали вже понад 1200 художніх і технічних прийомів вишивання. Вся територія України була широко відома своєю мережею, але окремі регіони мали свої особливості [3].

Вирішення композицій в українській вишивці характеризується необмеженою фантазією та кольоровою гамою. І все ж переважають стрічкові, букетні та вазоні композиції. Для галицької, буковинської та закарпатської вишивки характерні насичені кольори та складні геометричні візерунки, що заповнюють тіло тканини. Для Полтавської, Київської та Чернігівської областей характерні рослинні орнаменти та анімалістичні малюнки в червоних, чорних і синіх кольорах. Серед найвідоміших майстринь - Г. Герасимович, Л. Березовська, О.Василенко, Г.Гринь, Л.

Вансальська, Г. Кольченко, а також В.Сидоренко, А Корзун (Запків), Н.Гречанівська, Л. Городина (Київщина), О. Великодна та ін [3].

Вишивка-це не тільки майстерне творіння золотих рук народних майстрів, а й скарбниця вірувань, звичаїв, обрядів, духовних устремлінь та інтелекту українського народу. Численні декоративні зображення тварин, птахів, рослин, дерев і квітів свідчать про те, що наші предки поклонялися їм і поетично зображували природу не тільки у фольклорі, а й у декоративному мистецтві. Наприклад, рушники, вишиті голубами, кіньми, хрестами тощо, були своєрідним оберегом, що захищав людину від "злих" сил. Важливою була і кольорова символіка (червоний колір-любов, спрага, світло, боротьба; трава-смуток, нещастя, горе, смерть; зелений-весна, буяння, оновлення життя тощо). Схематичні зображення сонця, берегині та дерева життя, вишиті на тканині, також свідчать про глибоку повагу наших предків до сонця та матері як могутнього, святого та життєдайного джерела всього суцього. Крім того, вишивка як національна традиція допомагала дівчатам і жінкам розвивати терпіння і почуття прекрасного. Дівчата повинні були вишивати гарні сорочки, хустки та весільні рушники. Вишитий вручну одяг був одним з головних показників працьовитості молодої жінки. Звісно, техніки вишивання з часом удосконалювалися. Народний досвід зберіг найхарактерніші, найдоцільніші зразки оздоблення, їх кольорову гаму та техніку вишивання, що характеризуються високим художнім відчуттям [14].

На XVI-XVII ст. припадає початок потужної хвилі відродження української культури та розвитку різних видів мистецтва, зокрема вишивки. Арабські мандрівники, які проїжджали через Україну на шляху до Москви і назад у 1656 році, описуючи український побут, зазначали, що українські міщани і дочки київської знаті носили головні убори, вишиті золотою ниткою.

У патріархальному сільському житті, що ґрунтувалося на натуральному господарстві, більшість товарів вироблялися господарями та їхніми

родинами. Більшість домогосподарств ткали полотно і шили з нього одяг. Вишивка була найпоширенішим способом оздоблення тканини.

**Фрагмент уроку на тему: «Вишивка в традиційній українській культурі»** Вишивка-один із найдавніших видів народного декоративного мистецтва в Україні. За археологічними даними, вишиті речі(не лише одяг, а й традиції вишивання на різних предметах побуту) існують вже тисячі років. За цей час змінювалися декоративні традиції, візерунки та ставлення до вишивки, але сама вишивка залишається популярною. Зокрема, традиція вишивання одягу характерна для всього слов'янського світу. Вишитий одяг завжди носили як у будні, так і у свята. Вишивка відігравала важливу роль у різних обрядах, як календарних, так і побутових. Обрядові пісні, такі як колядки, щедрівки та веснянки (не лише українською, але й білоруською та російською мовами) показують, що вишитий одяг часто згадується як важлива деталь у народних ритуалах, поряд з іншими вишитими предметами побуту (особливо рушниками). Не виключено, що в далекий язичницький періодів перші століття після запровадження християнства обрядовий одяг, прикрашений особливими орнаментами, освячувався. Певні відгомони такого ставлення до одягу, особливо до сорочок, збереглися й до нині. Прикладом цього є вірування та обряди, пов'язані з весільним одягом. Існують певні кольорові гами, застереження від злих духів тощо. Звичайно, там, де ці вірування збереглися, про більшість з них неможливо розповісти докладніше. Все обмежується словом «треба» і просто слідуванням традиціям предків без пояснення самого вчинку [6]. Те ж саме можна сказати і про завдання вишивання одягу. Як правило, цим заняттям займалися лише жінки (за винятком середньовічних вишивальних майстерень, де працювали і чоловіки, але це було для церковних потреб та виготовлення одягу для знаті), і знайомилися вони з ним з раннього віку. Зараз важко визначити, чи було вишивання якимось ритуалом, але, судячи з фольклорних джерел, не виключено, що підготовка обрядового вбрання супроводжувалася якимось ритуальним моментом. Дуже цікавими є згадки про вишитий одяг як частину

материнського благословення (хоча й рідкісні). Таким чином, можна провести умовну паралель: жінка-нитка (вишивка)-доля. Хоча це характерно для античної міфології, цілком можливо, що подібні мотиви існували і у слов'ян. Вишивка (як і інші жіночі професії) має низку заборон. Зокрема, у вишивальниць існувало правило, що не можна вишивати дитячий одяг, коли у них поганій настрій. Серед християнських святих вишивальниці мали покровительку-святку Варвару. За апокрифічною легендою, вона «вишивала ризи для Христа і навчила людей вишивати» [3].

Загалом вишивка посідає досить значне місце в традиційній культурі українців і як мистецьке явище, і як процес, і як культурна традиція. Про це свідчить низка фактів, зокрема те, що незважаючи на велику кількість фабричних тканин і фабричного одягу, на різні віяння і напрямки моди, вишитий одяг завжди займав важливе місце як у повсякденному житті, так і в святкових діях.

Вивчення вишивки розкриває важливі аспекти живописної, графічної та декоративної культури народу. Вишивка зберегла в своїй іконографії давні архаїчні мотиви. Майже нічого з її спадщини не втрачено і її досвід залучено до відображення народного світогляду складною мовою вишивального мистецтва. Природні процеси художньо-естетичного мислення народу формувалися протягом століть і вдосконалювалися в міру просування по шляху суспільного прогресу. У загальній художньо-естетичній картині людського буття вишивка посідає чільне місце як найпоширеніший і багатофункціональний вид мистецтва.

Історія визначила особливу роль вишивки в духовному житті людини, створенні естетичного середовища для праці, відпочинку та святкування. Вишивка одяг, рушники, скатертини та фіранки організують інтер'єр житла та обрядових споруд, супроводжують свята та обряди, виконують духовно-естетичну та матеріально-практичну функцію. З давніх-давен і до сьогодні вишивка є естетичним духовним самовираженням народу, моральним етикетом та утвердженням краси земного життя.

Кожна вишивка починається з підготовки матеріалів: вибору тканини, ниток і голок. Легким рухом їх розташування та поєднання формується складний, задалегідь продуманий, "душевний" візерунок. При цьому завжди присутня тактовна вільність, міра зіставлення та органічний зв'язок між тканиною і вишивальними нитками. В результаті вишивка народжується як нова реальність: весільні рушники, сорочки для закоханих, дитячий одяг. Найкращі візерунки, візерунки, яких не було ні в кого, створювалися і вишивалися для дорогих людей, для особливих святкових випадків. Народна свідомість поетично пов'язувала жіночу творчу працю з образами добра, захисту і надії. Високо моральна естетична основа народного вишивального мистецтва [26]. Аналіз і вивчення вишивки в її соціологічному аспекті пов'язане з головним автором-жінкою. У кожен період вона створювала різні речі залежно від соціально-історичних чинників і втілювала у вишивці глибину філософської життєвої мудрості, вміння вкладати в неї красу, доброту і лагідність. Ті ж самі жіночі руки легко і вправно ткали полотно, шили одяг, вишивали, прикрашали оселі, готували їжу, випікали хліб, паляницю, калачі. І завжди зберігалася непохитна вірність народним традиціям і чутливість до всього нового, прогресивного. Зв'язки між художніми традиціями не розривні, як і постійний процес взаємозв'язку та взаємо впливу з іншими видами народного мистецтва і творчості. Вишивка є найпоказовішим видом мистецтва, який має широкі зв'язки з іншими національними культурами.

За своєю природою вишивка є національним та інтернаціональним видом мистецтва. Вишивка передавала і зберігала колективну народну мудрість, художню пам'ять та ідеали краси протягом століть[40].

Методика викладання теми "Стилізація візерунків для вишивки". Техніки полтавської гладі та білої гладі".

**Тема:** Стилізація візерунків для вишивання. Техніки полтавської гладі та білої гладі

**Мета:** Оволодіти техніками полтавської вишивки та вишивки білою гладдю;

**Виховна:** Виховувати почуття відповідальності, працьовитість і свідоме ставлення до праці, охайність, акуратність і старанність у вишивальній роботі, уважність, впевненість, трудову дисципліну і культуру праці;

**Розвиваюча:** Розвивати художньо-естетичний смак, увагу, пам'ять, технічне та логічне мислення, окомір, точність рухів та свідоме дотримання безпечних прийомів праці при виконанні вишивальних робіт.

**Об'єкт:** Серветки.

**Наочні посібники:** Зразки виробів з вишивкою полтавською білою гладдю, ілюстрації з журналів і книг з вишивки, схеми вишивок, інструкційні картки.

**Інструменти та матеріали:** тканина, нитки, голка, ножиці, п'яльця, копіювальний або калька, олівці.

**Міжпредметні зв'язки:** Креслення.

**Профорієнтація:** Дизайнери, вишивальниці.

**Основні поняття:** Штапівка та біла гладь, стилізація візерунка, настил.

#### Хід уроку

Актуалізація попередніх знань здобувачів освіти (Робота в групах для підвищення почуття відповідальності здобувачів освіти).

Об'єднайте здобувачів освіти у дві-три групи і попросіть їх порівняти двосторонню гладь з художньою гладдю (техніка виконання, вибір кольору ниток, розмір елементів вишивки, критерії якості тощо) і вибрати, для яких виробів можна використовувати ці види гладі. Результати пояснюються на основі одного з цих варіантів.

#### Варіант 1.

Представник однієї групи доповідає результати, а учні з інших груп коментують і доповнюють його відповіді.



## **Варіант2.**

Представник від кожної групи записує результати на дошці. Потім результати обговорюються всією групою. Мотивація навчальної діяльності. Митці завжди зверталися до природи, малюючи для вишивок і створюючи орнаменти, але вони не наслідували її, а використовували основні форми і стилізували їх, тобто спрощували, залишаючи найхарактерніші частини. Так, рослинний орнамент складався зі стилізованих квітів, листя, бутонів і стебел. Геометричні орнаменти склалися з різних геометричних фігур, таких як прямокутники, ромби, квадрати та зірки.

Сьогодні, з появою цифрової фотографії, сканування фотографій, комп'ютерного відтворення кольорів і технології нанесення дрібної сітки набудь-яке зображення, навіть складні картини можна вишивати з найвищою точністю. Наприклад, ви можете скопіювати картину відомого художника або вишити портрет свого коханого чи друга.

У сьогоднішньому уроці ви дізнаєтеся більше про стилізацію і проте, як вишивати на поверхнях, які дуже популярні в наші дні, таких як білий колір полтавської.

Відкрийте зошиті запишіть дату і тему сьогоднішнього уроку: "Як створювати схеми для вишивання. Техніки виконання гладі та білої гладі".

### **I Завдання уроку.**

1. Ознайомити здобувачів освіти з новими видами вільної гладі.
2. Дати здобувачам освіти поняття про стилізацію візерунків.
3. Навчити дітей вишивати полтавською білою гладдю.
4. Виховувати відповідальність у роботі.

### **II. Ознайомлення з новим матеріалом**

1. поняття про стилізацію малюнків.

Розповідь вчителя.

Люди, які завжди перебували в природному середовищі і спостерігали за ним, здавна навчилися створювати прості візерунки та символи. У такий спосіб вони висловлювали свої уявлення про навколишній світ. З часом ідеї

людей перетворилися на декоративні мотиви з використанням різноманітних орнаментів. Кожен орнамент тісно пов'язаний з уявленнями людей про свою історію, культуру та навколишнє середовище, які формувалися протягом століть.

Створюючи вишиті орнаменти, митці всіх часів зверталися до природи та навколишнього світу. Замість того, щоб наслідувати побачене, вони намагалися створювати художні образи у спрощеному стилі, зберігаючи найхарактерніші риси (див. Додаток1.)

Українська народна вишивка включає в себе багато різних видів орнаментів.

-Які види орнаментів ви знаєте?

Узагальніть відповіді учнів та охарактеризуйте різні види орнаментів.

Рослинні орнаменти складаються зі стилізованих (спрощених) зображень рослинних елементів (квітів, листя, стебел, бутонів).

У зоологічному орнаменті можна побачити стилізовані орнаменти тварин, птахів і комах.

Антропоморфний орнамент та сюжетні композиції базуються на стилізованих фігурах.

## 2. Техніка білої поверхні.

Вчителі.

Білу гладь використовують для оздоблення дитячого одягу, столової, постільної, жіночої білизни, весільних костюмів. Вишивається на тонких тканинах (батист, маркіза) білими нитками (муліне, шовк). Контур візерунка вишивається контурною гладдю, створюючи основу, яка потім вишивається гладдю в напрямку, протилежному до основи. Щоб поверхня була більш рельєфною, долівка виконується ниткою товстішою за робочу (демонструю готовий виріб, вишитий білою гладдю).

## 3. Техніка полтавської гладі

Пояснення вчителя.

На відміну від білої гладі, більші елементи квіткового орнаменту (квіти, бутони, листя) вишивають полтавською гладдю оскільки вони потребують 1-3 см стібка. Це різновид широко поширеного в Україні шва "застилання" Полтавська гладь здавна використовувалася для оздоблення рушників, хусток, фартухів та верхнього одягу. Сьогодні її також використовують для вишивання доріжок та серветок.

Полтавська гладь виконується за допомогою довгого перехоплюю чого стібка, який закріплює нитку на тканині. Довгі стібки закріплюються двома-чотирма діагональними стібками. Щоб зробити їх менш помітними, стібки розташовують нарізній висоті (демонстрація готового виробу, вишитого гладдю )

### **III. Закріплення нового матеріалу**

Ми познайомилися з новим матеріалом. Зараз ми хочемо перевірити, наскільки ви його засвоїли. Давайте пограємо в гру, яка називається "Ромашка". Ви вибираєте пелюстку ромашки, зачитуєте речення і говорите мені, чи воно вірне, чині. Якщо правила зрозумілі, почнемо!

1.Основою антропоморфних орнаментів і сюжетних побудов є стилізовані зображення тварин, птахів, комах тощо(невірно).

2.Білою гладдю прикрашають дитячий одяг, постільну білизну, нижню білизну та весільне вбрання (вірно)

3.Для настилу використовують товстіші нитки, між робочі, щоб рельєфно вишивати білі поверхні(вірно).

4.Довш і стібки полтавської ї гладі кріпляться зверху двома або чотирма діагональними стібками (вірно).

5.Довжина стібка полтавської гладі становить 0,5-1 см (невірно).

6. Біла гладь.

7. Вовняна вишивка на тонких тканинах (батист, маркізет) (неправильно).

### **IV. Практичні заняття**

Вступний інструктаж.

Молодці, переходимо до практичних занять! Переходимо до практичних навичок. Теми практичних навичок: "Виготовлення білої тканини" та "Виконання полтавської гладі". Перед цим ознайомтеся з правилами безпечної роботи та санітарно-гігієнічними вимогами до вишивання (див. Додаток 2).

Потім роздайте інструкційні картки (див. Додаток 3). Вона містить послідовність виконання білих та полтавських стібків. Пройдіть по цій картці. Якщо питань немає, переходимо до практичної частини. Прохання до всіх чергових перевірити наявність спеціального одягу. Перед початком роботи кожен повинен пов'язати голову шарфом або заколоти волосся.

Перед початком практичної частини запропонуйте кожному вибрати схему вишивки білим та полтавською гладдю.

Виконайте завдання, користуючись інструкцією:

Послідовність вишивання білою гладдю(див. Додаток 2).

1. Техніка «Мереживо»

- а) Розкладіть настил по контуру викрійки;
- б) Виконайте вертикальну пряму стібок і закрийте настил;
- в) Виконайте вертикальну пряму стібок і закрийте настил.

2. Техніка "Горошок":

- а) Пошийте стібками "вперед голку" по контурах викрійки;
- б) Пошийте прямо по контурах викрійки;
- в) Зшийте настил одним із запропонованих способів;
- в) Виконати гладь у напрямку, протилежному настилу, щоб зафіксувати контур викрійки.

Критерії якості: стібки повинні бути надійно вишиті, тканина не повинна просвічуватися.

Поточний інструктаж

Під час самостійної роботи здобувачів освіти слідкуйте за технікою вишивання, коментуйте помилки здобувачів освіти, звертайте увагу на дотримання здобувачами освіти безпечних прийомів роботи та гігієнічних

вимог, заохочуйте фантазію та творчість здобувачів освіти, наголошуйте на відповідальному підході до виконання роботи.

Заключний інструктаж.

Перевірте разом з добувачем освіти роботу та проаналізуйте її, звертаючи увагу на правильність виконання. Вказати на неточності в роботі, пояснити, чому вони виникли, і навчити, як їх усунути. Покажіть найкращі роботи всім з, відзначивши, що вони відповідально і вчасно виконали завдання, не допустили жодної помилки, наголосивши, що їхні роботи будуть представлені на шкільній виставці, і виставивши оцінку за роботу.

## **V. Підбиття підсумків уроку**

На цьому уроці ви:

1. Ознайомилися з новим типом поверхні довільної форми
2. Дізналися про поняття стилізації в живописі
3. Навчилися виконувати вишивку гладдю білим кольором.

Під час підбиття підсумків зверніть увагу на відповідальне ставлення здобувачів освіти до занять:

Підготувати робочий одяг здобувачів освіти;

Наявність необхідних інструментів та матеріалів для проведення уроку;

Присутність усіх здобувачів освіти на уроці;

Якість виконання роботи;

Дисципліна в класі;

Самостійність здобувачів освіти у трудовій діяльності.

## **VI. Виконання теоретичної та практичної частин уроку;**

### **VII. Якість виконання роботи;**

### **VIII. Якість виконання роботи;**

### **VI. Домашнє завдання**

Продумати композицію вишивки для наступного заняття. Підготуйте матеріали та інструменти, необхідні для вишивання.

## **VII. Прибирання робочого місця та майстерні**

Кожен прибирає своє робоче місце. Поверніть стільці на свої місця. Покладіть інструменти в спеціальні коробки.

### **2.3 Результати експериментальної роботи**

Метою експериментального дослідження було визначення ефективності ігрового навчання на базі Криворізького ліцею № 77 м. Кривого Рогу, ефективності використання ігрового навчання під час гурткової роботи та особливостей її підготовки.

В експерименті взяв участь 48 здобувач освіти з двох шостих класів. Ці класи відрізнялися за рівнем успішності: 6-А клас-«середній» дисциплінований та відповідальний; 6-Б клас-«середній». Дисциплінований та відповідальний.

Цей експеримент показав, що включення ігрових форм навчання в гурткову роботу підвищує якість знань, викликає інтерес до предмета, створює міжособистісні стосунки типу "вчитель-учень" і "учень-вчитель", знімає напругу і створює психологічно легку і невимушену атмосферу в класі, а головне, показано, що пізнавальні інтереси формуються по-іншому, ніж при сервісному навчанні.

Анкетування здобувачів освіти показало, що після експерименту 30% здобувачів освіти зазначили, що запропоновані гурткові заняття-це спосіб покращити свої оцінки, а ще 40% учнів на перше місце поставили можливість проявити себе. Можливість дізнатися щось цікаве, що виходить за межі шкільної програми, відзначили 20% здобувачів освіти, а 10% вказали на можливість самостійної діяльності. Багато здобувачів освіти висловили зацікавленість у нетрадиційних уроках, незвичному оформленні класів та роботі з новими джерелами знань.

Під час експерименту ми прагнули визначити рівень теоретичної підготовки та сформованості навчальних навичок здобувачів освіти за допомогою підсумкового

Таблиця 2.4

**Результати підсумкової контрольної роботи (в %)**

	До експерименту				Після експерименту			
	11-12	7-9	4-6	2-3	11-12	7-9	4-6	2-3
Контрольний клас 6-А	12	31	39	18	14	34	48	4
Експериментальний клас 6-Б	7	14	43	36	12	42	46	-

Результати формувального експерименту показали, що якість знань в експериментальному класі значно покращилася: кількість "11" зросла з 7% до 12%, кількість "8"-з 14% до 42%, а кількість "6"-з 43% до 46%.

Дані показують, що у більшості здобувачів освіти значно підвищився інтерес до вивчення вишивки. Здобувачі освіти стали більш зацікавлені готуватися до уроків, вивчати матеріал заздалегідь і збирати різноманітну цікаву інформацію для своїх занять.

Крім того, на таких уроках здобувачі освіти мають можливість стати співавторами разом з учителем і продемонструвати свою винахідливість.

Таким чином, використання ігрового навчання в гуртковій роботі забезпечує розвиток пізнавальних інтересів здобувачів освіти, що є одним з ключових факторів підвищення ефективності навчального процесу в школі. На кожному занятті докладалися зусилля для вдосконалення навичок вишивання хрестиком. З цією метою ми широко використовували поетапну методику вдосконалення навичок вишивання.

Формувальний експеримент переконав нас в ефективності запропонованої нами програми та підвищив інтерес українців до вишивки.

Під час ігрового навчання здобувачі освіти мали уважно спостерігати за ходом думок своїх однокласників і ставити запитання, щоб підтримувати

бесіду. Вони повинні були продемонструвати набуті навички, такі як ввічливе привітання, розгорнуті відповіді та обґрунтування свого вибору.

Важливу роль на уроці відігравав розвиток уміння формулювати запитання та відповідати на них у діалозі; здобувачі освіти 6-го класу були стриманими і робили багато помилок.

Отримані результати були занесені до таблиці.

Таблиця 2.5

**Наявність практичних умінь (у % відношенні)  
після експериментального навчання**

№ п/п	Уміння, що перевірялося		6-А	6-Б
1.	Вміння виконувати елементарні завдання «вишивка хрестом»	Вміє	28,57	17,57
		Частково вміє	57,14	50
		Не вміє	14,28	21,42
2.	Вміння поставити в відповіді на питання з проблем національної вишивки	Вміє дати розгорнуту повну відповідь	42,85	35,71
		Відповідає короткими відповідями	50	57,14
		Погано вміє	7,14	7,14
3.	Вміння висловлювати і аргументувати власну думку	Самостійно	14,28	21,42
		За допомогою допоміжних запитань	50	57,14
		Не вміє	35,71	21,42
4.	Вміння захистити свій проект «Вишивка хрестом»	Вміє завжди	35,71	21,42
		Інколи виникають труднощі	57,14	71,42
		Не вміє	7,14	7,14
5.	Вміння закінчити запропоновану роботу з вишивки «хрестом»	Вміє	28,57	28,57
		Частково вміє	57,14	50
		Не вміє	14,28	21,42

Як видно з таблиці 2.5, у 6-Б класі відбулися незначні зміни в практичних навичках вишивання хрестиком, тоді яку 6-А класі суттєвих



змін не спостерігалось. Це дало змогу визначити загальний рівень навичок вишивання здобувачів освіти наприкінці експериментального навчання.

Таблиця 2.6.

**Рівень сформованості умінь вишивати «хрестиком» у школярів  
(у % відношенні) після експериментального навчання**

Клас	Рівень					
	Високий		Середній		Низький	
	Початок експерим.	Кінець експерим.	Початок експерим.	Кінець експерим.	Початок експерим.	Кінець експерим.
6-А	35,71	35,71	42,85	42,85	21,42	21,42
6-Б	28,57	35,71	42,85	50	25,57	14,28

З таблиці 2.6. видно, що в здобувачів освіти бкласу, які пройшли експериментальне навчання з використанням гри підчас педагогічної практики, відбулися певні зміни в рівнях навичок вишивання хрестиком. Результати експерименту свідчать про ефективність запропонованої програми. Вважаємо, що впровадження результатів дослідження в практику сприятиме більш глибокій та успішній реалізації завдань, відображених у концепції національної середньої школи.

Таблиця 2.7.

**Динаміка росту пізнавального інтересу до обслуговуючої праці**

	Кількість відповідей, %	
	До експерименту	Після експерименту
1. Позитивне ставлення до гурткової роботи з технології «вишивка хрестом»	26	54
2. Бажання вивчати тему Національні особливості вишивки в Україні	14	30
3. Відсутність інтересу та бажання вивчати вишивку «хрестом», не виконують випереджаючі завдання	60	16

У таблиці 2.7. показано динаміку зростання інтересу до ігрового навчання в гуртковій роботі. Виходячи з вищезазначеного, можна обґрунтовано говорити про ефективність розробленої та апробованої на практиці дослідницької програми.

За даними анкетування, 54% здобувачів освіти позитивно ставляться до гурткової роботи. Зменшення кількості здобувачів освіти, яким не були цікаві уроки гурткової роботи, з 60% до 16% також свідчить про ефективність нашої дослідницької роботи.

### **Висновки до другого розділу**

Вивчаючи умови використання ігрового навчання в Криворізькому лицейі № 77 міста Кривого Рогу ми проводили дослідження в три етапи:

- 1 етап-констатувальний експеримент;
- 2 етап-розробка та впровадження ігрових форм навчання у гуртковій роботі;
- 3 етап-перевірка ефективності експерименту.

Проведена нами оцінка поточного стану проблеми в школах показала, що більшість вчителів знають і розуміють поняття "ігровий формат" і є прихильниками його використання на уроках, але, на жаль, дуже мало застосовують його на практиці. Як наслідок, пізнавальний інтерес здобувачів освіти залишається на середньому/низькому рівні.

З метою підвищення якості знань та пізнавального інтересу ми розробили експериментальну програму з використанням ігрової системи навчання, яка враховує індивідуальні особливості кожного здобувача освіти робить завдання доступними для кожного здобувача освіти.

Результати експерименту показали, що використання ігрового навчання якісно підвищило рівень знань здобувачів освіти. Тому всім вчителям необхідно безперервно набувати педагогічної майстерності та систематично поглиблювати свої знання шляхом самооцінювання.

Після проведення дослідження та впровадження нашої експериментальної програми в шкільну програму, результати експерименту показали, що якість знань здобувачів освіти значно покращилася: кількість "11-12" зросла з 7 до 12%, "7-8"-з 14 до 42%, "5-6"-з 43 до 46%.

Більшість здобувачів освіти також продемонстрували зростання пізнавального інтересу. Практично не зафіксовано випадків зниження пізнавального інтересу.

Експеримент також показав, що використання єдиного формату викладання в гуртковій роботі не вирішує проблему підвищення пізнавальної активності. Необхідно використовувати ігрові навчальні ситуації в рамках загальної системи навчальної сервісної роботи в курсі. Процес активізації навчання не повинен бути замороженим. Він повинен постійно розвиватися, щоб розширювати сферу діяльності викладачів.

## ВИСНОВКИ

Підсумовуючи наше дослідження, можна сказати, що традиційні форми навчання стають менш цікавими. У шкільній практиці все частіше використовуються нестандартні форми навчання, оскільки здобувачі освіти часто виступають у ролі глядачів на таких уроках.

Ігровий формат ґрунтується на культурі взаємодії та спілкування вчителя й, здобувачі освіти оскільки спрямований на формування пізнавальних інтересів здобувачі освіти та розвиток їхніх творчих здібностей.

Ігровий формат сприяє формуванню пізнавального інтересу. Пізнавальний інтерес-це ставлення людини до об'єкта, що викликає пізнавальні почуття і зумовлене певною мотивацією, яка стимулює навчальну діяльність здобувача освіти. Пізнавальний інтерес, коли він є частиною первинної мотиваційної системи особистості, сприяє формуванню соціальної спрямованості особистості та колективу, надає особливого інтелектуального та емоційного забарвлення спільній діяльності, а здобувачі освіти отримують велике задоволення від самого процесу навчання та характеру його організації.

Ігрове навчання - це активна пізнавальна діяльність у формі гри, в процесі якої студенти під керівництвом викладача і як учасники з модельованої ігрової ситуації проявляють ініціативу, самодіяльність, набувають знань, умінь і навичок, виробляють активну життєву позицію і творчий стиль діяльності.

Інтерес-це форма прояву пізнавальної потреби, яка дозволяє особистості зосередитися на розумінні цілей діяльності, сприяючи тим самим орієнтуванню, ознайомленню з новими фактами і більш повному і глибокому відображенню дійсності. Стійкість інтересу виражається в його тривалості та інтенсивності. Про стійкість інтересу свідчить непереборна трудність виконання діяльності, яка сама по собі нецікава, але яка є умовою виконання діяльності, що цікавить людину. Розрізняють цікавість, частковий, вузький,

ізолюваний інтерес; узагальнений, широкий, нецілеспрямований інтерес; спеціалізований, глибокий, індивідуальний інтерес.

Розвиток пізнавальних інтересів визначається не тільки навчальним процесом, а й змістом та організацією нестандартних форм навчання.

Пізнавальний інтерес до навчання проявляється в його найважливішій формі-інтересі до пізнання. Розмежувальною лінією є пізнавальна діяльність, у процесі якої засвоюється предметний зміст, а також способи і вміння, необхідні для отримання освіти. Він виражає єдність об'єктивного і суб'єктивного аспектів пізнавальної діяльності.

Розвиток пізнавального інтересу визначається не тільки навчальним процесом, а й змістом та організацією нестандартних форм навчання.

Пізнавальний інтерес до навчання проявляється у своїй найважливішій формі-інтересі до пізнання. Розмежувальною лінією є пізнавальна діяльність, у процесі якої засвоюється зміст здобувачами освіти предмета, а також способи і вміння, необхідні для отримання освіти. Навіть в одного класу пізнавальний інтерес може відрізнитися за ступенем розвитку і характером прояву, що зумовлено відмінностями в досвіді та індивідуальному розвитку.

Гурткова робота має свої переваги:

- чудова можливість активізувати увагу, спостережливість і мислення здобувачів освіти, розвивати пізнавальну активність;
- самостійність, відповідальність і критичність;
- самокритичність, ініціативність, нестандартне мислення, пильність і рішучість;
- забезпечення стійкості набутих знань.

Ми розробили експериментальну програму з використанням ігрових методів навчання української вишивки, яка вивчається у 6 класі. У процесі роботи ми намагалися вирішити такі завдання:

- перевірити теоретичні знання здобувачів освіти;
- впровадити ігрове навчання у шкільну практику з метою підвищення активності та пізнавальної зацікавленості у здобувачів освіти класі;

- залучити здобувачів освіти до активної співпраці;
- частіше впроваджувати ігрові формати в освітній процес;
- стимулювати пізнавальний інтерес здобувачів освіти під час використання нестандартних форматів.

Дослідження показали, що ігрові формати якісно підвищують рівень знань здобувачів освіти та значно збільшують їхню пізнавальну активність. Здобувачі освіти стали більш оптимістичними, охочіше брали участь в уроках гурткової роботи, відповідальніше готували домашні завдання та були готові до нестандартних запитань вчителя. При цьому вони намагаються здивувати інших здобувачів освіти своїм сприйняттям та ерудицією.

У майбутньому потрібні теоретичні та методичні розробки щодо індивідуальної роботи.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Актуальні питання формування інтересу в навчанні / Під ред. Г.І. Щукиної : Просвіта, 1984. 145 с.
2. Аникеева Н.П. Педагогіка і психологія гри. Просвіта, 1986, 178 с.
3. Антонович С.А., Захарчук-Чугай Р.В., Станкевич М.Є. Декоративно-прикладне мистецтво Львів : Світ, 1999. 245 с.
4. Бабанський Ю. К. Методи навчання в сучасній школі. Педагогіка, 1980. 224 с.
5. Базильчук Л.В. Організація позакласної роботи в загальноосвітній школі як педагогічна проблема *Методи і засоби забезпечення інноваційності едукативного процесу в закладах освіти*. Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції м.Черкаси, 24-25 квітня 2008 року. Черкаси : Вид.від.ЧНУ імені Богдана Хмельницького, 2008. 104 с. С.4-5.
6. Богословский В.В. Психологія виховання учня. Просвіта, 1974. 75 с.
7. Бондар В., Ярошенко О. Групова робота в дидактичній системі школи. Освіта і управління. 2002. т. 5, №1. С. 29-138.
8. Брижак Н.Ю. Методика гурткової та клубної роботи в загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах : навчальний посібник Київ : Логос, 2017. 126 с.
9. Великий енциклопедичний словник / За ред. О. Прохорова. Київ : Генеза, 1991. С. 495.
10. Великий тлумачний словник сучасної української мови / уклад. і голов. ред. В. Т Бусел. Київ, Ірпінь : Перун, 2007. 1736 с.
11. Вишневецький О. Теоретичні основи сучасної української педагогіки: Навчальний посібник 3-тє вид., доправ. і доп. Київ : Знання, 2008. 566 с.
12. Волкова Н.П. Педагогіка. Київ : Видавничий центр "Академія", 2001. 576 с.

13. Газман О.С. Соціальні аспекти розвитку. Радянська педагогіка. 1988. №5. С. 35-37.
14. Гасюк Е.О. Художнє вишивання. Альбом. Київ : Вища школа, 1984. 471с.
15. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. Київ : Либідь, 1997. С. 373.
16. Гурчала Ірина. Народне мистецтва Західних областей України. Київ.: 1966. 345 с.
17. Дидактика сучасної школи. Посіб. для вчителів/ Під ред. Оніщука. Київ : Рад. школа, 1987. 187 с.
18. Захарчук-Чугай Р.В. Українська народна вишивка Західних областей УРСР. Київ : Наукова думка, 1988. 341 с.
19. Ігри та ігрові технології на уроках трудового навчання : навчально-методичний посібник / Л. О. Савченко, Н. В. Волкова, Ю. С. Кулінка. КривийРіг : КП ДВНЗ «КНУ», 2012. 284 с.
20. Інтерактивні технології навчання: теорія, досвід: Методичний посібник. / Авт. -уклад. О. Пометун, Л. Пироженко. 2007. 136с.
21. Кара-Васільєва Т. Українська вишивка. Альбом. Київ : Мистецтво, 1993. 57с.
22. Коберник О. Дидактичні основи сучасного уроку трудового навчання. Трудова підготовка в закладах освіти. 2003. №2. С. 3-7.
23. Костюк Г.С. Навчально-виховний процес і психічний розвиток особистості. Київ : Рад. школа, 1989. 109 с.
24. Кравець О.М. Сімейний побут і звичаї українського народу. Київ, 1996. 89с.
25. Кузь В.Г., Руденко Ю.Д., Сергійчик З.О. Основи трудового виховання. Умань: Райдуга, 1993. 98с.
26. Матейко К.І. Український народний одяг. Київ, 1987. 578 с.
27. Мойсеюк Н.Є. Педагогіка. Київ : Освіта, 1999. 350 с.



28. Морозова Н.Ш. Вчителю про пізнавальний інтерес. Київ : *Рад. школа* 1987. 86 с.
29. Наулко В.І., Артюх Л.Ф., Горленко В.Ф. та ін. Культура і побут населення України. Київ, 1993. 312 с.
30. Національна доктрина розвитку освіти України в ХХІ ст. *Завуч*. липень 2001 (Шкільний світ).
31. Паламарчук В.Ф. та ін. У пошуках нестандартного уроку. *Рад. школа* 1991. №1. С. 65-66.
32. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. З. Н. Курлянд, Р. І. Хмельюк, А. В. Семенова та ін. / за ред. З. Н. Курлянд. 3-тє вид., перероб. і доп. Київ : Знання, 2007. 495 с.
33. Підласий І.П. Педагогіка. Просвіта, 1999. 462 с.
34. Подоляк Л. Г. Психологія вищої школи: навч. посібник для студ. вищ. навч. закл. / Л. Г. Подоляк, В. І. Юрченко. Київ : Вища школа, 2006. 320 с.
35. Програма з трудового навчання: 5-9 класи. Київ : Шкільний світ, 2001. 309с.
36. Психологічна енциклопедія / авт.-упоряд. О. Степанов. Київ : Академвидав, 2006. 424 с.
37. Психологія Винославская О.В., Бреусенко–Кузнецов О.А., Зливков В.Л. та ін., за ред. О.В. Винославської. 2-ге вид. Київ : Фірма Інкос, 2009. 390 с.
38. Рубинштейн С.Л. Основи загальної психології. 2-ге видання Учпедгиз, 1946. 704 с.
39. Рубинштейн С.Л. Принципы творческой самодеятельности: (К философской основе современной педагогики). Питання психології. 1986. №4. С. 101.
40. Стефанюк Т.П. Специфіка технічних прийомів української вишивки. Збірник наукових праць. № 10. КДПУ. 2005. 145-151 с.

41. Урок, як діалог з учнями в процесі навчання. Педагогічна майстерність / За ред. І.А. Зязюна. Київ: Освіта, 1997. С. 268-287.
42. Філософський енциклопедичний словник / наук. ред.: Л. В. Озадовська, Н. П. Поліщук. Київ : Абрис, 2002. 751 с.
43. Щербина В. Конструктивна система художньої композиції. Мистецтво та освіта. №4. 2002. С.2-3.