

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет педагогічної освіти
Кафедра технологічної та професійної освіти

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри

_____ Цись О.О.

« ____ » _____ 2024 р.

Реєстраційний № _____

« ____ » _____ 2024 р.

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ
ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ УЧНІВ НА УРОКАХ
ТЕХНОЛОГІЇ

Кваліфікаційна робота студента
групи ТНм - 23

ступінь вищої освіти магістр
спеціальності

014.10 Середня освіта (Трудове навчання
та технології)

Повтораченка Максима Дмитровича

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)

(підпис) (прізвище та ініціали)

ЗАПЕВНЕННЯ

Я, Повтораченко Максим Дмитрович, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавав і не одержував 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 ознайомлений. 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 ПИТАННЯ ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЇ	
1.1. Трагування понять «інтерес», «пізнавальний інтерес», «дидактична гра» у психолого-педагогічній літературі.....	7
1.2.Формування пізнавального інтересу учнів засобами дидактичних ігор на уроках технології	12
1.3.Педагогічні умови формування пізнавального інтересу учнів засобами дидактичних ігор на уроках технології.....	21
Висновки до першого розділу	27
РОЗДІЛ II	
МЕТОДИЧНА РОБОТА З ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЇ	
2.1. Виявлення вихідного рівня пізнавального інтересу учнів на уроках технології.....	29
2.2. Методична робота з формування пізнавального інтересу учнів засобами дидактичних ігор на уроках технології.....	34
2.3. Результати методичної роботи.....	41
Висновки до другого розділу	45
ВИСНОВКИ.....	47
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	49
ДОДАТКИ.....	54

ВСТУП

Актуальність дослідження. Проблема пізнавального інтересу – одна з головних проблем нової сучасної школи. Але не секрет, що інтерес значної частини учнів до вивчення багатьох предметів поступово згасає. Сьогодні це пов'язано з різними причинами: розвитком засобів масової інформації, недостатнім оснащенням шкіл сучасним обладнанням, недостатньою спеціалізацією вчителів в області технології.

Зміст стандарту з освітньої галузі «Технології» базується на усвідомленні зв'язків технологій з життям, її впливу на всебічний й гармонійний розвиток особистості, тому одним зі своїх завдань визначає формування діяльнісного ставлення до трудового навчання: збагачення досвіду практичної діяльності, формування спеціальних художніх умінь, розвиток художньо-творчого потенціалу особистості. Суспільство висуває до школи високі вимоги: вона повинна випускати зі своїх стін людей з достатнім рівнем готовності до життя.

Ця проблема розглядається в роботах таких педагогів і психологів, як А. Алексюк, В. Сухомлинського, О. Савченко, Г. Щукіної та інших. Питання розвитку пізнавального інтересу учнів на уроках технології розглядаються в роботах О. Коберник, М. Корець, Ю. Кулінка, В. Курок, О. Лаврентьєва, Л. Оршанський, Л. Савченко, М. Садовий, В. Сидоренко, В. Стешенко, В. Титаренко, О. Торубара, Д. Тхоржевський, А. Цина, С. Яшук та інших учених.

Останнім часом все більше уваги приділяється ігровому формату і методам викладання дидактичних робіт. З огляду на це, темою нашого дослідження ми обрали: **«Дидактичні ігри як засіб формування пізнавального інтересу учнів на уроках технології».**

Метою даного дослідження перевірка теоретичних і практичних факторів, що формують пізнавальний інтерес учнів до технічних занять з використанням дидактичних ігор.

Завдання дослідження:

- проаналізувати психолого-педагогічну літературу з теми дослідження;
- виявити педагогічні умови, що впливають на формування пізнавального інтересу учнів у процесі використання дидактичних ігор на уроках технології;
- розробити й апробувати методичну роботу щодо перевірки педагогічних умов;
- проаналізувати отримані результати дослідження.

Об'єктом дослідження є процес формування пізнавального інтересу учнів на уроках технології.

Предметом дослідження – педагогічні умови формування пізнавального інтересу учнів на уроках технології засобами дидактичних ігор.

Припущення магістерського дослідження: процес формування пізнавального інтересу учнів на уроках технології засобами дидактичних ігор буде більш ефективним, якщо будуть дотримуватися наступних педагогічних умов: 1) позитивний емоційний клімат; 2) розпізнавання й урахування труднощів, що виникають під час проведенні дидактичних ігор на уроці; 3) створення на уроках технології ситуацій успіху.

Методи дослідження. Для розв'язання поставлених завдань використовувався комплекс методів. Теоретичні методи:

- аналіз вивчення психолого-педагогічної літератури;
- вивчення освітніх концепцій, методик і технологій для визначення шляхів вирішення проблеми дослідження;
- метод моделювання для розробки системи заходів, спрямованих на реалізацію умов дослідження.

Емпіричні методи:

- педагогічний експеримент (констатувальний, формувальний) для перевірки гіпотези дослідження;

- спостереження, анкетування, бесіда, експертні оцінки, опитування, тестування для виявлення рівня розвитку комунікативної компетенції;
- якісний і кількісний аналіз його результатів для статистичної обробки та групування експериментальних даних.

Дослідна робота проводилася на базі Кременчуцької гімназії № 18 Кременчуцької міської ради Кременчуцького району Полтавської області.

Практичне значення: кваліфікаційної магістерської роботи полягає у тому, що розроблена нами програма використання дидактичних ігор навчання може бути використана учителями технологічної освіти, студентами – практикантами для формування пізнавального інтересу учнів у профільній школі

Апробацію результатів магістерської роботи проведено у процесі педагогічного експерименту, а також у ході оприлюднення теоретичних і практичних висновків та узагальнень на онлайн - конференціях: «Психологія стресу та способи боротьби з ним», «Дизайн-мислення для інновації», «Основи інформаційної безпеки».

Структура й обсяг роботи складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел (53 найменування), 4 додатки на 5 сторінках. Загальний обсяг становить 58 сторінок, основний зміст викладено на 39 сторінках. Робота містить 8 таблиць .

РОЗДІЛ I

ТЕОРЕТИЧНІ ПИТАННЯ ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЇ

1.1. Тракткування понять «інтерес», «пізнавальний інтерес», «дидактична гра» у психолого-педагогічній літературі.

Аналіз психолого-педагогічної літератури показав, що у вчених немає чіткого трактування зазначених вище понять. Це викликано різними підходами до їх вивчення та дослідження. Розглянемо найбільш часто вживані визначення понять «інтерес», «пізнавальний інтерес».

Проблема про «інтерес» до навчання не є новою, її важливість доводиться багатьма уроками минулого, основна функція, якої полягає в тому, щоб заохотити учнів для навчання, щоб воно було бажаним. Ян Амос Коменський, зробивши революцію в дидактиці, беручи до уваги нову школу, вважав інтерес одним з головних шляхів створення світлих і приємних умов навчання. Ж.Ж.Руссо прагнув побудувати доступне і приємне навчання для своїх учнів, засноване на інтересах учнів до оточуючих їх предметів і явищ. К.Д. Ушинський розглядав інтерес як основний внутрішній механізм успішного навчання. Він показав, що зовнішні механізми не призводять до бажаних результатів. І.Ф. Герbart закликав учителя не бути докучливим, а зупинити навчання на інтересах притаманних дитині[12].

В навчанні є особливий вид «інтересу» – інтерес до пізнання або пізнавальний інтерес. Його межею є пізнавальна діяльність, в процесі якої засвоюється зміст навчальних предметів за допомогою необхідних способів та навичок, завдяки яким учень отримує освіту. Навіть в учнів одного класу рівень розвитку та тип прояву пізнавальних інтересів можуть відрізнятися через різницю в досвіді та важливі шляхи особистісного зростання.

Пізнавальний інтерес на початковому рівні можна розглядати як відкритий інтерес до нових елементів і цікавих явищ, які з'являються в інформації, яку учні отримують на уроці[38].

В «Українському педагогічному словнику» говориться, що «у психології й педагогії інтерес – це форма прояву пізнавальної потреби, яка забезпечує спрямованість особистості на розуміння мети діяльності й тим самим сприяє орієнтації, ознайомленню з новими фактами, більш повному й глибокому відображенню дійсності» [9, с.147].

У «Педагогічній енциклопедії» затверджується, що «інтерес – це активна пізнавальна спрямованість людини на той або інший предмет або явище дійсності, пов'язана, зазвичай, з позитивними емоційно пофарбованим ставленням до пізнання об'єкта або до оволодіння тією або іншою діяльністю» [36].

Науковиця В.І. Лозова вважає, пізнавальний інтерес — це «особлива форма виявлення діяльності особистості, що впливає на формування її інтересів, потреб і мотивів», тобто його бажання задовольняти свої потреби певним чином[21,с.6]. З-поміж інших визначень, у даному дослідженні розглядаємо *пізнавальну активність* як складне психологічне утворення, що є процесом ініціативного перетворення учнем предмета або явища з метою його більш глибокого пізнання, удосконалення, вияву «Я» особистості у пізнавальній діяльності (О. Пиндик [43, с. 32]).

Отже, в пізнавальному інтересі, знаходять своє вираження багато важливих моментів для навчання і розвитку. Він являє собою єдність об'єктивних і суб'єктивних аспектів пізнавальної діяльності. В ньому найбільш яскраво виражена закономірність зовнішніх і внутрішніх переходів, що становить суть розвивального навчання. Слід звернути увагу на інший аспект значення пізнавального інтересу в процесі навчання, тобто пов'язаний із психологічною структурою самого явища.

Останнім часом гра все частіше привертає увагу педагогів і методистів як засіб професійного саморозвитку.

В «Українському педагогічному словнику» С.У. Гончаренко пропонує таке визначення: «Гра – це форма довільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) якихось ситуацій, смислів, станів» [9, с.73].

Так М. Вієвська, Л. Савченко, Л. Кондрашова зазначають, що гра – «форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення й засвоєння суспільного досвіду, зафіксованого в соціально-закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки й культури» [23].

Розглянувши різні підходи до трактування поняття «гра» можна побачити, що у сучасній школі ігрова діяльність використовується як: метод навчання; окрема форма навчання; як технологія позакласної роботи. Гра є засобом всебічного розвитку учня, активізації його діяльності, організації активного спілкування між усіма суб'єктами освітнього процесу.

В освітньому процесі гра набуває різного статусу, при цьому особливе значення мають дидактичні ігри.

В понятті «дидактична гра» підкреслюється педагогічна спрямованість, відображається різноманітність її застосування в процесі навчання[20].

У «Короткому термінологічному словнику з педагогіки» пишеться: «Гра дидактична – один із сучасних методів навчання; 1) активна навчальна діяльність з імітаційного моделювання досліджуваних систем, процесів, явищ, а також майбутньої професійної діяльності; 2) навчальна діяльність учнів (індивідуальна, парна, групова й колективна), що включає змагання й самодіяльність у засвоєнні програмних знань, умінь і навичок, набуття досвіду пізнавальної діяльності й спілкування в процесі ігрового навчання» [24, с325].

В.Г. Семенов дидактичну гру розглядає як особливий тип регуляції поведінки особистості та як складно організовану систему людської діяльності, що виникає внаслідок зближення і взаємодії гри та навчання. Думку

В.Г. Семенова розділяє і Б.Г. Ананьєв, який стверджує, що дидактична гра передбачає взаємопроникнення ігрової діяльності і навчання [14, с.90].

Таблиця 1.1.1.

Визначення поняття «дидактична гра» науковцями

НАУКОВЦІ	ВИЗНАЧЕННЯ ПОНЯТТЯ «ДИДАКТИЧНА ГРА»
Н. Мойсеюк	Дидактичні (пізнавальні) ігри відносять до методу стимулювання і мотивації учіння і обґрунтовує їх як спеціально створені ситуації, які моделюють реальність, з якої учням пропонується знайти вихід [37, с.316].
Н. Волкова	Дидактичну гру вважає найефективнішим методом стимулювання діяльності й поведінки – це один із видів діяльності дитини, що полягає у відтворенні дій дорослих і стосунках між ними [8, с.150].
Н. Кудикіна	Дидактичні ігри визначає як ігри, які спеціально розробляються для реалізації програмних завдань навчання. Вони своєю метою пов'язані з провідними завданнями роботи школи і тому традиційно вважаються найбільш необхідними.

	У структурі дидактичної гри органічно поєднуються три групи компонентів: ігрові, навчальні та організаційно-процесуальні [25, с.46].
Л. Кондрашової, М. Вієвської та Л. Савченко.	Грати – означає вступати у контакт з іншими. Контакти реалізують через діалог між учасниками гри, що створює умови для творчого їх самовираження. Гра в навчальному процесі забезпечує учням свободу дій, навіть в наслідуванні дії вона вносить щось своє, що забезпечує результативність навчальної діяльності [23, с.13].

Отже, проведені дослідження показують, що у вітчизняній та зарубіжній науці взагалі відсутні стійкі погляди на класифікацію ігор й дидактичних зокрема, що не дає можливості віднести ту чи іншу гру до певної групи. Також відсутній чіткий підхід до визначення дидактичного статусу ігор. Вчені відносять дидактичну гру до методів навчання (Н. Волкова, Н. Мойсеюк, В. Ярмаченко), до прийомів навчання (З. Істоміна), до форм навчання (В. Семенов, Л. Кондрашова), до видів навчання (О. Дон, Н. Кудикіна, А. Прутченков), до засобів навчання (О. Савченко, Н. Яременко)[20, с.15].

Таким чином, ігрове навчання цілком закономірно посідає належне місце в сучасних загальноосвітніх школах, оскільки навчання з використанням ігор максимально стимулює пізнавальну діяльність учнів, їхню ініціативність,

самостійність, творчу активність, що відкриває можливості для навчання.

Дидактичні ігри є творчою формою навчання, виховання та розвитку здобувачів освіти. Дидактичні ігри можна використовувати при навчанні будь-яких предметів, оскільки вони розвивають спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, мову, сенсорну (сенсорне) орієнтування, кмітливість. Сучасна педагогіка, яка орієнтується на ігрові форми навчання, має в собі можливість ефективної взаємодії між учителем і учнем, виробництвом та майстрами виробничого навчання, і спонукає до розвитку інтересу.

1.2. Формування пізнавального інтересу учнів засобами дидактичних ігор на уроках технології.

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

Зацікавленість – це базовий етап орієнтування, пов'язаний з новизною предмета. Учні можуть цікавитися предметом, але не проявляти бажання пізнати його суть. Це ситуативний інтерес. Він виникає швидко і так само швидко зникає. Як зазначила Анікеева, дитину не можна силою змусити здобувати освіту. Насправді, якісна освіта – це коли в учнів з'являється інтерес до отримання знань.

Допитливість – характеризується прагненням більш детально ознайомитися з предметом, розширити свої пізнання за межі видимого і чутного. На цьому етапі інтерес виражається у здивуванні й бажанні дізнатись щось нове. Школярів більше цікавить не стільки принцип дії, скільки механізм, за допомогою якого вона виникає. Отже, інтерес до окремих факторів більше не проявляється на поверхні, але він ще недостатньо поширений в процесі навчання, щоб виявляти закономірності[53].

Стадія пізнавального інтересу полягає в тому, що у школярів виникають не тільки проблемні питання чи потреба в пізнавальних ситуаціях, але і прагнення самостійно її вирішувати. Увага учня зосереджена не на отриманні

готового матеріалу, який він вивчає, а на проблемах пізнавальних завданнях, які необхідно вирішити. Найбільш ефективними для навчання є ситуації, в яких учні активізують свій пізнавальний інтерес. До таких ситуацій відносяться завдання, наприклад: «Я маю відстоювати свою думку перед класом», «Участь в обговоренні та діалозі проблемних ситуацій», «Знайдіть кілька варіантів вирішення конфліктної/пізнавальної проблеми».

Це перші кроки на шляху до формування пізнавального інтересу. Другим кроком будуть спеціальні методи:

1) Навчальна дискусія. Це дуже ефективний метод, який широко використовуються в різних навчальних закладах. Суть цього методу полягає в обміні думками з певного питання та створенні ситуації для пізнавальної дискусії. Для цього активно використовуються різні наукові точки зору на ту чи іншу тему.

2) Пізнавальні ігри. Спеціальні ігри, що імітують реальність, з якої учням пропонується самостійно знайти вихід. Пізнавальний інтерес проявляється завдяки активній участі кожного учня в цій діяльності.

Видатний психолог С. Л. Рубінштейн стверджував, що для формування пізнавального інтересу необхідні різноманітні фактори, найважливішим з яких є підтримання стабільно високого рівня складності та інтенсивності навчання. У той же час нам також потрібен елемент гри [49,с.25].

Всі етапи прояву інтересу тісно взаємопов'язані, переплітаються і можуть існувати навіть на одному й тому ж самому уроці.

Виникнення інтересу тісно пов'язане з тим, як учитель його стимулює й підтримує.

Отже, інтерес – це складна динамічна система, в якій продуктують емоції, воля та інтелектуальні процеси.

Інтерес до навчальних предметів не є постійним. Він може розвиватися безперервно, супроводжуючи весь процес становлення особистості. Важливо підкреслити, що саме цікаве викладання призводить до навчання з інтересом. Тому їх сукупність слід вважати одним з головних критеріїв цінності

освітнього процесу. Цікаве навчання, формуючи пізнавальний інтерес школярів, розвиває їхню допитливість, старанність, бажання працювати й, головне, перетворює знання в переконання[48].

Пізнавальний інтерес являє собою складну органічну єдність взаємопов'язаних інтелектуальних і емоційно-вольових процесів. Така складна психологічна структура дозволяє бачити в цьому феномені значну спонукальну силу до активного навчання.

Особливість пізнавального інтересу полягає у тенденції людини, що володіє пізнавальним інтересом, поглибитися в суть пізнаваного. Ця специфіка проявляється в певних характеристиках або властивостях пізнавального інтересу, які характеризують дане явище з достатньою повнотою.

Особливості пізнавального інтересу визначаються трьома факторами. Серед них відповідно можна виділити три групи властивостей:

- властивості пізнавального інтересу, обумовлені змістом навчального процесу;
 - властивості пізнавального інтересу, обумовлені особистістю учня;
 - властивості пізнавального інтересу, обумовлені методикою викладання,
- у якій проявляється діалектичний зв'язок різних рівнів пізнавального інтересу: від інтересу, як засобу навчання до інтересу як риси особистості учня.

Отже, теорія і практика показують, що формування пізнавального інтересу в учнів – це складний і досить трудомісткий шлях.

Підсумовуючи все вищесказане, пізнавальну активність можна визнати, як особистісну властивість, що формується, закріплюється й розвивається в результаті особливим чином організованого процесу пізнання й з урахуванням індивідуальних і вікових особливостей учнів.

Відтак, за яскравістю проявів вищезазначених показників виокремлюємо ознаки 4-х рівнів пізнавальної активності учнів на уроках технології. Перший рівень – нульовий, наступний рівень – відносна активність, перехідний щабель від нульової до стабільної виконавської позиції учня у навчально-виховному

процесі. Далі йдуть виконавський і творчий рівні пізнавальної активності учнів (див. табл. 1.2.1).

Таблиця 1.2.1

Ознаки рівнів сформованості пізнавального інтересу учнів на уроках технології

Рівень	Ознаки розвитку пізнавальної активності учнів
Нульовий рівень	<ul style="list-style-type: none"> – емоційне включення учня на окремих етапах уроку; – небажання брати участь у самостійній навчальній роботі; – очікування тиску з боку вчителя; – нагромадження учнем досвіду навчальної роботи через засвоєння вже готових зразків; – індиферентний (пасивний) стан учня в ході всього уроку; – яскрава реакція на дзвоник з уроку; – відсутність прагнення до поглиблення і розширення знань з технології та способів їх засвоєння; – засвоєння, відповідно до теми конкретного уроку; – повторення за зразком практичної роботи; – намагання користуватися технологічною картою; – невисока успішність.
Відносно активний рівень	<ul style="list-style-type: none"> – прояв позитивного емоційного ставлення у певних ситуаціях; – наявний пізнавальний інтерес до окремих тем чи розділів курсу технології ; – розуміння, запам'ятовування і легке відтворення основних знань, володіння способами їх засвоєння; – нерегулярне виконання домашніх завдань;

	<ul style="list-style-type: none"> – невисока пізнавальна самостійність; – демонстрація готовності на емоційному рівні до вирішення навчального завдання, але можлива відмова від його завершення при зіткненні із труднощами; – цілісне уявлення про природні та суспільні явища, вміння вести спостереження за навколишнім середовищем; – достатнє володіння матеріалом; – нестабільна успішність.
<p>Виконавчо-активний рівень</p>	<ul style="list-style-type: none"> – наявність потреби у знаннях і їх розширенні; – стійке емоційно-позитивне ставлення до вивчення технології; – систематичне виконання домашніх завдань, відповідальність; – охоче включення у різні форми навчальної роботи; – усвідомлене сприйняття навчального завдання; – здатність організувати пізнавальну діяльність за зразком; – пропонування оригінальних шляхів вирішення завдань; – робота переважно самостійно за підтримкою вчителя; – уміння застосувати на практиці засвоєні знання; – чітке уявлення про компоненти природи і просторову організацію господарства; – пояснення причинно-наслідкових зв'язків в природі і господарстві; – майже безпомилкова робота з матеріалом (тканиною, нитками, голками тощо) – успішність на достатньому рівні.

Творчий рівень	<ul style="list-style-type: none"> – внутрішня пізнавальна мотивація; – стійке емоційно-позитивне ставлення до пізнання природи; – смислове запам'ятовування навчального матеріалу; – бажання за власною ініціативою організувати різновиди пізнавальної діяльності на уроці та поза ним; – творче ставлення до розв'язання пізнавальних завдань, прагнення знайти свій підхід до нового завдання; – ініціативність та самостійність у пізнанні; – стійкість вольових зусиль; – сформованість власного стилю навчально-пізнавальної діяльності; – застосування наукової термінології, аргументація своїх тверджень і висновків; – аналіз та використання джерел інформації; – висока успішність
----------------	--

Розвиток пізнавальної активності учнів вимагає від вчителя не тільки знання дидактики й методики викладання навчальної дисципліни, але й практичного застосування психолого-педагогічних основ формування пізнавальної діяльності учнів на уроках технології .

Цікавий матеріал, що викладається вчителем на уроці, має вимагати напруженої розумової діяльності школярів, уміння використовувати отримані учнями нові знання з вже засвоєними.

Цьому сприяє використання вчителями на уроках історій-згадок, кросвордів, ілюстрованих розповідей з невеликими помилками, різних дидактичних ігор. Деякі завдання учні можуть складати самостійно, що в значній мірі підвищує їхню цінність.

Цікавий матеріал повинен ґрунтуватись на широкому спектрі попередніх знань школярів. Це положення сприяє тому, що учні змушені читати додаткову літературу і самостійно шукати відповіді за межами підручника.

При виборі нового матеріалу, що виноситься вчителем для самостійного опрацювання, варто враховувати інтереси і потреби учнів. Ця вимога має подвійну мету: по-перше, це дає вчителю можливість сформувати інтерес до досліджуваного предмета за рахунок наявного інтересу до іншого предмету; по-друге, це дозволяє зробити особливо цікавими узагальнюючі уроки, на яких наводяться приклади використання отриманих знань в різних сферах життя, які найбільше цікавлять учня.

Останнім часом все більше вчителів повною мірою використовують дидактичні ігри та окремі елементи гри на своїх уроках. Гра – це форма трансформаційної творчої діяльності, яка тісно пов'язана з іншими видами навчальної діяльності. У дидактичних іграх обов'язково повинні брати участь всі учні.

Суттєвою особливістю дидактичних ігор є наявність чітко визначених цілей навчання та відповідних освітніх результатів. Основними структурними компонентами дидактичної гри є: *ігровий задум, правила гри, ігрові дії, пізнавальний зміст або дидактичні завдання, устаткування і результат гри.*

Ігровий задум, як правило, відбитий у назві гри. Це закладено в дидактичній роботі, яку необхідно вирішувати в ході навчального процесу. Ігровий задум часто представлений у вигляді питань, які проєктують хід гри, або у вигляді загадок. У будь-якому випадку, він надає грі пізнавальний характер і вимагає від учасників певних знань.

У кожній грі є свої *правила*, що встановлюють послідовність дій і поведінку учасників, сприяють створенню робочого настрою під час уроку. Правила дидактичної гри розробляються з урахуванням мети уроку та індивідуальних здібностей учнів. Це створює необхідні умови для прояву самостійності, наполегливості, розумовій активності. Крім того, правила гри

виховують в учнів уміння керувати власними діями, поведінкою, поважати учасників гри і думку колективу.

Ігрові дії регламентуються правилами гри і надає можливість внести свій вклад в пізнавальну активність учня, продемонструвати його здібності і використовувати знання, вміння і практики, набуті на уроці.

Устаткування дидактичної гри – це наявність технічних засобів навчання: фільми, слайди, музичні інструменти, роздавальний матеріал, нагороди для учасників гри тощо.

Завершальним етапом дидактичної гри є вирішення поставлених навчальних завдань. Це приносить учням моральне і розумове задоволення. Для вчителя результат гри – це показник рівня досягнень учнів у засвоєнні матеріалу й умінь застосовувати наявні знання на практиці.

Спостерігаючи за процесом трудового навчання, можна зробити висновок, що учні важко засвоюють та запам'ятовують спеціальну термінологію будь-якого виду робіт. Розгадування кросвордів сприяє формуванню у дітей пізнавального інтересу, спонукає до читання технічної, довідкової, науково-популярної літератури, допомагає засвоїти відповідну термінологію. Такі інтелектуальні ігри розвивають та тренують пам'ять, загострюють кмітливість, виробляють наполегливість, здібність логічно мислити, аналізувати, порівнювати, орієнтуватися у сучасній інформації, обирати потрібні знання [39].

Кросворд (англ. «cross» – перехрестя і «word» – слово) – це задача-головоломка, яка складається з заповнення рядів клітинок, що перехрещуються (по вертикалі і по горизонталі), словами. Розгадування слів здійснюється за списком їх визначень. Бувають кругові та діагональні кросворди, у яких клітинки для вписування літер розташовані по колу від номера або по діагоналі. В залежності від віку учнів, рівня їх підготовки можна використовувати у 5-6 класах прості кросворди, а у 7-9 класах – складні.

Використовують також чайнворди та кросчайнворди. Чайнворд (англ. «chain» – ланцюг і «word» – слово) – гра-задача, що складається з ланцюжка

слів, у якому остання буква попереднього слова є першою у наступному. Кросчайнворд поєднує елементи чайнворда та кросворда. Слова кросчайнворда поєднуються в ланцюжок, який, петляючи, утворює перехрестя, що нагадують кросворд [11].

Доцільно використовувати кросворди і чайнворди з метою перевірки та закріплення знань учнів на уроці. Так, М. Вовковинський пропонує застосовувати кросворди при вивченні таких тем з трудового навчання та технологій, як от: робота з харчовими продуктами, ручна і механізована обробка тканин, сільськогосподарська праця, електротехнічні роботи. Створеним кросворди можна використовувати, перевіряючи знання учнів на різних етапах уроку, на підсумкових заняттях, а також з профорієнтаційною метою. Деякі з кросвордів розроблені у вигляді казки, відгадуючи персонажі якої, учні заповнюють клітинки з ігровим завданням [6-7].

Так, Р. Гуревич пропонує використовувати технічні кросворди при проведенні позаурочної роботи з трудового навчання та техніки, бо це – своєрідна гімнастика розуму, що має як пізнавальну, так і виховну цінність [11].

Спостереження, бесіди з учнями та вчителями показують, що багато дітей не виявляють інтересу до вивчення розділу «Сільськогосподарська праця». Це у значній мірі обумовлене тим, що матеріал, який вивчається, здається школярам відомим та їй подається він у нецікавій формі. У цьому випадку доречно проводити такі уроки у ігровій формі, організовуючи вікторини з сільськогосподарської тематики, ділові ігри.

Учням також цікаво розгадувати загадки. Такі завдання виконуються окремими учнями або всіма разом, змагаючись у швидкості та повноті відповідей.

Чимало вчителів під час виконання практичної роботи проводять змагання між учнями «Справа майстра боїться», «Найкраща швачка» та ін., що сприяє підвищенню якості виконання завдань, активізує процес навчання, виховує позитивне відношення до праці. Так гру-змагання «Справа майстра

боїться» проводять у 5 класі. Вона складається з декількох конкурсів і побудована на добре відомім дітям цього віку матеріалі: казках, загадках, прислів'ях про працю і працелюбність. У ході гри діти демонструють свої вміння працювати з аплікацією, конструювати, моделювати. Виконуючи завдання конкурсів, учням необхідно: назвати прислів'я про працю; обрати будь-який інструмент та назвати, який казковий герой їм користувався; одягнути персонажі казок за допомогою клею, ножиці та різнокольорового паперу; за описом визначити, з якої казки та чи інша машина, зробити креслення, скласти принципову схему її роботи, намалювати зовнішній вигляд; виготовити із заготовок-розгорток цеглинки та збудувати казковий дім тощо [50].

Отже, інтерес є формою прояву пізнавальної потреби, оскільки забезпечує спрямованість на реалізацію цілей діяльності особистості, яка сприяє орієнтуванню, оволодінню новими фактами, більш повному та детальному відображенню дійсності. Стійкість інтересу виражається в довго тривалості його збереження і в його інтенсивності. Про стійкість інтересу свідчить перенесення труднощів при виконанні діяльності, яка не представляє інтересу для людини, але її досягнення є умовою для виконання діяльності, яка представляє інтерес для людини. Оцінка широти або вузькості інтересів, в кінцевому результаті визначається їх змістовністю та важливістю для конкретної людини.

1.3. Педагогічні умови формування пізнавального інтересу учнів засобами дидактичних ігор на уроках технології.

Питання розвитку пізнавального інтересу у навчальному процесі чітко проявляється у працях В.О. Сухомлинського. Він стверджував, що повноцінне виховання передбачає “розвиток у дітей пізнавальної потреби, яка спрямована не тільки на шкільні учбові предмети, але й на всю оточуючу їх дійсність ” [52].

Проблема створення шляхів для розвитку пізнавальних інтересів учнів особливо актуальна у наш час.

Передусім необхідно сказати, що саме поняття «умова» тлумачиться ними далеко неоднозначне.

Так, С.Н.Брунова вважає, що „ умова ” - це правило, що забезпечує нормальну роботу чого-небудь.

Науковець Н.Т.Федорець тлумачить „ умову ” як філософську категорію, що виражає відношення предмета до оточуючих його явищ, без яких він ефективно існувати не може. Сам предмет виступає як щось обумовлене, а умова - як зовнішня відносно предмета багатоманітність відносно об'єктивного світу. На відміну від причини, що породжує те чи інше явище, умова становить те середовище, у якому останнє виникає, існує і розвивається[36, с.22].

Таким чином, слід визначити, що умови повинні відображати суттєві характеристики процесу і предмету під час освітнього процесу у колективі.

Тому однією з умов є створення позитивного емоційного клімату.

На уроках рекомендується створювати ділову атмосферу, діловий стиль вчителя і учнів, взаємини між учнями. Потрібна чуйність вчителя, його бажання допомогти учневі, надавши максимально повну, правильну і самостійну відповідь, підтримка під час труднощів, поради при застосуванні знань на практиці.

Якими б не були умови, що визначають життя і діяльність людини, вони стають ефективними тільки тоді, коли здатні проникнути в сферу емоційних відносин і закріпитися в ній. Емоції впливають на всі сфери людського життя, включаючи процес навчання. У літературі є переконливі докази того, що емоції є одним з найважливіших факторів регуляції процесів пізнання. Так, емоційне забарвлення є однією з умов, що визначає довільну увага й здатність до запам'ятовування. Воно може істотно полегшити або ускладнити будь-яку регуляцію цих процесів. Існує дуже чіткий зв'язок між ставленням до навчання й емоціями. Все це безпосередньо відбиває слід на формуванні пізнавального інтересу учнів на уроках технології.

Вчитель може говорити загадковими інтонаціями, знижувати або підвищувати голос. Іноді гру можна оголосити від імені казкового героя. Вчитель пропонує гру ненав'язливо, створюючи атмосферу невимушеності. Не варто змушувати дитину грати – її потрібно зацікавити.

Дуже важливо вчителю встановити добрі, доброзичливі відносини з учнями нульового рівня пізнавальної активності. Основним прийомом тут є «емоційне поглажування», до якого належать: звертання до учня тільки на ім'я; опора на похвалу, на схвалення, на добрий приємний тон [19, с. 55]. У класі, де з таким рівнем пізнавальної активності більшість учнів, учителю можна поради також проводити хвилинки психологічного розвантаження, або «емоційної підзарядки». До них належать жарти, топонімічні цікавінки, загадки, скоромовки, прислів'я, народні прикмети.

Під час уроку учні з відносно-активним рівнем пізнавальної активності потребують допомоги вчителя, якій при необхідності допоможе зняти інтелектуальну втому, перебороти вольову апатію, стимулювати пізнавальний інтерес. У практиці роботи вчителів присутні такі прийоми активізації діяльності цих учнів: дозована допомога і підтримка у ході самостійної роботи; засвоєння прийомів самоконтролю навчальної діяльності; надання приписів (план характеристики території, технологічного об'єкта, виконання практичної роботи тощо); поетапне виконання завдання із контролем з боку вчителя; коментоване виконання завдання; виготовлення наочного приладдя, засобів наочності (муляжів, екранних засобів, схем); есе, технічний опис; захист і презентація кросвордів, фотогазет; підбір питань до тексту; кроси і тренінги, веб-квести[18].

Для створення ситуації успіху необхідно підвищити інтерес учнів до знань, збільшити потребу в більш глибокому і повному їх засвоєнні, розвивати ініціативу та самостійність в роботі, щоб в процесі навчання учні не тільки володіли встановленою системою наукових знань, умінь та навичок, але й розвивали свої пізнавальні здібності та творчі сили, володіли найбільш досконалою системою самостійної роботи.

Вчитель повинен підвищити інтерес до вивчення обслуговуючої праці, та володіти методами стимулювання навчальної діяльності учнів [16,с.40].

Методи стимулювання – це методи, спрямовані на формування позитивних мотивацій до навчання, що стимулюють пізнавальну активність і сприяють збагаченню учнів навчальною інформацією. До них відносять методи формування пізнавальних інтересів та методи стимулювання обов'язку й відповідальності у навчанні[32].

Методи формування пізнавальних інтересів включають в себе:

-Як забезпечити успішне навчання – як вчителі можуть допомогти учням, які відстають, і розвинути інтерес до знань і бажання досягти успіху. Цей метод ефективний при роботі з учнями, які мають проблеми з навчанням. Вчитель надає такому учневі допомогу доти, поки він наздожене однокласників і отримає першу хорошу оцінку, яка піднімає настрій, надає усвідомлення власних можливостей і на цій основі показує прагнення закріпити успіх. Уважно спостерігаючи за навчальною діяльністю кожного учня, вчитель може своєчасно прийти на допомогу тому, кому вона потрібна. Це запобігає появі прогалин у знаннях окремих учнів і водночас усуває причини незадоволення й небажання вчитися. Забезпечення успіху у навчанні ефективніше, коли в учнів підвищують віру у власні сили, проявляють почуття власної гідності[41].

-Метод пізнавальних ігор - спеціально розроблені, захоплюючі та веселі/пізнавальні заходи, які мають величезний вплив на засвоєння учнями знань, умінь і навичок. Ігри в навчальному процесі створюють емоційне середовище для відтворення знань, сприяють засвоєнню навчального матеріалу, створюють сприятливу атмосферу для навчання та доброзичливій діяльності, знижують втому і стрес[40].

- Метод створення ситуації інтересу в процесі викладання навчального матеріалу - використання цікавих історій, гумористичних уривків, якими легко привернути увагу учнів. Особливо велике враження справляють на учнів цікаві випадковості, несподіванки[3].

- Метод створення ситуації новизни навчального матеріалу - у навчальному процесі кожного уроку вчитель прагне підкреслити набуті здобувачами освіти знання, створюючи морально-психологічну атмосферу, в якій вони отримують моральне задоволення від того, що учні інтелектуально вирости. Якщо учні відчують, що їхні знання, словниковий запас збагатилися, вони цінуватимуть кожну хвилину, проведену в школі, і намагатимуться ефективніше працювати над собою[41].

-Методи стимулювання обов'язку і відповідальності у навчанні.

Ці методи передбачають пояснення школярам соціальну та особистісну значимість освіти; висування вимог, дотримання яких означає виконання ними свого обов'язку; спонукання до сумлінного виконання обов'язків; оперативний контроль за виконанням вимог і при необхідності, вказувати на недоліки, та зауваження[35; 32].

Почуття відповідальності розвиваються залученням відстаючих учнів до повторного виконання зразків роботи (варіантів тесту) сильніших (наприклад, запропонувати переклад складнішого тексту, чи біологічних вправ).

Для забезпечення успіху в навчанні важливим компонентом є стимулювання процесу навчання [51]

Успіх пов'язаний, перш за все, з відчуттям радості, емоційного підйому, які людина відчуває в результаті виконаної роботи. Запамятавши ці позитивні емоції, суб'єкт діяльності виконує аналогічне завдання наступного разу. Все це сприяє формуванню активного і діяльнісного ставлення учня до пізнання, стимулює його пізнавальну активність[33].

Відчуття успіху та невдачі є найсильнішим фактором активізації освітньої діяльності, заснованої на принципі гуманізації навчання.

Таким чином, ситуацію успіху у пізнавальній діяльності можна представити як комплекс оптимальних прийомів, що сприяє включенню кожного учня в активну навчальну діяльність на рівні його потенційних

можливостей і розвиває ці можливості, впливаючи на емоційно-вольову й інтелектуальну сфери особистості школяра [19].

Існує чимало прийомів навчальної діяльності, які сприяють переходу учнів на якісно вищий рівень пізнавальної активності. Серед них прийоми: «Дивуй», «Займи позицію», «Вірю – не вірю», «Так - ні», «Пізнайко», «Дивовижне поруч», «Несподівані факти» тощо. Крім того досить дієвими є прийоми на активізацію пізнавальної діяльності класу, кожного учня.

Технологічний практикум – система практичних завдань, які забезпечують становлення в учнів практичних умінь і досвіду роботи з різними джерелами інформації – діаграмами, графіками, звідними таблицями, описами, ілюстраціями, фотографіями, картами, схемами тощо, які конкретизують поняття навчальної теми [18].

Технологічний крос – процедура активізації діяльності учнів, вона полягає у необхідності швидко, чітко і правильно закінчити речення, що складає частину технологічного опису. Наприклад, «як обробляються овочі ... »; «особливий тип стилю в одязі, називається...» та ін. [18].

Технологічний тренінг або експрес-опитування (бліц-опитування) – швидке опитування всіх учнів за змістом матеріалу за допомогою тестів із наступною взаємоперевіркою у парах [18].

«*П'ять речень*» – процедура систематизації знань учнів, вона полягає у необхідності швидко, чітко і правильно сформулювати образ, охарактеризувати поняття за допомогою лише 5 речень [18].

Практичні завдання та задачі, засновані на конкретних фактичних матеріалах, переводять освітню інформацію в особистісні аспекти кожного учня.

Відтак, організація діяльності учнів повинна ґрунтуватись на моделюванні реальних процесів, спільному вирішенні проблем на основі аналізу обставин та відповідної ситуації. Саме у такий спосіб учні вчаться бути гуманістичними, демократичними, культурно спілкуватися з оточуючими,

критично мислити, приймати продумані рішення і поважно ставитися один до одного.

Висвітлені педагогічні умови, якщо вони реалізуються в комплексі, сприяють розвитку пізнавальної активності, інтересу учнів на уроках технології.

Висновки до першого розділу

Грунтуючись на аналізі психолого-педагогічної літератури, можна сказати, що під пізнавальним інтересом мається на увазі вибірково спрямованість школярів, спрямовану до галузі пізнання, до її предметного змісту й до процесу оволодіння знаннями; дидактична гра є потужним інструментом розвитку учнів, оскільки в ході гри розвивається не тільки пізнавальний інтерес, але і підвищується якість знань, та самостійність. Пізнавальний інтерес в навчанні проявляється та важливий його вид – інтерес до пізнання. Його галузь – пізнавальна діяльність, в процесі якої освоюється зміст навчальних предметів, а також методи і навички, необхідні для отримання освіти.

В учнів одного і того ж класу пізнавальний інтерес може мати різний рівень розвитку і різний характер прояву, що обумовлено різним досвідом, методами індивідуального розвитку. В ньому проявляється єдність об'єктивних і суб'єктивних сторін пізнавальної діяльності.

Під поняттям дидактична гра мається на увазі навчальна діяльність учнів (індивідуальна, парна, групова й колективна), що включає змагання й самодіяльність у засвоєнні програмних знань, умінь і навичок, набуття досвіду пізнавальної діяльності й спілкування в процесі ігрового навчання.

Формування пізнавального інтересу учнів на уроках технології за допомогою дидактичних ігор буде проходити набагато ефективніше, якщо вчитель створює певні виховні умови для його роботи, до яких ми в першу чергу можна віднести: створення позитивного емоційного клімату на уроках;

розпізнавання й урахування труднощів, що виникають при проведенні дидактичних ігор; створення ситуацій успіху на уроці.

РОЗДІЛ П

МЕТОДИЧНА РОБОТА З ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ УЧНІВ ЗАСОБАМИ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЇ

2.1. Виявлення вихідного рівня пізнавального інтересу учнів на уроках технології.

Досвід роботи вчителів переконує в тому, що правильна організація і методика проблемного навчання на уроках технології важливі для розвитку і формування пізнавальних інтересів. Це залежить від наявності освітніх умов. Експерименти з даної проблеми проводились на базі Кременчуцької гімназії № 18 м. Кременчука у 8-9 класах. Була проведена дослідницька робота, мета якої полягала в тому, щоб визначити стан проблеми використання дидактичних ігор на уроках технології як засобу формування пізнавального інтересу учнів, з'ясувати ставлення учнів до навчання і до розділу «Творче застосування традиційних і сучасних технологій декоративно-ужиткового мистецтва».

Дослідно-експериментальна робота проводилась в три етапи.

I етап.

Констатувальний експеримент вирішує наступні задачі:

- виявити ефективність використання дидактичних ігор та завдань, як засобу формування пізнавального інтересу учнів, вчителями на уроках технології;
- з'ясувати ставлення учнів до уроків технології;
- з'ясувати рівні пізнавального інтересу учнів.

II етап включає в себе:

- розробку проблемних завдань та ситуацій на уроках технології;
- введення спеціальної розробки в практику школи;
- організацію і проведення експерименту.

III етап.

Цей етап має на меті перевірити ефективність розробки і апробованої дослідно-експериментальної роботи.

В ході констатувального експерименту ми використали наступні методи дослідження:

- метод теоретичного аналізу наукової літератури по дослідній проблемі;
- метод анкетування;
- метод бесіди;
- метод включеного спостереження;
- метод експериментального оцінки.

На етапі констатувального експерименту нами вирішувались наступні задачі:

1) виявити рівень знань учнів з технологічної освіти;

2) виявити рівень мислення учнів:

- високий (творчий) - учні визначають важливі характеристики, обґрунтовують свої рішення, прогнозують і передбачають наслідки своїх дій. Учні визначають важливі ознаки та пропонують рішення дидактичних ігор, але їм важко обґрунтувати свої рішення та передбачити результати;

- середній (репродуктивний) - учень підкреслює лише окремі важливі ознаки дидактичної гри, не вміє її аналізувати, не виходить за межі відомих правил, віддаючи перевагу діям за моделями.

- низький (інтуїтивний) – учень утруднюється у визначенні суттєвих ознак дидактичної гри, діє за інтуїцією, не вміє пояснити та обґрунтувати свої дії.

3) виявити частоту використання проблемного навчання на уроках технології;

4) виявити педагогічні умови, забезпечуючи результативність проблемних завдань на уроках технології.

Враховуючи визначені у попередньому розділі критерії сформованості пізнавальної активності учнів, якими є: сформованість пізнавального інтересу;

міра і ступінь пізнавальної самостійності; кількість та якість виконаного завдання; сформованість прийомів пізнавальної діяльності; ступінь емоційно-вольових проявів у ході навчальної діяльності; рівень навчальних досягнень і ознаки 4-х рівнів – нульового, відносно-активного, виконавчо-активного, творчого, було розроблено діагностичну методику, яка включала:

- тестову діагностику наявного рівня загальної активності учнів (див. Додаток А);
- діагностичну контрольну роботу на змісті попередньо вивчених розділів і тем з технології 8-9 класів;
- спостереження і фіксацію проявів показників пізнавальної діяльності школярів під час роботи на уроках технології, зокрема: дії із засобами навчання технології (технологічними картами, схемами, довідниками); емоційна включеність у діяльність; наполегливість у діяльності; прагнення до самостійності дій.

Проведене тестування учнів 9-го класу надало можливість виявити ступінь тривожності, наявність негативних переживань, існуючу пізнавальну активність, а також загальний рівень активності учнів.

Так, з'ясувалося, що серед 24 учнів 9-го класу 23,1% мають високий рівень тривожності, при цьому досить часто обраними були такі твердження, як-от: «я незадоволений собою», «я нервуюся», «я невдаха» тощо. Домінування негативних емоцій виявили 35,6% школярів, які вказали, що майже завжди нестримані, запальні, гніваються, коли через чужі помилки мають діяти повільніше, роздратовані, коли їх не хвалять за гарну роботу тощо. У цілому, за результатами тесту, високий рівень пізнавальної активності виявили 35,6% восьмикласників, 52,8% – середній, решта – 11,6% низький.

Узагальнення результатів виконання тесту показало, що резерв підвищення активності учнів у навчальному процесі існує, адже загальний рівень активності виявився у 33,5% учнів, середній – у 53,8%, низький – у 9,7%,

проте необхідно вжити спеціальних заходів щодо зменшення напруженості, тривожності учнів у навчальному процесі.

В рамках нашого дослідження ми провели анкетне опитування учнів 9 - х класів. Дев'ятикласника було запропоновано визначити рівні розвитку пізнавального інтересу до уроків технології й установити: низький (Н), середній (С), високий(В) рівень. Дані були занесені в таблицю.

Таблиця 2.1.1.

Визначення рівня пізнавального інтересу до уроків технології

Рівневі показники	Рівні %		
	Н	С	В
1. Позитивне відношення й інтерес до уроків технології	34	41	25
2. Володіння технічними вміннями, навичками, прийомами, засобами і знаннями	39	39	22
3. Почуття впевненості в успіху, стимулювання	45	31	24
Загальний % показник рівнів пізнавального інтересу до уроків технології	39,3	37	24

Аналіз таблиці визначення рівнів пізнавального інтересу дев'ятикласників до уроків технології дозволяє говорити про те, що в учнів в основному переважає низький рівень 39,3%, а так само середній 37%, високий же рівень складає всього 24%. Також можна відмітити те, що учні позитивно

відносяться та проявляють бажаний пізнавальний інтерес на середньому рівні у 41%. Можуть насторожити нас показники, що у 34% досліджуваних недостатня зацікавленість на уроках технології. Тож, у даній ситуації, це може свідчити про те, що учням не в повному обсязі зрозумілі зв'язки серед технологічних процесів, учні мають погану мотивацію, дітям не зовсім зрозуміло як застосовувати знання та навички у реальному житті. З цього випливає, що: 39% учнів недостатньо володіють знаннями та спеціальними навичками, це призводить до виникнення почуття непевності в собі й в успішності своєї праці. Також 45% учнів відчувають те, що досить часто мають потребу в додатковій мотивації. Всього 22% дев'ятикласників мають високий рівень розуміння технологічних процесів, мають спеціальні навички та вміння, розуміють як правильно та безпечно працювати з технологічним оснащенням, вміють досить майстерно працювати з матеріалами та знають їх властивості та методами роботи з ними. На мою думку, даній невтішній ситуації можна зарадити, правильно використовуючи та підбираючи дидактичні ігри під час уроків з технології.

Під час нашого дослідження ми намагалися визначити рівень якості знань, отриманих на уроках технології. Результати нашого дослідження були вписані до таблиці 2.1.2.

Таблиця 2.1.2.

Рівні якості знань учнів

Показники	Експериментальний				Контрольний			
	Рівні знань				Рівні знань			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Чітка послідовність	44	35	10	11	44	34	15	7

операцій при роботі з практичними								
Здатність згадувати та використовувати правильний спосіб діяльності	45	31	12	12	47	31	12	10
Вміння використовувати різні підходи для вирішення одного завдання	35	41	13	11	35	45	16	4

Аналіз даних показує, що у учнів двох класів мають приблизно однакову якість знань, тобто переважає якість знань на більш низькому рівні. Учні не можуть застосовувати свої знання на практиці, вони не знають правильності своїх дій.

Отримані дані свідчать про те, що відтворююча активність учнів та описове навчання значною мірою переважають над навчальним процесом, і що використання дидактичної гри створює труднощі для більшості учнів при вирішенні завдань. Хоча саме дидактична гра спонукала б учнів до самостійного міркування та вирішення проблем.

Висновок можна зробити наступний: учителі мають обирати такі форми і методи роботи, які стимулювали б пізнавальні інтереси учнів.

2.2. Методична робота з формування пізнавального інтересу учнів засобами дидактичних ігор на уроках технології.

Результати підтверджуючого експерименту служать основою для проведення формувального експерименту, метою якого є експериментальна

перевірка освітніх умов для підвищення пізнавального інтересу учнів до технології з використанням індивідуальних завдань, розроблених спеціально для навчання..

В ході формувального експерименту ми прагнули:

- забезпечити зв'язок теорії зі шкільною практикою;
- залучити школярів до активного співробітництва;
- підвищити зацікавленість учнів в отриманні глибоких знань з уроків технології. З цією метою нами було проведена серія уроків у шостому класі з використанням індивідуальних завдань різного рівня складності.

Програма дослідно-експериментального навчання з підвищення пізнавального інтересу учнів до вивчення технології за допомогою дидактичних ігор проходила в декілька етапів.

- 1 етап. Вироблення позитивного відношення й інтересу в старшокласників до використання дидактичних ігор на уроках технології.
- 2 етап. Включення учнів у процес проведення дидактичних ігор.
- 3 етап. Контроль за результатами впливу дидактичних ігор на підвищення пізнавального інтересу учнів та якості знань.

У дослідно-експериментальній роботі ми виходили з того, що якість знань підвищується, якщо матеріал засвоюється старшокласниками за допомогою дидактичних ігор. Результати підтверджуючих експериментів показали, що серед значної частини старшокласників спостерігається пасивне або негативне ставлення до вивчення технології. Ця частина учнів не виявляє пізнавального інтересу, належної завзятості в оволодінні теорією, а звідси і небажання вивчати технологію.

Більш детально розглянемо календарно-тематичне планування з трудового навчання 9 клас (для хлопців) в таблиці 2.2.1.

Таблиця 2.2.1.

**Календарно-тематичне планування з трудового навчання 9 клас
(для хлопців)**

Зміст навчального матеріалу	Очікувані результати навчально- пізнавальної діяльності учнів	Дидактичні ігри
<p align="center">Елементи</p> <p>графічної грамоти. Розміри на кресленнях. Поняття про вигляди</p>	<p align="center">Вміти</p> <p>розбиратися у видах графічних зображень. Знати поняття кресленика та якими інструментами необхідно використовувати для їх побудови</p>	<p align="center">Дидактичні ігри:</p> <p>«Нове життя старим речам». «Далі... Далі...» «Мій власний стиль», «Дрес-код»,</p>
<p align="center">Технологія</p> <p>виготовлення м'якої іграшки</p>	<p align="center">Вміти</p> <p>розбиратися у етапах проєкування. Послідовне заповнення технологічної картки. Знати історію виникнення іграшок. Вміти оперувати спеціальними</p>	<p align="center">Дидактична гра</p> <p>«Чарівна скринька», «Склади орнамент», «Так чи ні?». «Будинок моделей»</p>

	техніками.	
Оздоблення виробів з деревини. Контурне різьблення	Знати способи оздоблення виробів з деревини. Вміти виконувати контактне різьблення.	Дидактична гра: «Аукціон», «Закінчи речення»
Метод фокальних об'єктів	Знати послідовність застосування методу фокальних об'єктів. розуміти як метод фокальних об'єктів пов'язаний із винахідництвом	Дидактична гра «Впізнай професію». «Контакт».
Технологія обробки деревини, Одержання заготовок	Розуміння способів вирівнювання поверхні заготовки. Вміти користуватися, та знати правила техніки безпеки з інструментами. Розуміти які вироби можна одержати з заготовок.	Дидактична гра «Інтер'єр», «Третій зайвий»

За нашими спостереженнями, при використанні дидактичних ігор, учні виявляють значно більший інтерес до вивчення технології.

Наведемо приклади дидактичних ігор:

Так чи ні?

Ведучий (учитель) загадує певний об'єкт (число, поняття, теорему тощо). Гравці намагаються знайти відповідь, задаючи питання до ведучого, на які можна відповісти тільки «так», «ні», «і так, і ні». Ця гра навчає уважно слухати своїх товаришів, зводячи різні факти в єдину систему. Мета цієї гри – не просто вгадати об'єкт (предмет, число і т.д.), а навчати дітей виробляти стратегію пошуку раціональним шляхом, тому після завершення гри потрібно достовірно проаналізувати саме питання.

«Далі... Далі...»

Кожній команді модератор поставить низку запитань, на які вона повинна відповісти протягом однієї хвилини. Перемагає та команда, яка за цей час відповість на більшу кількість запитань. Кожна правильна відповідь - 1 бал.

Підготовлений учень чи суддя-інформатор починає й закінчує конкурс звуковим сигналом за показаннями великого настінного годинника чи за допомогою комп'ютера, встановлених так, щоб це було видно і глядачам. Кожна відповідь – 1 бал.

«Темна конячка»

Запитання цього конкурсу присвячені якійсь постаті, факту, літературному персонажу тощо та подаються командам у формі загадки, таємниці, яку треба відкрити за характерними ознаками, притаманними тільки цьому об'єкту. Кожна правильна відповідь – 1 бал.

«Ти – мені, я – тобі»

Капітан чи хтось із команди називає підряд 2 заготовлених заздалегідь питання, на які команда суперників повинна одразу дати короткі відповіді; потім свої запитання ставить команда № 2. Кожна правильна відповідь – 1 бал.

«Гонка за лідером»

Проводиться аналогічно до конкурсу «Далі... Далі...». Вчитель може доповнити конкурсну програму будь-якими завданнями творчого характеру. Наприкінці гри журі підбиває підсумки, нагороджує переможців та

переможених призами.

Що в кулаці?

Мета: розвиток уваги, швидкості реакції.

Хід гри. У кулаці може бути шпилька, нитка чи інші невеличкі інструменти або матеріали, з якими учні будуть працювати під час практичної роботи. Гру доречно застосовувати при актуалізації опорних знань, щоб привернути увагу учнів. Під час гри учні ставлять запитання та, отримуючи відповіді, дізнаються, що в кулаці.

Чарівна скринька

Мета: розвиток уваги, логічного та образного мислення, пам'яті, закріплення раніше вивченого матеріалу.

Хід гри. Потрібно знайти серед запропонованих інструментів та матеріалів необхідні та пояснити їх призначення.

Гру використовують при вивченні інструментів та матеріалів необхідних для виконання будь-яких робіт (шиття, в'язання, вишивки, приготування їжі та ін.).

Аукціон

Мета: розвиток уваги, пам'яті, швидкості реакції, логічного мислення.

Хід гри. Гру проводять під час повторення термінології ручних, машинних або прасувальних робіт. Учням треба за певний час записати якомога більше термінів.

Впізнай професію

Мета: розвиток уваги, пам'яті, образного мислення.

Хід гри. Учень стоїть спиною до дошки, на якій розташований малюнок робітника будь-якої професії. Він ставить запитання до учнів класу. Відповіді на запитання допоможуть йому відгадати професію. Наприклад: На мені халат? Він білий? Я смачно пахну? Я пахну борщем?

У цьому випадку це професія повара.

Під час гри учень може стояти за щитом, на якому зображена фігура людини одягненої у вбрання робітника будь-якої професії. Декорація має отвір

для обличчя учня, учасника гри.

«ДРЕС – КОД»

Мета: розвиток естетичного смаку, окоміру, логічного та образного мислення, швидкості реакції.

Хід гри. Порівнюючи дві схожі моделі треба знайти різницю (у конструктивних деталях, довжині, оздобленні тощо).

Силует

Мета: розвиток технічних здібностей, уваги, мислення, інтересу до конструювання та моделювання одягу, просторової уяви.

Хід гри. Гру використовують при вивченні силуетів одягу. Учні отримують конверт з геометричними фігурами трикутників, квадратів, трапецій, прямокутників з яких треба скласти силует. Використовувати з однією метою можна різні фігури. Наприклад, для силуету трапеція можна використати геометричну фігуру трапеція або два трикутники з квадратом чи прямокутником. Перемагає той, хто склав найбільшу кількість силуетів.

Використовуючи різнокольорові фігури можна підбирати кольорову гаму для виготовлення одягу.

Ательє мод

Мета гри – моделювання відносин та ситуацій у певному професійному середовищі

Інструкція

Гру проводять після екскурсії у ательє мод. Між учасниками розподіляються ролі: директора, приймальниці, закрійника, кравця, замовників тощо.

Під час гри розігруються ситуації, які можуть виникнути в ательє. Учасникам необхідно знайти їх оптимальне вирішення. При підведенні підсумків гри аналізуються дії її учасників та робляться висновки щодо професійних якостей робітників різних професій

Отже, якщо традиційна освіта багато в чому не відповідає сучасним вимогам, то виникає об'єктивна необхідність у застосуванні новітніх організаційних форм виховної роботи, а саме дидактичних ігор [20]

2.3. Результати методичної роботи

Проведений експеримент допоміг з'ясувати, якою мірою запропонована розробка по впровадженню дидактичних ігор сприяє підвищенню пізнавальної активності учнів на уроках технології.

Про ефективність роботи свідчать якісні зміни таких показників:

- Ставлення учнів до вивчення технологій;
- Пізнавальна активність учнів на уроках технології;
- Рівень якості знань учнів з технологій.

У ході нашого дослідження було виявлено підвищений інтерес до вивчення теми, що вивчається в 9 класі, позитивна тенденція до підвищення рівня активності учнів.

Повторне анкетування школярів показало сприйняття учнями їх власного інтересу до предмету. Таким чином, у відповідях учнів переважали наступні:

- учні виражали своє захоплення предметом (65%);
- учні пропонували деякі нові варіанти вирішення завдань (47%);
- стали серйозно вивчати предмет (55%).

Проведений нами експеримент показав, що дидактичні ігри вплинули на підвищення пізнавального інтересу учнів, що підтверджується підсумковою контрольною роботою з технології, результати якої наведено у таблиці 2.3.1.

Таблиця 2.3.1.

Підсумкова перевірка знань

Рівні	Експериментальний	Контрольний
-------	-------------------	-------------

	Констатууючий	Формуючий	Констатууючий	Формуючий
початковий	21	11	20	21
середній	44	27	47	47
достатній	26	44	23	22
високий	9	18	10	10
Якість знань	35	64	32	32

Дані таблиці свідчать, що картина успішності в експериментальному класі набагато краща, ніж у контрольному класі. На багато краще справи і з динамікою рівнів підвищення пізнавального інтересу учнів.

Багато учнів експериментального класу самостійно виявляли схожість між досліджуваними процесами і намагалися встановити причинно-наслідковий зв'язок між ними, нехай і не завжди абсолютно точно і чітко. Але що нам цікаво, так це бажання учнів висловлювати свою думку, підтвердивши її прикладом.

В експериментальному класі таких учнів було 16%, а в класі, де навчальний процес відбувався традиційно, – 9%. Відповіді, які містили неточності або відволікали учнів, але все ж приводили до правильного висновку, отримували від 7 до 9 балів. Звертаємо увагу, що на лабораторних заняттях кількість робіт, оцінених від 4 до 6 балів, може бути зменшена на користь робіт від 1 до 3 балів.

Якщо порівнювати результати формувальних експериментів з тими, які підтвердилися, то запропонована програма стала умовою підвищення пізнавального інтересу учнів до технології за допомогою дидактичних ігор..

Було визначено шляхом підсумкового опитування, в якому учням запропонували відповісти на питання:

"Чи подобаються Вам уроки технології ?"

Результати відображені в таблиці 2.3.2.

Таблиця 2.3.2.

Відношення учнів до уроків технології

Відношення до уроків технології	До експерименту	Після експерименту
Позитивне	31%	69%
Байдуже	27%	26%
Негативне	42%	5%

Отримані результати свідчать про збільшення числа школярів, з позитивним ставленням до уроків технології, а зниження апатії зникнення негативного ставлення до предмету свідчать про ефективність методичної роботи.

На ефективність запропонованої програми вказують і такі фактори:

- підвищення активності учнів на уроці;
- виникнення інтересу до нового матеріалу;
- ґрунтовна та систематична підготовка домашнього завдання;
- зацікавленість в отриманні гарних оцінок;
- питання, які виникають в учнів у ході вивчення нового матеріалу.

Окрім навчальних навичок, дана програма внесла значні зміни у виховний процес. А саме:

- учні стали більш згуртованими;
- розвинулось почуття відповідальності за отримані оцінки;
- покращились стосунки між учнями.

Аналіз отриманих даних дозволяє стверджувати, що зміла організація використання дидактичних ігор сприяла, забезпеченню ефективності розвитку пізнавального інтересу учнів.

Після проведення формувального експерименту, ми з'ясували, що значно підвищився рівень пізнавального інтересу учнів. Динаміка зросту інтересів і бажання вивчати технології наведено в таблиці 2.3.3.

Таблиця 2.3.3.

Динаміка зросту інтересів і бажання вивчати розділ «Творче застосування традиційних і сучасних технологій декоративно-ужиткового мистецтва» (в %)

п/п	Рівні	Клас			
		До експерименту		Після експерименту	
		9	10	9	10
1	Високий-творчий	19	8	20	11
2	Середній - репродуктивний	62	55	73	86
3	Низький-інтуїтивний	19	37	7	4

Отримані дані показують, що у більшості учнів значно підвищився інтерес до вивчення технології. Учні стали з цікавістю, бажанням готуватися до уроків, виконувати складні завдання, підбирати різноманітну цікаву інформацію до уроків.

Також в учнів на уроках такого типу є можливість стати співавторами вчителя і проявити свою винахідливість. Отже, використання дидактичних ігор на заняттях є одним із вирішальних чинників не лише підвищення ефективності процесу навчання в школі, а й розвитку пізнавальних здібностей учнів. Це підтверджує нашу гіпотезу дослідження та уточнює мету та завдання дослідження.

Висновки до другого розділу

У процесі дослідно-експериментальної роботи були зазначені фактори формування пізнавального інтересу учнів дидактичними іграми на уроках технології.

Підтверджуючі експерименти показали, що в учнів низький рівень пізнавального інтересу учнів. Практичне застосування дидактичних ігор в шкільній практиці знаходиться на низькому рівні. Причиною цього може бути невеликий обсяг знань про організацію такого роду занять у самого вчителя, небажання вчителя шукати стимули активізації пізнавальної діяльності учнів, відсутність творчого підходу до даної проблеми.

Зібрані дані підтверджувального експерименту дали можливість виявити труднощі в розвитку пізнавального інтересу учнів на уроках технології, використовуючи дидактичні ігри: превалювання на уроках технології репродуктивних форм і методів роботи, епізодичність проблемності у навчанні, одноманітність фронтальних форм, відсутність диференційованого підходу до організації пізнавальної діяльності учнів, недооцінка ігрових методів навчання, а також ситуацій успіху в навчально-пізнавальній діяльності, недостатній емоційний фон уроків технології. Все це вплинуло на ставлення дев'ятикласників до вивчення технології, рівень їх загальної активності, ступінь сформованості пізнавального.

Для ефективного формування пізнавального інтересу ми розробили дослідно-експериментальну програму, яка включала в себе систему уроків (урок-бесіда, комбінований, урок-гра, урок прес-конференція та інші), складену таким чином так, щоб у кожного учня враховувались його індивідуальні особливості і завдання були доступними.

Експеримент показав, що використання дидактичних ігор на цих уроках підвищує рівень знань учнів. Крім того, зростає пізнавальний інтерес до вивчення розділу «Творче застосування традиційних і сучасних технологій декоративно-ужиткового мистецтва». Після проведення дослідної роботи і

впровадження в шкільну програми результати експериментів показали, що якість знань учнів значно покращилась.

Крім того, більшість учнів схильні до підвищення пізнавального інтересу. Низького рівня пізнавального інтересу практично не буває.

Отже, експеримент показав, що проблема яку ми поставили перед собою вирішена, а завдання виконані.

ВИСНОВКИ

Проведене нами дослідження свідчить про те, що в системі заходів, спрямованих на розвиток пізнавального інтересу учнів, використання дидактичних ігор займає одне з основних місць у навчанні технологій.

Правильна організація пізнавальної діяльності учнів вимагає від вчителя відмінних навичок та високої методичної підготовки. Організуючи пізнавальну діяльність здобувачів освіти відбувається накопичення певного фонду знань та формуванню в учнів необхідних прийомів пізнавальної активності. Правильно організована і систематично проведена проблемна діяльність учнів позитивно впливає на активізацію пізнавального інтересу учнів.

Ігрове навчання максимально розвиває пізнавальний інтерес учнів, їх ініціативу в справах, самостійність і творчу активність.

Впровадження дидактичних ігор в освітній процес - це активна пізнавальна діяльність в ігровій формі, в ході якої учні, під керівництвом вчителів, беруть участь в ситуації імітаційних ігор, проявляють ініціативу, само активність, самостійність, набувають знання і вміння, розвивають активну пізнавальну позицію і творчий стиль діяльності.

Якщо вчитель створює певні виховні умови у своїй роботі, то формування пізнавального інтересу учнів на уроках технології за допомогою дидактичних ігор відбуватиметься набагато ефективніше. Саме до таких умов варто віднести: створювати позитивний емоційний клімат на уроках; розпізнавати й враховувати труднощі, що виникають при проведенні дидактичних ігор на уроках; створювати ситуації успіху на уроках технології.

Гра – це форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення і засвоєння соціального досвіду, в той час як гра – це системна, багатокomпонентна діяльність.

Дидактичні ігри розроблені спеціально для реалізації програмних навчальних завдань, згідно програми «НУШ». Вони дозволяють ознайомитись з

необхідними явищами й подіями в процесі вивчення предмета. Крім того, учасники гри пізнають самих себе, розкриваючи нові риси та якості, які раніше не були відомі.

Дидактичні ігри можуть бути використані на різних етапах уроків технології, вибір яких спрямований на активізацію і стимулювання інтересу учнів до різних видів технологічної діяльності, сприяючи розвитку різних компонентів технологічних здібностей, формуючи бажання розширювати свої знання, дозволяючи накопичувати досвід. Перевірка й оцінка знань учнів, рівнів сформованості пізнавальних інтересів можуть здійснюватись у формі стимулюючих, емоційно насичених і яскравих дидактичних ігор.

Експериментальні дослідження показали, що використання дидактичних ігор знижує напругу учнів, формує позитивне емоційне ставлення до діяльності і призводить до успіху. В даному дослідженні використання дидактичних ігор, в процесі вивчення методики, сприяє підвищенню рівня пізнавального інтересу, якості знань, а учні накопичують індивідуальний досвід роботи з схемами і таблицями.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. <https://core.ac.uk/download/pdf/46588433.pdf>
2. <https://elibrary.kdpu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/8254>
3. https://lubbook.org/book_228_glava_95_1.2._Metodi_stimuljuvannja_na_v.html
4. Алексюк А. М. Проблемність у навчанні – в кн. Питання проблемного навчання – К.:Педагогіка , 1988 – 226 с.
5. Борисенко Л. Л. Розвиток пошукової активності студентів засобами інноваційно-навчальних технологій. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/197271164.pdf>
6. Вовковинський М. Кросворди (7 клас) / М. Вовковинський // Трудова підготовка в закладах освіти. – 1998. – №2. – С. 25–28.
7. Вовковинський М. Кросворди з трудового навчання (для учнів 6 класу) / М. Вовковинський // Трудова підготовка в закладах освіти. – 1997. – №4. – С. 21–23.
8. Волкова Н.П. Педагогіка: [посібник для студентів вищих навчальних закладів] / Н.П. Волкова. – К. : Видавничий центр «Академія», 2001. – 576с.
9. Гончаренко С. Український педагогічний словник. - К., 1997. - 376с
10. Гра як метод навчання. Її пізнавальне та виховне значення. URL: <https://naurok.com.ua/metodichni-rekomendaci-gra-yak-metod-navchannya-401611.html>
11. Гуревич Р.С. Кросворди з трудового навчання / Р.С. Гуревич// Школа та виробництво. - 1989. - №9. - С. 75-77.
12. Державна національна програма «Освіта» : Україна ХХІ століття. – К.: Радуга, 1994. – 62 с.
13. Державний стандарт базової середньої освіти. URL: <https://mon.gov.ua/osvita-2/zagalna-serednya-osvita/nova-ukrainska-shkola-2/derzhavniy-standart-bazovoi-serednoi-osviti>

14. Дидактична гра // Форми навчання в школі: [кн. для вчителя] / Ю.І. Мальований, В.Є. Римаренко, Л.П. Вороніна. / за ред. Ю.І. Мальованого. – К. : Освіта, 1992. – С. 89–104.
15. Дидактична гра як засіб розумового розвитку молодшого школяра / М. В. Скоромна, О. В. Голубенко // Інноваційна педагогіка. — 2021. — № 40. — С. 45-48. URL:<http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2021/40/11.pdf>
16. Дон О. Дидактичні ігри /О. Дон //Шкільний світ. – 2001. – №35 (вересень).
17. Дослідження дидактичної гри як засобу розвитку пізнавальної та творчої активності молодших школярів на уроках трудового навчання / Л. В. Старовойт // ScienceRise. Pedagogical Education. - 2017. - № 1. - С. 28-31. URL: <https://media.neliti.com/media/publications/311804-дослідження-дидактичної-гри-як-засобу-ро-2b8e123b.pdf>
18. Досяк І.М. Нестандартні уроки з використанням інноваційних технологій. 1-4 класи /І.М. Досяк. – Х.: Вид. група «Основа», 2007. – 160 с. – (Б-ка журналу «Початкове навчання та виховання»; Вип.6 (42)).
19. Ігри для інтенсивного навчання (Навчальні ігри, ігри-тести, ділові тренінги) //Позакласний час . – 2002. – №4. – С. 49-64.
20. Ігри та ігрові технології на уроках трудового навчання : [навчальнометодичний посібник] / Л.О. Савченко, Н.В. Волкова, Ю.С. Кулінка. Кривий Ріг : КПІ ДВНЗ «КНУ», 2012. – 284 с.
21. Карасик А. Активізація пізнавальних процесів// Початкова освіта. – 2002. – №14., квітень, с. 6.
22. Карнаухова А. В. Психолого-педагогічні особливості розвитку пізнавальних інтересів учнів у процесі початкової школи / А. В. Карнаухова, І. В. Самченко // Молодий вчений. - 2018. - № 4(1). - С. 279-283. URL:<https://www.molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/download/4701/4623/>

23. Кондрашова Л.В. Імітаційно-ігрове навчання у вищій школі: [навчальний посібник]/Л.В. Кондрашова, М.Г. Вієвська, Л.А. Савченко – Кривий Ріг: КДПУ, 2001. - 194 с.

24. Кононко О.Л. Життєва компетентність – стратегія дошкільного виховання //Дошк. Вих. 1999. - №10//

25. Кудикіна Н. Ретроспективний погляд на формування сучасної моделі ігрової діяльності / Надія Кудикіна // Шлях освіти. – 2003. – №1. – С. 46–49

26. Матеріал: Картотека дидактичних ігор. Дитина у природному довкіллі. Старша група. URL: <https://vseosvita.ua/library/kartoteka-dydaktychnykh-igor-dytyna-u-prirodnomu-dovkilli-starsha-hrupa-783848.html>

27. Методи і засоби навчання. URL: <https://naurok.com.ua/metodi-i-zasobi-navchannya-411492.html>

28. Методи навчання, основні підходи до їх класифікації. Активні методи навчання. URL: <https://studfile.net/preview/8888317/page:15/>

29. Методи наукового дослідження. URL: https://pidru4niki.com/1529052760991/dokumentoznavstvo/metodi_naukovogo_dosl_idzhennya

30. Методи стимулювання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності. URL: <https://ukped.com/materialy/teoriia-navchannya/3554-metody-stymuliuvannya-i-motyvatsii-navchalno-piznavalnoi-diyalnosti.html>

31. Методи стимулювання навчальної діяльності молодших школярів. URL: http://osvita-mvk.if.ua/content&content_id=1617

32. Методи стимулювання навчальної діяльності учнів. URL: https://pidru4niki.com/1550062334988/pedagogika/metodi_stimulyuvannya_navchal_noyi_diyalnosti_uchniv

33. Методи стимулювання навчальної діяльності учнів. URL: https://ukped.com/?option=com_content&view=article&id=45:-s-&catid=3&itemid=161

34. Методи стимулювання учбової діяльності. Мотивація у навчанні на уроках англійської мови. URL: <https://studfile.net/preview/5512143/>
35. Методи та принципи організації пізнавальної діяльності учнів на заняттях гуртків. URL: <https://naurok.com.ua/metodi-ta-principi-organizacii-piznavalno-diyalnosti-uchniv-na-zanyattiah-gurtkiv-173802.html>
36. Мірошник С. Пошуково–дослідницькі завдання випереджувального характеру як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів// Диво–слово. – 2002. –№2. – с. 58–60.
37. Мойсеюк Н.Є. Педагогіка: [навчальний посібник] / Н.Є. Мойсеюк. – К. : ВАТ «КДНК», 2001. – 608 с.
38. Монасевич З.Л. Створення умов виникнення освітньої ініціативи у першокласників [Електронний ресурс] // Міжрегіональна Тьюторська Асоціація. URL: <http://www.thetutor.ru/biblioteka/biblioteka/tyuorstvo-v-nachalnoj-shkole/27>
39. Осадчук Р.І. Дидактичні ігри в навчальному процесі школи: [схеми ігор] / Р.І. Осадчук // Педагогіка і психологія. – 1996. – №4. – С. 102–110.
40. Основні методики навчання. Реферат. URL: <https://osvita.ua/vnz/reports/pedagog/14479/>
41. Педагогіка - Фіцула М.М. - Методи формування пізнавальних інтересів. URL:<https://www.westudents.com.ua/glavy/50042-metodi-formuvannya-piznavalnih-nteresv-.html>
42. Педагогічні умови ефективності використання проблемних ситуацій як засобу формування мислення учнів на уроках математики. Гриценко Т. URL: <https://sno.udpu.edu.ua/index.php/naukovo-metodychna-robota/96-osvitniy-protses-pochatkovoyi-shkoly-dosvid-problemy-perspektyvy-19-20-kvitnya-2020-roku/459-pedagogichni-umovi-efektivnosti-vikoristannya-problemnikh-situatsij-yak-zasobu-formuvannya-mislennya-uchniv-na-urokakh-matematiki>

43. Пиндик О.Г. Педагогічні умови розвитку пізнавальної активності студентів вищих навчальних закладів економічного профілю : дис...канд. пед. наук / О.Г. Пиндик. – К., 2003. – 290 с

44. Пізнавальний інтерес учнів та його формування. Реферат. URL: <https://osvita.ua/vnz/reports/psychology/28069/>

45. Пізнавальний інтерес, як чинник підвищення ефективності процесу навчання. URL: <https://studfile.net/preview/9272939/page:3/>

46. Принцип активності і самостійності учнів у навчанні: сутність шляхи реалізації активності й самостійності учнів у навчанні. URL: <https://vseosvita.ua/blogs/pryntsyp-aktyvnosti-i-samostiynosti-uchniv-u-navchanni-sutnist-shliakhy-realizatsii-aktyvnosti-i-samostiynosti-uchniv-u-navchanni-85955.html>

47. Розвиток особистості молодшого школяра засобами ігрових технологій. Нестеренко О. URL: https://oksanenet2.blogspot.com/p/blog-page_2179.html

48. Розвиток пізнавального інтересу у студентів як умова компетентності вчителя технології URL: <https://journal.kdpu.edu.ua/ped/article/download/6767/6237>

49. Рубінштейн С.Л. Основи загальної психології: у 2-х т. / С.Л. Рубінштейн. – Т. 2. - М: Педагогіка, 1989.

50. Слюсаренко Н.В. Розвиток творчих здібностей учнів 5–9 класів на уроках обслуговуючої праці засобами ігрової діяльності: [навчальнометодичний посібник] / Н.В. Слюсаренко. – Херсон : Айлант, 2002. – 148 с.

51. Стимулювання саморозвитку: ефективні методи і прийоми навчання : веб-сайт. URL: <https://arbook.info/stimulyuvannya-samorozvitku-efektivni-metodi-i-prijomi-navchannya/>

52. Сухомлинський В. О. Сто порад учителям // Сухомлинський В. О. Вибрані твори: у 5-ти т. – Т.2. – К.: Рад. школа, 1976. – 668 с.

53. Теоретичні основи формування пізнавального інтересу студента як психолого-педагогічна проблема. Гура, Л. В. URL: <https://elibrary.kdpu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/7677/1/26.pdf>