



РІВНЕНСЬКИЙ
ДЕРЖАВНИЙ
ГУМАНІТАРНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ



ФАКУЛЬТЕТ
ДОКУМЕНТАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ
МЕНЕДЖМЕНТУ
ТЕХНОЛОГІЙ ТА ФІЗИКИ

АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ МОДЕРНІЗАЦІЇ ПРОФЕСІЙНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ В КОНТЕКСТІ ЄВРОІНТЕГРАЦІЙНИХ ПРОЦЕСІВ

МАТЕРІАЛИ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЇ

27 квітня 2023 року



УДК: 373.5.015.311:331

А 78

Затверджено і рекомендовано до друку рішенням вченої ради факультету документальних комунікацій, менеджменту, технологій та фізики РДГУ (протокол №5 від 23 травня 2023 р.).

А Актуальні проблеми модернізації професійно-педагогічної підготовки освіти в контексті євроінтеграційних процесів: матеріали Всеукраїнської Інтернет-конференції (26-27.04.2023 р.) / упорядники: С.В. Лісова, Ю.В. Фещук, О.А. Герасименко, Н.В. Дупак, Н.В. Симонович, О.І. Шурин. Рівне: РДГУ, 2023. 128 с.

До збірника матеріалів увійшли доповіді Всеукраїнської Інтернет-конференції з теми “Актуальні проблеми модернізації професійно-педагогічної підготовки освіти в контексті євроінтеграційних процесів”, яка була проведена 26-27 квітня 2023 року на кафедрі професійної освіти, трудового навчання та технологій РДГУ спільно з працівниками Сарненського педагогічного фахового коледжу РДГУ, ВКНЗ “Володимир-Волинський ПК ім. А.Ю. Кримського”, РМЦТУМ Рівненської міської ради, Комунального закладу “РОЦНТТУМ” Рівненської обласної ради.

Матеріали можуть бути корисними науковцям, практичним працівникам, вихователям, вчителям, викладачам та студентам закладів вищої, професійної, загальної середньої та позашкільної освіти.

Схвалено кафедрою професійної освіти, трудового навчання та технологій Рівненського державного гуманітарного університету (протокол № 5 від 18 травня 2023 р.).

За достовірність фактів, дат, назв і т. п. відповідають автори статей.

© РДГУ, СПК,
РМЦТУМ, 2023

навчання. Методичні знання забезпечують професійну діяльність викладача і майстра виробничого навчання, тісно пов'язані з прийомами, методами цієї діяльності і, звичайно ж, з особистістю самого педагога і його творчістю.

Список використаних джерел:

1. Зайченко І. В. Теорія і методика професійного навчання: навч. посібник. – 2-е вид., доповн. і переробл. Київ. Видавництво Ліра-К, 2016. 580 с.
2. Професійна освіта: проблеми і перспективи. ІТТО НАПН України. Київ. ІТТО НАПН України, 2016. Випуск 11. 136 с.
3. Симонович Н. В. Методика професійного та профільного навчання: робоча програма навчальної дисципліни спеціальності 015 «Професійна освіта (Сфера обслуговування (Готельно-ресторанна справа))» першого (бакалаврського) рівня вищої освіти. Рівне. 2022. 18 с.
4. Стандарт вищої освіти України для першого (бакалаврського) рівня вищої освіти галузі знань 24 «Сфера обслуговування», спеціальності 241 «Готельно-ресторанна справа» URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/2020/03/241-Hotel-restor.sprava-bakalavr-VO.18.01.pdf> (дата звернення: 17.03.2023).
5. Стандарт вищої освіти України перший (бакалаврський) рівень, галузь знань 01 – «Освіта / Педагогіка», спеціальність 015 – «Професійна освіта (за спеціалізаціями)». URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/2021/07/28/015-Profosvita-bakalavr.pdf> (дата звернення: 17.03.2023).

УДК: [373.5.016:331]: 373.5.015.31:796

*Наталія Василівна Симонович,
канд. пед. наук, доцент кафедри
професійної освіти, трудового навчання та технологій
Рівненського державного гуманітарного університету,
(м. Рівне, Україна)*

*Світлана Олександрівна Гуцалюк,
здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти спеціальності
014.10 Середня освіта (Трудове навчання та технології)
Рівненського державного гуманітарного університету,
(м. Рівне, Україна)*

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗВИТКУ ЗАГАЛЬНО-ТРУДОВИХ УМІНЬ УЧНІВ 8-9 КЛАСІВ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими та практичними завданнями. Метою трудової підготовки школярів є формування у них готовності до праці в народному

господарстві, тобто сукупності якостей, що дають змогу працювати успішно з користю для суспільства і із задоволенням для себе. Саме тому освітня галузь «Технологія» є однією з обов'язкових освітніх галузей, що утворюють інваріативну складову змісту шкільної освіти.

Завдання трудового навчання на сучасному етапі – підготувати фахівця, спроможного працювати в умовах ринку, готового до самовдосконалення і мобільного до змін. Тому розвиток в учнів самостійності, здатності до самоорганізації, саморозвитку, самовиховання, самоосвіти – це одне з першочергових завдань [1].

На думку багатьох науковців, перед трудовим навчанням постає проблема забезпечення цілісності оволодіння учнями сучасним змістом освіти, якісним засвоєнням систематизованих знань, умінь і цінностей. Це дозволить майбутнім кваліфікованим робітникам включатися в інтеграційні процеси і нововведення сучасної науки, техніки і виробництва, творчо підходити до вирішення актуальних професійних проблем. Особливої ваги набуває професійно-практична підготовка, подолання розриву, що існує між навчальними закладами різних рівнів акредитації в організації цієї підготовки [5].

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано розв'язання даної проблеми і на які спирається автор, виділення невирішених частин загальної проблеми, котрим присвячується означена стаття. Науково обґрунтоване застосування вчителем у навчально-виховному процесі певних технологій сприяє розвитку в учнів компетентностей, необхідних для повноцінного функціонування в сучасному суспільстві; дослідження робіт (В. Володько, Г. Гавришак, Л. Голодюк, Т. Дейніченко, Ю. Кулинка [2], О. Коберника [3], І. Савенка, Н. Симонович [4], В. Титаренко, А. Цини та ін.), присвячених використанню педагогічних технологій у навчанні, виявило, що науковці рекомендують застосовувати комп'ютерні, проектні, інтерактивні технології, як ефективні в процесі трудового навчання учнів.

Велику увагу гри та її ролі у розвитку дітей приділяли видатні вчені педагоги і психологи Ю. Азаров, Ш. Амонашвілі, Л. Виготський, В. Сухомлинський, Д. Ельконін. На їхню думку, без гри немає цілісного розумового розвитку дитини, вона грає, тому що розвивається, й розвивається, тому що грає. Значна кількість досліджень, пов'язаних з розробкою, організацією та проведенням дидактичних ігор, свідчить про великі можливості такого виду навчання щодо підвищення ефективності навчально-виховного процесу (А. Артемов, Л. Байкова, А. Вербицький, М. Вієвська, О. Жорник, Л. Кондрашова, Р. Осадчук, П. Підкасистий, В. Платов, В. Семенов, Н. Слюсаренко, П. Щербань, С. Янковська) та інші.

Постановка завдання. Метою статті є розкриття особливостей

розвитку загально-трудових умінь учнів 8-9 класів на уроках трудового навчання із використанням дидактичних ігор.

Виклад основного матеріалу дослідження з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів. Ні одна діяльність не може бути успішною, якщо виконавець не знає, що і чому потрібно здійснювати, в якій послідовності, з чого починати і який результат отримати. Навіть сама проста робота потребує попередніх знань, а тим більше складна, із застосуванням технічних засобів виробництва. Чим сильніші технічні засоби і складніша виробнича діяльність, тим більше треба знань для її практичного здійснення.

Трудове навчання є одним із тих предметів, що готують учнів до дорослого, самостійного життя. Під час вивчення даного предмету учні отримують як загально-трудові, так і спеціальні знання та вміння, що будуть їм необхідні при виборі професії і при веденні домашнього господарства.

Саме загально-трудові знання, вміння та навички мають вирішальне значення у формуванні повноцінної особистості, тому їх розвиток під час навчання в школі є необхідним, адже саме в цей час закладається основа майбутнього члена суспільства.

Уміння – це готовність людини успішно виконувати певну діяльність, яка ґрунтується на знаннях і навичках [7].

Загально-трудові вміння сприяють розвитку самостійності, активності, гнучкості мислення, відповідальності і є фундаментом для розвитку творчих здібностей учнів.

До загально-трудових умінь С. Мілерян відносить вміння:

- планувати свою роботу наперед;
- організувати своє робоче місце та забезпечувати швидке і якісне виконання роботи;
- вміння варіювати виконання роботи відповідно до обставин;
- вміння здійснювати контроль за своєю роботою [5].

Однією з нагальних проблем освітнього простору є урізноманітнення навчального процесу, активізації пізнавальної діяльності учнів, розширення сфери їх інтересів. Це потребує впровадження новітніх форм, методів та технологій навчання.

Вибір методів навчання обумовлений, перш за все, змістом учбового матеріалу і цілями навчання, які передбачають не лише отримання знань, але і формування умінь і навичок, необхідних в практичній роботі. Тому в процесі навчання доцільні, в першу чергу, ті методи, при яких є можливість наблизити учбову аудиторію до виробничої ситуації найбільш реалістично.

Всім цим вимогам найбільшою мірою відповідають дидактичні ігри.

Дидактична гра – це форма діяльності людей, що імітує ті чи інші практичні ситуації, один із засобів активізації навчального процесу в системі

освіти [4].

Гра – це унікальний механізм акумуляції та передачі колективного досвіду. Навчальний процес з використанням гри, дозволяє засвоїти досвід практичний (оволодіння способами вирішення професійних завдань) і етичний (засвоєння правил і норм поведінки в різних ситуаціях). У грі актуалізується, знаходить свій поведінковий прояв активна позиція її учасників [2].

Дидактичні ігри можна систематизувати за рядом ознак:

1) функціональне та цільове призначення гри:

- навчальні ігри;
- виробничі ігри;
- кваліфікаційні, або атестаційні ігри;
- дослідницькі ігри;

2) характер комунікацій між учасниками: відображає залежність чи незалежність дій її учасників один від одного і виступає одним з найважливіших показників її динамізму. Якщо в процесі гри її учасники діють самостійно, приймають рішення незалежно від інших, то гра є не інтерактивною;

3) ступінь відкритості гри: характеризує наявність форми контактів між її учасниками;

4) залежно від засобів, що використовуються: ігри підрозділяють на ручні та комп'ютерні. До комп'ютерних ігор належить переважна більшість проектних ігор, а також багато навчальних та дослідницьких ігор;

5) форма її проведення: за формою, або регламентом, проведення навчальних ігор поділяється на очні та заочні. Характеристикою заочної гри може бути використання комп'ютерних технологій при дистанційному навчанні з використанням як локальних мереж так і Інтернет-можливостей [2].

Гра як метод побудови навчального процесу включає наступні компоненти:

- 1) ігрові ролі та їх прийняття;
- 2) ігрові дії;
- 3) технологія гри.

Використання дидактичної гри в навчальному процесі дозволяє сформувати позитивні установки слухачів:

- на інтерес до навчальних занять і до тих проблем, які моделюються і розігруються в ігровому процесі;
- засвоєння великих об'ємів інформації, що сприяють творчому пошуку рішення виробничих задач;
- формування об'єктивної самооцінки учнів;
- здатність до адекватного аналізу реальної виробничої ситуації;
- розвиток інноваційного, аналітичного та економічного мислення [6].

Отже, дидактичні ігри дозволяють активізувати навчально-пізнавальну діяльність учнів, засобами діалогу забезпечують різні види зворотного зв'язку, учать школярів самостійно визначати час, темп, обсяг навчальної роботи, складність та черговість застосування необхідної інформації.

Висновки з даного дослідження та перспективи подальших розвідок у даному напрямку. Останнім часом увага не тільки теоретиків, але й педагогів-практиків приваблює ігрове навчання, це обумовлено складним процесом перебудови економічних відносин, потребою використання сучасних технологій у виробництві з метою підвищення його ефективності. У педагогічній літературі гра розглядається як імітація діяльності в штучно створених ситуаціях, моделюючих навчально-виховний процес, забезпечуючи формування і закріплення вмінь та навичок школярів. Ігрова діяльність, активна участь в ній учнів дозволяє за допомогою гри добитися значних змін в саморегуляції навчальних дій та комунікації, закріпленні позитивної мотивації до навчання, формуванні комунікативної культури, розвитку творчих здібностей. Ігрове навчання – це прекрасна можливість для активної взаємодії учнів та їх самореалізації. Перспективи подальших досліджень у зазначеному напрямку полягають у розробці змісту та методики використання дидактичних ігор для розвитку загально-трудова вмінь учнів 8-9 класів у процесі трудового навчання.

Список використаних джерел:

1. Єльченко І. Актуальні питання трудового і профільного навчання та професійної підготовки. Трудова підготовка в закладах освіти. 2002. № 1. С. 417.
2. Ігри та ігрові технології на уроках трудового навчання : [навчально-методичний посібник] / Л.О. Савченко, Н.В. Волкова, Ю.С. Кулінка. Кривий Ріг : КП ДВНЗ «КНУ», 2012. 284 с.
3. Коберник О.М. Методика трудового навчання: проектно-технологічний підхід. Навч. посіб. / За ред. О.М. Коберника, В.К. Сидоренка. Умань: 2008. 216 с.
4. Симонович Н.В. Ділові ігри як особливність інтерактивних технологій. Наука, освіта, суспільство очима молодих: Матеріали IV Міжнародної науково-практичної конференції студентів та молодих науковців. Частина 1. Психолого-педагогічний напрям. Рівне: РВВ РДГУ. 2011. С. 109.
5. Тхоржевський Д.О. Методика трудового та професійного навчання / Д.О. Тхоржевський. Київ: НПУ ім. М.П. Драгоманова, 2000. Ч. 2: Загальні засади методики трудового навчання. 2000. 184 с. Чепіль М.М. Педагогічні технології : навч. посіб. / М.М. Чепіль, Н.З. Дудник. Київ: Академвидав, 2012. 224 с.

ЗМІСТ

Бірук Н.П. Реалізація технології проектного навчання у процесі трудової підготовки учнів наукового ліцею.	3
Герасименко О.А., Байрак Ю.А. Теоретичні аспекти розвитку уміння виготовлення виробів декоративно-прикладного мистецтва в учнів 10-11 класів на уроках технологій з використанням інструктажів.	6
Герасименко О.А., Грицина І.М. Базові засади розвитку творчої уяви в учнів 10-11 класів на уроках профільного навчання з використанням методів проектування.	11
Герасименко О.А., Коваль В.В. Теоретичні основи формування практичних навичок втілення проектного задуму в учнів старшої школи в процесі профільного навчання з використанням мультимедійних засобів.	17
Герасименко О.А., Савчук М.С. Характерні особливості розвитку компетентності культурного самовираження в учнів старших класів на уроках технологій з використанням практичних методів навчання.	24
Дунак Н.В. Формування практичної компетентності майбутніх фахівців з готельно-ресторанного обслуговування у процесі професійної підготовки у вищому навчальному закладі.	27
Лісова С.В. Особливості функціонування єдиного освітнього простору в епоху інтеграції і глобалізації освітніх систем.	31
Мойсеєць К.В. Організація дистанційного навчання при викладанні фахових дисциплін спеціальності 014 Середня освіта (Трудове навчання та технології).	35
Павленко В.В. Технологічна карту уроку “Технології”: проблеми розробки.	39
Пісна Т.М. Імідж як складова індивідуального стилю діяльності сучасного викладача.	45
Саванчук О.А. Роль графічної підготовки та дизайну у становленні молодого вчителя технологій.	48
Савченко Л.О. Педагогічна діагностика оцінювання якості знань студентів у закладах освіти.	52
Савчук П.П., Петрівський Я.Б., Савчук Л.А. До питання про якість професійної підготовки фахівців у ЗВО.	48
Симонович Н.В. Методика професійного та профільного навчання майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи як педагогічна проблема.	58
Симонович Н.В., Гуцалюк С.В. Теоретичні основи розвитку загально-трудових умінь учнів 8-9 класів на уроках трудового навчання із використанням дидактичних ігор.	63
Симонович Н.В., Мельник М.А. Теоретичні основи формування проектно-технологічної компетентності учнів 10-11-х класів при вивченні предмету “Технології”.	68
Симонович Н.В., Ярмолка Н.В. Теоретичні основи формування інформаційно-цифрової компетентності учнів 10-11-х класів при вивченні предмету “Технології”.	73

Фещук Ю.В., Борейко Н.С. Теоретичні аспекти розвитку графічних вмій учнів старших класів на заняттях предмету “Технології” з використанням практичних методів.	79
Фещук Ю.В., Глемба М.Б. Теоретичні основи розвитку просторового мислення учнів старшої школи на уроках креслення з використанням графічних задач.	84
Фещук Ю.В., Зайко М.О. Теоретичні аспекти розвитку екологічної грамотності учнів старших класів на заняттях профільного навчання засобами інформаційно-цифрових технологій.	88
Фещук Ю.В., Мосійчук С.А. Теоретичні аспекти формування графічної компетентності учнів закладів професійно-технічної освіти з використанням інформаційно-комунікаційних технологій.	93
Фещук Ю.В., Шоботенко Р.О. Теоретичні основи організації самостійної роботи учнів старших класів на заняттях профільного навчання засобами інформаційно-комунікаційних технологій.	98
Шурин О.І. До питання професійної підготовки майбутніх фахівців сфери обслуговування.	101
Шурин О.І., Войтович Т.М. Актуальний стан розвитку критичного Мислення учнів 8-9 класів на уроках трудового навчання.	104
Шурин О.І., Волошук В.В. Розвиток творчого потенціалу учнів старшої школи в процесі профільного навчання.	112
Шурин О.І., Жабчик В.Б. Теоретичні основи розвитку професійно-пізнавальних інтересів учнів 10-11 класів на уроках технологій з використанням інноваційних методів навчання.	117
Шурин О.І., Жупило О.Л. Формування дизайнерських знань та умінь учнів 10-11 класів в процесі профільного навчання.	121
Відомості про авторів.	126



Наукове видання

**АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ МОДЕРНІЗАЦІЇ
ПРОФЕСІЙНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ ПІДГОТОВКИ
ОСВІТИ В КОНТЕКСТІ ЄВРОІНТЕГРАЦІЙНИХ
ПРОЦЕСІВ**

**Матеріали Всеукраїнської Інтернет-конференції
(26-27 квітня 2023 р.)**

Упорядники: *Світлана Валеріївна Лісова,
Юрій Вікторович Фещук,
Олександр Анатолійович Герасименко,
Надія Василівна Дупак,
Наталія Василівна Симонович,
Олена Іванівна Шурін.*

Друкується без редакційної правки

Технічний редактор: Т.К. Хильчук,
Коректор: Н.Р. Скачук.

Здано до набору 15.03.2023 р. Підписано до друку 24.05.2023 р.
Формат 60x84 1/8. Папір офсетний № 1. Гарнітура Times New Roman.
Друк різнографічний. Ум. друк. арк. 9,79.
Обл. вид. арк. 4,55. Замовлення № 218/1. Наклад 100.

Адреса: 33028 м. Рівне, вул. Пластова, 39
Рівненський державний гуманітарний університет,
кафедра професійної освіти, трудового навчання та технологій
(тел. 0362-40-75-80; e-mail: kpotnt@rshu.edu.ua)