

РІВНЕНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ГУМАНІТАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ДОКУМЕНТАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ, МЕНЕДЖМЕНТУ,
ТЕХНОЛОГІЙ ТА ФІЗИКИ
КАФЕДРА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ, ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ ТА
ТЕХНОЛОГІЙ

Кваліфікаційна (дипломна) робота
на здобуття другого рівня вищої освіти
«магістр»

на тему

Розвиток проектно-технологічної
компетентності в учнів старших класів при
вивченні предмету «Технології» із
використанням ігрових технологій

Відгук
23.12.21р.
9408

Виконав: Здобувач другого (магістерського) рівня
вищої освіти спеціальності 014.10 Середня освіта
(Трудове навчання та технології)

Варфоломєєв Дмитро Ігорович

Науковий керівник:

кандидат педагогічних наук, доцент

Симонович Наталія Василівна

Рецензент:

кандидат педагогічних наук, доцент Рівненського
державного гуманітарного університету

Гнедко Наталія Михайлівна

РЕЗЮМЕ

Варфоломеєв Д.І. Розвиток проектно-технологічної компетентності в учнів старших класів при вивченні предмету «Технології» із використанням ігрових технологій. Рукопис.

Кваліфікаційна (дипломна) робота на здобуття другого рівня вищої освіти «магістр» спеціальності 014.10 «Середня освіта (Трудове навчання та технології)». Рівненський державний гуманітарний університет, Рівне, 2021.

У кваліфікаційній (дипломній) роботі проаналізовано стан проблеми, що досліджується, в теоретичному й практичному плані, розкрито психолого-педагогічні умови розвитку проектно-технологічної компетентності, охарактеризовано сутність та зміст поняття «проектно-технологічна компетентність». Визначено сутність і розроблено зміст ігрових технологій навчання для розвитку проектно-технологічної компетентності учнів старших класів у процесі вивчення предмету «Технології». Обґрунтовано та розроблено методику розвитку проектно-технологічної компетентності учнів старших класів у процесі вивчення предмету «Технології» із використанням ігрових технологій навчання. Експериментально перевірено ефективність розробленої методики розвитку проектно-технологічної компетентності в учнів старших класів у процесі вивчення предмету «Технології» із використанням ігрових технологій.

Ключові слова: проектно-технологічна компетентність, предмет «Технології», педагогічна технологія, ігрові технології.

RESUME

Varfolomieiev D.. Development of project-technological competence in high school students in the study of the subject "Technology" with the use of game technologies. Manuscript.

Qualification (diploma) work for the second level of higher education "Master" in the specialty 014.10 "Secondary education (Labor training and technology)". Rivne State University of Humanities, Rivne, 2021.

The qualification (diploma) work analyzes the state of the problem under study in theoretical and practical terms, the psychological and pedagogical conditions for the development of design and technological competence are revealed, the essence and content of the concept of "design and technological competence". The essence and the content of game technologies of training for development of design and technological competence of pupils of senior classes in the course of studying of a subject "Technologies" are defined. The effectiveness of the developed method of development of design and technological competence in high school students in the process of studying the subject "Technology" with the use of game technologies has been experimentally tested.

Key words: project-technological competence, subject "Technology", pedagogical technology, game technologies.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗВИТКУ ПРОЕКТНО-ТЕХНОЛОГІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ СТАРШИХ КЛАСІВ ПРИ ВИВЧЕННІ ПРЕДМЕТУ «ТЕХНОЛОГІЇ» ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	
1.1. Психолого-педагогічні передумови розвитку проектно-технологічної компетентності учнів старших класів у процесі вивчення предмету «Технології».....	14
1.2. Сутність проектно-технологічної компетентності учнів старших класів у процесі вивчення предмету «Технології».....	
Висновки до 1 розділу.....	30
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ РОЗВИТКУ ПРОЕКТНО-ТЕХНОЛОГІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ СТАРШИХ КЛАСІВ ПРИ ВИВЧЕННІ ПРЕДМЕТУ «ТЕХНОЛОГІЇ» ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	
2.1. Зміст та система ігрових технологій для розвитку проектно-технологічної компетентності в учнів старших класів у процесі вивчення предмету «Технології».....	32
2.2. Методика розвитку проектно-технологічної компетентності в учнів старших класів у процесі вивчення предмету «Технології» із використанням ігрових технологій.....	41
Висновки до 2 розділу.....	53
РОЗДІЛ 3. ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ РОЗВИТКУ ПРОЕКТНО-ТЕХНОЛОГІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ СТАРШИХ КЛАСІВ ПРИ ВИВЧЕННІ ПРЕДМЕТУ «ТЕХНОЛОГІЇ» ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	55
3.1. Організація і методика проведення експериментальної роботи.....	55
3.2. Експериментальна перевірка ефективності розробленої методики розвитку проектно-технологічної компетентності в учнів старших класів у процесі вивчення предмету «Технології» із використанням ігрових технологій.....	
Висновки до 3 розділу.....	72
ВИСНОВКИ.....	75
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	78
ДОДАТКИ.....	87
Додаток А. Календарно-тематичний план занять з модуля «Техніки декоративно-ужиткового мистецтва» предмету «Технології» для 10-го класу.....	88

Додаток Б. Плани-конспекти занять з модуля Техніки декоративно-ужиткового мистецтва» предмету «Технології» для 10-го класу.....	94
Додаток В. Контрольна робота для визначення рівня проектно-технологічної компетентності учнів 10-х класів.....	116
Додаток Д. Контрольна робота для перевірки рівня розвитку проектно-технологічної компетентності учнів 10-х класів.....	122
Додаток Е. Форма протоколу спостереження щодо розвитку проектно-технологічної компетентності учнів 10-х класів у процесі вивчення предмету «Технології».....	126
Додаток Ж. Схема аналізу заняття щодо розвитку проектно-технологічної компетентності учнів 10-х класів у процесі вивчення предмету «Технології».....	127
Додаток 3. Анкета для перевірки ставлення учнів до предмету.....	128