

РІВНЕНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ГУМАНІТАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет документальних комунікацій, менеджменту, технологій та фізики
Кафедра технологічної, професійної освіти та цивільної безпеки

КВАЛІФІКАЦІЙНА (ДИПЛОМНА) РОБОТА

для здобуття освітнього ступеня «магістр»
на тему:

**«РОЗВИТОК ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ СТАРШИХ
КЛАСІВ НА ЗАНЯТТЯХ ТЕХНОЛОГІЙ З ВИКОРИСТАННЯМ
ІГРОВИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ»**

«Добре» 78 «С»

20.12.2024 р.

Виконав: здобувач вищої освіти
спеціальності 014.10 «Середня освіта
(Трудове навчання та технології)»
Владислав ГРЕЧКО
Керівник: кандидат педагогічних
наук, доцент **Олена ШУРИН**
Рецензент: кандидат педагогічних
наук, доцент **Оксана ТРЕТЯК**

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ РОЗВИТКУ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ СТАРШИХ КЛАСІВ НА ЗАНЯТТЯХ ТЕХНОЛОГІЙ	13
1.1. Розвиток інтелектуальних здібностей учнів старших класів як педагогічна проблема	13
1.2. Обґрунтування сутності поняття «інтелектуальні здібності» учнів старших класів	28
1.3. Система ігрових методів навчання для розвитку інтелектуальних здібностей учнів старших класів на заняттях технологій	36
Висновки до розділу 1	48
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ РОЗВИТКУ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ СТАРШИХ КЛАСІВ НА ЗАНЯТТЯХ ТЕХНОЛОГІЙ	50
2.1. Методика розвитку інтелектуальних здібностей учнів старших класів на заняттях технологій з використанням ігрових методів при вивченні навчального модуля «Дизайн предметів інтер'єру»	50
2.2. Організація і методика проведення експериментального дослідження	63
2.3. Ефективність розробленої методики розвитку інтелектуальних здібностей учнів старших класів при вивченні навчального модуля «Дизайн предметів інтер'єру»	67
Висновки до розділу 2	84
ВИСНОВКИ	85
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	87
Додаток А. Анкета-опитувальник «Мотиви вчителів щодо розвитку інтелектуальних якостей ЗЗСО»	97
Додаток Б. Анкета «Ваш інтелектуальний потенціал»	99

Додаток В. Фрагмент календарно-тематичного плану занять (модуль «Дизайн предметів інтер'єру» 10 кл.).....	103
Додаток Г. Плани-конспекти заняття (навчальний модуль «Дизайн предметів інтер'єру» 10 кл.).....	105
Додаток Г 1. План-конспект заняття на тему «Засоби та прийоми композиції в художньому проектуванні (Ритм. Контраст і нюанс)»	105
Додаток Г 2. План-конспект заняття на тему «Види композиції»	115
Додаток Д 1. Констатувальна контрольна робота (10 клас)	122
Додаток Д 2. Аналіз констатувальної контрольної роботи (10 клас)	123
Додаток Д 3. Рівневі завдання (навчальний модуль «Дизайн предметів інтер'єру» 10 кл.).....	125
Додаток Ж. Анкета «Інтереси старшокласників до навчального модуля «Дизайн предметів інтер'єру»»	127
Додаток З. Тест інтелекту «Прогресивні матриці Равена»	128
Додаток К. Тестова методика «Структура інтелекту» Р. Амтхауера (TSI).....	133
Додаток Л. Методика «Прийом інформації» на визначення рівня пам'яті	135
Додаток М. Тестова методика «Інтелектуальні здібності» (тест Г. Айзенка)...	136
Додаток Н. Форма протоколу спостереження щодо розвитку інтелектуальних здібностей учнів 10-11 класів на заняттях предмету «Технології».....	144
Додаток О. Схема аналізу занять з модуля «Дизайн предметів інтер'єру» щодо розвитку інтелектуальних здібностей учнів старших класів на заняттях технологій з використанням ігрових методів навчання	145
Додаток П. Перелік питань для проведення бесіди щодо визначення рівня розвитку інтелектуальних здібностей учнів 10-11 класів.....	146

АНОТАЦІЯ

Гречко В. О. «Розвиток інтелектуальних здібностей учнів старших класів на заняттях технологій з використанням ігрових методів навчання». 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, 2024.

У рамках наукового дослідження уточнено поняття «інтелектуальні здібності учнів старших класів», як властивості інтелекту, що характеризують успішність інтелектуальної діяльності в умовах навчального дизайн-проектування з погляду правильності і швидкості переробки інформації, оригінальності і різноманітності ідей, глибини і темпу научуваності, вираженості тощо. До інтелектуальних здібностей, без яких діяльність в галузі дизайн-проектування не може бути результативною, віднесені: здібності до дивергенції, трансформації і конвергенції, реконструкції, комунікації, концептуалізації, композиційні здібності, просторове уявлення і уява, легкість і широта асоціювання, образне мислення, образна пам'ять, оригінальність, самостійність, гнучкість побіжності і критичність мислення.

В результаті теоретичного дослідження виявлено, що ефективність розвитку інтелектуального потенціалу учнів старшої школи на заняттях предмету «Технології» підвищиться за умови застосування в навчальному процесі ігрових методів навчання.

Об'єкт дослідження: технологічна підготовка учнів старших класів.

Предмет дослідження: зміст та методи розвитку інтелектуальних здібностей учнів старших класів на заняттях технологій.

Мета дослідження: теоретично обґрунтувати, розробити та експериментально перевірити методику розвитку інтелектуальних здібностей учнів старших класів на заняттях технологій з використанням ігрових методів навчання.

Для досягнення зазначеної мети були поставлені такі **завдання:**

- проаналізувати стан розвитку інтелектуальних здібностей учнів старших класів на заняттях технологій з використанням ігрових методів навчання в педагогічній теорії і практиці (ЗЗСО);
- розкрити сутність поняття «інтелектуальні здібності» учнів старших класів, визначити особливості їх розвитку на заняттях предмету «Технології», означити критерії та складники;
- розробити систему ігрових методів навчання орієнтовану на розвиток інтелектуальних здібностей учнів старших класів на заняттях технологій;
- розробити та експериментально перевірити методику розвитку інтелектуальних здібностей учнів старших класів на заняттях технологій з використанням ігрових методів навчання.

Ключові слова: ігрові методи навчання, інтелектуальний потенціал, проектно-технологічна діяльність, уроки технології, учні старших класів.

SUMMARY

Grechko V. O. 'Development of intellectual abilities of senior pupils in technology classes using game-based learning methods'. Manuscript.

Qualification (diploma) work for the second level of higher education 'Master', speciality 014.10 'Secondary Education (Labour Training and Technology)'. Rivne State University of the Humanities, Rivne, 2024.

In the framework of the research, the concept of 'intellectual abilities of senior pupils' is clarified as the properties of intelligence that characterise the success of intellectual activity in the context of educational design design in terms of the correctness and speed of information processing, originality and diversity of ideas, depth and pace of learning, expressiveness, etc. The intellectual abilities, without which activities in the field of design design cannot be effective, include: the ability to divergence, transformation and convergence, reconstruction, communication, conceptualisation, compositional abilities, spatial representation and imagination, ease and breadth of association, imaginative thinking, imaginative memory, originality, independence, flexibility, fluency and critical thinking.

As a result of the theoretical study, it was found that the effectiveness of the development of the intellectual potential of high school students in the subject 'Technology' will increase if game-based learning methods are used in the educational process.

Object of research: technological training of senior pupils in the study of the module 'Interior Design'.

Subject of research: game forms and methods of developing intellectual abilities of senior pupils in technology classes.

The purpose of the study: to theoretically substantiate, develop and experimentally test the methodology for the development of intellectual abilities of senior pupils in technology classes using game-based learning methods.

To achieve this goal, the **following tasks** were set:

- to analyse the state of development of intellectual abilities of senior pupils in technology classes using game-based learning methods in the pedagogical theory and practice of a modern general secondary education institution (GSEI), to clarify the essence of basic concepts;
- to reveal the essence of game-based teaching methods aimed at developing the intellectual abilities of senior pupils in technology classes;
- to develop and experimentally test the methodology for developing intellectual abilities of senior pupils in technology classes using game-based learning methods.

Keywords: intellectual potential, project and technological activity, senior pupils, technology lessons, game-based learning methods.

Список публікацій здобувача за темою

Trofimchuk Volodymyr, Shuryn Olena, Baldych Amina, Grechko Vladislav, Nosalchuk Irene. Use of modern activity-oriented educational technologies in the specialised training of high school students. Proceedings of the XV International Scientific and Practical Conference. Paris, France. 2024. Pp. 255-261.