



Рисунок 5 — Правила использования средств геймификации

Соблюдение перечисленных принципов разработки и внедрения игровых методов на уроках трудового обучения позволяет не только повысить вовлеченность учащихся, но и обеспечить системное освоение навыков в рамках раздела «Основы изготовления швейных изделий».

Закключение. Результаты проведенного исследования подтвердили, что геймификация является эффективным инструментом повышения качества трудового обучения. Ее применение способствует не только лучшему усвоению материала, но и развитию ключевых компетенций. Однако успех этого подхода зависит от соблюдения ряда условий, включая адаптацию к возрастным особенностям, системность внедрения и профессиональную подготовку педагогов. Дальнейшие исследования могут быть направлены на разработку универсальных игровых методик для различных разделов трудового обучения и их масштабирование в образовательную практику.

Список цитируемых источников

1. Буракова, И. С. Геймификация образовательного процесса как инструмент повышения мотивации обучающихся / И. С. Буракова // Мир науки, культуры, образования. — 2023. — № 3. — С. 160—162. — URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-obrazovatelno-go-protseсса-kak-instrument-povysheniya-motivatsii-obuchaюschihsya> (дата обращения : 04.04.2025).
2. Об организации в 2024/2025 учебном году образовательного процесса при изучении учебных предметов и проведении факультативных занятий при реализации образовательных программ общего среднего образования : письмо М-ва образования Респ. Беларусь от 1 авг. 2024 г. // ЭТАЛОН : информ.-поисковая система (дата обращения: 02.02.2025).
3. Кодекс Республики Беларусь об образовании : 13 января 2011 г. № 243-З : принят Палатой представителей 2 дек. 2010 г. : одобр. Советом Респ. Беларусь 22 дек. 2010 г. : в ред. Закона Респ. Беларусь от 14 янв. 2022 г. № 154-З : с изм. от 11 нояб. 2024 г. № 37-З // ЭТАЛОН : информ.-поисковая система (дата обращения: 12.04.2025).
4. Постановление Министерства образования Республики Беларусь от 18.07.2023 № 196 «Учебная программа по учебному предмету «Трудовое обучение, Обслуживающий труд» для V—IX классов учреждений образования, реализующих образовательные программы общего среднего образования с русским языком обучения и воспитания». — URL : <https://edu.gov.by/urovni-obrazovaniya/srenee-obr/srenee-obr/informatsiya/2024-2025-uchebnyu-god/> (дата обращения: 02.02.2025).
5. Столярова, С. И. Трудовое обучение. Обслуживающий труд : учеб. пособие для 7 кл. учреждений общ. сред. образования с рус. яз. обучения / С. И. Столярова. — Минск : Адукацыя і выхаванне, 2023. — 277 с.

УДК 372.874

Д. Г. Савчук, З. Н. Кветко
Учреждение образования «Барановичский государственный университет»,
Барановичи, Республика Беларусь

АКТИВИЗАЦИЯ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА СРЕДСТВАМИ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

Введение. Современное образование требует использования разнообразных методик для развития творческого потенциала учащихся. В этой связи уроки изобразительного искусства играют ключевую роль в формировании художественных и эстетических навыков, что способствует не только обучению основам

искусства, но и развитию воображения и креативного мышления. Однако для достижения максимальных результатов необходимо активизировать творческую деятельность учащихся, стимулируя их интерес и мотивацию к предмету. Одним из эффективных методов активизации творческой активности является использование дидактических игр на уроках изобразительного искусства [1]. Эти игры помогают вовлекать учащихся в процесс обучения, создавая условия для более глубокого и осмысленного усвоения материала.

Основная часть. Дидактические игры традиционно используются в педагогике как эффективное средство для освоения учебного материала. Игровые методики обучения стали популярными благодаря тому, что они способствуют формированию у учащихся активного интереса к учебе, поддерживают их внимание и делают процесс познания более увлекательным и продуктивным. В частности, немецкий ученый К. Гросс систематизировал игры, польский педагог, терапевт и писатель Януш Корчак, считал, что «игра — это возможность отыскать себя в обществе...», Ж. Ж. Руссо, И. Г. Песталоцци, пытались развить способности детей в соответствии с законами природы, Д. Ушинский склонялся к пониманию необъятных творческих возможностей человека, В. А. Сухомлинский, считал, что в игре раскрываются творческие способности личности, по мнению А. М. Макаренко, игра воспитывает ребенка, поэтому педагоги «обязаны уметь играть» и т. д. [2].

В образовательной деятельности дидактические игры играют важную роль как средство развития познавательной и творческой активности. В первую очередь, они помогают преодолеть стандартные трудности восприятия учебного материала, предлагая учащимся игровые задачи, которые стимулируют их мыслительную и творческую деятельность. Кроме того, игры способствуют социализации учеников, развивая у них навыки взаимодействия в группе, умение находить компромиссы, оценивать и анализировать свои действия и результаты.

На уроках изобразительного искусства дидактические игры могут выступать как ключевой инструмент, с помощью которого ученики осваивают не только теоретические знания, но и практические навыки. Игровая форма занятий помогает снизить напряжение и страх перед выполнением творческих задач, что особенно важно для развития уверенности в себе у детей, склонных к самооценочным трудностям. В условиях игры дети получают возможность экспериментировать, что является важным аспектом в обучении искусству.

Активизация творческой деятельности в рамках нашего исследования понимается как целенаправленное создание условий для тесного взаимодействия между учителем и учеником с целью повышения самостоятельной активности обучающихся на уроках изобразительного искусства. Этот процесс связан с развитием у учеников способности к самовыражению, стремлению к креативности, а также навыков художественного мышления. Дидактические игры, внедряемые в структуру уроков, играют значительную роль в этом процессе. Вопросы освоения ценностного содержания искусства раскрываются исследователями в контексте проблемы художественного восприятия как один из аспектов этого многофакторного процесса. Так, психолого-педагогические особенности художественного восприятия детей исследованы в работах С. Г. Афанасьева, Р. Арнхейма, А. В. Бакушинского, М. В. Бажуга, Б. Мейлаха, Б. Л. Яворского, П. М. Якобсона. Методическим подходам к развитию художественного восприятия младших школьников посвящены исследования В. А. Гуружапова, Е. П. Кабковой, Ю. Ф. Катхановой, М. А. Козловской, Г. Н. Кудиной, А. А. Мелик-Пашаева, Б. М. Неменского, З. Н. Новлянской, Е. М. Торшиловой и др. Идеи и практический опыт развития художественного восприятия у школьников в условиях дополнительного образования, в частности, музейной педагогики, представлены в работах Н. Л. Кульчинской, М. Н. Мацкевич, Л. П. Михеевой, О. Л. Некрасовой-Каратеевой, Л. В. Пантелеевой, Ю. Н. Протопопова, Л. Г. Савенковой, И. Б. Сенновской [3].

Основная задача таких игр — вовлечь учащихся в учебный процесс, сделав его более активным и творческим. В рамках дидактической игры школьники получают возможность самостоятельно находить нестандартные решения, экспериментировать с материалами и техниками, что создает пространство для их самовыражения, выстраивать сюжет и ход игры, распределять роли [4]. Кроме того, дидактические игры развивают у учеников навык анализа и синтеза информации, что является важным для формирования целостного понимания предмета.

Творческая деятельность в ходе игры становится для учащихся более увлекательной и менее формальной. В игровом формате ученик может свободно пробовать новые методы и подходы, не опасаясь ошибок, что создает атмосферу творческой свободы и усиливает вовлеченность в процесс. Это, в свою очередь, способствует лучшему усвоению учебного материала и более глубокому пониманию основ искусства.

Опыт применения дидактических игр на уроках изобразительного искусства подтверждает их высокую продуктивность в плане повышения творческой активности учащихся. Анализ учебной деятельности школьников показывает, что игровая форма работы положительно влияет на вовлеченность в процесс обучения, делает уроки ИЗО более увлекательными и способствует лучшему усвоению материала. Ученики становятся более мотивированными, активными, с интересом выполняют задания и проявляют креативный подход при выполнении практических заданий.

Практические наблюдения данного вопроса исследователями демонстрируют, что использование дидактических игр помогает снизить уровень тревожности учащихся перед выполнением творческих заданий. Ученики, которые ранее испытывали страх перед художественной деятельностью, становятся более уверенными в своих силах и стремятся к самовыражению через искусство.

Заключение. Дидактические игры на уроках изобразительного искусства являются продуктивным средством активизации творческой деятельности учащихся. Они способствуют развитию воображения, художественного мышления, поддерживают интерес к изучению искусства и мотивируют к выполнению творческих задач. Введение дидактических игр в структуру уроков ИЗО не только обогащает учебный процесс, но и помогает учащимся раскрыть свои таланты и способности.

Использование дидактических игр в педагогической практике является перспективным направлением, требующим дальнейшего изучения. Важно исследовать новые виды игр, их влияние на различные аспекты обучения и творчества, а также разработать методические рекомендации для их эффективного использования в образовании.

Список цитируемых источников

1. Одним из эффективных путей активизации. — URL : <https://infourok.ru/odnim-iz-effektivnyh-putej-aktivizacii-poznavatelnoj-deyatelnosti-doshkolnikov-yavlyaetsya-didakticheskaya-igra-4190315.html> (дата обращения: 30.09.2024).
2. Игровая деятельность как средство развития. — URL : http://www.confcontact.com/2014-alyans-nauk/pe6_popova.htm (дата обращения: 30.09.2024).
3. Реализация воспитательного потенциала искусства. — URL : <http://elar.uspu.ru/bitstream/uspu/12013/1/mon00123.pdf> (дата обращения: 30.09.2024).
4. Дидактическая игра. — URL : <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=http://elar.uspu.ru/bitstream/uspu/15826/2/10koryakova.pdf&ved=2ahUKEwi12ZPuipOJAX4ExAIHUFUD4UQFnoECCoQAQ&usg=AOvVaw15NVusnUw5COpUТхсрf4R7> (дата обращения: 30.09.2024).

УДК 373

Е. Н. Чернова

Государственное учреждение образования «Академия образования», г. Минск, Республика Беларусь

ФОРМИРОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ ГРАМОТНОСТИ УЧАЩИХСЯ СРЕДСТВАМИ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ТРУДОВОЕ ОБУЧЕНИЕ (ТЕХНИЧЕСКИЙ ТРУД)»

Введение. В настоящее время конкурентоспособность человека на рынке труда во многом зависит от его способности овладевать новыми технологиями, адаптироваться к иным условиям труда и социализироваться в обществе. Каждый учебный предмет в зависимости от предметного содержания и использования видов организации учебной деятельности учащихся представляет определенные возможности для формирования функциональной грамотности.

Основная часть. Одним из ведущих видов функциональной грамотности, реализуемых в рамках учебного предмета «Трудовое обучение (технический труд)» является технологическая грамотность, под которой мы понимаем способность личности эффективно взаимодействовать с современной технологической средой для решения хозяйственно-бытовых, технологических и профессиональных задач. В настоящее время в Республике Беларусь в рамках отраслевой научно-технической программы «Научно-методическое обеспечение формирования функциональной грамотности обучающихся в образовательном процессе» (2021—2025 годы) разработаны образовательные стандарты начального, базового и среднего образования. В образовательном стандарте базового и общего среднего образования выделены предметные области. Одной из таких областей определена предметная область «Технология», содержание которой осваивается через учебный предмет «Трудовое обучение» и модули «Технический труд», «Обслуживающий труд».

Организация образовательного процесса при изучении учебных предметов предметной области «Технология» обеспечивает формирование следующих универсальных компетенций, определенных Национальной рамкой компетенций:

– компетенции гражданственности через формирование ценностного отношения к культурным традициям своего народа и своей Родины, культуре и традициям в области народных ремесел и декоративно-прикладного творчества Беларуси; к труду; к истории и современному состоянию графического образования как составляющего технологического образования, достижениям белорусских инженеров и ученых;

– компетенции мышления через формирование конструкторско-технологических умений, способности производить технически грамотный анализ и оценку по разным критериям информации о явлениях технологического мира; принимать оптимальные технологические решения; использовать свои творческие умения для решения нестандартных технических задач;

– компетенции эмоциональной регуляции через формирование и развитие умений эмоциональной саморегуляции и готовности к пониманию чувств и потребностей других людей в ситуациях решения технических, графических и технологических задач; умения доверять собственным силам и возможностям;

– компетенции коммуникации через формирование умений пользоваться информационно-коммуникационными технологиями для работы с технической информацией; овладение техническим и графическим языком для осуществления коммуникации с другими людьми при решении технологических задач;