

рованию и поддержанию интереса к национальной культуре, воспитанию уважения к традициям и обычаям, сохранению культурных ценностей и достоинства белорусского народа, а также сохранение исторической преемственности поколений.

Список цитируемых источников

1. Лобачевская, О. А. Белорусский народный костюм: крой, вышивка и декоративные швы / О. А. Лобачевская, З. И. Зимица. — 2-е изд. — Минск : Беларуская навука, 2013. — 279 с.
2. Попов, М. Ю. Особенности формирования и проявления чувства патриотизма у специалистов экстремального профиля / М. Ю. Попов // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. — 2017. — № 10. — С. 57—62.
3. Віннікава, М. М. Традыцыйны беларускі касцюм. Традыцыйны беларускі касцюм. Traditional belarusian costume: альбом / М. Віннікава, П. Богдан; Нацыянальная акадэмія навук Беларусі, Цэнтр даследаванняў беларускай культуры, мовы і літаратуры. — Мінск : Беларуская навука, 2016. — 302 с.

УДК 371.3 : 372.864

Е. А. Менча, А. Э. Руднева

Учреждение образования «Барановичский государственный университет»,
Барановичи, Республика Беларусь

МЕТОДИКА РАЗРАБОТКИ ИГРОВЫХ ФОРМ ДЛЯ АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ В ПРОЦЕССЕ ТРУДОВОЙ И ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ

Введение. Активизация учебно-познавательной деятельности обучающихся является важным аспектом функционирования современной образовательной системы. С учетом быстрого развития технологий и изменения потребностей рынка труда, приобретает актуальность активное вовлечение обучающихся в образовательный процесс посредством развития навыков критического мышления, творческого подхода к решению задач и самостоятельной работы. Эти навыки являются важными для успешной адаптации к изменяющимся условиям жизни и работы [1].

В современной системе образования существуют такие проблемы как: недостаточное использование всего потенциала цифровизации на занятиях, снижение интереса и низкая мотивация обучающихся. Развитие цифровизации позволяет создавать интересные и актуальные программы обучения, а также мотивировать обучающихся посредством применения разнообразных методов обучения и стимулов.

Основная часть. В современной образовательной системе происходит перестройка практики и методов обучения, в частности, всё более широкое распространение получают различного рода игры. Внедрение в практику игровых методик напрямую связано с рядом общих социокультурных процессов, которые направлены на поиск новых форм социальной организованности и культуры взаимоотношений между учителем и обучающимися [2].

Игра как понятие дидактическое набирает в последние годы всё большую популярность в педагогической практике, так как способствует повышению интереса к процессам обучения и воспитания, а также повышению качества знаний обучающихся, что в результате приводит к формированию равнозначных по субъектности межличностных отношений по формуле «учитель — ученик». Односторонний взгляд на игру только как на средство обучения и воспитания приводит к ограниченной оценке ее влияния на будущее человека. Не учитывается то замечательное воздействие, которое она оказывает на оптимистическое мироощущение ребенка. Бодрый, целеустремленный, жизнерадостный игровой стиль детской жизни — неперемное условие здорового развития коллектива.

По мнению В. Н. Кругликова, дидактическая игра — деятельность, организуемая в процессе обучения с целью развития познавательного интереса за счет эмоциональной окрашенности игровых действий, которые основаны на имитационном или символическом моделировании изучаемых явлений, процессов. В результате проведения такой игры формируются конкретные знания, а также соответствующие умения и навыки по их творческому использованию у ее участников [3].

Педагог В. Р. Кривов дает следующее определение данному понятию: «Дидактическая игра — это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения» [4].

Ряд педагогов (Т. А. Шукуров, А. В. Хуторской, Л. М. Дергачева и др.), классифицируя игровые формы, основываются на игровой цели и выделяют следующие типы игр:

1. Деловые игры (это активная учебная деятельность по имитационному моделированию практически возможной жизненной ситуации. Отличие игры от обычного проблемного урока заключается в том, что здесь проблемная ситуация возникает как бы самопроизвольно, она предопределена правилами и условиями протекания самой игры).

2. Сюжетные игры (тип игры, которая включает в свою структуру ряд событий, которые объединены жизненно мотивированными связями. В сюжете раскрывается содержание игры — характер тех действий и отношений, которыми связаны все участники событий).

3. Ролевые игры (это творческие игры, в которых ребенок выполняет определенную роль. Большое влияние на поведение учащегося оказывает игровой образ и создание игровой ситуации на уроке).

4. Игры-соревнования (связаны с выявлением победителя, а именно в игровой ситуации, включающей элемент соревнования, школьники проявляют максимум находчивости, изобретательности, стараясь быть смелее и активнее, что может сказаться положительно на общем).

5. Символические игры (игра, в которой реальность воспроизводится в виде символов или знаков, а игровые действия выполняются в абстрактной символической форме).

6. Имитационные игры (подразумевает работу участников в условном, вымышленном пространстве, что позволяет повысить мотивацию участников на работу и их вовлеченность в процесс за счет нестандартного подхода к той деятельности, которая моделируется игрой).

7. Игры-кейсы (игры, направленные на формирование у обучающихся знаний, умений, личностных качеств на основе анализа и решения реальной или смоделированной проблемной ситуации в контексте профессиональной деятельности) [5].

Целью представленного в данной публикации исследования являлось выявление методики разработки игровых форм реализации учебного процесса трудовой и технологической подготовки школьников, способствующих активизации их учебно-познавательной деятельности на уроках обслуживающего труда.

Нами были использованы электронные версии дидактических игр, этапы разработки которых представлены следующей последовательностью:

1. Выделение содержания учебной информации, на основе которого предполагалась разработка игрового взаимодействия по учебному предмету «Трудовое обучение. Обслуживающий труд» при освоении раздела «Основы приготовления пищи».

В качестве нормативных оснований для отбора содержания учебной информации использовались следующие документы:

– 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 [6];

– примерное календарно-тематическое планирование по учебному предмету «Трудовое обучение. Обслуживающий труд» для V—IX классов учреждений образования [6].

2. Выбор формата игры, а именно, в качестве формата для электронных версий игр выбрана программа PowerPoint.

Microsoft PowerPoint — это программное обеспечение для подготовки и просмотра презентаций. Базовые возможности программы включают в себя создание и настройку слайдов, добавление текста, изображений, таблиц, графиков, анимации, медиа-файлов и многих других элементов, которые помогут сделать презентацию более доступной для восприятия, а также добавлять элементы интерактивности.

В программе PowerPoint интерактивность можно создать с помощью таких элементов, как:

- гиперссылки;
- управляющие кнопки;
- наложение анимационных эффектов с настройкой триггеров.

Шагами этапа разработки интерактивной игры в программе PowerPoint являются следующие:

Первый шаг — планирование — включает в себя определение темы, цели и задач, правил и содержания игры.

Второй шаг — содержательный — включает в себя процессы разработки вопросов, заданий для будущих игр, ответов к ним, уровней сложности и возможные варианты дополнительных типов заданий.

Третий шаг — создание дизайна — характеризующийся созданием слайдов для игры, на которых будут отражены вопросы, задания, ответы и другие элементы игры. А также подборка изображений для оформления дизайна слайдов, элементов и т. д.

Четвёртый шаг — добавление интерактивности — содержит процессы работы с углубленными функциональными возможностями программы PowerPoint, настройкой элементов интерактивности (гиперссылки, управляющие кнопки, анимации и триггеры).

Пятый шаг — вставка мультимедийных элементов — добавление изображений, героев для улучшения визуальной привлекательности игры и обогащения её контента.

3. Разработка методических рекомендаций и дидактического обеспечения игрового взаимодействия участников игры — разработка раздаточного материала, необходимого для проведения игры, а также прописывание сценария её осуществления.

В соответствии с представленной выше последовательностью, нами разработан комплект электронных дидактических игр по разделу «Технология приготовления пищи» для учебной дисциплины «Трудовое обучение. Обслуживающий труд»:

1. Игра «Вкусная ромашка» по теме «Традиционная белорусская кухня» (7 класс).
2. Игра «Поле чудес» по теме «Традиционная белорусская кухня» (7 класс).
3. Деловая игра «Julii Grupp» по теме «Виды теста» (9 класс).

Заключение. Представлена методика разработки игровых форм для активизации учебно-познавательной деятельности обучающихся в процессе трудовой и технологической подготовки. Нами реализованы этапы разработки интерактивных игр и разработан комплект электронных дидактических игр, содействующих активизации учебно-познавательной деятельности обучающихся, который включает: мультимедийную версию игры, инструкцию по использованию мультимедийной версии игры, методические рекомендации по проведению игры, алгоритм проведения игры.

Список цитируемых источников

1. Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/aktivizatsiya-poznavatelnoy-deyatelnosti-uchaschihsya-na-urokah/viewer>. — Дата доступа : 01.05.2024.
2. *Поташник, М. М.* Требования к современному уроку: методическое пособие / М. М. Поташник. — М.: Центр педагогического образования, 2007. — 271 с.
3. *Кругликов, В. Н.* Учебный игровой комплекс / В. Н. Кругликов. — М.: Просвещение, 2015. — 512 с.
4. Игровые методы как средство активизации познавательной активности [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://s.science-education.ru/pdf/2020/6/30312.pdf>. — Дата доступа : 02.05.2024.
5. *Хуторской, А. В.* Современная дидактика: учебник для вузов / А. В. Хуторской. — 3-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2021. — 406 с.
6. Трудовое обучение [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://www.adu.by/ru/homeru/obrazovatelnyj-protsess-2023-2024-uchebnyj-god/obshchee-srednee-obrazovanie/uchebnye-predmety-v-xi-klassy/trudovoe-obuchenie.html>. — Дата доступа : 03.05.2024.

УДК 37.035.6

Н. В. Никитич, З. В. Лукашя

*Учреждение образования «Барановичский государственный университет»,
Барановичи, Республика Беларусь*

ХАРАКТЕРИСТИКА ПОДХОДОВ, ФОРМИРУЮЩИХ ПАТРИОТИЧЕСКУЮ НАПРАВЛЕННОСТЬ ЛИЧНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИХ ОБСЛУЖИВАЮЩЕМУ ТРУДУ

Введение. В настоящее время актуализировалась проблема системности и результативности патриотического воспитания молодежи во всех сферах человеческой деятельности. Она обусловлена определенными трудностями в понимании молодым поколением сущности патриотизма из-за постоянно возрастающего уровня информированности. В этой связи считаем целесообразным разработку методологических оснований формирования патриотической направленности личности учащихся в процессе их трудовой и технологической подготовки.

В нашем понимании, патриотическая направленность личности — это устойчивая система ценностей, убеждений, установок и целей индивида, ориентированная на осознание своей принадлежности к Родине, ее культурно-историческим корням, проявляющаяся в чувстве гордости за историческое и культурное наследие страны, ответственности за ее настоящее и будущее, стремлении внести личный вклад в процветание Отечества.

Обучение обслуживающему труду в школе играет важную роль в формировании личности учащихся. Оно не только способствует приобретению практических навыков и умений, но и оказывает влияние на развитие ценностных ориентаций, интересов и профессиональной направленности школьников. Для решения сложной и многогранной задачи по формированию патриотической направленности личности в этом процессе, по нашему мнению, существенное значение имеет выбор совокупности дидактических подходов, которые определяют стратегии, методы и средства обучения, используемые учителями для достижения поставленных целей.

Основная часть. Считаем целесообразным рассмотреть для формирования патриотической направленности личности в трудовом обучении школьников конвергенцию деятельностного и компетентностного педагогических подходов на уровне интеграции входящих в них принципов.

Согласно трактовке сущности деятельностного подхода, разработанного в трудах Л. С. Выготского, П. Я. Гальперина, В. В. Давыдова, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконина и др., развитие личности в образовательной системе достигается за счет формирования универсальных учебных действий, которые являются основой процессов обучения и воспитания.

В процессе анализа научной литературы нами выявлен факт совпадения перечня принципов деятельностного подхода. Считаем целесообразным привести трактовки ведущих принципов деятельностного подхода в интерпретации ряда исследователей: С. К. Котовой [1, с. 36—37], М. В. Трубачевой [2, с. 39—40], А. В. Фурса [3, с. 193—195].

Трактовки принципа деятельности у С. К. Котовой, М. В. Трубачевой, А. В. Фурса согласуются по сути его реализации: ученик самостоятельно добывает знания, осознавая содержание и формы учебной деятельности, понимая и принимая ее нормы, участвуя в их совершенствовании. Данный принцип является значимым в рамках нашего исследования, потому что способствует развитию у школьников общекультурных и деятельностных способностей, формированию общеучебных умений.