

А. Ф. Шушкевич

Усі уроки
**ТРУДОВОГО
НАВЧАННЯ**
(дівчата)
5–6 клас
Варіативна складова

Харків
Видавнича група «Основа»
2015

УДК 37.16
ББК 74.200.55
Ш98

Серія «Усі уроки»
Заснована 2005 р.

Автор:

Шушкевич Алла Федорівна, учитель трудового навчання, спеціаліст вищої кваліфікаційної категорії, учитель-методист, майстернародної ляльки, ЗОШ № 11 м. Тернопіль. Учасниця і фіналістка I і II Всеукраїнських конкурсів народної ляльки, учасниця виставокнародної ляльки в Українському центрі народної культури «Музей Івана Гончара» м. Київ, конкурсу «ЕТННО'лялька» в рамках фестивалю «Ляльковий світ» у Львівському Палаці Мистецтв і Державному музеї іграшки м. Київ (автор модуля «Технологія виготовлення української народної ляльки-оберега»).

Шушкевич А. Ф.

Ш98 Усі уроки трудового навчання (дівчата). 5–6 класи. Варіативна складова. — Х. : Вид. група «Основа», 2015. — 256 с. : іл., табл. — (Серія «Усі уроки»).

ISBN 978-617-00-2222-6.

У посібнику наведено розробки варіативних модулів: «Технологія виготовлення м'якої іграшки» і «Технологія виготовлення вишитих виробів». Автор знайомить із сучасним підходом до організації педагогічного процесу, який спрямований на формування пізнавального інтересу до предмета, підвищення якості навчання учнів, формування їхніх життєвих умінь і навичок. У посібнику вміщено матеріали щодо застосування проєктної технології під час вивчення варіативних модулів, подано розробки уроків, з використанням інтерактивних технологій, ігрових методів. Посібник містить стислий виклад теоретичного матеріалу та інструкційні рекомендації для виконання практичних робіт.

Для вчителів трудового навчання, керівників гуртків.

УДК 37.16
ББК 74.200.55

ISBN 978-617-00-2222-6

© Шушкевич А. Ф., 2014

© ТОВ «Видавничка група «Основа», 2015

ЗМІСТ

Передмова.....	5
Використання ігрових педагогічних технологій на уроках трудового навчання.....	6
ТЕХНОЛОГІЯ ВИГОТОВЛЕННЯ ВИШИТИХ ВИРОБІВ.....	19
Орієнтовне календарно-тематичне планування	20
РОЗРОБКИ УРОКІВ	
Розділ 1. Основи технології виготовлення вишитих виробів	22
<i>Уроки 1–2</i> Українська вишивка — традиційний вид декоративно-ужиткового мистецтва	22
<i>Уроки 3–4</i> Особливості перенесення малюнка для вишивання на різні види тканин	44
<i>Уроки 5–6</i> Машинна вишивка	58
<i>Уроки 7–8</i> Орнамент та види орнаментів	72
Розділ 2. Проектування та виготовлення вишитих виробів.....	93
<i>Уроки 9–10</i> Етапи проектної діяльності	93
<i>Уроки 11–12</i> Конструкторський етап проектування	103
<i>Уроки 13–14</i> Технологічний етап. Розкроювання й оброблення країв виробу, початок вишивання	110
<i>Уроки 15–16</i> Технологічний етап. Виготовлення вишитого виробу	120
<i>Уроки 17–18</i> Догляд за вишитими виробами	128

Розділ 3. Презентація виготовлених виробів	137
<i>Уроки 19–20</i>	
Заключний етап. Презентація вишитих виробів.	
Оцінка й аналіз проекту. Виставка робіт.	137
ТЕХНОЛОГІЯ ВИГОТОВЛЕННЯ М'ЯКОЇ ІГРАШКИ	149
Календарно-тематичне планування	150
РОЗРОБКИ УРОКІВ	
Розділ 1. Основи технології виготовлення м'якої іграшки	152
<i>Уроки 1–2</i>	
М'яка іграшка в сучасному декоративно-ужитковому мистецтві	152
<i>Уроки 3–4</i>	
Технологія виготовлення плоскої м'якої іграшки	167
<i>Уроки 5–6</i>	
Технологія виготовлення м'якої іграшки з помпонів	181
<i>Уроки 7–8</i>	
Оформлення та оздоблення м'яких іграшок	195
Розділ 2. Проектування, виготовлення та оздоблення м'якої іграшки	205
<i>Уроки 9–10</i>	
Етапи проектної діяльності. Організаційно-підготовчий етап	205
<i>Уроки 11–12</i>	
Конструкторський етап проектування	214
<i>Уроки 13–14</i>	
Технологічний етап. Виготовлення лекал і розкрюювання деталей іграшки	221
<i>Уроки 15–16</i>	
Пошиття м'якої іграшки за технологічною послідовністю	232
<i>Уроки 17–18</i>	
Оздоблення іграшки	235
Розділ 3. Презентація виготовлених виробів	242
<i>Уроки 19–20</i>	
Заклучний етап проектування.	
Презентація виготовленого виробу	242
ДОДАТОК	
Творчий проект «Вишита закладка»	247
Література	252

Передмова

Як зробити урок не лише пізнавальним, інформативним, але й підтримувати в дітей зацікавленість предметом, підвищити у школярів мотивацію до навчання?

Де знайти теоретичний матеріал, запропонований програмою?

Як підібрати форми і методи його викладення і як при цьому на підготовку до уроку витратити небагато часу?

На ці та багато інших питань, що постають перед учителем, спробувала дати відповідь автор цього посібника.

Посібник укладений відповідно до програм варіативного модуля «Технологія виготовлення вишитих виробів (5–6 класи)» і варіативного модуля «Технологія виготовлення м'якої іграшки (5–6 клас)». Посібник містить орієнтовне тематичне планування, методичні вказівки і розробки планів уроків, які створені з використанням сучасних освітніх технологій. Зацікавити, вмотивувати учнів до вивчення предмета можна шляхом уникнення одноманітності, шаблонності в роботі, використання таких форм і методів навчання, які збуджують пізнавальний інтерес і стимулюють самостійне мислення школярів. Саме інтерактивні технології та ігрові завдання дають змогу створювати на уроці ситуацію успіху, що дуже важливо для учнів 5–6 класів з огляду на їхні вікові психологічні особливості. На таких уроках запорукою успіху стає вміння вчителя створити атмосферу пізнання, пошуку, зацікавленості.

Уроки трудового навчання є особливими з точки зору впровадження інноваційних технологій та використання різноманітних дидактичних ігор, тому що учні повинні перш за все набути практичних навичок праці, а результатом навчання є виконання практичної роботи.

Матеріал, викладений у посібнику, має рекомендаційний характер і стане в пригоді як молодому спеціалісту, так і досвідченому педагогу.

Використання ігрових педагогічних технологій на уроках трудового навчання

Гру, як метод навчання і передачі досвіду старших поколінь молодшим, люди використовували з давніх-давен. Гра викликає позитивні емоції, тому сприйняття інформації чи способу діяльності відбувається системно та глибоко. Навіть дорослі люди швидше навчаються в грі. У дитячі роки гра є основним видом діяльності, бо за її допомогою діти пізнають світ. У грі діти й підлітки перевіряють свою силу і спритність, у них виникають бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути чогось прекрасного. «Духовне життя дитини, — писав В. Сухомлинський, — повноцінне лише тоді, коли вона живе у світі гри, казки, музики, фантазії, творчості. Без цього вона — засушена квітка». Видатний педагог ставить гру в один ряд із будь-якою активною творчістю, бо дитина, граючись, пізнає світ. У процесі гри постійно створюють ситуації, що вимагають негайного вирішення, що веде до формування вміння робити вибір і нести за нього відповідальність. А це вимагає самостійного рішення, ініціативи, розвиненого мислення. Крім того, привабливість уроку-гри полягає в тому, що учні після нього самостійно прагнуть більше дізнатися.

Поняття «ігрові педагогічні технології» містить досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу в формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор узагалі, педагогічна гра має істотну ознаку — чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Ігрова форма занять створена на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що виступає засібом спонукання, стимулювання до навчальної діяльності. Психологічний стан учня в процесі пізнавальної діяльності, його зацікавленість, розуміння мотивації в навчанні залежить від тієї активності, яку він проявляє на уроці. Активні методи навчання забезпечують засвоєння інформації учнями в активній діяльності. До них можна віднести ігрові завдання та інтерактивні технології навчання.

Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити цікавими і захопливими не лише роботу учнів на творчо-пошуковому рівні, але і буденні кроки з вивчення. Зміст пізнавальних, дидактичних ігор допомагає закріпити, систематизувати і розширити передбачені шкільною програмою знання й уміння, оживити виклад матеріалу, полегшити його запам'ятовування, створити в дітей бадьорий настрій, попередити перевтому.

Використання ігрової діяльності в навчальному процесі дає змогу успішно формувати і закріплювати позитивне ставлення дитини до навчальної праці. Навчаючись під час гри, діти психологічно розкуті, що сприяє вияву їхніх творчих здібностей, нівелює негативне ставлення до об'єктивно складної навчальної праці. При цьому непомітно для себе дитина «втягується» в навчальну працю, пізнає її радість. Усвідомлення «я це можу» зміцнює впевненість у собі й породжує потребу «мені це необхідно, цікаво і зовсім не страшно». Порівняно з іншими формами навчання й виховання, перевага гри полягає в тому, що вона досягає своєї мети непомітно для вихованця, тобто не потребує жодних способів насильства над особистістю дитини. Учні не ставлять перед собою дидактичної мети і завдань, їх цікавить тільки ігровий результат. Тому на ігровому уроці в навчальному кабінеті присутня тільки одна людина, яка чітко уявляє, для чого все це робиться, — учитель. Ця обставина й визначає педагогічні принципи впровадження ігрової діяльності в навчальний процес. Гра в навчальному процесі створює мотивацію, близьку до природної, збуджує інтерес, підвищує рівень навчальної праці, розвиває комунікативні навички. Дидактична гра — не самоціль на уроці, а засіб навчання та виховання. Гру не можна плутати з розвагою, не слід розглядати її і як діяльність, яка приносить задоволення заради задоволення. На дидактичну гру слід дивитися як на вид перетворювальної творчої діяльності в тісному зв'язку з іншими видами навчальної роботи. У понятті «дидактична гра» підкреслена її педагогічна спрямованість, відображена різноманітність її використання.

Гру можна використовувати на різних етапах уроку: вивчення нового матеріалу, закріплення, перевірки знань, умінь, навичок. Щоб ігрова діяльність на уроці минала ефективно й давала бажані результати, необхідно нею керувати, забезпечивши виконання таких вимог:

- готовність учнів до участі в грі (кожний учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити її мету, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі в грі);

- забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом;
- чітка постановка завдання гри, пояснення гри — зрозуміле, чітке;
- складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти;
- дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати, оцінювати;
- не можна допускати приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінка за поразку в грі, глузування тощо).

Ігри важливо проводити систематично й цілеспрямовано на кожному уроці, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи та урізноманітнюючи їх.

Організація ігрових форм навчання проходить у двох напрямках:

- використання ігрових елементів на уроці;
- нестандартний урок-гра.

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ЕЛЕМЕНТІВ НА РІЗНИХ ЕТАПАХ УРОКУ

1. Гра на етапі організації класу до уроку

У макроструктурі кожного уроку його початок виділено в самостійний етап — «Організація класу до уроку». Організація учнів до уроку не повинна забирати багато часу, але має характеризуватися певним динамізмом, давати учням заряд енергії і працездатності.

Для цього вчитель має визначити емоційний фон класу і скоригувати його.

Процес взаємодії вчителя з учнями починається з привітання, яким учитель задає тон спілкуванню, заряджає позитивним настроєм, передає своє доброзичливе ставлення до учнів. Учитель різними методами і прийомами може впливати на організацію класу до уроку. При цьому можна використати такі моделі:

- *оптимізуючі* («Радий вас бачити. Нас чекає сьогодні незвичайний матеріал...», «Подібне ми вже робили, тому ви з цим завданням легко впораєтесь. Спробуємо закріпити успіх»);
- *нейтральні* («Перевірте готовність робочих місць. Налаштуйтеся на серйозну роботу. Нам сьогодні потрібно буде...»);
- *гальмівні* («Ви сьогодні дуже неухважні. Мені це не подобається. Заспокойтеся і пригадайте, що ви на уроці»). Однак гальмівними фразами користуватися слід дуже обережно. Якщо вчитель,

наприклад, виявив брак у більшості учнів робочих зошитів, краще одразу подбати про організацію їхньої роботи, ніж витратити час і сили на нотації.

Для створення сприятливого психологічного клімату на уроці можна використати різноманітні педагогічні прийоми та ігри. Розглянемо їх.

1. Традиційне вітання (оптимізує модель)

2. Поетичне вітання

Почніть урок віршованими рядками. Доберіть поезію, яка створить позитивний настрій, розкриє учням красу слова. Ще більший ефект матиме епіграф до уроку, записаний на дошці та прочитаний учителем або учнями.

3. Музичне вітання

Жодних слів, тільки музика, яка налаштує на урок! Учитель може використати мелодії українських народних пісень, класичну музику або інші мелодії і пісні, які підходять до теми уроку. Одним з найефективніших способів впливу на почуття й емоції школярів є музика, яка є сильним психічним збудником, що проникає в глибини свідомості. Відомий педагог Ян Амос Коменський писав, що той, хто не знає музики, уподібнюється тому, хто не знає грамоти.

4. «Малюнкове вітання»

Учитель може використати для цього смайлики:

- прикріпити на дошці смайл «Радість» і побажати всім учням чудового настрою, легкого опанування теми;



- запропонувати учням обрати «Смайл уроку» серед запропонованих:



5. Використання ігрових технологій для створення позитивного настрою в учнів

Гра «Комплімент». Урок починається з того, що вчитель підходить до першого учня і говорить: «Ти мені подобаєшся, тому що ти дуже добрий», учень повертається до сусіда і продовжує комплімент: «Ти мені подобаєшся, бо ти серйозний» та ін.

6. «Психологічна настанова»

Варіанти початку уроку

➤ «До успіху»

Учитель: «Усміхніться одне одному, подумки побажайте успіхів на цілий день. Для того щоб упоратися на уроці із завданнями, будьте старанними і слухняними. Завдання наші такі (можна оформити як девіз уроку):

Не просто слухати, а чути.

Не просто дивитися, а бачити.

Не просто відповідати, а міркувати.

Дружно і плідно працювати.

➤ «Самоналаштування»

Учитель. «Покладіть руки на парту, заплющте очі та промовляйте:

Я зможу сьогодні добре працювати на уроці.

Я особистість творча.

Я бажаю всім однокласникам успіхів на сьогоднішньому уроці.

➤ «Спіймай мій настрій»

Дітям пропонують попрацювати в парі й домовитися, хто почне свої дії першим.

Діти виконують дії, які називає учитель.

— Усміхніться, «зніміть» усмішку зі свого обличчя долонею та «киньте» своєму сусідові.

«Спіймайте» усмішку, «прикрасьте» нею своє обличчя.

— Зобразіть на обличчі ще будь-яку емоцію, «подаруйте» її своєму товаришеві.

➤ «Девіз творчих та винахідливих»

Дітям пропонують перед початком роботи промовити такі слова:

Вигадауй, пробуй, твори!

Розум, фантазію прояви!

Активним і уважним будь

І про кмітливість не забудь!

➤ «Психоформула»

Рекомендую використовувати таку настанову на початку уроку, перед самостійною чи контрольною роботою:

*Люблю я свій розум,
Увагу та пам'ять.
Працює мій мозок.
І вчусь я старанно.*

*Сприймаю все нове
І мислю логічно.
Учителя слово
Здійсню практично.*

2. Гра на етапі актуалізації опорних знань та вмінь учнів

△ Гра «Чарівний кошик»

Учитель. Перш ніж розпочати вивчення нової теми, ми повинні активізувати знання з попередніх уроків. Зробімо це за допомогою гри «Чарівний кошик». У кошику є багато карток-завдань. Кожен учень повинен витягнути одну картку, відповісти запитання і передати кошик наступному, і так по черзі всі учні відповідатимуть на запитання, які самі обрали. Хто правильно відповів, одержує оцінку-наліпку, яку враховують під час оцінювання роботи в кінці уроку.

△ Гра «Чарівна квітка»

На дошці прикріплена велика квітка, на зворотному боці пелюсток якої написані запитання. Учень відриває будь-яку пелюстку квітки, читає завдання і відповідає на нього. Оцінювати відповідь можна одразу або враховувати в загальну оцінку за урок. Останню частину квітки (середину) знімає вчитель. На ній написано тему заняття, яку він повідомляє учням, та пояснює, що всі здобуті раніше знання стануть у пригоді під час вивчення нової теми. Діти записують у зошитах нову тему уроку.

△ Гра «Пінг-понг»

Один з учнів готує прості питання за домашнім завданням. Відповіді на них повинні бути односкладними. Він виходить до дошки, кидає м'яч будь-кому з класу й одночасно ставить йому питання. Звучить відповідь, і м'яч повертають до першого учня. Учитель оцінює якість і оригінальність питань та правильність відповідей.

△ Гра «Потайна скринька»

Учитель пропонує кожному учневі взяти зі скриньки по одному орнаменту та визначити, до якого виду він належить. Потрібно відповісти на запитання:

- Визнач вид орнаменту за малюнком.
- Чим відрізняється цей орнамент від інших?
- Що таке композиція?

△ Гра «Закінчи речення»

- Під час вишивання світло має падати на вишивку ... (*ліворуч*).
- Перед роботою слід ... (*вмити руки*) та ... (*одягнути спецодяг*).
- Сидіти рівно, ноги поставити на ... (*підлогу*).
- Через кожні 15 хв відпочити ... (*1 хв*).
- Голки з ниткою зберігати в ... (*гольнику*).
- Ножиці передавати ... (*кільцями вперед*).

△ Гра «Вибери правильну відповідь»

Учні об'єднуються у дві команди та відповідають на запитання тестів. Перемагає команда, яка швидше й без помилок виконає завдання.

Команда 1

1. Шов «уперед голку» виконують:
 - а) справа наліво;
 - б) зліва направо;
 - в) зверху вниз.
2. У шва «назад голку» лицьовий і виворітний боки на вигляд:
 - а) однакові;
 - б) неоднакові.
3. Під час роботи світло має падати:
 - а) праворуч;
 - б) ліворуч;
 - в) зверху.

Команда 2

1. Шов «назад голку» виконують:
 - а) справа наліво;
 - б) зліва направо;
 - в) знизу вгору.
2. У шва «уперед голку» лицьовий і виворітний боки на вигляд:
 - а) однакові;
 - б) неоднакові.

3. Ножиці слід передавати:

- а) тримаючи за зімкнуті кільця;
- б) тримаючи за зімкнуті леза;
- в) будь-яким способом.

△ Гра «Я це знаю»

Учитель. «Ми пограємо у гру «Я це знаю». У мене чарівна скринька, у якій відповіді на всі питання, що будемо повторювати і вивчати на уроці. Кожна з вас вибере з коробки одну картку, а потім по черзі своє питання пояснить, підглядаючи в картку, а інші будуть уважно слухати і пригадувати. А ще кожна з вас може показати інструменти і матеріали, які має у своїй робочій коробці, або вибрані зі скриньки в мене на столі. У такий спосіб ми швидко вгадаємо вивчене раніше. Оцінка — за допомогою смайликів.

△ Гра «Коло ідей»

Учитель чітко формулює проблемне питання (записує на дошці) і пропонує всім висловити ідеї, коментарі, навести фрази чи слова, пов'язані з цією проблемою.

Усі пропозиції записують на дошці чи великому аркуші паперу в порядку їх виголошення без зауважень, коментарів чи запитань.

Коли всі присутні вважатимуть кількість наведених ідей достатньою, їх висування припиняють.

Після того як ідеї зібрано, їх групують, аналізують, розвивають.

Вибирають ті ідеї, які допоможуть розв'язанню поставленої проблеми.

△ Гра «Експертиза»

Учитель. «Сьогодні на уроці я пропоную вам спробувати виступити в ролі експертів.

- *Експерт* — особа, що володіє спеціальними знаннями з предмета дослідження.
- *Мистецтвознавець* — фахівець у галузі мистецтвознавства.
- *Технолог* — фахівець у галузі технології виробництва.

△ Ігровий прийом «Кросворди»

Можна запропонувати такі варіанти роботи з кросвордом:

1. Розгадати кросворд, заповнивши порожні клітинки.
2. Сформулювати питання до слів у заповненому кросворді.
3. Заповнюючи кросворд, визначити, яке ключове слово виділено, і пояснити його значення.
4. Створити кросворд самостійно, використовуючи терміни, вивчені раніше.

△ Ігровий прийом «Вірю — не вірю»

Цей прийом можна використовувати на будь-якому етапі уроку. Кожне питання починають словами: «Чи вірите ви, що...» Учні повинні погодитися з цим твердженням або ні.

△ Ігровий прийом «Так — ні»

Це універсальна гра, яка дуже подобається дітям і залучає до активної участі в уроці.

Учитель запитує, учні намагаються знайти відповідь, ставлячи питання. На ці питання вчитель відповідає словами «так», «ні», «так і ні». Питання треба ставити так, щоб звужувати коло пошуку. Універсальність цього методичного прийому полягає в тому, що його можна використовувати і для організації відпочинку, і для створення ситуації, що інтригує.

Перевагами прийому є те, що він навчає систематизувати відому інформацію, пов'язувати окремі факти в загальну картину, навчає уважно слухати й аналізувати питання. Якщо питання некоректне або вчитель не може дати на нього відповідь з дидактичних міркувань, то він відмовляється від відповіді наперед обумовленим жестом. Після гри треба обов'язково обговорити питання: які з них були найудалішими, які менш удалими. Головне в цьому прийомі — навчити виробляти стратегію пошуку.

3. Гра на етапі мотивації навчальної діяльності

Можна використати гру за методикою Джанет Вос «Станція ДЧЦМЗ» для того, щоб зосередитись над питанням «Для Чого Це Мені Згодиться». Ця гра дає можливість учасникам, що сидять у парах, розказати одне одному й учителеві, що вони сподіваються одержати від вивчення зазначеної теми.

Власну мету можна або уявити (уява — могутній навчальний засіб), як можна використати засвоєні знання в майбутньому, або порекомендувати учням погортати підручник у пошуках відповіді.

4. Гра під час проведення рефлексії

△ Ігровий прийом «Найцікавіше»

Учні на стікерах записують те, що для них було найцікавішим. Потім під час виходу з класу прикріплюють свої стікери на крильця метелика, зображеного на дошці.

△ Ігровий прийом «Підіб'ємо підсумки»

Один із найпоширеніших прийомів усної рефлексії, що зазвичай застосовують на етапі завершення уроку, — це промовляння за такою схемою:

На уроці я...

- ✓ дізнався...
- ✓ зрозумів...
- ✓ навчився...
- ✓ найбільший мій успіх — це...
- ✓ найбільші труднощі я відчув...
- ✓ я не вмів, а тепер умію...
- ✓ я змінив своє ставлення до...
- ✓ на наступному уроці я хочу...

Для завершення уроку або навчального матеріалу можливе використання таких методів, як «Мудра порада», «Лист до самого себе», «Коло висновків» тощо. Ці методи допоможуть ефективно, грамотно та цікаво завершити урок.

НЕСТАНДАРТНИЙ УРОК-ГРА

Правила проведення уроку-гри

1. Попередня підготовка. Треба обговорити коло питань і форму проведення. Повинні бути заздалегідь розподілені ролі. Це стимулює пізнавальну діяльність.
2. Обов'язкові атрибути гри: оформлення, відповідна перестановка меблів, що створює новизну, ефект несподіванки і сприятиме підвищенню емоційного фону уроку.
3. Обов'язкова констатація результату гри. Компетентне журі.

Ефективним засобом розвитку творчих здібностей учнів на уроці трудового навчання можуть бути різні ігрові ситуації. Граючи, учні ставлять перед собою творчі завдання, у розв'язанні яких їм допоможуть глибокі знання, різноманітні вміння і навички, уява, фантазія.

Вивчення трудового навчання в школі передбачає реалізацію трьох основних завдань:

- дати учням знання і вміння використовувати їх у практиці;
- розвивати мислення, творчі вміння й здібності;
- виховувати національно свідому особистість.

Під час планування, підготовки і проведення гри на уроці необхідно дотримувати таких принципів і правил.

- Учитель має чітко усвідомлювати дидактичні завдання використання ігрових елементів у навчальному процесі й організувати всю діяльність на уроці з орієнтацією на виконання цих завдань.
- Усі учасники повинні знати, виконувати правила гри, про які їх докладно інформують до її початку.

- На ігровому уроці не повинно бути сторонніх спостерігачів, тому важливо залучити всіх до активної діяльності. Участь у грі — справа добровільна, тому не варто змушувати грати дітей пасивних або тих, які соромляться. Спочатку їм можна запропонувати ролі експертів чи асистентів учителя. Невдовзі вони самі попросяться в гру.
- На ігровому уроці, як і в будь-якій грі, обов'язково має бути елемент несподіванки і непередбачуваності, що дає змогу активізувати вияв творчих здібностей учнів.
- Періодично слід змінювати правила гри, щоб вона не набридала і залишалася цікавою дітям. При цьому системи підрахунку балів і визначення переможців мають залишатися максимально простими й наочними. Дуже корисно бали матеріалізувати (у вигляді фішок чи зірочок) і записувати їх на зведеному табло.
- Дуже тонка процедура — розподіл ігрових завдань. Тут учитель має проявити весь психологічний і педагогічний такт. Учні, які не можуть похвалитися знаннями, необхідно підтримувати, створювати для них ситуацію успіху. Незаперечних відмінників і нестримних лідерів можна й навантажити відповідно — їхня перемога буде складнішою, але не менш бажаною.
- Необхідно якомога повніше використовувати багаті можливості гри для розвитку вміння працювати в колективі, що передбачає розподіл ролей у команді, причому краще, якщо це зроблять самі учні (під непрямым керівництвом учителя).

На завершення теми пропонують провести нестандартний урок-захист проекту.

Рольові ігри вигідно відрізняються від інших методів навчання тим, що дозволяють учням бути причетними до розробки виучуваної теми, дають можливість їм «прожити» деякий час у ролі когось іншого, спробувати свої сили в конкретних життєвих ситуаціях. При цьому треба підкреслити, що рольові ігри не замінюють традиційні методи навчання, а раціонально їх доповнюють.

ВИСТАВКА-ЯРМАРОК

Виставка-ярмарок — форма колективної або масової загальношкільної роботи, у ході проведення якої учні разом з учителем, батьками готують виставки творчих робіт, які можна супроводжувати не тільки демонструванням, але й продажем.

Учитель пропонує учням заздалегідь приготувати експонати до майбутньої виставки, розповідає основні вимоги щодо оформлення своїх виробів. Можливий такий варіант підготовки: на одній із виховних годин — проведення майстер-класу чи творчої практичної

роботи з виготовлення виробів (із пластиліну, солоного тіста, кольорового паперу), а може й створення казкових маленьких книжок, закладок тощо. Для проведення ярмарку можуть знадобитися паростки кімнатних рослин, квітів, виробів із природного матеріалу, вишиті серветки, хусточки, вироби із паперу в стилі оригамі тощо.

Учні пропонують оригінальну форму для демонстрування виробів, оформлення робіт свого класу, форму проведення всього ярмарку.

На ярмарок запрошують гостей, батьків, учнів інших класів. Особливістю заходу є участь у проведенні ярмарку-продажу героївско-морохів, клоунів, співаків, танцюристів, казкових або національних героїв, доповнення творчими конкурсами (найсильніший, найспритніший, розмалюй себе фарбами тощо).

Після проведення ярмарку вчитель разом із учнями підбивають підсумок і планують форму проведення наступного ярмарку, збирають кращі ідеї.

**ВАРІАТИВНИЙ МОДУЛЬ
«ТЕХНОЛОГІЯ ВИГОТОВЛЕННЯ
ВИШИТИХ ВИРОБІВ»**