

Голобородько Е.П., Волошина С.В.

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ СЕЛЬСКОЙ ШКОЛЫ НА СОВРЕМЕННОМ ЭТАПЕ: ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ

В статье подчеркивается основное содержание Постановления Кабинета Министров Украины «О развитии сельской общеобразовательной школы» (1999 г.) и Постановления Верховного Совета Украины «Образование в сельской местности: кризисные тенденции и пути их преодоления» (2012 г.). Раскрывается опыт работы Краснопартизанской ООШ I-III ст. Нижнесерогожского района Херсонской области.

Ключевые слова: сельская общеобразовательная школа, сельская местность, кризисные тенденции.

Goloborodko E.P., Voloshina S.V.

ACTIVITY OF RURAL SCHOOL TODAY: FROM THE EXPERIENCE OF WORK

The article highlights the main content of the Resolution of the Cabinet of Ministers of Ukraine «On the development of rural secondary school» (1999) and the Resolution of the Supreme Council of Ukraine «Education in rural areas: the crisis tendencies and ways of overcoming them» (2012). Expands experience of work of Krasnopartizanskaya I-III High School of Art. Nizhneserogozhskiy district, Kherson region.

Key words: Rural Secondary School, countryside, crisis tendencies.

УДК 37.014

Слюсаренко Н.В.*

РОЗВИТОК ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

Статтю присвячено розвитку творчих здібностей учнів на уроках трудового навчання. Наведено приклади використання ігрової діяльності для виділення учнями протилежних властивостей, пошуку аналогій, асоціювання понять, генерування ідей, комбінування тощо.

Ключові слова: трудове навчання, дитяча творчість, творчі здібності учнів, ігрова діяльність.

На сучасному етапі, відчуваючи потреби суспільства, загальноосвітня школа почала наполегливо працювати в напрямку розвитку творчих здібностей учнів. Це закономірно, адже творча особистість значно краще адаптується до соціальних, побутових та виробничих умов, ефективно їх використовує, удосконалює, змінює.

Саме тому творча діяльність людини є предметом дослідження філософії, фізіології, психології, педагогіки, логіки. Зокрема філософія надає методологічну основу для дослідження, вивчає принципи істинності знання, результатів творчого мислення (Г. Буш, К. Пігров, П. Якобсон). Психологія досліджує процеси творчого мислення (Б. Ананьєв, А. Рахімов). Педагогіка вивчає шляхи та засоби формування творчої особистості (І. Барташнікова, Д. Богоявленська, С. Сисоева).

В основі творчості лежить, як правило, трудова діяльність людини. Праця – єдиний засіб перетворення людини на творчу особистість. Творчі ідеї самі собою не народжуються, а виникають тоді, коли людина відчуває потребу щось змінити, вдосконалити. До творчості людину спонукають як соціальні мотиви, так і фантазія, мрії.

Процес творчості поєднує традиції і новаторство. Абсолютно нового у творчості не буває. Суб'єкт творчості може реалізувати свій задум лише враховуючи результати

* © Слюсаренко Н.В.*

попередньої діяльності людей, закріплені у формі традицій. Щоб створити щось нове, треба зруйнувати старе та, використовуючи його окремі конструктивні елементи, утворити нову конструкцію.

Результати творчості можуть мати об'єктивну чи суб'єктивну новизну. Об'єктивною вважають новизну в контексті історії культури, а суб'єктивною – новизну, що стосується тільки автора творчої розробки (Л. Виготський, І. Лернер, Я. Пономарьов). Саме суб'єктивний характер новизни лежить в основі дитячої творчості.

Під дитячою творчістю розуміють діяльність дитини, у процесі якої та створює якісно нові для себе цінності. Ці цінності мають і суспільне значення, тому що необхідні для всебічного розвитку особистості і, як наслідок, – для розвитку суспільства. Інколи діти створюють речі, які мають справжню естетичну цінність, є творами мистецтва [1].

Навчити творчості неможливо, бо в педагогіці немає універсальних рецептів для цього. Творчу особистість можна розвинути, наприклад, використовуючи на уроках трудового навчання ігрову діяльність, адже в іграх моделюється творчий процес, створюються сприятливі умови для розвитку творчих здібностей учнів.

Мета статті – проаналізувати можливості уроків трудового навчання щодо розвитку творчих здібностей учнів.

Для здійснення цілеспрямованих кроків педагогічного керівництва процесом розвитку творчих здібностей учнів важливо зазначити, що кожна гра передбачає творчість.

Відомо, що для продуктивного розвитку особистості слід забезпечити оволодіння нею спеціальними способами творчого мислення: виділення протилежних властивостей, пошук аналогій, асоціювання понять, ставлення запитань, переформулювання, генерування ідей, комбінування, вміння виділяти найбільш суттєві елементи діяльності, вміння аналізувати, синтезувати, полемізувати тощо. Треба навчити дітей планувати та організовувати свою навчально-пізнавальну діяльність, виконувати творчі завдання, розвивати уяву, фантазію, сприяти розвитку їх творчого інтересу, допитливості та ін.

Досвід показує, що учні з нетерпінням чекають і з задоволенням відвідують уроки, на яких застосовуються ігри, бо вони їм здаються більш привабливими, ніж будь-які інші. Специфічні особливості гри (уявна ситуація, роль, правила, сюжет, засоби) сприяють розвитку творчих здібностей дитини, активізують її навчально-пізнавальну діяльність [3; 4].

Так після вивчення розділу «Обробка тканини» виникає необхідність повторити всі основні терміни, поняття. Звичайне опитування, як правило, не викликає інтересу учнів, стає нудним. Тому можна використовувати ігрову форму: на підсумковому уроці відбувається імпровізоване відкриття магазину одягу, у процесі знайомства з яким і йде повторення та закріплення навчального-матеріалу теми.

Використовуючи гру як засіб розвитку творчих здібностей школярів, можна навчити їх переносити загальнотрудові навички у специфічні умови творчої діяльності, бо вона значною мірою стимулює і розвиває самостійність особистості, учить планувати та організовувати навчально-пізнавальну діяльність тощо.

Виділяти протилежні властивості діти вчать у ході ігор «І хороша, і погана», «Трудівник та ледар», «Засідання художньої ради» та ін., під час яких їм необхідно виділяти протилежні властивості будь-яких предметів, явищ, подій тощо. Називаючи хороші та погані властивості тканин у процесі гри «І хороша, і погана», учні знаходять суперечності, виділяють протилежні якості тканин, співставляють, об'єднують, розкривають нові, несподівані якості, аргументують свої відповіді. Учасники гри

«Засідання художньої ради» розглядають колекцію моделей одягу, аналізують переваги і недоліки швейних виробів, обирають найкращі. Свій вибір учні обґрунтовують. У ході гри «Трудівник та ледар» діти виділяють протилежні риси характеру і якості людини, яка все своє життя працювала, та ледаря. У процесі обговорення з'ясовується, чи відрізняється людина, що працює, від ледаря, у чому виявляється ця різниця.

Пошук аналогій учні здійснюють в іграх «Згадаймо геометрію», «Силует», «Що на що схоже». Наприклад, у грі «Що на що схоже» учасники порівнюють геометричну фігуру (прямокутник, трапецію, овал) та малюнки або фотографії моделей одягу і визначають, на які геометричні фігури вони схожі. Ця гра вимагає від учнів якомога швидше і більше відібрати малюнків або фотографій, аналогічних силуету, який їм нагадує геометрична фігура. Завдання гри «Згадаймо геометрію» – намалювати якомога більше моделей одягу, використовуючи різні за розміром геометричні фігури як складові частини моделей. У грі «Силует» учні отримують конверт з геометричними фігурами, з яких треба скласти силует.

Асоціювання понять учні здійснюють у іграх «Символ професії», «Асоціації», ігровим завданням яких є пошук відповіді за допомогою асоціативних питань. При цьому учасники гри можуть поділитися на дві команди: одна з них вигадує завдання, а інша, шукаючи відповідь, ставить запитання асоціативного характеру (наприклад: «Якого кольору професія?», «Який має запах?») Це суть гри «Асоціації»). Під час гри «Символ професії» вчитель показує малюнок із зображенням знайомого предмета. Учням необхідно називати професії, які цей предмет, на їх думку, символізує.

У такій грі учні вчать не тільки асоціювання понять, а й постановки запитань, їх спрямованості, розвивається їх допитливість. Елементи невідомого і суперечності у цих іграх спонукають школярів до інтелектуальної активності, спрямовані на розвиток мислення. Запам'ятовування за асоціацією є одним зі шляхів удосконалення пам'яті.

В ігровій діяльності школярі можуть навчитися генерувати ідеї. При цьому не обов'язково, щоб вони були правильними. Учні можуть продукувати найнезвичніші і найабсурдніші ідеї. Чим більше ідей, тим більша ймовірність, що серед них будуть хороші або навіть геніальні.

Ураховуючи актуальність цього питання, можна запропонувати учням взяти участь у таких іграх, як «Маю смак», «Гармонія», «Творю красу», «Уявімо, що...» та інших. Якщо у грі «Маю смак» учасники пропонують тільки різноманітні доповнення до моделі, намагаючись створити гарний одяг, то ігрова ситуація, яка виникає у ході гри «Уявімо, що...» вимагає від них, використовуючи всі знання вивченого матеріалу, створити проект, за яким можна удосконалити роботу «отриманого у спадок магазину тканин» з метою залучення до нього якомога більшої кількості покупців.

Учасники гри «Гармонія» поділяються на команди. Кожна з них отримує конверт з шаблонами фігур і завдання. Перша команда розробляє моделі, у яких силует, конструкція, колір і малюнок тканини гармонійно поєднані. Завдання другої команди – показати дисгармонію в одязі.

Тренування учнями вміння генерувати ідеї залежить від розвитку їх творчої уяви. Створювати оригінальні образи, продукти діти зможуть тільки якщо їх навчити таких умінь, як

- уміння «включати» уявний об'єкт в нові зв'язки і відносини;
- уміння вибирати з кількох образів найоригінальніший [2].

Вирішуючи зазначене питання, пропонуються учням ігри «Зроби краще», «Господиня», «Прямокутне королівство», «Новорічна казка», «Думай і твори» та ін. Досвід показує, що школярі із задоволенням розробляють малюнок обличчя і одяг для

іграшки, намагаючись зробити її більш кумедною (гра «Зроби краще») та моделі одягу, які можуть бути виготовлені з хусток або шарфів (гра «Прямокутне королівство»).

Учасники гри «Новорічна казка» розробляють моделі казкового одягу для Новорічного свята, обирають матеріал, з якого ті будуть виготовлені, оздоблення. При цьому проявляється їх оригінальність, фантазія, видумка, розвивається уява. Це ігрове завдання ускладнюють, пропонуючи дітям одягнути фігури різної повноти та зросту або намалювати конструктивні елементи фасону, вміщуючи їх у заданий контур (ігри «Думай і твори», «Творю красу» тощо).

Розвивати відтворюючу уяву у школярів допомагає гра «Намалюй за описом», завданням якої є створення образу предмета, явища за описом. Команди з 3-4 учнів готують опис фасону або деталі крою та пропонують його командам – противникам, які повинні намалювати модель або деталь крою, що відповідає опису.

Відомо, що в основі творчої діяльності особистості лежить її здатність переносити способи розв'язання тих чи інших задач на умови проблемної ситуації, яку необхідно вирішити. Але, як показує практика, такий перенос можливий лише за умови, коли нові завдання аналогічні розв'язаним людиною в минулому. Тому в інтересах розвитку творчих здібностей школярів треба в процесі навчання засвоювати не форму, а способи розв'язання тих чи інших завдань. Так, навчаючи учнів підбирати кольорову гаму, форму клаптиків тканини, створювати проект прямокутної серветки під час гри «Господиня», їм пояснюють, які існують способи виконання такого завдання, а не просто пропонують виконати його за зразком. Ця вимога пояснюється тим, що у цьому випадку діти будуть здійснювати усвідомлений перенос суті, а не сліпе повторення форми при розробці проектів пано, прихваток, ковдр, сумок, одягу, виконуючи ігрові завдання гри «Господиня» у наступні роки.

Здійснюючи творчий розвиток індивідуума, важливо навчити його виділяти найбільш суттєві елементи діяльності, аналізувати, синтезувати, полемізувати. Це можна зробити, виконуючи завдання гри «Твоя творча уява», правила якої потребують від учнів здійснення детального аналізу малюнків костюмів різних історичних епох з метою визначення соціального стану володаря, виду матеріалів, з яких виготовлений одяг, способів обробки його деталей. У ході обговорення у школярів виникають пропозиції щодо можливої кольорової гами костюмів, вибір якої обумовлений розвитком виробництва даної історичної епохи.

Аналізувати, полемізувати, синтезувати інформацію навчають, використовуючи ігри «Домалюй фасон», «Думай і твори», «Проявіть кмітливість», «Прямокутне королівство» тощо. Так, гра «Домалюй фасон» вимагає від учнів спочатку зробити ретельний аналіз незавершеної моделі одягу, розглянути можливі варіанти і тільки після цього закінчити малюнок.

Незаперечним є той факт, що в процесі навчання у школі учнів треба навчати планувати та організовувати свою навчально-пізнавальну діяльність. Використовуючи ігри на уроках праці, легко вирішити і цю проблему. У ході підготовки до гри «Секрети творчості» учні поділяються на декілька груп, кожна з яких вивчає вироби будь-якого напрямку декоративно-прикладного мистецтва. При цьому їм необхідно так спланувати й організувати свою діяльність, щоб виконати своєчасно всі етапи підготовчої роботи: вивчити літературу з даної теми, переглянути вироби декоративно-прикладного мистецтва, підготувати інформацію про них та запитання для інших учасників гри.

Чіткої організації навчально-пізнавальної діяльності навчають за допомогою ігор «Агентство моделей», «Захист професії», «Телеміст» тощо. Наприклад, до проведення гри «Захист професії» учні на уроках отримували початкову інформацію і конкретні

завдання, які було необхідно виконати в ході екскурсії або зустрічі. Їм треба з'ясувати відомості про техніку, що застосовується працівниками даної професії, умови праці, можливості для змістовної, творчої діяльності, професійного зростання, вимоги до психофізіологічних та інших якостей людини, її здоров'я, значення професії в житті суспільства. Готуючись до гри, школярі так організують свою навчально-пізнавальну діяльність, щоб якомога краще ознайомитися з професією, що сподобалась, та знайти аргументи на її захист, який відбувається в ході гри.

Уводячи у навчально-виховний процес на уроках трудового навчання цікаві приклади, парадоксальні факти, фантастичні передбачення, педагоги стимулюють зацікавленість, творчий інтерес, допитливість школярів. Особливо вдалим для цього є ігри «Уявімо, що...», «Новорічна казка», «Проявіть кмітливість», «Відкриття магазину», гра-мандрівка «Пригоди Допитливої Варвари».

Комбінувати, аналізувати, творити навчають учнів у грі «Чарівні перестановки», створюючи малюнки тканин; у іграх «Гармонія» і «Творю красу», гармонійно поєднуючи при розробці моделей силует, конструкцію, колір та малюнок тканини; у грі «Думай і твори», обираючи конструктивні елементи фасону і вміщуючи їх у заданий контур; у грі «Конструктор», комбінуючи різні деталі виробу, гармонійно поєднуючи їх і намагаючись розробити естетичний та зручний у користуванні одяг. Наприклад, при вивченні поняття «рапорт тканини» пропонують учням гру «Чарівні перестановки», учасники якої отримують конверт з мотивами малюнків тканин, поєднують їх у різних комбінаціях та створюють нові малюнки. Під час вивчення кольорової гами та зорових ілюзій в одязі використовують гру «Творю красу», в ході якої учні легко засвоюють, як за допомогою кольору усунути недоліки фігури людини і підкреслити переваги.

Отже, застосування на уроках трудового навчання ігрової діяльності сприяє розвитку творчих здібностей учнів. Найбільшої ефективності можна досягти при використанні не окремих ігор, а комплексу, що поєднує і інтелектуальні, і творчі, і індивідуальні, і колективні ігри в порядку їх ускладнення. Розробка варіантів подібного комплексу для учнів початкової, основної та старшої школи може стати предметом подальшого наукового пошуку.

Література:

1. Барко В. І. Як визначити творчі здібності дитини? / В. І. Барко, А. М. Тютюнников. – К. : Видавництво «Україна», 1991. – 79 с.
2. Барташнікова І. А. Розвиток уяви та творчих здібностей у дітей 5-7 років: тести та ігри / І. А. Барташнікова. – Тернопіль : Богдан, 1998. – 85 с.
3. Слюсаренко Н. В. Використання ігрової діяльності на уроках праці : [метод. реком.] / Н. В. Слюсаренко. – [3-е вид.]. – Херсон : Айлант, 2005. – 52 с.
4. Слюсаренко Н. В. Розвиток творчих здібностей учнів 5-9 класів на уроках обслуговуючої праці засобами ігрової діяльності : [навч.-метод. пос.] / Н. В. Слюсаренко. – Херсон : Айлант, 2002. – 148 с.

Слюсаренко Н.В.

РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ УЧЕНИКОВ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО ОБУЧЕНИЯ

Статья посвящена развитию творческих способностей учеников на уроках трудового обучения. Приведены примеры использования игровой деятельности для выделения учащимися противоположных свойств, поиска аналогий, ассоциации понятий, генерирования идей, комбинирования и т.п.

Ключевые слова: трудовое обучение, детское творчество, творческие способности учеников, игровая деятельность.

Slyusarenko N.V.

DEVELOPMENT OF STUDENTS' CREATIVE ABILITIES IN LABOR TRAINING CLASSES

This article is devoted to the development of students' creative abilities in labor training classes. Examples of the use of play activity to teach pupils to select the opposite properties, for finding analogies, associating concepts, to generate ideas, for combining, more are given in the article.

Key words: labor training, children's creativity, students' creative abilities, play activity.

УДК 37.012+910.1 (045)

Шоробура І.М.*

ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ СУЧАСНОЇ ШКІЛЬНОЇ ГЕОГРАФІЧНОЇ ОСВІТИ

У статті розглядаються особливості розвитку сучасної шкільної географічної освіти. Продуктивним є розгляд феномену шкільної географічної освіти з позиції парадигмального підходу, теорії синергетики. Розглядаються питання вдосконалення сучасної шкільної географічної освіти.

Ключові слова: розвиток, парадигмальний підхід, теорія синергетики, географічна освіта.

Сучасна шкільна географічна освіта має за мету підготувати і виховати географічно грамотну людину, яка вільно орієнтується у складних проблемах реальності, здатну усвідомлювати свою відповідальність і роль у суспільстві, компетентну, практичну, підготовлену до життя, з такими особистісними якостями, які б забезпечили їй можливість нормальної життєдіяльності в природі.

Нові методологічні та методичні підходи до навчання географії та навчально-виховного процесу та створення теоретичної бази сучасної шкільної географічної освіти висвітлено у працях Ф. Заставного, Я. Жупанського, С. Коберника, В. Корнеєва, П. Масляк, Л. Мельничук, В. Пестушко, М. Пістун, М. Паламарчука, Л. Паламарчук, С. Пальчевського, Г. Пустовіт, Л. Тименко, О. Топузова, В. Сасихова, А. Сиротенка, Г. Уварової, Б. Чернова, О. Шаблія, Е. Шиповича, П. Шищенко та ін. У працях вітчизняних дослідників Я. Жупанського, В. Корнеєва, Л. Круглика, О. Плахотнік, І. Рибачок, А. Сиротенка, П. Тронько, Б. Чернова, Є. Шиповича та ін. розкриваються сучасні науково-методичні питання розвитку шкільної географії.

Мета нашої статті – подати особливості розвитку сучасної шкільної географічної освіти.

Вихідним положенням шкільної географічної освіти є поняття «освіта», під яким розуміємо не тільки надбання моральних і духовних цінностей людини в певному середовищі, а й процес формування її особистості, самовиховання, вплив оточення і суспільства в цілому. При цьому головним є не обсяг знань, а поєднання останніх з особистісними якостями, вміння самостійно розпоряджатися своїми знаннями [3, с. 241-242].

Географічна освіта може досліджуватись у двох аспектах: як результат системи, фіксований у формі стандартів, та як результат освіти для самої людини, яка пройшла навчання у певній освітній системі, набула досвід (сформувала сукупність особистісних якостей, знань та умінь), адекватно діє в динамічних умовах життя.

Шкільна географічна освіта сьогодні – це складна освітня система, що реалізується в загальноосвітній школі. На сучасному етапі початкові знання з географії учні одержують при вивченні природи свого краю (2-3 клас) та на уроках природознавства (4 клас). Більш ґрунтовні географічні знання вони здобувають у 5-10 класах. У 5 класі

* © Шоробура І.М.*