



Олена КОВАЛЕНКО,

майстриня виробничого навчання

Головинського вищого професійного

училища нерудних технологій

Узагальнений досвід роботи

на тему: «Використання ігрових елементів на уроках виробничого навчання»

«Через гру людина стає досконалішою»

Ф. Шіллер

1. Науково-теоретичне обґрунтування актуальності обраної проблеми

Використовуючи тільки традиційну організацію освітнього процесу, не можна домогтися стовідсоткової зацікавленості здобувачами освіти обраною професією, підтримати стійке бажання кожного займатися. Проведення нетрадиційних уроків – використання інтерактивних методів у навчанні, позаурочних заходів дає можливість доповнити і поглибити знання та вміння здобувачів освіти, розвинути інтерес до професії.

Використання сучасних інноваційних педагогічних технологій в освітній діяльності, творчих доробок, ексклюзивних ідей допомагають майстру виробничого навчання глибше відкрити особистісний потенціал кожного здобувача освіти, зберегти й зміцнити навчальну мотивацію. Роль педагога при цьому – допомогти, порадити, створити передумови для активного експериментування і пошуків.

Ігрові форми дозволяють поживавити освітній процес зробити його більш привабливим для здобувачів освіти, підвищують інтерес до професії загалом, активізують мислення та творчу діяльність здобувачів освіти. Сприяють більш ефективному засвоєнню нових знань, умінь і навичок, збагачують індивідуальний досвід, створюють атмосферу творчої співпраці.

Суть і зміст ігор повинні поступово ускладнюватися, що вимагає від здобувачів освіти збагачення системи пізнавальних дій.

Ігри на уроці важливі не тільки як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності, а і як перспективний шлях реалізації завдань виховання й розвитку особистості в процесі навчання.

Провідна ідея досвіду полягає в тому, що впровадження ігрових технологій у освітній процес стимулює інтерес здобувачів освіти до навчання, підвищує їхню мотивацію та сприяє ефективному засвоєнню знань і практичних навичок.

Мета досвіду:

- проектування та реалізація підвищення якості навчання здобувачів освіти шляхом впровадження ігрових технологій у навчально-виробничому процесі;
- вплив ігрових технологій на мотивацію здобувачів освіти;
- застосування ігрових технологій для підвищення засвоєння матеріалу;
- розвиток критичного мислення та творчих навичок через ігрові технології;
- переваги ігрових технологій для зміни традиційних уявлень про навчання.

Зміст досвіду:

- перехід до нових технологій і методів навчання, в тому числі при впровадженні ігрових елементів, що дасть в подальшому можливість сформувати у здобувачів освіти цілісну систему знань, умінь та навичок у конкретній професійній сфері діяльності;
- створення та впровадження методики проведення особистісно-зорієнтованих уроків;
- скорочення часу на теоретичне вивчення матеріалу теми і збільшення його на практичне застосування вмінь та навичок;
- навчання здобувачів освіти здобувати знання самостійно, застосовуючи їх для розв'язання пізнавальних і практичних завдань.

Очікувані результати

Провідна наукова ідея досвіду:

Пошук і застосування сучасних активних підходів до навчання, удосконалення засобів і форм процесу навчання, інтенсифікація та індивідуалізація його.

Актуальність досвіду

- В умовах модернізації освіти, відповідно до запитів суспільства, досвід сприяє формуванню та розвитку творчої особистості здобувача освіти.
- Забезпечує впровадження цілеспрямованої і системної особистісно-орієнтованої педагогічної підтримки кожного здобувача освіти, реалізацію принципів співпраці, співдружності.
- Вчить створювати і розв'язувати різноманітні проблемні ситуації, що формують практичні здібності здобувачів освіти.
- Сприяє глибокому й всебічному засвоєнню програмного матеріалу.
- Сприяє розвитку вміння креативно виконувати завдання.
- Заохочує здобувачів освіти до придбання додаткових знань поза програмою.

2. Опис досвіду та технологія його впровадження в освітній процес

Сьогодні проблема введення інноваційних форм і методів організації освітнього процесу в рамках традиційного навчання має бути вирішена через запровадження в освіті особистісно-орієнтованого підходу не тільки в навчанні, але й у вихованні. Треба зазначити, що до технологій саморегульованого навчання та розвивальних технологій професійної освіти відносять:

- особистісно-орієнтовані технології: інтерактивні та імітаційні ігри, тренінги розвитку, розвивальна психодіагностика;
- когнітивно-орієнтовані технології: діалогічні методи навчання, семінари-дискусії, проблемне навчання, когнітивне інструктування, когнітивні карти, інструментально-логічний тренінг, тренінг рефлексії;
- діяльнісно-орієнтовані технології: методи проєктів і спрямовуючих текстів, контекстне навчання, організаційно-діяльнісні ігри, комплексні дидактичні завдання, технологічні карти, імітаційно-ігрове моделювання технологічних процесів тощо.

Таким чином, для кращого засвоєння певного матеріалу доцільно впроваджувати «ігрові технології», які включають велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Отже, гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самоврядування поведінкою.

Запровадження інтерактивного навчання уможливило докорінні зміни у визначенні місця й ролі майстра виробничого навчання та здобувачів освіти в освітньому процесі. Учень стає співавтором і активним учасником навчальних занять. Такий підхід до організації навчання базується на повазі до потреб і можливостей здобувачів освіти, на спонуканні їх до активної діяльності та набуття досвіду, на заохоченні до творчості та ініціативності.

Інтерактивне навчання вмотивовує майстрів виробничого навчання до неперервної освіти,



розвитку й саморозвитку в професійній діяльності.

Важливою ланкою професійно-практичної підготовки кваліфікованого робітника є організація та проведення ефективного уроку виробничого навчання, що включає раціональне сполучення методів і прийомів навчання, які спрямовані не тільки на формування системи професійних знань, умінь і навичок, але і на розвиток практичного та системного мислення, здібностей до самостійної творчої діяльності.

Майстриня виробничого навчання впроваджує інтерактивне навчання, змінюючи спосіб здобуття нових знань і формування фахових компетентностей, створює сприятливі умови для розвитку самостійності тих, хто навчається, сприяє розвитку їхньої креативності. Освітній процес у контексті діалогу – це активна взаємодія та спілкування його учасників, тобто інтеракція, що здійснюється за допомогою відповідних методів.

Коваленко О.Л. використовує інтерактивні технології з метою створення на занятті ситуації, яка дає змогу здобувачам освіти працювати разом, засвоювати, повторювати, систематизувати навчальний матеріал, виконувати практичні роботи. Створює атмосферу співпраці, творчої взаємодії в навчанні: краще сприйняття та засвоєння матеріалу, створення мікроклімату. Особливістю інтерактивних методик є те, що вони найбільш природні, створюють сприятливі умови для формування вмінь і навичок, дають можливість виявити свої інтелектуальні якості, впливати не тільки на свідомість людини, а й на її почуття, емоції, вольові якості.



Аналіз педагогічного досвіду дозволяє зробити висновок про те, що Коваленко Олену Леонідівну в даній технології приваблює:

- 1) можливість зацікавити здобувачів освіти;
- 2) формування в процесі роботи основ системного мислення і системної діяльності;
- 3) розвиток у здобувачів освіти творчих здібностей, креативності;
- 4) формування цілеспрямованості, наполегливості, здатності орієнтуватися в нестандартних ситуаціях;
- 5) формування комунікативності, здатності до співпраці;
- 6) формування здібностей до аналізу, конструювання і прогнозування.

У своїй роботі Олена Леонідівна використовує такі інтерактивні методи навчання як: «робота в парах», «робота в малих групах», «акваріум», «фішбоун», «аналіз проблеми», інтерактивні ігри.

Для повторення пройденого матеріалу майстриня виробничого навчання використовує метод «Акваріум», який дозволяє систематизувати та закріпити засвоєний матеріал, а також оцінити власний рівень розуміння та засвоєння нових знань. Об'єднує здобувачів освіти у групи, кожна група отримує завдання. Одна група сідає в центр та обговорює своє завдання. Учасники, які перебувають у зовнішньому колі, слухають, не втручаються в обговорення, аналізують відповіді.

«Зайвий елемент» або «Біла ворона» – цей методичний прийом Коваленко О.Л. застосовує із метою закріплення знань здобувачів освіти. Він дозволяє цікаво повторити основний матеріал теми, розвиває увагу, логічне мислення та спостережливість.

Приклад завдання: вибрати зайві елементи для приготування страви.

Для перевірки вивченого матеріалу, домашнього завдання майстриня виробничого навчання використовує метод «Логічний ланцюжок». Суть методу полягає в тому, що розглянувши зображення, потрібно їх розставити в логічній послідовності. Цей метод сприяє розвитку навичок спілкування, вміння висловлюватися і критично мислити.



Методичний прийом «Фішбоун» Олена Леонідівна застосовує із метою закріплення знань здобувачів освіти. Він розвиває критичне мислення, творче ставлення до праці. Голова риби – це питання теми, верхні кісточки – основні поняття теми, нижні кісточки – сутність понять, хвіст – відповідь на питання.

Ігри можна використовувати як на певних етапах уроку, так і на окремому занятті. Тривалість гри може бути різною – це залежить від мети, якої хоче досягнути майстер.

Активізація пізнавальної активності та розвиток інтелектуального мислення – це ті проблеми, які вирішуються в процесі гри. Перевірка знань на уроці, яка відбувається у формі гри, не нав'язується здобувачам освіти, не викликає у них неприємних відчуттів. Гра висуває до них моральні вимоги, виховує почуття справедливості, чесності, відповідальності перед командою, розвиває доброзичливе ставлення один до одного.



Ігровий метод дає здобувачам освіти змогу відчувати себе в будь-якій професійній ролі з даним завданням для роботи на уроці виробничого навчання, надає вільне висловлення своїх думок в групі та команді, надає змогу найшвидше засвоїти уміння та навички, здобути на уроці.

На уроках виробничого навчання Коваленко О.Л. використовує різноманітні ігри, такі як «Хто швидше», «Ти – мені, я – тобі», «Перехресне опитування» та ін.



Інтерактивна гра «Хто швидше» використовується на етапі закріплення вивченого матеріалу під час освоєння теми. Здобувачі освіти отримують завдання, яке необхідно виконати з врахуванням фактору часу для виконання того чи іншого процесу, залежно від теми уроку. Для його виконання об'єднуються в групи. Кожна група повинна

обрати двох здобувачів освіти, один з яких за відведений час виконує завдання, другий фіксує час початку і кінець виконання практичної справи. Потім здобувачі освіти змінюються і виконують, з врахуванням фактору часу, знову це завдання. Підсумком змагання є перевірка виконаної справи з урахуванням затраченого часу.

Олена Леонідівна практикує гру «Ти – мені, я – тобі». Здобувачі освіти задають питання по черзі від одного здобувача освіти до іншого, вислуховуючи відповідь. Під час гри учасники можуть дізнатися відповіді на питання, які вони не знали, та удосконалити вивчене.

Гра «Перехресне опитування» застосовується після вивчення нової теми. Олена Леонідівна дає домашнє завдання: підготувати 1-2 питання по темі; 2-3 загадки; або по 10 корисних порад. На наступному уроці під час актуалізації попередньо засвоєних знань викликає двох здобувачів освіти і вони по черзі задають свої запитання один одному. Якщо той учасник, якого запитують, не знає відповіді, відповідає той, хто запитує. Якщо відповідь правильна – задає своє питання опонентові. Оцінюється і правильність відповіді, і оригінальність запитання. Здобувач освіти, який відповідає правильно на 2 запитання, має право вибрати наступного учасника.



Коваленко О.Л. ефективно використовує надлишкову активність здобувачів освіти, спрямовуючі їх у корисне русло. Формує в учнів навички взаємодії з іншими людьми, вміння чітко формулювати свою точку зору, вести конструктивну й обґрунтовану дискусію і знаходити компромісні варіанти рішень.



На рольових уроках здобувачі освіти одержують додаткові знання, отримують відповіді на невисвітлені у навчальному курсі питання, показують вміння застосовувати отримані знання під час розв'язування практичних завдань.

Майстриня виробничого навчання застосовує ігри-змагання на всіх етапах уроку: під час актуалізації опорних знань, закріпленні нового матеріалу, при підведенні підсумків вивченої теми. Використання таких ігрових форм підвищує у здобувачів освіти інтерес до обраної професії та сприяє отриманню ними навичок застосування набутих знань у професійній діяльності.

Серед таких ігор цікаво проходить гра «Майстер-шеф». Під час вивчення теми здобувачі освіти об'єднуються в групи. Майстриня виробничого навчання дає завдання: приготувати страву, розбивши процес приготування на етапи, які може виконувати лише один учень.

Під час гри учні контролюють своїх товаришів, спостерігають за тим, щоб ніхто не допустив помилки при приготуванні та вчаться працювати групою.

Гра «Вірю – не вірю». Здобувачам освіти пропонується дати відповіді на запитання, що розпочинаються зі слів «Чи вірите ви, що...». Гра може бути проведена з усією групою або парою учнів. Здобувачі освіти дають короткі відповіді або короткі обґрунтовані пояснення. Перемагає учень, який правильно відповість на більшу кількість запитань у найкоротший час. Здебільшого, Коваленко О.Л. застосовує цю гру під час повторення вивченого матеріалу.



3. Результативність впровадження досвіду

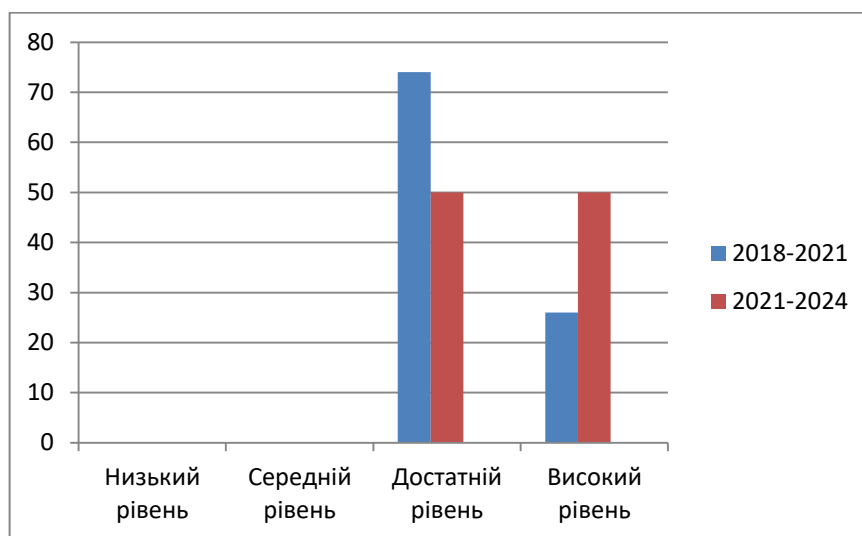
Практичне застосування ігрових елементів в поєднанні з інтерактивними технологіями на уроках виробничого навчання показало, що здобувачі освіти виявляють при організації та реалізації високий творчий потенціал і вміння мислити нестандартно, мають

покращення результативності навчання. Науковість, систематичність, свідомість, наочність навчання, зв'язок теорії з практикою, прагнення до міцності знань і навичок – усі ці дидактичні принципи дають можливість проводити роботу над розвитком різних компетентностей здобувачів освіти на високому науково-методичному рівні.

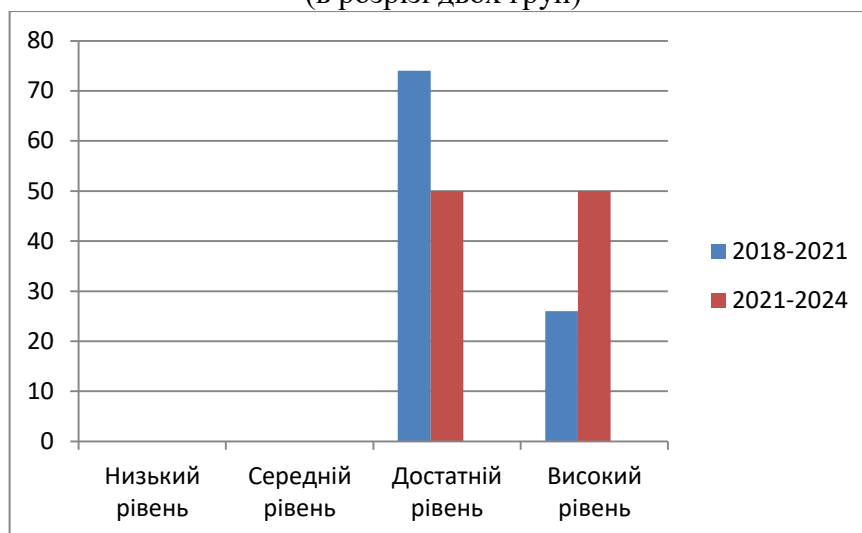


Про результати роботи Коваленко О.Л. свідчать навчальні досягнення здобувачів освіти з професій.

**Моніторинг
навчальних досягнень здобувачів освіти з професії «Кухар»
(в розрізі двох груп)**



**Моніторинг
навчальних досягнень здобувачів освіти з професії «Пекар»
(в розрізі двох груп)**



Позитивними результатами досвіду майстрині виробничого навчання є успіхи здобувачів освіти в конкурсах фахової майстерності:

1. Конкурс фахової майстерності з професії «Кухар» серед кращих здобувачів освіти груп 310 (підрозділ смт Головине) та 308К (підрозділ м. Радомишль) – I місце;

2. Конкурс фахової майстерності з професії «Кухар» серед кращих здобувачів освіти групи 310 (підрозділ смт Головине).

3. Всеукраїнський гастрономічний конкурс «Традиції Великодня» – II місце;

4. Всеукраїнський гастрономічний конкурс «Різдвяні традиції» – диплом учасника.



Коваленко О.Л. постійно працює над покращенням якісного показника навчальних досягнень здобувачів освіти з професій, удосконалює форми і методи проведення своїх уроків. За міжзастаційний період провела ряд відкритих уроків та позаурочних заходів, де продемонструвала застосування нетрадиційних методів та технологій навчання:

➤ відкритий урок виробничого навчання на тему: «Приготування напівфабрикатів з м'ясної котлетної маси» (гр. 210, 2022 р.);

➤ Відкритий урок виробничого навчання на тему: «Приготування борщів» (гр.310, 2023 р.);

➤ відкритий урок виробничого навчання на тему: «Проста форма нарізання овочів» (гр.310, 2023 р.);

➤ інтегрований урок з предмета «Приготування страв» та виробничого навчання на тему: «Приготування бісквітного тіста» (гр.110, 2025 р.);

➤ майстер-клас учасників гуртка «Мистецтво карвінгу» (2022 р.);

➤ майстер-клас від випускників ГВПУ НТ на тему: «Сучасні європейські традиції» (2024 р.);

➤ майстер-клас для абітурієнтів на тему: «Приготування еклерів» (2024р);

➤ майстер-клас до Дня відкритих дверей на тему: «Приготування солодких страв» (2024 р.).

З метою удосконалення педагогічного досвіду Олена Леонідівна систематично переймає досвід колег, проходить стажування на підприємствах та курси підвищення кваліфікації, бере участь у Всеукраїнських відкритих Інтернет-заходах, ділиться своїм педагогічним досвідом на освітніх платформах.

За період 2020-2025 рр. презентувала свої напрацювання колегам на засіданнях методичних комісій та обласних секцій з тем:

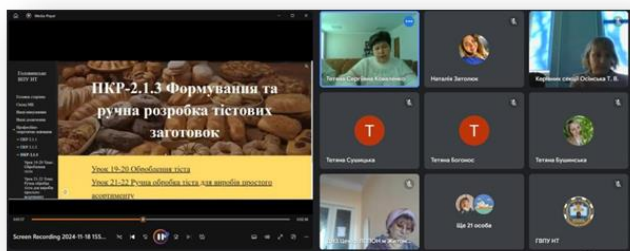
➤ виступ на засіданні МК на тему: «Організація проведення кваліфікаційних пробних робіт для здобувачів освіти III курсу на місцях проходження виробничої практики» (2020 р.);

➤ виступ на засіданні МК на тему: «Формування у здобувачів освіти стійкої, позитивної мотивації навчальної діяльності» (2022 р.);

➤ виступ на засіданні МК на тему: «Використання проєктних технологій на уроках виробничого навчання» (2024 р.);

➤ виступ на педагогічній раді за темою: «Конкурентноспроможність майстра виробничого навчання як одна з ефективних умов позитивного іміджу закладу П(ПТ)О» (2024 р.);

➤ виступ на засіданні обласної методичної секції педагогічних працівників харчової промисловості, торгівлі та громадського харчування на тему: «Фаховий контент навчально-матеріальної бази та комплексне методичне забезпечення професійно-практичної підготовки з професії «Пекар»» (2024 р.).



ВИСНОВОК

Використання ігрових технологій під час навчання позитивно впливає на розвиток творчих здібностей здобувачів освіти, креативності, підвищує зацікавленість професією і виховує свідоме, творче ставлення до праці, дає змогу майбутнім фахівцям оволодіти технічними знаннями, а також на розвиток професійної майстерності майстра.

Таким чином, завдяки ігровій діяльності краще розвиваються індивідуальні здібності здобувачів освіти, оскільки вони не відчують психологічного тиску відповідальності, як зазвичай буває під час навчальної діяльності. Засвоєння знань відбувається в ненав'язливій формі, що значно полегшує та покращує запам'ятовування інформації. Педагогічно і психологічно продумане використання гри стимулює розумову діяльність, людина починає мислити нестандартно, проявляє себе в іншому амплуа. А це підвищує інтелектуальну активність, пізнавальну самостійність та ініціативність здобувачів освіти. Ігровий підхід не є визначальним способом засвоєння навчального матеріалу, але він значно збагачує педагогічну практику і розширює можливості здобувачів освіти.

На уроках виробничого навчання Олена Леонідівна дає змогу здобувачам освіти:

- аналізувати навчальну інформацію та творчо підходити до засвоєння навчального матеріалу;
- формувати власну думку, правильно її висловлювати, доводити власну точку зору, аргументувати й дискутувати;
- моделювати власний соціальний досвід через включення в різні життєві ситуації;
- розвивати навички творчої та проектної діяльності, самостійної роботи.

Коваленко О.Л. використовує ігрові елементи навчання як засіб для досягнення тієї атмосфери, яка найкращим чином сприяє співробітництву, порозумінню і доброзичливості, дозволяє у повній мірі реалізувати особистісно-орієнтоване навчання.

Досвід роботи майстрині виробничого навчання Коваленко Олени Леонідівни на тему: «Використання ігрових елементів на уроках виробничого навчання» був розглянутий, обговорений та схвалений для поширення серед педагогічних працівників області на засіданні методичної комісії педагогічних працівників з професії «Кухар; офіціант» (Протокол №6 від 20 лютого 2025 р.) та на засіданні педагогічної ради (протокол засідання педагогічної ради Головинського вищого професійного училища нерудних технологій № 7 від 11.03.2025 р.).