



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ, МОЛОДІ ТА СПОРТУ  
ВИКОНАВЧОГО ОРГАНУ КИЇВСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ  
(КИЇВСЬКОЇ МІСЬКОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ)

НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНИЙ КАБІНЕТ  
ПРОФТЕХОСВІТИ МІСТА КИЄВА

---

ВІДОКРЕМЛЕНИЙ СТРУКТУРНИЙ ПІДРОЗДІЛ  
НАЦІОНАЛЬНОГО ПЕДАГОГІЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ  
ІМЕНІ М.П.ДРАГОМАНОВА «ВИЩЕ ПРОФЕСІЙНЕ УЧИЛИЩЕ»

**Впровадження**  
**в навчально-виховний процес ПТНЗ**  
**нестандартних форм організації занять**  
**з елементами інноваційних технологій**  
**навчання**

(Методичні рекомендації)

Автор: **Андрійчук Л.М.**,  
викладач спецдисциплін  
операторів комп'ютерного набору,  
спеціаліст вищої категорії,  
старший викладач.

Київ – 2014

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	3
1. ВАЖЛИВІСТЬ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ В НАВЧАЛЬНО-ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ВИКЛАДАЧІВ ТА МАЙСТРІВ ВИРОБНИЧОГО НАВЧАННЯ ПТНЗ .....	4
2. НЕСТАНДАРТНІ ФОРМИ ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАННЯ .....	8
3. ІННОВАЦІЙНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ .....	14
3.1. Мультимедійні презентації .....	17
3.2. Метод проектів .....	19
3.3. Web-квести.....	20
3.4. Гра як метод навчання .....	21
3.4.1. Інтелектуально-розважальна гра .....	23
3.4.2. Брейн-ринг .....	24
3.5. Комп'ютерне оцінювання рівня навчальних досягнень учнів .....	27
3.5.1. Комп'ютерне тестування .....	27
3.5.2. Комп'ютерне розгадування кросвордів .....	29
3.5.3. Комп'ютерна вправа «Злови помилку» .....	32
3.5.4. Комп'ютерна вправа «Правильне-неправильне твердження», «Так чи ні?», «Вірите ви чи ні?».....	32
3.6. Брифінги.....	34
3.7. Тренінги .....	35
3.8. Дайджест .....	36
ВИСНОВОК.....	37

## ВСТУП

---

В умовах становлення інформаційного суспільства навчальний процес розглядається як засіб розвитку учнів. А головне завдання навчальних закладів полягає в тому, щоб не лише дати знання, а й створити стійку мотивацію до навчання, зацікавити учнів професійно та майстерно оволодівати обраною професією, пов'язавши це з розвитком їхнього творчого та критичного мислення.

Серед великого числа інновацій, що застосовуються у системі освіти, особлива увага приділяється таким технологіям, де викладач виступає не лише джерелом навчальної інформації, а є організатором і координатором творчого навчального процесу, спрямовує діяльність кожного учня у потрібне русло, враховуючи індивідуальні здібності кожного учня.

Йдеться про те, що учень — головна фігура навчально-виховного процесу. Учня не вчать, а він вчиться завдяки тому, що бере активну участь у тих питаннях, які хоче вивчити, бере на себе відповідальність за процес і результат навчання. А завдання педагогічного працівника полягає в пошуку засобів, які можуть забезпечити для учня реалізацію його внутрішньої свободи і проявів ініціативи.

Останнім часом у ВСП НПУ ім. М. П. Драгоманова «Вище професійне училище» методичною комісією комп'ютерних технологій, яку я очолюю, ведеться цілеспрямована активна робота щодо впровадження в навчально-професійну діяльність викладачів теоретичного навчання та майстрів виробничого навчання інноваційних методів, прийомів та засобів при переході від традиційних форм організації уроків до нестандартних.

## 1. ВАЖЛИВІСТЬ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ В НАВЧАЛЬНО-ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ВИКЛАДАЧІВ ТА МАЙСТРІВ ВИРОБНИЧОГО НАВЧАННЯ ПТНЗ

---

**Ур́ок** — форма організації навчання, за якої навчальні заняття проводяться вчителем із групою учнів постійного складу, одного віку й рівня підготовленості протягом точно встановленого часу, за сталим розкладом.

Умовно кажучи, урок — це «відрізок» навчального процесу, який є завершеним за змістом, у часі й організаційно. Від якості уроку залежить ефективність функціонування всьогонавчально-професійного закладу.

На сучасному етапі пріоритетними напрямками вдосконалення навчально-виховного процесу є розвиток індивідуальних форм навчання, впровадження інтегрованих курсів, розвиток інформаційної бази навчального процесу, оптимальне насичення інформаційними технологіями, дослідження на основі комп'ютерної техніки.

Державна програма утворення передбачає необхідність створення й впровадження нових навчальних технологій, до яких належить і інноваційне навчання.

Термін «*інновація*» позначає відновлення процесу навчання, що опирається, головним чином, на внутрішні фактори. Запозичення цього терміну пов'язане з бажанням виділити мотиваційну сторону навчання, відходити від чергових «переможних методик», які за короткий час повинні дати максимальний ефект незалежно від особливостей класу й окремих учнів, їхніх бажань та здібностей.

**Інноваційні технології**— це цілеспрямований системний набір прийомів, методик та засобів організації навчальної діяльності, що охоплює весь процес навчання від визначення мети до одержання результатів.

Особисто в мене,нові технології навчання викликають особливезацікавленняз об'єктивних причин, серед яких можна виділити дві основні. По-перше, передбачаються корінні зміни існуючих стереотипів організації навчального процесу, його змісту, потреба в розвитку творчої

ініціативи педагогів, у пошуках нових форм і методів педагогічної діяльності при переході від традиційних пасивних форм занять до нестандартних методів індивідуального навчання. По-друге, збільшується можливість виявити обдарованих дітей для наступного їхнього навчання.

Необхідність використання засобів інноваційних технологій, на уроках теоретичного і виробничого навчання, сьогодні немає потреби доводити. Завдяки зусиллям та ентузіазму науковців і вчителів, комп'ютерні технології навчання здобули визнання широкого загалу освітян. Можна говорити навіть про те, що психологічного бар'єру для використання ІКТ у навчанні вже не існує.

Використання сучасних інформаційних технологій, зокрема персональних комп'ютерів та мережі Інтернет, дає можливість інтенсифікувати процес поточного оцінювання знань учнів, зробити його більш систематичним і оперативним. Крім того, саме використання ПК уже викликає зацікавленість учнів до запропонованої роботи, знімає частину нервової напруги, дозволяє повністю виключити суб'єктивність в оцінюванні знань із боку того, хто контролює.

В цій роботі я зупинюсь більш детально на тих моментах, які стосуються застосування інноваційних методів та засобів навчання при проведенні нестандартних уроків.

**Можна виокремити фактори, що стимулюють до застосування інноваційних технологій:**

- 1) Методична робота.
- 2) Навчання на курсах підвищення кваліфікації.
- 3) Приклад і вплив колег.
- 4) Приклад і вплив керівників.
- 5) Організація праці в навчальному закладі.
- 6) Увага до цих проблем керівництва.
- 7) Довіра.
- 8) Новизна діяльності, умови праці та можливість експериментування.
- 9) Заняття самоосвітою.

- 10) Інтерес до роботи.
- 11) Зростаюча відповідальність.
- 12) Можливість одержання визнання в колективі.

Завдяки інноваційним технологіям та інтерактивним методам навчання створюються найкращі умови для самопізнання і саморозвитку особистості фахівця, здатного конкурувати на сучасному ринку праці.

Але аналізуючи професійну діяльність колег, можна сформулювати методичні проблеми, що виникають на шляху застосування інноваційних технологій:

- 1) Власна інерція.
- 2) Розчарування від невдач.
- 3) Відсутність підтримки й допомоги керівництва в цьому питанні.
- 4) Стан здоров'я.
- 5) Нестача часу.
- 6) Обмежені ресурси, скрутні життєві обставини.
- 7) Ворожнеча людей (зздрість, ревності), які негативно сприймають зміни і прагнення до нового.

### **Переваги використання інноваційних технологій навчання в ПТНЗ:**

- підвищення зацікавленості й загальної мотивації до навчання завдяки новим формам роботи і причетності до пріоритетного напрямку науково-технічного прогресу;
- індивідуалізація навчання: кожен працює в режимі, який його задовольняє;
- об'єктивність контролю;
- активізація навчання завдяки використанню привабливих і швидкозмінних форм подачі інформації, змагання учнів між собою, прагненню отримати вищу оцінку;
- формування вмінь та навичок для здійснення творчої діяльності;
- виховання інформаційної культури;

- оволодіння навичками оперативного прийняття рішень у складній ситуації;
- доступ учнів до банків інформації, можливість оперативно отримувати необхідну інформацію.
- інтенсифікація самостійної роботи учнів;
- зростання обсягу виконаних на урок завдань;
- підвищення мотивації та пізнавальної активності за рахунок різноманітності форм роботи, можливості включення ігрового моменту.
- розширення інформаційних потоків при використанні Інтернет;

Інноваційні методи та засоби відкривають викладачу нові можливості, дозволяючи разом з учнем отримувати задоволення від захопливого процесу пізнання, не тільки силою уяви розсовуючи стіни ПТНЗ кабінету, але за допомогою новітніх технологій дозволяє зануритися в яскравий барвистий світ.

Таке заняття викликає у дітей емоційний підйом, навіть відсталі учні охоче працюють з комп'ютером. Інтегрування звичайного уроку з інноваційними технологіями дозволяє викладачу перекласти частину своєї роботи на ПК, роблячи при цьому процес навчання більш цікавим, різноманітним, інтенсивним.

Цей метод навчання дуже привабливий для викладачів ПТНЗ, адже він допомагає їм краще оцінити здібності і знання дитини, зрозуміти його, спонукає шукати нові, нетрадиційні форми і методи навчання, стимулює його професійний ріст та подальше освоєння комп'ютерних технологій.

## 2. НЕСТАНДАРТНІ ФОРМИ ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАННЯ

---

Я, як і, мабуть, кожний викладач, отримую задоволення від роботи, коли бачу позитивні наслідки своєї праці. На мою думку, однією з причин, що допомагають отримати найкращі результати педагогічної роботи, є вибір оптимальної форми навчання.

Форма навчання являє собою цілеспрямовану, змістовно насичену та методично оснащену систему пізнавального та виховного спілкування, взаємодії, відносин учителя й учнів. Форма навчання реалізується як органічна єдність цілеспрямованої організації вивчаємого змісту, засобів і методів.

Одинична та ізольована форма навчання (урок, лекція, лабораторна робота, семінарське заняття, екскурсія тощо) має власне навчально-виховне значення. Вона забезпечує засвоєння дітьми конкретних фактів, узагальнень, висновків, відпрацьовування окремих умінь і навичок.

Система ж різноманітних форм навчання, що дозволяє розкрити цілісні розділи, теми, теорії, концепції, застосувати взаємозалежні вміння й навички, має загальне навчально-виховне значення, формує в учнів системні знання й особистісні якості. Необхідність системної залежності та розмаїтості форм навчання обумовлена своєрідністю змісту освіти, а також особливостями сприйняття та засвоєння навчального матеріалу дітьми різних вікових груп.

Зміст науки і вікові особливості учнів вимагають відповідної, адекватної форми навчання, визначають її характер: місце у процесі навчання, змінну тривалість, рухливу структуру, способи організації, методичне обладнання. Різні сполучення цих компонентів дають можливість створювати розмаїтість навчальних форм.

**Форми організації навчання класифікуються за різними критеріями:**

- 1) за кількістю учнів - індивідуальні форми навчання, мікрогрупові, групові, колективні, масові форми навчання;
- 2) за місцем навчання:



- уроч форми: урок, робота в майстерні в лабораторії чи на дослідній ділянці;
- позаурочні форми: факультативи, предметні гуртки, вікторини, конкурси, олімпіади, предметні вечори, екскурсія, домашня самостійна робота, заняття на підприємстві;

3) за часом навчання - урочні і позаурочні;

4) за дидактичною метою - форми теоретичного навчання (лекція, факультатив, гурток, конференція), комбінованого або змішаного навчання (урок, семінар, домашня робота, консультація), практичного (практикуми) і трудового навчання (праця в майстернях, у спеціальних класах, на дослідних ділянках тощо);

5) за тривалістю часу навчання – класичний урок (45 хв.), спарені заняття (90 хв.), спарені скорочені заняття (70 хв.), а також уроки "без дзвінків".

До традиційних форм організації навчального процесу, що використовують у ПТНЗ будь-якого типу, належать:

- уроки;
- лекції;
- семінари;
- практичні заняття (лабораторні роботи, лабораторний практикум);
- самостійну аудиторну роботу учнів (факультатив, предметний гурток);
- самостійну позааудиторну роботу учнів (екскурсії, домашня навчальна робота);
- консультації;
- курсове проектування (курсів роботи);
- дипломне проектування (дипломні роботи);
- усі види практик.

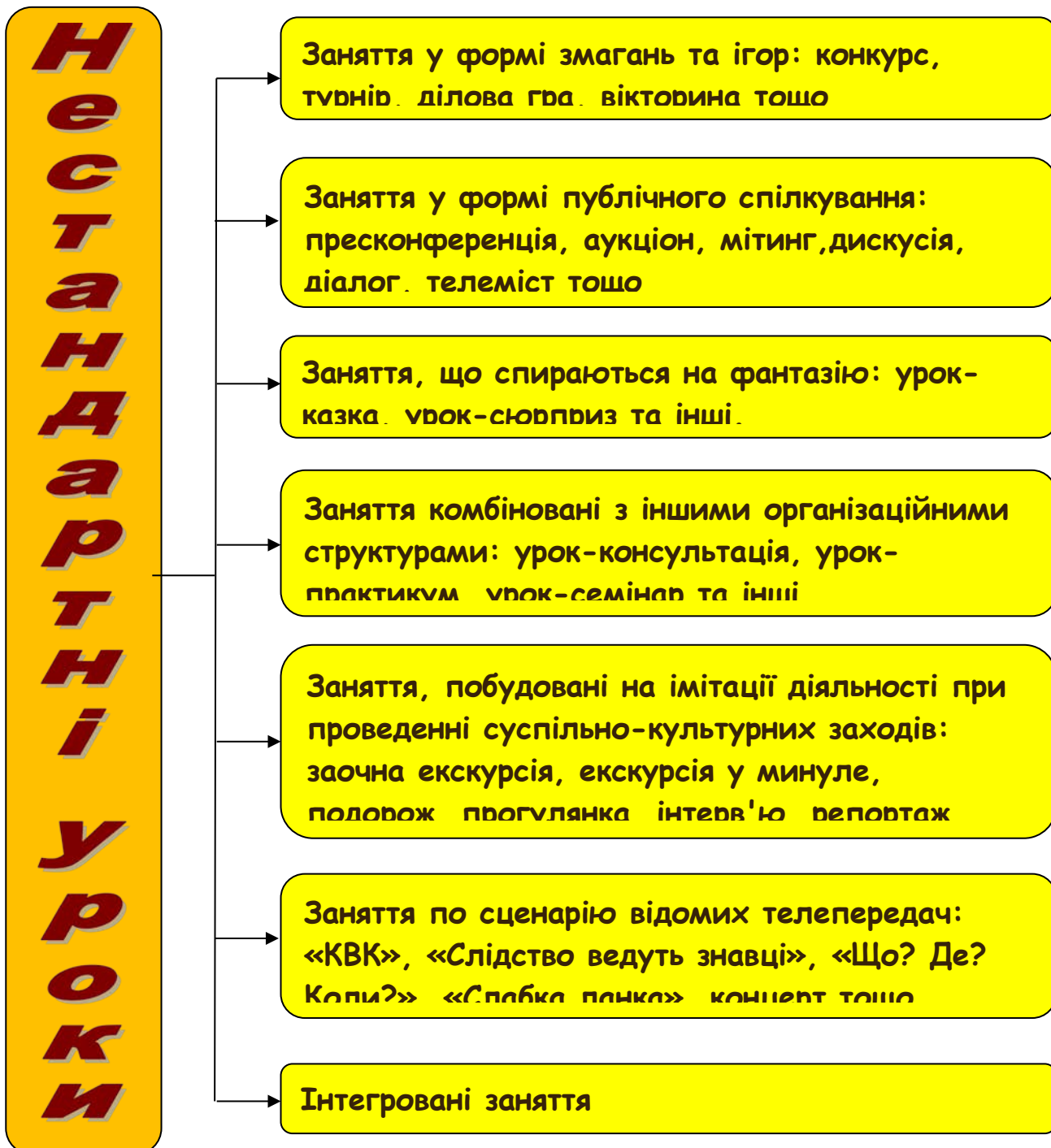
Індивідуальні, фронтальні форми навчання є традиційними, а колективні – принципово новими в сучасній освіті. Останнім часом інтерес учнів до навчання різко упав, чому деякою мірою сприяли застарілі форми уроку.

Крім цього, традиційні форми навчання іноді заважають здібному учню повністю проявити себе, тому один зі шляхів подолання цього я вбачаю у використанні нетрадиційних (нестандартних, інноваційних) форм організації навчання.

**Нестандартний урок**– це імпровізоване навчальне заняття, що має нетрадиційну структуру. Це урок, який дивує і приносить радість учням. Проведення таких уроків надає можливість відмовитися від шаблону в організації уроку, формалізму в його проведенні, максимально використовувати учнів класу в активній діяльності на уроці, підтримувати альтернативність, різноманітність думок, розвивати взаєморозуміння, здійснювати "приховану" диференціацію учнів за навчальними можливостями, інтересами, здібностями і нахилами.

На відміну від звичайних уроків, метою яких є оволодіння знаннями, уміннями й навичками, нестандартний урок найбільше повно враховує вікові особливості, інтереси нахили, здатності кожного учня. У ньому з'єдналися елементи традиційних уроків – сприйняття нового матеріалу, засвоєння, осмислення, узагальнення, але не у звичайних формах. Саме такі уроки містять у собі елементи майбутніх технологій, які при групуванні їх у певну систему, що будується на глибокому знанні потреб, інтересів і здатностей учнів, можуть стати дійсно інноваційними.

За формою проведення існує наступна класифікація нестандартних уроків:



### **Найпоширеніші такі форми нестандартних уроків:**

1. *Інтегрований урок.* Як правило, такий урок проводять два вчителі. Вони спільно здійснюють актуалізацію знань за двома напрямками опитування, виклад нового матеріалу. Часто поєднуються такі предмети, як історія – географія, історія – література, історія – іноземна мова, інформатика – математика.

2. *Дослідницький урок і лабораторно-практичні роботи.* Їх ціль складається в одержанні навчальної інформації з першоджерел. Ці уроки розвивають спеціальні вміння й навички, стимулюють пізнавальну діяльність і самостійність. Учні вчаться працювати з історичними документами, черпають важливі аспекти теми під час перегляду визначених відеоматеріалів.

3. *Рольова гра.* Вона жадає від учнів прийняття конкретних рішень у проблемній ситуації в границях ролі. Кожна гра має чітко розроблений сценарій, головну частину якого необхідно доробити учням. Отже, пошук розв'язування проблеми залишається за школярами.

4. *Театралізований урок.* На відміну від рольової гри, спектакль передбачає більше чіткий сценарій, що регламентує діяльність учнів безпосередньо на уроці, внаслідок чого збільшується їхня самостійність під час підготовки сценарію.

Виділяється декілька десятків типів нестандартних занять. Назви уроків дають деяке уявлення про цілі, завдання, методику проведення таких занять. Найпоширенішими типами нетрадиційних уроків є:

1. Уроки -проекти.
2. Уроки-ділова гра.
3. Уроки- прес-конференції.
4. Уроки- змагання.
5. Уроки типу «КВК», "Щасливий випадок", "Поле чудес" тощо.
6. Театралізовані уроки.

7. Уроки – консультації.
8. Комп'ютерні уроки.
9. Уроки з груповими формами роботи.
10. Уроки взаємонавчання учнів.
11. Уроки творчості.
12. Уроки-аукціони.
13. Уроки, які ведуть учні.
14. Уроки-заліки.
15. Уроки-сумніви.
16. Уроки- творчі звіти.
17. Уроки- формули.
18. Уроки- конкурси.
19. Бінарні уроки.
20. Уроки- узагальнення.
21. Уроки-фантазії.
22. Уроки-гра.
23. Уроки -"суд".
24. Уроки пошуку істини.
25. Урок-тренінг.
26. Урок-консалтинг.
27. Уроки -діалоги.
28. Уроки- рольові ігри.
29. Уроки-конференції.
30. Уроки- семінари.
31. Інтегральні уроки.
32. Міжпредметні уроки.
33. Web-квести.
34. Уроки- екскурсії.
35. Брифінги.

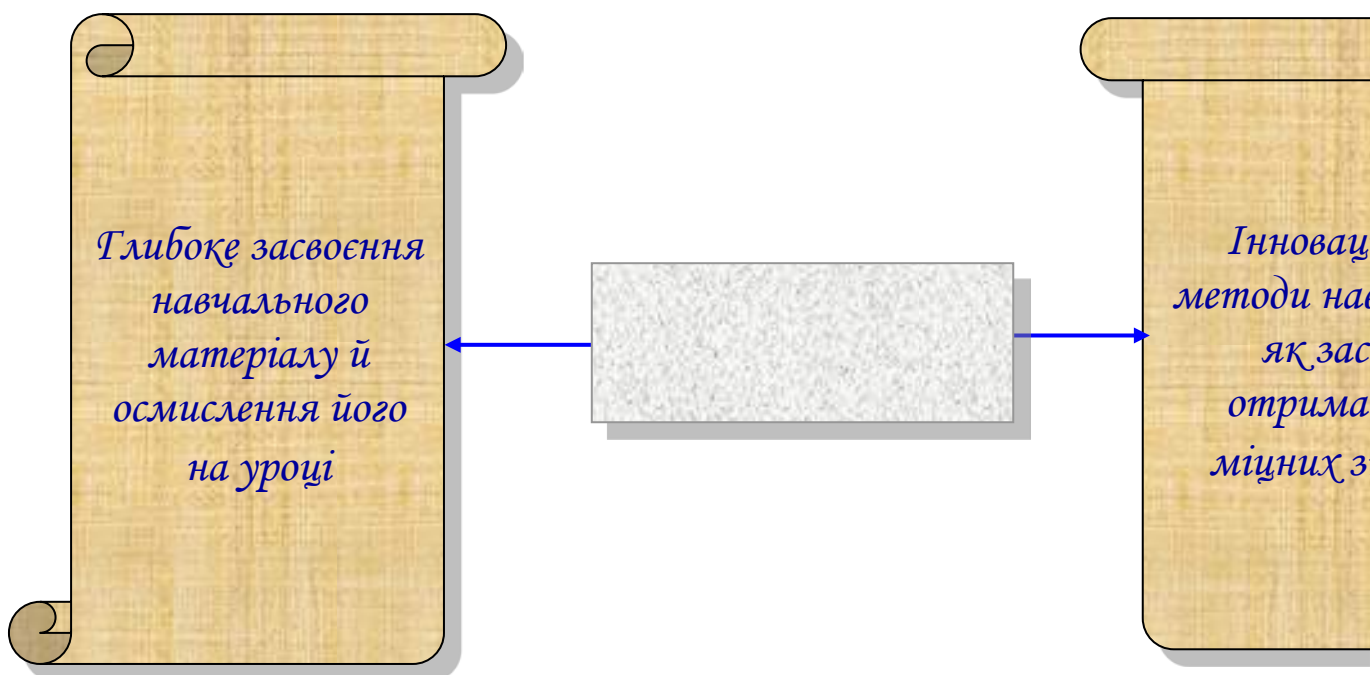
### 3. ІННОВАЦІЙНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ

---

Головною проблемою в моїй професійній діяльності— це зробити навчання цікавим: для учня це означає посильним і успішно-результативним, а для вчителя — радісним.

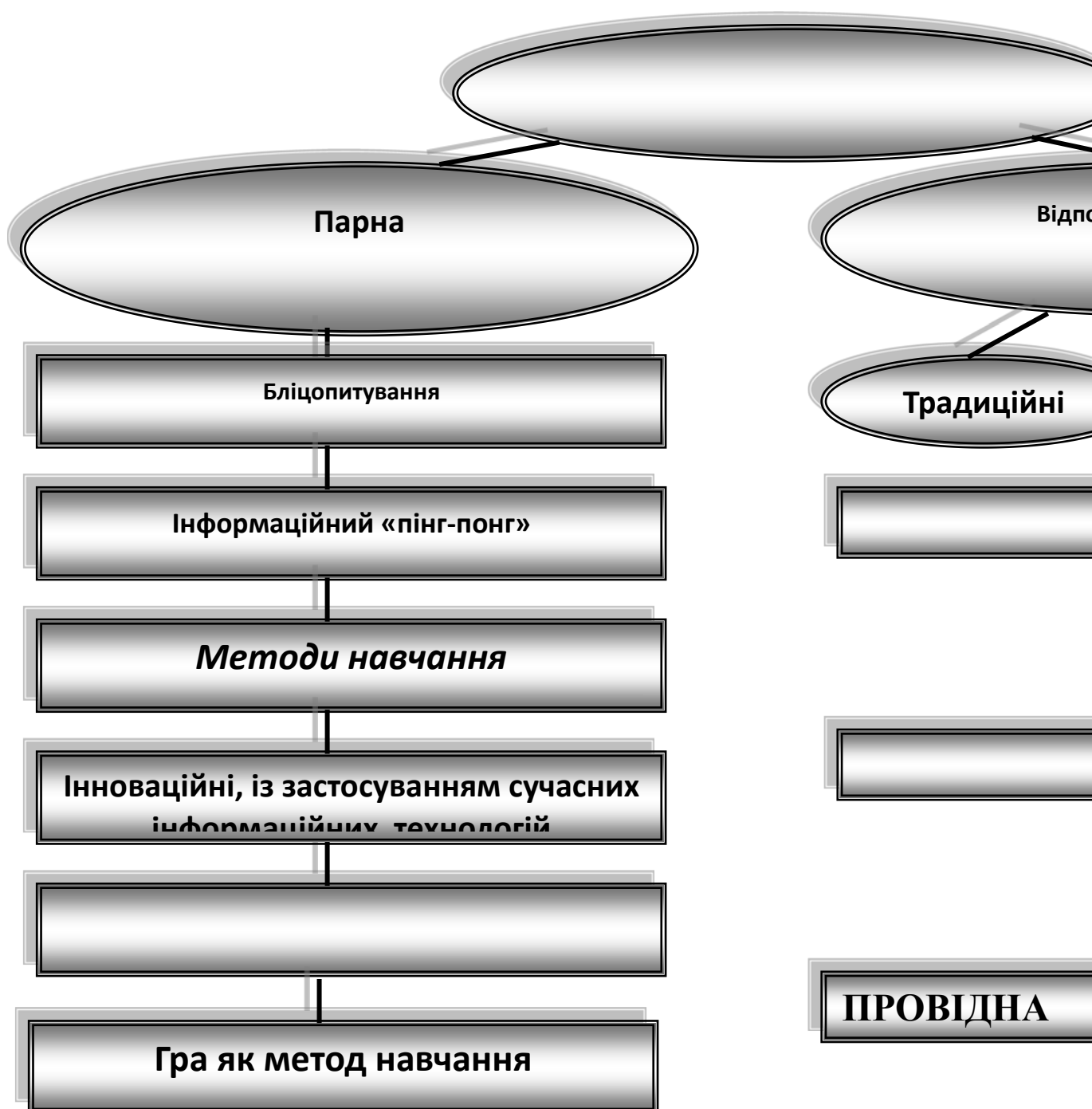
Успішне оволодіння виробничими навиками і уміннями залежить перш за все від відношення учня до праці, навчання, інтересу до своєї майбутньої професії, до занять. Рушійною силою, яка змушує до діяльності, є потреба людини, яка відображається в його уяві у вигляді бажання та інтересу. Досвід показує, що зацікавленість учня допомагає успішному оволодінні професією, навіть не дивлячись на окремі недоліки в організації навчання.

Тому необхідно під час перших вправ забезпечити правильність і точність прийомів роботи. Вже на цьому етапі велику роль відіграє досягнення позитивних результатів, оскільки від цього залежить віра учнів в себе і інтерес до роботи. Роль викладача і майстра в професійному навчанні учнів полягає перш за все в тому, щоб передати своїм вихованцям ті знання, навиками і уміння, якими вони самі володіють. Майстер повинен уміти визначати і відібрати найбільш раціональні прийоми роботи, зацікавлювати учнів до їх вивчення.



Застосування інноваційних методів та засобів у процесі формування знань і умінь займає особливе місце, оскільки вони можуть бути використані як засіб зовнішньої дії на розумову діяльність учнів, і як чинник, який діє на вже наявні в учнів знання, вміння і навички.

На кожному етапі уроку, вчитель розв'язує різні завдання. Тому, вибираючи місце, де будуть використовуватись інноваційні методи та засоби навчання, в першу чергу слід враховувати зміст цих поетапних завдань. У зв'язку з цим можна рекомендувати використовувати новітні засоби навчання на всіх етапах уроків, зокрема, при актуалізації опорних знань, поясненні нового матеріалу, закріпленні і повторенні пройденого матеріалу, перевірці рівня навчальних досягнень, підведенні підсумків уроку, узагальненні і систематизації знань.



Вчитель, який готується до уроку, використовує як традиційні методи (мозковий штурм, метод «Мікрофон», запитання ланцюжком, бліцопитування тощо) і засоби (обладнання, прилади, таблиці, схеми, карти тощо), так інноваційні – тренінги, Web-квести, брифінги, брейн-ринги, електронні підручники, мультимедійні презентації, відеоролики тощо. Як показує досвід, на абсолютній більшості уроків є потреба у використанні того чи іншого або декількох видів технічних засобів навчання. На одному уроці



вона може бути більша, на іншому – менша, а на деяких без них неможливо глибоко розкрити тему. Підібравши інноваційні засоби і методи навчання і визначивши їх відповідність темі уроку, а також врахувавши забезпеченість уроку унаочненням, вчитель остаточно приймає рішення про доцільність їх використання.

Розглянемо детальніше деякі інноваційні методи та засоби навчання, які рекомендуються мною до впровадження як у нестандартні форми організації уроків, так і у окремі навчальні етапи уроків.

### 3.1. Мультимедійні презентації

---

Уроки з використанням відеоряду стали особливо часто застосовувати при подачі матеріалу. Відео-презентація, створена в програмі Microsoft PowerPoint дозволяє перетворити будь-який складний для сприйняття матеріал в цікаве дійство. Зокрема, стає більш швидким процес запису визначень, теорем та інших важливих частин матеріалу, тому що викладачу не доводиться повторювати текст кілька разів, так як він відображений на екрані.

Потрібно зауважити, що розвиваються не тільки учні, а й вчителі підвищують свої знання в користуванні персонального комп'ютера, що досить втішно. Особливо важливі подібні уроки в тих навчальних закладах, де можливості користуватися Інтернетом є не у всіх дітей. Педагоги, як правило, проводять кропітку роботу по підготовці кожного подібного заняття.

Використання мультимедійних засобів у навчанні передбачає декілька основних напрямків реалізації педагогічної діяльності, які можна поділити на дві групи відповідно до ролі учнів при проектуванні та створенні комп'ютерних засобів навчання.

До першої групи слід віднести ті освітні продукти, які розробляються вчителями для подання змісту навчального матеріалу, при роботі з ними учням надається лише пасивна роль отримувача інформаційних даних.

До другої групи належать інтерактивні освітні засоби, оскільки вони передбачають активну роль учня, який при їх використанні самостійно обирає розділи для навчання в рамках навчальної теми, визначаючи послідовність їх вивчення.



Рис.1. Перегляд мультимедійної презентації

## 3.2. Метод проектів

В основі методу проектів лежить розвиток пізнавальних навичок учнів, уміння самостійно конструювати свої знання, розвиток критичного мислення.

Метод проектів завжди орієнтований на самостійну діяльність учнів – індивідуальну, парну, групову, яку учні виконують протягом певного відрізка часу. Уроки-проекти проходять з попередньою підготовкою, або все відбувається протягом академічної години. Головна мета - дати дітям можливість відчувати себе причетними якійсь уявній важливій справі. Цей метод складно назвати ілюзією, бо часто саме на таких уроках у ПТНЗ, де практикується більш поглиблене вивчення предмета, учні дійсно пропонують дуже неформальні вирішення проблем.

Метод проектів завжди допускає розв'язання деякої проблеми, що передбачає, з одного боку, використання різноманітних методів, засобів навчання, а з іншого – інтеграція знань, умінь із різних галузей науки, техніки, технології, творчих галузей. Результати виконаних проектів повинні бути «відчутними», тобто якщо це теоретична проблема, то конкретне її розв'язування, якщо практична, - конкретний результат, готовий до впровадження. Причетність дорослої проблеми підвищує рівень відповідальності і дає потужний поштовх до неординарного вирішення завдання.



Рис. 2. Активна участь учнів у методі проектів

### 3.3. Web-квести

---

*Веб-квест (webquest)* в педагогіці — це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету.

Технологія веб-квест, використовуючи інформаційні ресурси Інтернет і інтегруючи їх у навчальний процес, допомагає ефективно вирішувати цілий ряд компетенцій:

- використання ІКТ для вирішення професійних завдань (в т.ч. для пошуку необхідної інформації, оформлення результатів роботи у вигляді комп'ютерних презентацій, веб-сайтів, баз даних тощо);
- самонавчання і самоорганізація;
- робота в команді (планування, розподіл функцій, взаємодопомога, взаємоконтроль), тобто навички командного рішення проблем;
- уміння знаходити декілька способів рішень проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір;
- навички публічних виступів.

При використанні веб-квесту у навчанні підвищується мотивація учнів до вивчення дисципліни, з одного боку, і до використання комп'ютерних технологій у навчальній діяльності, з іншого. Веб-квест являє собою не простий пошук інформації в мережі, адже учні, працюючи над завданням, збирають, узагальнюють інформацію, роблять висновки. Крім того, учасники веб-квесту вчаться використовувати інформаційний простір мережі Інтернет для розширення сфери своєї творчої діяльності.

Веб-квест — це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи те або інше навчальне завдання. Розробляються такі веб-квести для максимальної інтеграції Інтернету в різні навчальні предмети на різних рівнях навчання в навчальному процесі. Вони можуть охоплювати окрему проблему, тему, можуть бути і міжпредметними. Тематика веб-квестів може бути найрізноманітнішою, проблемні завдання можуть відрізнятися мірою складності. В основі веб-квесту лежить індивідуальна або групова робота

учнів (з розподілом ролей) за рішенням заданої проблеми з використанням інтернет-ресурсів, підготовлених учителем. Результати виконання веб-квесту, залежно від матеріалу, що вивчається, можуть бути представлені у вигляді усного виступу, комп'ютерної презентації, буклетів, публікації робіт учнів у вигляді веб-сторінок і веб-сайтів (локально або в Інтернеті).

Основна перевага використання веб-квестів на уроках спеціальних дисциплін операторів комп'ютерного набору це те, що крім вдосконалення умінь і навичок роботи в мережі Інтернет, пошуку потрібної інформації, учні вдосконалюють також і навички роботи з певним програмним забезпеченням (MS PowerPoint, MS Publisher, MS Excel тощо).

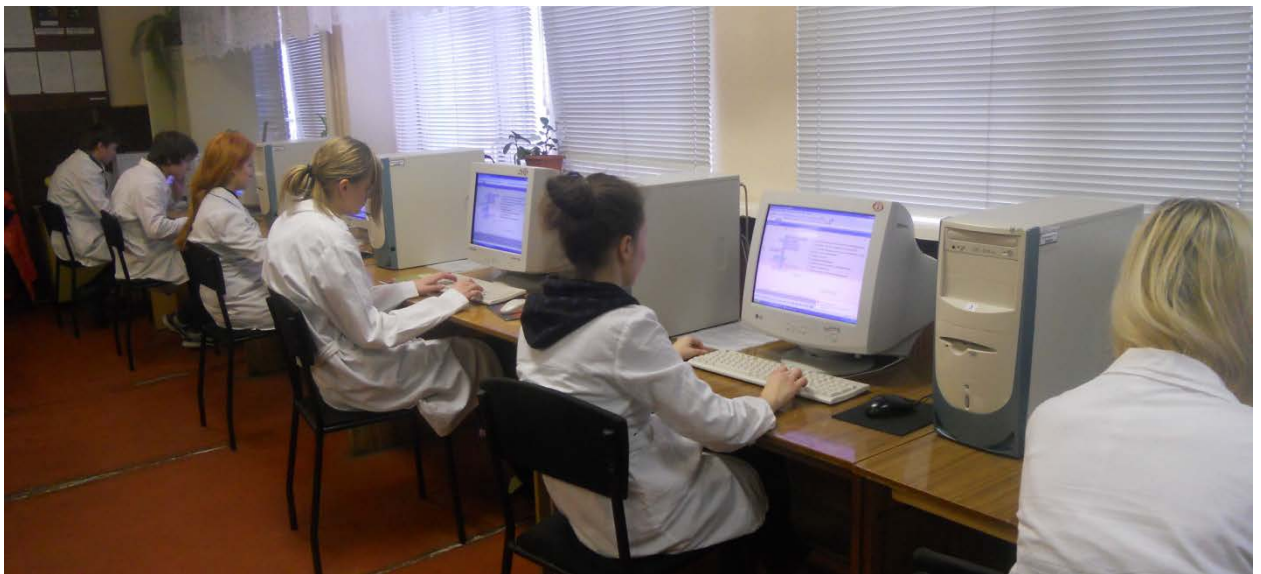


Рис. 3. Пошук інформації за заданою темою в мережі Інтернет

### 3.4. Гра як метод навчання

---

*“Треба зазначити, що між грою і роботою немає великої різниці.*

*В кожній грі є насамперед робоче зусилля думки”.*

А.С.Макаренко

**Гра** - це індивідуальна та групова діяльність, відсутність примушування, навчання та виховання в колективі й через колектив, розвиток психічних здібностей. У грі учень отримує можливість розслабитися та реалізувати своє



бажання ствердити себе. Гра є насправді серйозною спробою пошуку дитиною суті речей, явищ, процесів та власного місця серед них. Навчальна гра надає особистості широку свободу для розвитку її творчих обдарувань. У грі розвивається уява, формуються певні навички, розвиваються вміння, виховується вміння спілкуватись, відбувається пізнання та запам'ятовування матеріалу, утверджуються образи фантазії, виниклі ідеї, створюються продукти діяльності, які є для дитини емоційно привабливими. Вона створює умови певних життєвих чи навчальних ситуацій, за яких людина поводить себе відповідно до отриманої ролі та особистісних якостей. Гра будується на законах свободи дій, широкого вибору варіантів поведінки, яскравих емоцій, вимагає прийняття рішень. Розумно мотивована навчальна гра дозволяє учневі набути значного життєвого досвіду. Гра вчить дитину технології пошуку шляхів розв'язання спочатку навчальних, а потім і складних життєвих проблем, спонукає конструктивно сприймати навколишній світ, захищати власну та поважати альтернативну точку зору.

При підготовці і проведенні уроків я не притримуюсь якогось одного методу, я намагаюсь із усієї методичної скарбниці використати саме те, що оптимально відповідає цілям та задачам даного конкретного уроку. Знаходять своє місце на уроках й ігрові форми роботи.

Матеріал у грі засвоюється легше й не втрачається інтерес учнів. Саме у грі виявляються ті якості, що в майбутньому становитимуть основу професійності. В цьому аспекті особливо важливим є вміння передати молодому поколінню творчі надбання й досвід емоційно-ціннісного ставлення до навколишнього світу. Для цього потрібен особливий педагогічний інструментарій, в тому числі нестандартні уроки - інтелектуальні ігри.

### 3.4.1.Інтелектуально-розважальна гра

Цікавою формою під час проведення нестандартних уроків є теле- і радіопередачі, що відтворюють відомі популярні телевізійні програми. Такі уроки дозволяють учням уявити себе «відомими людьми», дають уявлення про професію журналіста, телеведучого тощо.



В сьогоднішні ми маємо величезну кількість різних інтелектуально-розважальних телепередач, по аналогії з якими можна проводити уроки нестандартного характеру. Це – «КВК», «Комп'ютерний турнір», «Двобій програмістів», «Слабка ланка», «Дуель», «Що? Де? Коли?» та багато інших.

Такі ігри під час проведення конкурсів, турів чи раундів потребують від учнів уміння обирати потрібну їм інформацію серед запропонованої, спонукають учнів до порівняння, співставлення й протиставлення фактів, явищ, правил і дій і їх узагальнення, а також допомагає формувати вміння переносити набуті знання у нові ситуації, розвиває творче мислення учнів, вчить цінувати думку та працю інших.

#### **Основні принципи організації уроку-телепередачі:**

1. Розподіл ролей серед учнів за бажанням.
2. Оформлення класу (телестудії), виготовлення емблеми, прикріплення мікрофонів, розташування парт та стільців так, як у справжній програмі.
3. Випереджальні завдання учням класу, а також перевдягання учнів згідно з ролями.

Накопичений практичний досвід проведення інтелектуальних ігор дає змогу зробити певні **рекомендації щодо їх проведення:**

- перед початком проведення гри обов'язково треба визначити головну мету;
- заздалегідь "прокручіть" хід усієї гри;
- враховуйте реальні сили й можливості всіх учасників;

- майте у своєму арсеналі набір "прохідних" - добре знайомих і улюблених учнями - міні-ігор, які треба періодично вміло вводити в сюжет "головної" гри;
- постійно підтримуйте належний ігровий тонус, здоровий ігровий азарт;
- ваше місце не лише "за кермом" ведучого, а й у ролі його помічника, порадирика, судді, а інколи у ролі рядового гравця;
- хід гри, її результати, виконання окремих завдань не повинні здаватись учням ні дуже простими, ні надто складними;
- своєчасно, зрозуміло, лаконічно та об'єктивно підсумовуйте кожную проведену гру спільно з її учасниками;
- охоплення грою всіх присутніх на заході учнів, їхня активність - головні показники правильно організованої інтелектуальної гри;
- створить власний банк таких ігор.



Рис. 4. Інтелектуально-розважальна гра «Комп'ютерний турнір».

### 3.4.2. Брейн-ринг.

**Брейн-ринг**(від англ. *brain* – мозок)– гра, в якій команди відповідають на запитання, намагаючись зробити це швидше суперників. Частіше всього в бою приймає участь дві чи чотири команди з шести учнів, але можлива і інша кількість команд та їх учасників. Брейн-ринг складається з декількох, так



званих, боїв чи етапів. Учасникам необхідно швидко зорієнтуватися та дати відповідь на поставлене запитання, адже час для прийняття рішення обмежений. Якщо жодна команда не відповідає на поставлені запитання, його виставляють на аудиторію слухачів-вболівальників для пошуку правильної відповіді.

Брейн-ринг рекомендується проводити на етапах повторення, узагальнення, систематизації навчальної інформації. Причому на передодні проведення брейн-рингу потрібно учням повідомити назви тем чи розділів, які необхідно повторити, адже питання для гри будуть саме з них.

Урок – брейн-ринг дозволяє учням відчувати себе ерудитом, частиною команди, а також згуртовує колектив. За рахунок обмеження часу на розв'язання проблеми веде до інтенсифікації активності в досягненні високих результатів, допомагає учням систематизувати практичні навички застосування вивченого матеріалу до розв'язування вправ із даної теми, тренує наполегливість, увагу, зосередженість.

Міні-ігри, що можуть застосовуватися на брейн-ринзі:

### Подорож в країну «Ребусів»

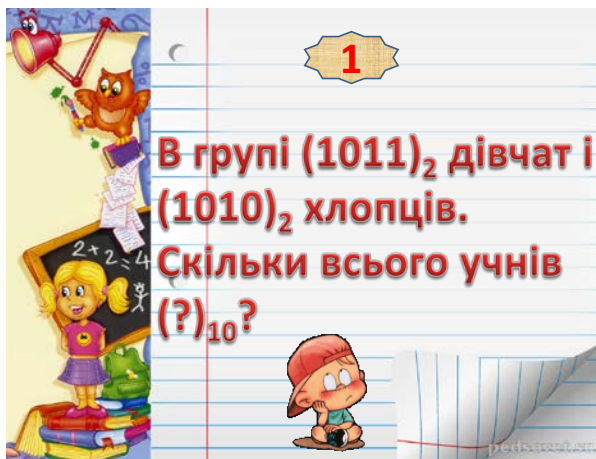
Ребус — це загадка, в якій слова, що розгадуються, зображено у вигляді комбінації малюнків з літерами та іншими знаками. Назва «ребус» походить від латинського прислів'я «Не словами, а за допомогою речей (rebus)». Ребус не містить характеристик будь-якого об'єкта, а представляє «зашифровану» малюнками та знаками інформацію.



### Подорож в країну «Зашифрованих слів»



### Подорож в країну «Задач»



### Міні-гра «Розшифруйте слово»

Розгадайте зашифроване слово, літери якого мають відповідні місця, згідно місць розташування цифр на мобільному телефоні.

## Розшифруйте слово

1	2	3
А Б В	Г Д Е	Ж З
4	5	6
І Й К	Л М Н	О П Р
7	8	9
С Т У	Ф Х Ц	Ч Ш Щ
*	0	#
Ь Ю Я		

Пристрій для збереження інформації:

1	4	5	9	3	7	7	3	6
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Відповідь: **Вінчестер**

### **Міні-гра «ЛОТО»**

Кожен учень бере навмання папірець з номером призу і запитанням, при правильній відповіді на яке, отримує по номеру приз (або бал команді).

### **«Пантоміма»**

Дітям пропонується показати слово (монітор, принтер, комп'ютер заражений вірусами та ін.) лише жестами. Учні класу вгадують завдання. Гра розвиває фантазію.

## **3.5. Комп'ютерне оцінювання рівня навчальних досягнень учнів**

Застосування на уроці комп'ютерних тестів, кросвордів і діагностичних комплексів дозволить викладачу за короткий час отримувати об'єктивну картину рівня засвоєння матеріалу, що вивчається усіма учнями і своєчасно його скоригувати. При цьому є можливість вибору рівня складності завдання для конкретного учня. Для учня важливо те, що відразу після виконання тесту він отримує об'єктивний результат із зазначенням помилок.




### **3.5.1. Комп'ютерне тестування**

Одним з найефективніших інструментів педагогічної діагностики є тести. Нині є можливість виконувати роботу з накопичення, збереження та аналізу результатів тестування за допомогою комп'ютера, а точніше – комп'ютерних програм.

Тестування можна проводити за допомогою педагогічного програмного засобу “Система перевірки знань, проведення олімпіад та конкурсів “ОЛІМП”, що дає можливість проводити тестування учнів за питаннями, які створює сам викладач, полегшує та прискорює перевірку та оцінювання результатів тестів. Крім цього, широко використовується контрольньо-діагностична система TEST-W.

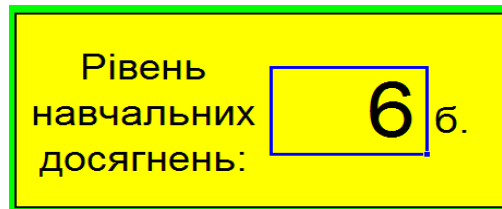
Вашій увазі я пропоную створити власноруч комп'ютерний тест на будь-яку тематику за таким алгоритмом:

- В робочій книзі MS Excel створюємо три аркуші: *Тестування*, *Результат*, *Аналіз*.
- На першому аркуші оформляємо таблицю з 12 запитаннями та варіантами відповідей.
- Правильний варіант відповіді повинен бути розміщений у жовтій клітинці та містити маленьку літеру без дужки.

Тест на тему "Діаграми і графіки в MS Excel"		
Питання:	Варіанти відповіді:	Варіант правильної відповіді
1). Для графічного відображення числових даних призначені ...	а). функції б). діаграми в). формули	
2). Для виклику вікна "Мастер діаграм" призначена кнопка на панелі інструментів...	а).  б).  в). 	
3). Незалежні змінні в діаграмах називаються...	а). аргументами б). значеннями в). категоріями	
4). Значеннями в діаграмах називають...	а). незалежні змінні б). залежні змінні в). постійні змінні	
5). В діаграмах вісь значень називають...	а). вісь X б). вісь Y в). вісь Z	

- Для підрахунку кількості правильних відповідей використовуємо логічну функцію ЕСЛИ.
- При виконанні заданої умови в комірку з формулою поміститься число "1", а при не виконанні умови – "0".
- На аркуші *Результат* оформляємо повідомлення про рівень навчальних досягнень.

3	=ЕСЛИ(D4="б";1;0)
4	=ЕСЛИ(D7="а";1;0)
5	=ЕСЛИ(D10="в";1;0)
6	=ЕСЛИ(D13="б";1;0)
7	=ЕСЛИ(D16="б";1;0)



- В клітинку, яка міститиме оцінку, слід ввести формулу, що підсумує правильні відповіді.
- На аркуші *Аналіз* оформляємо таблицю для самоаналізу учнем щойно виконаного тесту. Щоб вказати вірно чи невірно учні відповіли на конкретне запитання, слід знову скористатися логічною функцією ЕСЛИ.

### 3.5.2. Комп'ютерне розгадування кросвордів

Термін "кросворд" утворився з поєднання двох англійських слів "cross" - "перетин" і "word" - "слово". З'явившись в кінці 19-го століття, гра-завдання швидко завоювала популярність у всьому світі.

Кросворд – це гра-задача, якій фігуру з квадратів потрібно заповнити літерами, що утворюють загадані слова. В кросворді треба визначити назви об'єктів за їх коротким описом. У будь-якому кросворді діє правило: «У місцях перетину кросвордної сітки літери повинні співпадати».

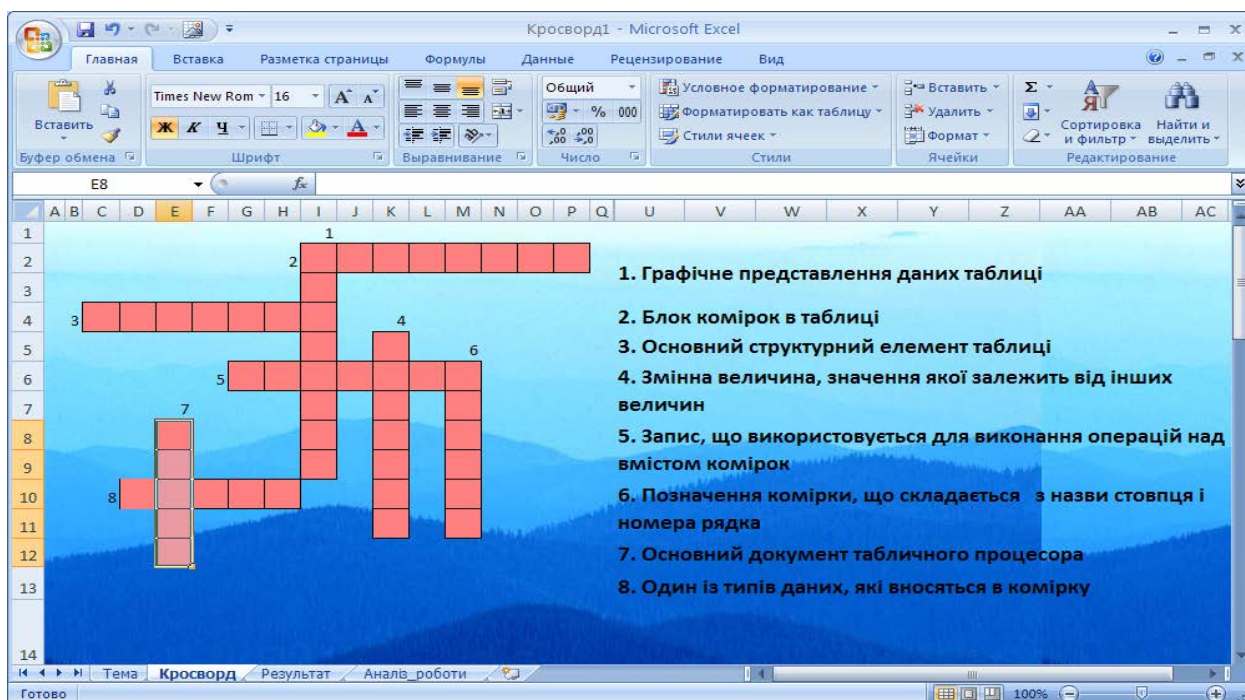
Таким чином, розгадування це обробка інформації за певними правилами. Існують і інші ігри зі словами. Наприклад, чайнворд. Слово «чайнворд» теж утворилося від двох англійських слів: "chain" - ланцюг і "word" - слово. У чайнворд слова не перетинаються, але кожне наступне слово починається з останньої літери попереднього.

Пропоную розглянути послідовність створення кросворду за допомогою електронної таблиці MSExcel:

- В робочій книзі MSExcel створюємо чотири аркуші: *Тема, Кросворд, Результат, Аналіз*.
- На першому аркуші оформляємо титульний аркуш кросворду із зазначенням теми та посиланням Відкрити на аркуш *Кросворд*.



- На другому аркуші з назвою *Кросворд* будуюмо структуру кросвордної сітки та розміщуємо запитання.



- На аркуші *Результат* оформляємо повідомлення про рівень навчальних досягнень.
- Для підрахунку кількості правильних відповідей використовуємо логічну функцію **ЕСЛИ** та оператор сполучення тексту **&**

```
=ЕСЛИ(Кросворд!I2&Кросворд!J2&Кросворд!K2&Кросворд!L2&Кросворд!M2&Кросворд!N2&Кросворд!O2&Кросворд!P2="діапазон";1;0)
```

- При виконанні заданої умови в комірку з формулою поміститься число “1”, а при не виконанні умови – “0”.

0	1	0	1
0	0	1	1

- В клітинку, яка міститиме оцінку, слід ввести формулу, що підсумує правильні відповіді.

Рівень навчальних  
досягнень

**=СУММ(O2:R3)\*1,5** б.

- Щоб відобразити правильні відповіді учня на конкретні запитання кросворду, слід скористатися логічною функцією ЕСЛИ, перевіряючи кожен клітинку кросворду на відповідність правильної літери слова-відповіді.

=ЕСЛИ(Кросворд!I2="д";"д";"")
=ЕСЛИ(Кросворд!I3="і";"і";"")
=ЕСЛИ(Кросворд!I4="а";"а";"")
=ЕСЛИ(Кросворд!I5="г";"г";"")
=ЕСЛИ(Кросворд!I6="р";"р";"")
=ЕСЛИ(Кросворд!I7="а";"а";"")
=ЕСЛИ(Кросворд!I8="м";"м";"")
=ЕСЛИ(Кросворд!I9="а";"а";"")

- На аркуші *Аналіз роботи* оформляємо таблицю для самоаналізу учнем щойно виконаного кросворду.
- Зберегти створений комп'ютерний кросворд.

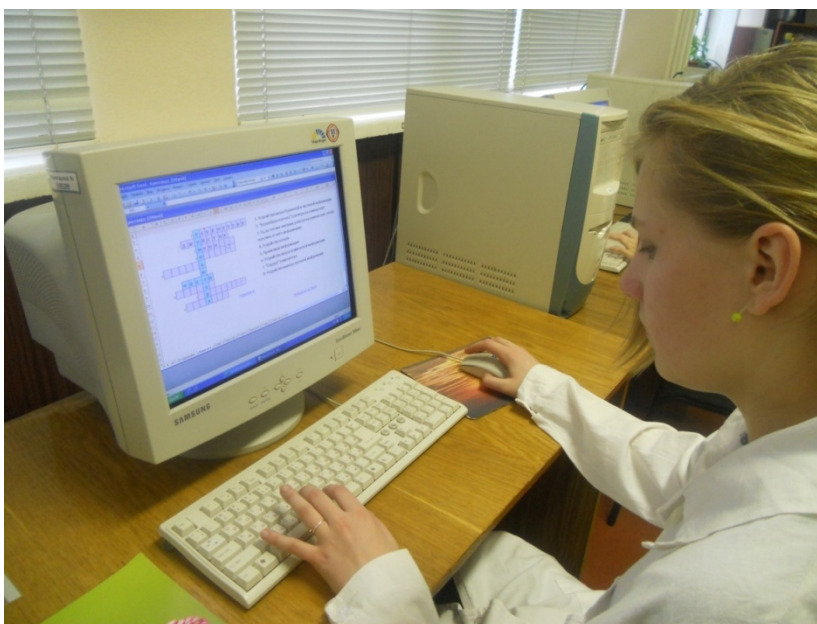


Рис. 5. Учні розгадують кросворд

### 3.5.3. Комп'ютерна вправа «Злови помилку»

Аналогічно, як вище описано, створюються комп'ютерні тести, можна створити вправу на ПК «Злови помилку». Зміст цієї вправи полягає в тому, що слід виокремити, розпізнати, те твердження або термін, які не відносяться до ряду перелічених питань або є не правильною відповіддю в переліку правильних.

**Вправа "Злови помилку"**

Комп'ютерна гра "Злови помилку"

Питання:	Варіанти відповіді:	Неправильна відповідь
1) Числові значення можуть бути упорядковані ...	а) у порядку збільшення б) у алфавітному порядку в) у порядку зменшення	
2) Для сортування даних призначені кнопки на стандартній панелі інструментів ...	а)  б)  в)	
3) При сортуванні даних переміщуються...	а) таблиці б) рядки	
4) Упорядкованість послідовності можливих символів, прийнята в Excel, така:	а) ABCDABFG б) 0123ABCDABFG в) ABBGABCD	
5) Сортування в Excel частини списку...	а) не можливе б) можливе	
6) Слово "фільтрація" можна замінити словосполученням ...	а) добір записів б) вибір записів в) упорядкування записів	
7) В Excel передбачено два режими фільтрації:	а) простий і складний б) автофільтр і розширений фільтр	
8) Для фільтрації даних можна використовувати команду...	а) м Даними-Фільтр-Автофільтр б) м Даними-Фільтр-Розширений автофільтр в) м Даними-Сортування...	
9) Диалогове вікно "Пользовательский автофильтр" викликається внаслідок вибору, із списку кнопки, позначі ...	а) (Слово...) б) (Перше 10 ...)	
10) Для вибору даних, що задовольняють двом умовам...	а) "ИЛИ" б) "И"	
11) Для позначення будь-якої кількості символів при заданій умови вибору значень використовують знак...	а) ? б) *	

Рівень навчальних досягнень: **0** б.



**Самоаналіз виконаного тесту**

Запитання 1:	невірно
Запитання 2:	невірно
Запитання 3:	невірно
Запитання 4:	невірно
Запитання 5:	невірно
Запитання 6:	невірно
Запитання 7:	невірно
Запитання 8:	невірно
Запитання 9:	невірно
Запитання 10:	невірно
Запитання 11:	невірно
Запитання 12:	невірно

### 3.5.4. Комп'ютерна вправа «Правильне-неправильне твердження», «Так чи ні?», «Вірите ви чи ні?»





**5 Вправа "Правильне-неправильне твердження"**

Вправа "Правильне - неправильне твердження"		
№ п/п	Твердження	"так" чи "ні"
1	Документ MS WORD створюється командою м. <i>Файл / Создать...</i>	
2	Поле сторінки – це відстань від краю сторінки до границі набору тексту.	
3	Для відміни невірно виконаної останньої команди призначена комбінація клавіш [Ctrl +Z].	
4	Кнопка на п. і.  застосовується для зміни рівня в багаторівневих списках	
5	На вертикальній координатній лінійці розміщений маркер «червоного рядка».	
6	Для перевірки правопису призначена клавіша F7.	
7	Форматування тексту – це процес розбиття його на абзаци.	
8	Параметри сторінки задаються в діалоговому вікні <i>Шрифт</i> .	
9	Кнопка на п. і.  призначена для вирівнювання абзаци по ширині.	
10	При перевірці орфографії можна відмінити підкреслювання червоною хвилястою лінією слів з помилками.	
11	Комбінація клавіш [Ctrl +W] призначена для виходу з MS WORD.	
12	Тезаурус застосовується для підбору синонімів до слів, щоб текст містив повторень.	

Рівень навчальних досягнень: 0 б.

Скільки разів виконано вправу

№ вправи:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Підпис:												

### 3.5.5. Комп'ютерні інформаційні диктанти

Спочатку потрібно за допомогою програми *Звукозапис* записати запитання до диктанту, зберігаючи запис кожного запитання окремим файлом у форматі *.wav*. Коли всі запитання диктанту записані і збережені в окремій папці, можна починати створення презентації в програмі *Microsoft PowerPoint*.

Для надійної роботи електронних інформаційних диктантів потрібно створити папку, яка міститиме презентацію (демонстрацію) і папку зі звуковими файлами запитань диктанту.

Вчитель може на власний розсуд добирати кількість запитань, рівні їх складності, критерії оцінювання кожного запитання, але у будь-якому разі голос диктора повинен бути чітким та розбірливим. Темп читання диктанту приблизно такий, як темп читання новин дикторами. Раджу кожне завдання повторювати принаймні двічі.

Використання звукозаписів надзвичайно дисциплінує клас: учень розуміє, що «бездушній машині» все одно, чи встиг він підготувати усе необхідне до початку диктанту, чи пише його ручка тощо. Тому збої трапляються у край рідко. Нарешті, використання звукозапису під час проведення інформаційного диктанту корисно тим, що воно звільняє вчителя, який може

під час диктанту спостерігати за процесом, робити необхідні записи на дошці, заповнювати класний журнал тощо. В наш час сучасні комп'ютерні кабінети облаштовані не тільки звуковими колонками, але і стереофонічною гарнітурою, тому інформаційний диктант можна проводити як для всього класу, використовуючи звукові колонки, так і для окремих груп або навіть окремих учнів, застосовуючи навушники.

### 3.5.6. Комп'ютерні лото-картки.

**Запитання:**

1. Windows з англ. мови перекладається як...
2. Після завантаження ОС Windows з'являється....
3. На робочому столі знаходяться піктограми...
4. Унизу робочого столу розташована...
5. Для здійснення операцій над вікнами служить...
6. При натисканні правої кнопки миші з'являється...
7. Ділянка ОЗП, яка призначена для тимчасового розміщення даних обміну називається...
8. Коли ПК переходить в режим енергозбереження на екрані з'являється...
9. Маленький квадратик зі стрілкою в нижньому лівому кутку піктограми означає, що це ...
10. Спосіб взаємозв'язку між людиною і комп'ютером називається...
11. Кнопка «Пуск» на панелі задач активізує...
12. Вікна в ОС Windows бувають таких видів: ...

**Лото-картка № 1**

Ярлик	Мой компьютер, Корзина	Главное меню ОС Windows	Рабочий стол	Сетевое окружение
Системное меню	Вікна	Контекстное меню	Вікна папок, діалогові вікна	Заставка
Панель задач	Вікна прикладних програм, вікна довідки, системи	Интерфейс	Буфер обмена	Internet Explorer

**Вставьте у комірку яка відповідає правильній відповіді, номер запитання**

9	11	2	3
3	1	7	8
4	12	10	5

**Результат:**  
Вы выписаны заданием на оценку: 9 баллов.  
*Хорошо!*

**Приклад вправи, розробленої в MS Excel.**

### 3.6. Брифінги

**Брифінг** (від англ. *briefing*) — короткий публічний виступ для учнів, на якому учасники певних подій або заходів надають інформацію про поточний перебіг справ, позиції сторін, повідомляють раніше невідомі деталі та

відповідають на питання. Підготовка до брифінгу триває 1-3 дні. За цей час учням повідомляється теми та основні аспекти, які мають бути висвітлені. Паралельно персонально запрошуються представники інших учнівських груп телефоном, через електронну пошту та під час особистих зустрічей. Водночас готується доповідь виступаючого. Якщо виникає необхідність у висловлюванні різних думок або підкресленні однаковості щодо певної позиції, на брифінгу можуть бути присутні кілька представників різних курсів навчання. В такому разі головною є перша доповідь, що розкриває тему, інформаційний привід, задає тон сприйняття інформації, решта ж виступів доповнюють її, тим самим підкреслюючи однаковість.

Проведення брифінгу має свої особливості. Стислість викладу теми передбачає наявність продуманого тексту і вміння швидко та чітко реагувати та відповідати на будь-які питання. Брифінг триває не більше 30 хвилин. З них перші 10 хвилин відводяться на представлення присутніх офіційних осіб та ознайомлення зі своєю позицією. Решту часу присвячується відповідям на бліц-питання, які задають учні. Брифінг - це не діалог, це короткі запитання і такі ж короткі, але повні інформаційні відповіді.

Рекомендую провести брифінг на тему: «Вплив комп'ютерних ігор на дітей».

### 3.7. Тренінги

---

**Тренінг**(від англ. *training*)— це запланований процес модифікації (зміни) відношення, знання чи поведінкових навичок того, хто навчається, через набуття навчального досвіду з тим, щоб досягти ефективного виконання в одному виді діяльності або в певній галузі.

**Тренування** (від англ. *to train*— виховувати, навчати)— комплекс вправ для тренування в чому-небудь. Тренування— система підготовки учня з метою пристосування його до підвищених професійних вимог і складних умов роботи.

В ПТНЗ даний метод навчання можна використовувати викладачами на теоретичному навчанні під час закріплення отриманих знань та умінь, а також майстрами на уроках виробничого навчання.

### 3.8. Дайджест

---

**Дайджест**(від англ. *Digest* – стислий виклад, резюме)—інформаційна підбірка, яка містить короткі анотації та основні положення статей, короткометражні фільми, в яких стиснено передається зміст найцікавіших аспектів теми.

Цей метод проведення нестандартних уроків можна використовувати викладачами на етапі подачі нового матеріалу або при узагальненні отриманих знань. Причому цей метод можна вважати, так би мовити, комбінованим методом навчання, у якому можуть поєднуватися елементи електронних презентацій, методу проектів, використання рефератів тощо. Для учнів такі заходи цікаві, оскільки вони збагачуються новими знаннями, несподіваними інтерпретаціями фактів.

Первісно дайджестами називалися адаптовані для масового читання твори світової класики. Великі за обсягом романи стискувалися до розміру брошурки, що потребувала невеликого часу для ознайомлення й дешево коштувала. За допомогою такого методу можна було за півгодини «пройти» «Сагу про Форсайтів» Д. Голсуорсі чи «Війну і мир» Л. Толстого.

Пропоную провести дайджест на тему «Безпечний Інтернет»

## ВИСНОВОК

---

Підвищення якості знань учнів і стимулювання їхнього інтересу до навчання – важливі задачі удосконалювання процесу навчання, а в зв'язку зі стандартизацією освіти вони набувають особливої актуальності. Їхнє рішення вбачається в даний час у збагаченні змісту, методів і організаційних форм навчання.

Систему уроків я прагну будувати так, щоб учні працювали з повною віддачею сил, з інтересом. Учням подобаються завдання творчого характеру, які розвивають у них пізнавальний інтерес, абстрактне мислення: складання казок, кросвордів, ігор; виконання творчих робіт; участь у комп'ютерних змаганнях.

Готуючись доуроків кожен викладач та майстер виробничого навчання повинен намагатися дотримуватися таких правил:

- Урок має бути продуманим до дрібниць, щоб його етапи логічно впливали один з одного, а учні розуміли, чому, що і за чим вони роблять на занятті.

- Корисно діяти за принципом «Краще один раз побачити, ніж сто разів почути». Усе, що вчитель говорить, бажано втілювати в зримі образи. Наочність має бути динамічною, щоб показати невидиме: хід міркувань, зв'язок між поняттями.

- Учні потрібно ретельно готувати до усвідомлення теми уроку, а не записувати її наперед.

- На уроці повинно бути цікаво. Адже без емоцій, без переживань розумне напружується. Зацікавленість виникає там, де вчителю вдається захопити дітей своєю емоційністю.

Успішне володіння виробничими навиками і уміннями залежить перш за все від відношення учня до праці, навчання, інтересу до своєї майбутньої професії, до занять. Нестандартні уроки більше подобаються учням, ніж буденні навчальні заняття тому, що вони не сковують навчальний процес, пожвавлюють атмосферу, активізують діяльність учнів, наближаючи навчання до життєвих ситуацій. У них незвичайні задум, організація, методика проведення.

Отже, у навчально-виховному процесі професійно-технічних навчальних закладах необхідно поєднувати традиційні класичні уроки з нестандартними формами навчання. Важливе значення має характер і перебіг викладення матеріалу. В цьому плані інноваційні методи та засоби мають значні переваги, порівняно із традиційними технологіями. Адже немає сумніву, що більш нове та сучасне викликає у дітей зацікавленість, тому на початковому стані проведення заняття, спостерігається досить швидке покращення показників швидкості дії і якості.