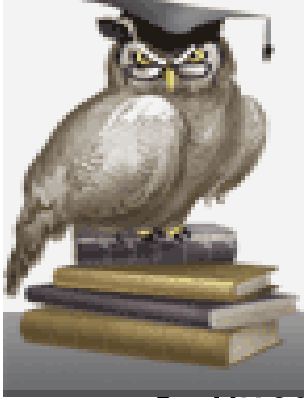


# ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ





# «ІННОВАЦІЙНА ПЕДАГОГІЧНА ТЕХНОЛОГІЯ»

- Цілеспрямоване систематичне та послідовне впровадження в практику прийомів, способів педагогічних дій і засобів, які охоплюють цілісний навчально-виховний процес від визначення його мети до одержання очікуваних результатів.
- Це - комплексний, інтегрований процес, що охоплює суб'єктів, ідеї, способи організації інноваційної діяльності і забезпечує результативність нововведення.

# ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ

Пасивна модель

Активна модель

Інтерактивна модель

Технологія кооперативного навчання

Технологія колективно-групового навчання

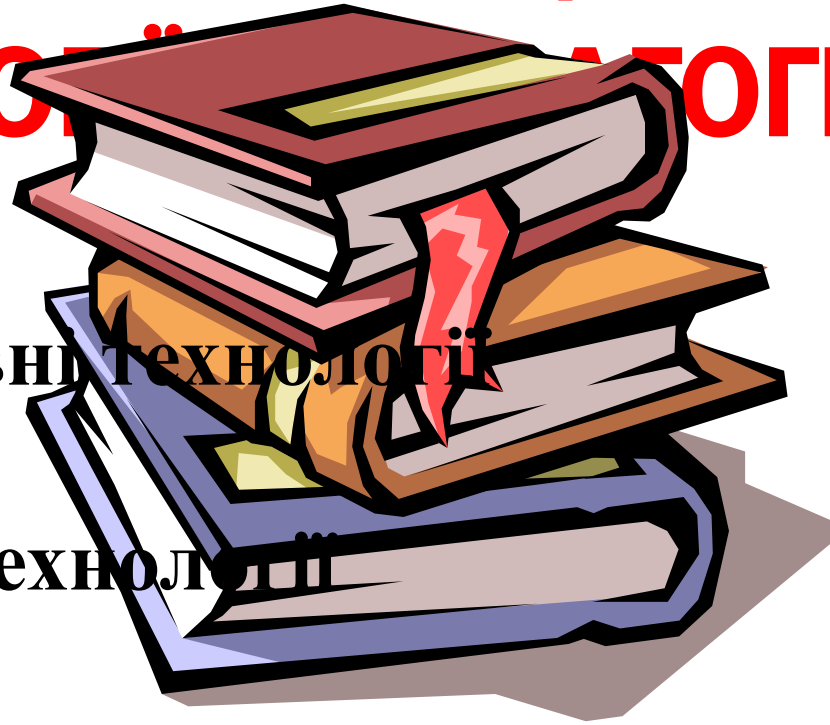
Технології ситуативного навчання

Проектна технологія

Інформаційно-комунікаційна технологія



# СУЧАСНІ ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ТОГІЦІ:



- Інтерактивні технології
- Проектні технології
- Комп'ютерні технології

# ***ІНТЕРАКТИВНЕ НАВЧАННЯ***

- Це спеціальна форма організації пізнавальної активності, що має на меті створення комфортних умов навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність та інтелектуальну спроможність.
- Це навчання діалогу, під час якого відбувається взаємодія учасників педагогічного процесу з метою взаємопорозуміння, спільного розв'язання навчальних задач, розвитку особистісних якостей учнів.

# ІНТЕРАКТИВНЕ НАВЧАННЯ ПЕРЕДБАЧАЄ ВИКОРИСТАННЯ АКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ, А САМЕ:

- аналіз конкретних ситуацій;
- уведення в досліджувану проблему;
- визначення задачі;
- групова робота над ситуацією;
- групова дискусія;
- підсумкова бесіда.

# НАЙБІЛЬШ ВІДОМІ ФОРМИ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ

- «велике коло»,
- «акваріум»,
- «займи позицію»,
- «мозковий штурм»,
- «вертушка»,
- «дебати»,
- «мікрофон»,
- «брейн-ринг»,
- «аукціон»,
- «реклама»,
- «конференція»,
- рольові імітаційні ігри,
- робота в парах та групах з подальшою презентацією та захистом проєктів.



# МЕТОД ПРОЕКТІВ

- Проектна технологія — практика особистісно зорієнтованого трудового навчання в процесі конкретної навчально-трудової діяльності учня, на основі його вільного вибору та з урахуванням інтересів.
- У свідомості учня це має такий вигляд:
- «Я знаю, для чого мені потрібно все, що я пізнаю, і де я можу ці знання застосувати».



**ПРОЕКТ - ЦЕ «5 П» - ПРОБЛЕМА - ПЛАНУВАННЯ  
(ПРОЕКТУВАННЯ) - ПОШУК - ПРОДУКТ - ПРЕЗЕНТАЦІЯ.  
ШОСТЕ «П» -ЗОШИТ, ПОРТФОЛІО, ПАПКА, В ЯКІЙ ЗІБРАНО  
УСІ РОБОЧІ МАТЕРІАЛИ.**

Розробляючи творчі завдання, треба керуватися основними вимогами до навчального проекту:

- ▶ Робота над проектом завжди направлена на вирішення конкретної, соціально-значимої, винахідницької, інформаційної, практичної проблеми.
- ▶ Планування дій по вирішенню проблеми - іншими словами, виконання роботи завжди починається з проектування самого проекту.
- ▶ Дослідницька робота учнів як обов'язкова умова кожного проекту. Відмінна риса проектної роботи - пошук інформації.
- ▶ Результатом роботи над проектом являється продукт.
- ▶ Презентація продукту і захист самого проекту.

# МЕТОДИ ГЕНЕРАЦІЇ НОВИХ ІДЕЙ У ТЕХНІЧНІЙ ТВОРЧОСТІ, ЦЕ ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ РОБОТИ

- Метод мозкового штурму

Автором цього методу є А. Осборн.

У ході тривалих спостережень він помітив, що серед творчо працюючих особистостей є дві групи людей. Перша група — це ті, хто генерує ідеї, друга — критично аналізує. Він запропонував штучно створювати такі групи (відповідно — генераторів та експертів), які будуть здійснювати пошук розв'язку певної проблеми.

# МЕТОД ФАНТАЗУВАННЯ

Під методом фантазування можна розуміти такий спосіб спільної діяльності учнів та учителя, коли досягається уявлення неіснуючого образу об'єкта, який функціонує і вирішує поставлену проблему, тобто є розв'язком певної проблеми, навіть якщо деякі елементи конструкції цього об'єкта невідомі.



# МЕТОД ФОКАЛЬНИХ ОБ'ЄКТІВ ДЛЯ ГЕНЕРАЦІЇ НОВИХ ІДЕЙ



**Вибір  
фокального  
об'єкта**

**Генерація  
ідей**

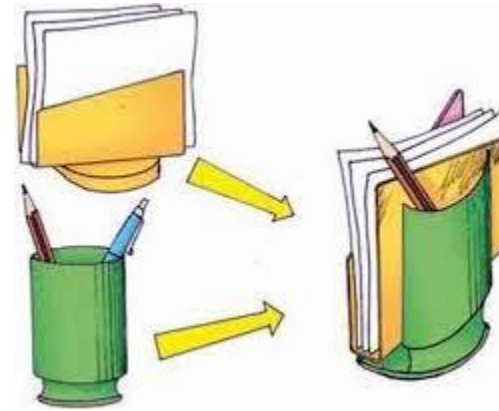
**Складання  
ознак  
випадково  
обраних  
об'єктів**

**Вибір  
випадкових  
об'єктів**

**Утворення  
підказок  
ідей**

**Вибір  
цікавої  
ідеї**

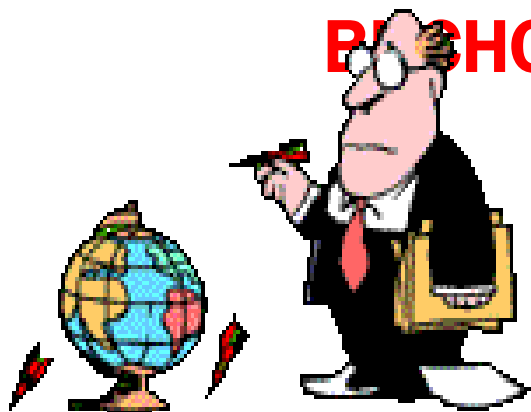
# МЕТОД КОМБІНУВАННЯ



Це уявне об'єднання кількох різних предметів у такий спосіб, щоб отримати щось принципово нове. Комбінувати можна не лише предмети, а й їх властивості, ознаки, характеристики.



## **ВІСНОВОК**



**Навчання з використанням інноваційних технологій якісно перевищує класичну освіту. Воно інтегрує процеси, які не можна об'єднувати в межах класичної освіти, навчання і працевлаштування.**

# **ФОРМУЛА УСПІХУ:**

*Високий професіоналізм +*

*Творчий підхід +*

*Любов до дитини =*

*Гарантований успіх*

