**АНОТАЦІЯ**

Зміст анотації

Магістерська робота складається з двох розділів. У першому розділі на основі аналізу психолого-педагогічної, методичної та комп’ютерної літератури з проблеми активізації пізнавальної діяльності свідчить, що складові пізнавальної діяльності – сприйняття учбового матеріалу, теоретичне мислення та практична діяльність – визначають психолого-педагогічні та організаційні аспекти щодо активізації пізнавальної діяльності на уроках технологій.

Визначено, що прийоми і засоби психолого-педагогічного впливу на учнів повинні бути спрямовані в першу чергу на розвиток у них самостійного мислення, формування творчих навичок, вмінь нестандартного розв’язання проблем, кожний навчальний захід повинен мати особистісну спрямованість.

У другому розділі описуються послідовні етапи проведеного педагогічного експерименту. Аналіз можливостей на пошуковому етапі дослідження окреслив оптимальні варіанти розробки та впровадження в навчальний процес педагогічних програмних засобів, реалізованих за допомогою середовищ програмування.

В процесі формуючого експерименту перевірено ефективність застосування запропонованих навчальних засобів. Отримані результати засвідчили різницю в позитивних змінах рівнів відповідних показників на користь учнів експериментальної групи в порівнянні з результатами учнів контрольної групи. Розроблено та апробовано відповідні методичні рекомендації.

***Ключові слова***: пізнавальна діяльність, засоби візуального програмування.

ANNOTATION

Content of the annotation

The master's thesis consists of two sections. In the first chapter, on the basis of the analysis of psychological-pedagogical, methodical and computer literature on the problem of activation of cognitive activity, it is shown that the components of cognitive activity - perception of educational material, theoretical thinking and practical activity - determine the psychological-pedagogical and organizational aspects of activation of cognitive activity on technology lessons.

It was determined that the methods and means of psychological and pedagogical influence on students should be primarily aimed at developing their independent thinking, forming creative skills, and the ability to solve non-standard problems, each educational event should have a personal focus.

The second chapter describes the successive stages of the conducted pedagogical experiment. The analysis of opportunities at the search stage of the research outlined the optimal options for the development and implementation of pedagogical software tools implemented with the help of programming environments in the educational process.

In the process of the formative experiment, the effectiveness of using the proposed educational tools was checked. The obtained results proved the difference in the positive changes in the levels of the relevant indicators in favor of the students of the experimental group in comparison with the results of the students of the control group. Appropriate methodological recommendations have been developed and tested.

Key words: cognitive activity, visual programming tools.