

Шевчук С.В.  
вчителя початкових класів  
Житомирської спеціалізованої  
школи І-ІІІ ступенів №20,  
наук. керівник: доц. Рудницька Н. Ю.

### Доцільність застосування дидактичних ігор на уроках математики в першому класі.

У Законі України «Про загальну середню освіту» зазначено, що освіта має бути спрямована на забезпечення всебічного розвитку особистості. Вчитель повинен пам'ятати, що кожна дитина - неповторна, вона має індивідуальний спосіб навчання. Тому надзвичайно важливо створити такі умови, які сприяли б навчанню відповідно до рівня розвитку, забезпечували б у процесі навчання розвиток здібностей та інтересів молодших школярів.

«Зробити серйозне заняття для дитини цікавим - ось завдання початкового навчання. Кожна здорова дитина потребує діяльності і до того ж серйозної діяльності... З перших же уроків привчайте дитину полюбити свої обов'язки й знаходити приємність в їх виконанні» - писав Костянтин Ушинський [3, с.28].

Мета статті: полягає в теоретичному обґрунтуванні ефективності та швидкості засвоєння учнями початкових класів навчального матеріалу з математики під впливом дидактичної гри.

Що ж таке дидактичні ігри? Дидактичні ігри – це найефективніші засоби розвитку пізнавальної активності дітей; це практичні вправи з вироблення оптимальних рішень, застосування методів і прийомів у штучно створених умовах. Вона належить до традиційних і визнаних методів навчання молодших школярів. Цінністю цього методу є те, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функції діють у тісному взаємозв'язку. Потреба в підвищенні рівня підготовки учнів на всіх етапах навчання робить актуальним дослідження у галузі початкової освіти.

Проблему використання дидактичних ігор у навчальному процесі досліджували такі мислителі і педагоги: Платон, Арістотель, Рабле, Я.А.Коменський, Д.Локк, Ж-Ж.Руссо, І.Кант, Ф.Шиллер, Г.Гросс, Ж.Піаже, К.Ушинський, А.Макаренко, В.Сухомлинський, А.Сікорський, П.Блонський, Л.Виготський, О.Леонт'єв, Д.Ельконін та інші.

Саме дидактична гра дає змогу яскраво реалізувати всі провідні функції навчання: освітню, виховну та розвивальну, які діють в органічній єдності. При використанні цікавої дидактичної гри навчання для молодших школярів стає набагато цікавішим, зароджується інтерес до розумової праці. «Майстерність учителя полягає в умінні вчити дітей мислити, кожний педагог має виховувати розум учнів», - так вважав В. О.Сухомлинський [1, с.6].

Учні часто говорять, що математика – це предмет не цікавий, що математичні терміни й величини вивчати нудно. У першому класі вони ще хочуть гратися. Отже, якщо урізноманітнювати уроки цікавими ігровими моментами, то діти, непомітно для себе, засвоюють необхідний матеріал, у них стимулюється мислення, розвивається кмітливість, просторова уява, пам'ять, увага. К.Д.Ушинський писав: «Само собою зрозуміло, що діти не повинні виучувати ніяких арифметичних правил, а самі відкрити їх...» [3, с.43].

Плануючи урок, вчителю необхідно зважати на вік учнів, добирати ігри, які були б їм цікаві й зрозумілі. Вибір гри залежить від того, яка дитина, що їй необхідно, які навчальні та виховні завдання вимагають свого розв'язання. Слід пам'ятати, що найважче завдання - пропозиція гри учням. У пропозицію гри входить пояснення її правил і техніки дій, її варто пояснювати коротко й точно, безпосередньо перед початком. І, чим молодші учні, тим доцільніше не тільки пояснювати, як грати, а й показувати, як це робити. Конфуцій сказав: «Учитель та учень ростуть разом» [2, с.7].

Аналіз педагогічної спадщини В. Сухомлинського показує, що в очах педагога-гуманіста гра – нагальна потреба молодшого школяра. Для дитини гра є найсерйознішою справою. Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Він писав: «...у гри розкривається перед дітьми світ, творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку. Гра - це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ» [4, с.23].

Нами було проведено ряд експериментальних уроків на базі Житомирської спеціалізованої школи І-ІІІ ступенів №20 у І-Г класі, які були спрямовані на визначення значущості дидактичної гри на уроках математики. У класі 17 учнів, серед яких навчається дитина з особливими педагогічними потребами. Завдання підбиралися відповідно темі уроку та віковим особливостям учнів. Вони були запропоновані в ігровій формі.

1. На набірному полотні розташовані картки із зображеннями різних предметів, які потрібно полічити окремо (тварини, овочі, фрукти).



2. На основі казки «Колобок» вивчалася тема «Перетин прямих. Точка. Відрізок. Порівняння відрізків завдовжки». На підлозі накреслено дві прямі, що перетинаються («перехрестя двох доріг»). «Колобок» втік від баби з дідом і покотився по прямій доріжці. (У житті ми зустрічаємося із прямими дорогами, а в математиці – це називається – ПРЯМА ЛІНІЯ). На цій дорозі та поза нею був розсипаний горох (горох нагадує ТОЧКУ). Котився Колобок певний проміжок від горошини до горошини (відстань від ТОЧКИ до ТОЧКИ називають ВІДРІЗКОМ) та й докотився до перехрестя (всі ми бачили перехрестя двох доріг. А в математиці таке перехрестя називається ПЕРЕТИН ДВОХ ПРЯМИХ)...

Таким чином, ми побачили, що за допомогою цієї гри діти з легкістю засвоювали тему уроку. Зважаючи на те, що в класі навчається дитина з особливими педагогічними потребами, гру було підлаштовано так, щоб за допомогою асистента кожен учень мав змогу взяти участь у ній.

Для уроку ми добирали такі ігри, що дають змогу маленьким учням погратись, порухатись, перевтілюватись у ролі різних казкових героїв, чисел, звірят; добирали наочність яка нерозривно пов'язана з практичною діяльністю самих учнів.

Поряд з цим застосовували й дидактичні ігри такого типу: «Яке число пропущено?», «Знайди зайвий предмет», «Розмісти правильно числа», «Я – цифра, ти – число» та багато інших, які сприяють засвоєнню: - властивостей і відношень предметів (довгий - короткий, довший - коротший - однакової довжини; високий - низький, вищий - нижчий; широкий - вузький; товстий - тонкий; великий - малий, більший - менший); - взаємного розміщення предметів у просторі (спереду, позаду, поруч; зверху, знизу, посередині); - розміщення предметів за кольором, матеріалом, розміщенням.

Засвоєння тем уроків на яких було застосовано дидактичні та рольові ігри принесло свої результати. При повторенні вивченого матеріалу за рік учні краще виконували завдання з тих тем, які вивчалися за допомогою гри.

Проблема статті полягала у дослідженні ефективного впливу методу дидактичної гри на процес навчання математики молодших школярів. У процесі вивчення даної проблеми розв'язувалися завдання, які були поставлені відповідно до мети нашого дослідження:

1. Шляхом аналізу психолого-педагогічної та методичної літератури ми побачили, що проблему використання дидактичних ігор у навчальному процесі досліджували такі філософи, психологи і педагоги, як Я.А. Коменський, Ж-Ж.Руссо, І.Кант, Ж.Піаже, К.Ушинський, А.Макаренко, В.Сухомлинський, А.Сікорський, П.Блонський, Л.Виготський, О.Леонт'єв, Д.Ельконін та інші. Також з'ясували, що дидактичні ігри відповідають природним потребам молодших школярів, оскільки поєднують у собі елементи навчання, прикладної, репродуктивної та творчої діяльності, що дає змогу розвивати емоційну сферу дитини, її пізнавальні інтереси, інтелектуальні та духовні потреби, а вмиле використання ігор підвищує навчальну активність учнів, інтенсивність мислення, пам'яті, уваги та уяви.

2. Завдяки ігровому методу до систематичної розумової праці вдається залучити всіх учнів (навіть пасивних та учнів з особливими педагогічними потребами), дати їм змогу відчувати успіх, повірити в свої сили.

Висновок. Навчальний матеріал з математики, викладений із використанням ігрових ситуацій та наступним проведенням практичної роботи чи бесіди (у формі дидактичної гри, або з використанням окремих її елементів) дають набагато кращі результати, ніж традиційна форма викладення матеріалу. Використовувати дидактичні ігри у навчальному процесі радимо усім педагогам, тому що метою такої гри є допомога молодшим школярам навчитись організовано працювати; учитись запитувати і відповідати; знаходити головне; правильно доводити свою думку; доповнювати, продовжувати, завершувати; учитись порівнювати; іти від причини до наслідку; навчитись контролювати й оцінювати. Та, найголовніше – це те, що під час гри і учні, і вчитель отримують задоволення від уроку. А саме: в учителя підвищується бажання творчо підходити до підготовки до уроку, а в учнів зникає думка про те, що математика є нецікавою й нудною наукою.

Список використаних джерел та літератури.

1. Калмикова Л., Харченко Н. Психолінгвістичні й лінгвометодичні підходи до змісту формування мовленнєвих умінь і навичок міркувати // Початкова школа. – 2003. – № 3. – С. 6 - 8.
2. Кукушин В. Ігрові технології на уроках // Відкритий урок. – 2006. – № 6. – С. 3 - 10.
3. Ушинський К.Д. Вибрані педагогічні твори. К.: «Радянська школа». – 1949. – 213 с.
4. Якиляшек В. Уроки математики з елементами гри // Початкова школа. – 1997. – № 6. – С. 22 - 23.