

**Чеканівська К., Шанскова Т., Формування креативного мислення в учнів початкової школи засобами ігрових технологій на уроках математики. Специфіка фахової підготовки майбутніх учителів на засадах компетентнісного підходу: досвід, реалії, перспективи. Збірник матеріалів Всеукраїнської з міжнародною участю науково-практичної конференції (29 листопада 2022 року) / за заг. ред. І.В. Голубовська – Житомир: ФО-П «Н.М.Левковець», 2022. – С 135-138.**

**К. С. Чеканівська,**  
студентка ННІ педагогіки;  
науковий керівник – доктор педагогічних наук, доцент,  
завідувач кафедри початкової освіти  
та культури фахової мови **Шанскова Т.І.**  
(Житомирський державний університет імені Івана Франка)

### **Формування креативного мислення в учнів початкової школи засобами ігрових технологій на уроках математики**

Проблема розвитку творчих та креативних здібностей у дітей дуже значуща в даний час. В умовах Нової української школи зріс інтерес до творчого мислення, що дозволяє ставити нові проблеми, робити відкриття, наближатися до чогось нового – креативного. Розробка проблеми креативності дітей актуальна, оскільки система освіти повинна готувати людей, здатних до генерування абсолютно нових ідей, виховувати в людині прагнення до вибору принципово нових, не схожих одне на одного рішень, відповідей на питання, що цікавлять.

На сьогодні навчальний процес потребує такої організації, яка забезпечила б розвиток індивідуального та креативного підходу до кожного школяра, служила б впровадженню різних інноваційних навчальних програм, що реалізувала б принципи гуманного підходу до дітей тощо. У всіх педагогічних методиках процес навчання орієнтований на психологію вікового та індивідуального розвитку молодших школярів. Ігрові технології як методи активного навчання переводять навчальний процес пізнання у приємне і при цьому ефективно заняття. А при комплексному використанні різних ігрових вправ, що підвищують розвиток творчого, креативного потенціалу учнів, можна досягти продуктивних результатів у поставлених цілях.

Проблеми розвитку креативного мислення досліджували українські вчені О. Антонова, С. Костренко, В. Павленко, Т. Позняк, О. Смалько, Л. Ткаченко, В. Черноус та ін.

Досліджуючи сутність поняття креативності, О. Антонова зазначає, що досі багато вітчизняних науковців не усвідомлюють факту існування творчості як автономної, універсальної здатності. Вони вважають, що творчість завжди безпосередньо пов'язана з певним видом діяльності:

художня творчість, наукова творчість, технічна творчість і так далі [1, с. 15]. В. Павленко зазначає, що креативність – загальна риса особистості, яка проявляється під час творчого процесу як здатність знаходити рішення в нестандартних ситуаціях; властивість, яка реалізується лише за сприятливих умов зовнішнього середовища на високому рівні в різних сферах діяльності людини протягом її життя [5, с. 126].

**Мета статті** – проаналізувати особливості формування креативного мислення в учнів початкової школи засобами ігрових технологій на уроках математики.

Вважаємо, що креативне мислення – здатність мислити певним та оригінальним чином. Це означає нестандартне мислення, щоб прийти до альтернативних та автентичних рішень.

Л. Колток та Л. Білецька стверджують, що сучасний етап розвитку суспільства, модернізація вітчизняної школи вимагають удосконалення змісту та технології педагогічної освіти в Україні. Ми поділяємо цю точку зору, оскільки початкова школа повинна відігравати важливу роль у всебічному розвитку учнів, формуванні загальнолюдських цінностей, досвіду, забезпеченні готовності та здатності учнів жити та адаптуватися до швидких змін у державі, здатності мислити самостійно, критично, креативно, генерувати нові ідеї [3, с. 66].

Необхідність розвитку креативного мислення окреслена в Державному стандарті початкової освіти. В освітньому стандарті прописані всі види діяльності, якими має оволодіти молодший школяр. Таким чином, розвиток креативного мислення є одним із важливих завдань Нової української школи. Початкова школа відіграє важливу роль у креативному розвитку дітей молодшого шкільного віку, тому що на даному етапі педагоги ставлять пріоритет самостійності та нестандартності думки.

Молодші школярі мають великий потенціал для розвитку всіх пізнавальних процесів, у тому числі й креативного мислення. Т. Воробйова, вказує на те, що креативність молодшого школяра – це загальна характеристика особистості учня, яка проявляється насамперед у навчально-пізнавальній діяльності та визначає творчу спрямованість дитини, її здатність самостійно обирати оптимальний і оригінальний спосіб вирішення навчальних завдань, створення нових ідей, продуктів, новизна яких може бути як об'єктивною, так і суб'єктивною [2, с. 6].

Найбільші можливості для розвитку креативного мислення надає ігрова діяльність. Особливо вона важлива для дітей молодшого шкільного віку. Психологи довели: у грі інтенсивно розвивається психіка, у грі з максимальною ефективністю працює пам'ять, мислення, сприйняття, у грі дитина виявляє більше довільності, вона більше запам'ятовує. Під час гри збагачується запас знань дитини про світ.

Ігрові технології на уроках математики не лише активізують діяльність учнів, роблять сприйняття активнішим емоційним, творчим, креативним, підвищують інтерес до вивчення, вносять різноманітність та емоційне забарвлення в навчальну роботу, знімають втому, розвивають кмітливість,

увагу, взаємодопомогу, почуття змагання. Систематичне використання ігор на різних етапах вивчення різного за характером математичного матеріалу стає ефективним засобом активізації навчальної діяльності учнів, що позитивно впливає на підвищення якості знань, умінь і навичок учнів, розвитку розумової активності.

Л. Хохлова та М. Деркач при використанні ігрових моментів на уроках математики рекомендують на початку уроку включати ігровий момент "Вгадай тему уроку": "кодовані вправи", "графічні диктанти", "математичні лабіринти", "магічні квадрати", "кросворди", "математичні ребуси", "головоломки" тощо. При закріпленні вивченого матеріалу можна використовувати "Знайди помилку", кодовані вправи. Також можливе використання наступних математичних ігор [6, с. 212]:

- гра "Магічний квадрат": в клітинки квадрата записують такі числа, щоб сума чисел уздовж будь-якої вертикальної, горизонтальної та діагональної лінії дорівнювала 6;
- гра "Хто хоче стати мільйонером?". Її можна використовувати на етапі повторення або підбиття підсумків під час вивчення будь-якої теми в будь-якому класі. Правила такі ж, як і в телепередачі.
- гра "Морський бій". Ця гра розвиває увагу, сприйняття, кмітливість, учні швидко навчаються й переконуються, що положення точки на площині визначається двома її координатами;
- гра "Рухайся по колу" – учням будуть запропоновані приклади для розв'язування відповідно до напрямку стрілки. Ця гра допомагає вивчити всі дії з дійсними числами, відпрацювати навички обчислень, розвинути кмітливість, увагу.

Н. Листопад зазначає, що на уроках математики популярною є гра "Магазин", яку доцільно використовувати під час вивчення дій додавання й віднімання, множення й ділення в різних числових концентрах [4, с. 3].

Отже, основна мета ігрових технологій на уроках математики – стимулювати інтерес учнів до навчання, тим самим підвищивши ефективність такого навчання. У процесі гри у молодших школярів розвивається увага, вміння зосереджуватися, бажання мислити самостійно, креативно, з'являється прагнення до знань, застосувати їх на практиці. Подальші розвідки доцільно спрямувати на розробку років з використанням ігрових технологій навчання на уроках математики.

### Список використаної літератури

1. Антонова О. Є. Сутність поняття креативності: проблеми та пошуки. *Теоретичні і прикладні аспекти розвитку креативної освіти у вищій школі*: монографія / за ред. О. А. Дубасенюк. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І.Франка, 2012. С. 14–41.

2. Воробйова Т. В. Формування креативних здібностей молодших школярів у процесі розв'язання навчальних завдань : автореф. ... канд. пед. наук. Тернопіль, 2014. 19 с.
3. Колток Л., Білецька Л. Критичне мислення молодших школярів як психолого-педагогічний феномен. *Молодь і ринок*. 2019. №9 (176). С. 66–70.
4. Листопад Н. Ігрові технології формування в учнів початкової школи умінь роботи з даними. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/722863/1/%> (дата звернення: 06.12.2022).
5. Павленко В. В. Креативність: сутнісна характеристика поняття. *Креативна педагогіка*. 2016. Вип. 11. С.120–131.
6. Хохлова Л. Г., Деркач М. О. Ігрові технології у навчанні математики як засіб підвищення навчальної мотивації учнів. *Підготовка майбутніх учителів фізики, хімії, біології та природничих наук в контексті вимог Нової української школи* : збірник тез доповідей III Міжнародної науково-практичної конференції. Тернопіль, 2021. С. 210–213.