

Рудницька Н. Ю.,

канд. пед. наук, доцент.

*Житомирський державний університет імені Івана Франка,
м. Житомир.*

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Сучасні умови життя вимагають формування активної творчої особистості, здатної вирішувати на високому рівні сучасні завдання розвитку держави. Державний стандарт початкової освіти визначає метою початкової освіти всебічний розвиток дитини, її талантів, здібностей, компетентностей та наскрізних умінь відповідно до вікових та індивідуальних психофізіологічних особливостей і потреб, формування цінностей, розвиток самостійності, творчості та допитливості [4, с.92].

У контексті становлення Нової української школи актуальною стала проблема пошуку ефективних педагогічних та ігрових технологій для результативності формування активності, самостійності учасників освітнього процесу, яка є одним із основних елементів підготовки учнів до життя в сучасному соціальному середовищі.

Мета статті – проаналізувати теоретичні аспекти використання ігрових технологій на уроках математики в початковій школі.

Поняття «ігрові педагогічні технології» охоплюють значну кількість методів та прийомів, що використовуються для організації освітнього процесу. Місце та роль ігрових технологій у навчальному процесі, поєднання елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння вчителем функцій та класифікації педагогічних ігор. Сучасна дидактика розглядає ігрові технології та гру зокрема як засіб стимулювання пізнавальної активності і творчості дітей, починаючи з дошкільного віку.

Українське суспільство та економіка: оцінка та перспективи розвитку

Тема ігрових технологій піднімається в працях французького психолога А. Валлона, її розглядали також представники педагогічної науки: Р. Пфютце, І. Хоппе, Л. Шройтер (Німеччина), Д. Ковач, О. Ваг, П. Баконі (Угорщина), Л. Белінова (Чехія), Е. Петрова, С. Аврамова (Болгарія) та ін. Значну увагу цій темі приділяють і вітчизняні вчені Кравець Н. М., Гречановська О. В., Молнар Т. І., Усатий О. Ю., Полонська Т. К., Поніманська Т. І., Лимар Ю. М., Левченко І. Г., Ільїна О. О., Линник І. В., Мачинська Н. І., Оприска М. А. та ін.

У початкових класах ігри привертають увагу і дозволяють легко підтримувати інтерес учня до важливих і складних предметів, характеристик і явищ протягом тривалого часу, на яких у звичайних умовах не завжди вдається зосередити увагу учнів. Використання ігор у шкільному процесі виправдано з психологічної точки зору, оскільки дитина відчуває себе як об'єкт певної діяльності, граючи певну роль і розвиваючи певні відносини під час гри. Під технологією ігрового навчання розуміють таку організацію навчального процесу, в ході якої навчання відбувається у процесі залучення учнів в гру.

До основних функцій ігрових технологій прийнято відносити: навчання (розвиток загальноосвітніх навичок); розвиток (розвиток різних психічних функцій); виховання (розвиток якостей особистості, її загальної культури).

Вивчаючи ігрові технології вчені підкреслюють, що їх роль полягає у наступному:

- це звичний та улюблений вид діяльності людей будь-якого віку, а тим більше учнів початкових класів;
- це ефективний засіб активізації, тому що у грі легше долати перешкоди, труднощі і психологічні бар'єри;
- це мотивація за своєю природою, адже від учнів вона вимагає ініціативи, уяви і креативності від учнів;
- гра багатфункціональна, її вплив на учнів не обмежується одним аспектом;
- це передача навичок і умінь від учня до учня;
- гра має чітко визначені цілі та конкретні кінцеві дидактичні результати [1, с. 26].

Українське суспільство та економіка: оцінка та перспективи розвитку

При організації дидактичних ігор дослідники пропонують дотримуватись наступних положень:

1. Правила гри повинні бути простими і чітко сформульованими, а зміст пропонованого матеріалу зрозумілим для школярів.

2. Гра повинна давати ґрунт для розумової діяльності.

3. Дидактичні матеріали, використовувані у грі, мають бути зручним у використанні.

4. Кожний учень повинен брати активну участь у грі. Якщо ви будете довго чекати своєї черги на участь у грі, ваш інтерес до неї знизиться.

5. Якщо на уроці буде кілька ігор, то легкий і важкий освітній контент має з'являтися по черзі [2, с. 13].

Для того щоб ігрова діяльність на уроці приносила ефективні і бажані результати, необхідно забезпечивши виконання наступних вимог:

1. Готовність учнів до участі у грі (кожен учень володіє знаннями про правила гри, чітко розуміє її мету та кінцевий результат).

2. Забезпечте кожного учня необхідними дидактичними матеріалами.

3. Опис гри має бути чітким і зрозумілим.

4. Складну гру слід проводити крок за кроком, поки учні не засвоять окремих дій, які можуть забезпечити гру в цілому і її різні варіації.

5. Всі дії учнів повинні контролюватися, коригуватися, оцінюватися своєчасно.

6. Гідність дитини не повинна принижуватися.

7. Розсадити учнів слід так, щоб рівень їх знань і розумового розвитку був приблизно однаковим, щоб шанс виграти мав кожен учень.

8. Гра на уроці не повинна відбуватися спонтанно, вона має бути чітко організована і цілеспрямована. Учні мають засвоїти правила гри, крім того зміст гри, її форми повинні бути доступними для учнів [5, с. 8]

Українське суспільство та економіка: оцінка та перспективи розвитку

Серед різноманітності ігор, що використовуються в школі, навчальні ігри займають перше місце. Навчальна гра – це гра, де ігровий процес супроводжується гравцями, які опановують зміст навчання. Однак гра завжди має залишатися грою. Зв'язок зі змістом шкільної освіти досягається в ній не в результаті механічного введення навчального матеріалу в готову гру, а завдяки спеціальному оформленню змісту власне навчальної гри. Слід пам'ятати, що ігри допомагають вчителю навчати дітей і сприяють швидкому запам'ятовуванню матеріалу.. Для того, щоб методично правильно впроваджувати ігри необхідно знати усі етапи створення гри. Вчитель повинен диференціювати ігри за рівнем складності, контролювати дії учнів, а не лише чекати результату, адже часто в грі діти засвоюють матеріал, який повинні були вже добре знати [3, с. 232]. Навчальні ігри (дидактичні, рольові та ділові) мають багаті та неоціненні можливості для розумового розвитку дитини молодшого шкільного віку (розвивають пошукове та критичне мислення, стимулюють до вміння відстоювати власну позицію, виявляти творчість тощо).

На уроках математики в початковій школі ефективним є використання ігрових інтерактивних вправ. Такі завдання зорієнтовані на розвиток мислення школярів, певної самостійності думок, стимулюють вироблення творчого ставлення до будь-яких висновків, правил тощо. Деякі з інтерактивних вправ (наприклад, «Робота в парах», «Робота в групах», «Карусель», «Пошук ідей» та інші) спрямовані на самостійне осмислення матеріалу, допомагають замислитися («Чи справді це так?»), дослідити факти, проаналізувати алгоритм розв'язків, зрозуміти їхню суть, перевірити і себе і свого товариша, знайти помилку.

Популярністю в початковій школі користується ігрова діяльність із елементами проблемності. На уроках математики в школі такі завдання будуються на діяльнісному підході, розглядаючи навчання учнів математики як навчання математичним знанням та математичній діяльності. Широкі можливості в цьому плані дає рішення логічних задач.

Українське суспільство та економіка: оцінка та перспективи розвитку

Найбільший ефект може бути з використанням різних форм роботи над задачею (робота над вирішеною задачею; рішення задач різними способами; представлення ситуації, описаної в задачі; розбиття тексту задачі на смислові частини; моделювання ситуації за допомогою креслення, малюнка; самостійне складання задач; рішення задач з даними, яких не вистачає або зайвими даними або зміна питання задачі).

При вивченні теми в 1 класі «Додавання чисел .Способи обчислення значення суми чисел. Числовий промінь, відрізок» ефективною буде гра «Скільки разом?».(Учні отримують картки з цифрами. Вчитель називає певне число, а учні мають віднайти картки, які у сумі дають назване вчителем число). При вивченні теми у 2 класі «Складені задачі на знаходження суми і різниці» бажано використати гру «Проілюструй задачу». Під час вивчення величин застосовуємо гру «Доторкнися до ...» (учням пропонується у класі доторкнутися до тих предметів, масу яких вимірюють у грамах, кілограмах або довжину вимірюють у міліметрах, сантиметрах, дециметрах, метрах.); «Проклади маршрут» (на дошці записані приклади з іменованими числами в довільному порядку (18 км + 21 км; 42 км + 43 км; 44км -22 км; 26 км – 15 км; 56 км – 34 км). На старті літачок. Діти повинні обчислити приклади, а потім стрілочками прокласти маршрут, починаючи з найменшої відповіді до найбільшої і навпаки).

Саме через гру дитина пізнає світ, готується до дорослого життя. Одночасно, гра є основою творчого розвитку дитини, розвитку вміння співвіднесення творчих навичок і реального життя. Гра виступає в ролі своєрідного містка від світу дітей до світу дорослих. У зв'язку з зазначеним саме ігрові технології є одним з найбільш ефективних засобів розвитку творчих здібностей в учнів початкової школи.

Список використаних джерел

1. Буяк Р. Р. Навчаємо граючи. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 25. С. 26–28.

*Українське суспільство та економіка:
оцінка та перспективи розвитку*

2. Гриценко С. В. Використання ігрової діяльності у навчальному процесі. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 34. С. 12–19.

3. Мачинська Н. І., Оприска М. А. Теоретичні аспекти використання ігрових технологій на уроках у початковій школі. *Молодий вчений*. 2019. № 10 (74). С. 229 – 233.

4. Типові освітні програми для закл. загальної середньої освіти: 1-2 класи. К. :ТД «ОСВІТА-ЦЕНТР+», 2018. 240 с.

5. Шевельова В. В. Методика організації ігрової діяльності в початковій школі. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 4. С. 6–9.