

*Карпова Оксана Олександрівна
студентка 2 курсу магістратури,
спеціальність 013 «Початкова освіта»,
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет ім. акад.
С.Дем'янчука»*

*Науковий керівник:
Мельничук Лілія Борисівна
к.пед.н., доцент кафедри педагогіки,
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет ім. акад.
С. Дем'янчука»*

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ У ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ

В даний час на сучасному житті України школа потребує такої організації навчального процесу, своєї діяльності, яка в свою чергу забезпечила б розвиток як індивідуальних здібностей так і творчого ставлення до життя кожної дитини. Впровадження інноваційних навчальних засобів та програм, реалізацію принципу гуманного підходу вчителя до кожного учня. В сучасній українській школі виникає потреба у розширенні та збагаченні методичного потенціалу в активних формах навчання, до них можемо віднести ігрові технології.

В свою чергу ігрові технології – це унікальна форма навчання, яка дозволяє зробити урок цікавішим для дітей, захоплюючим буденні кроки з вивчення предметів навчання.

Проблемі вивчення використання ігрових технологій на уроках у початкових класах приділяли увагу, та робили дослідження у галузі впливу ігор на розвиток психологічного стану дітей такі вчені як: концепції культурно – історичного походження психіки – Л. Виготський, О. Запорожець; психологічній теорії діяльності – Н. Бібік, В. Сухомлинський, О. Савченко; психологічній теорії ігрової діяльності - Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Леонтьєв; теорії соціальної детермінованості ігрової діяльності – П. Блонський, Л. Венгер, О. Запорожець та інші; теорії керівництва ігрової діяльності дітей – Н. Анієєва, Л. Артемова, Л. Благодієва, Р. Жуковська, Я. Коменський, В. Котирло, Н. Кудикіна, Г. Люблінська, В. Менджерицька. Також в цьому напрямку працювали й такі відомі вчителі – новатори: Ш. Амонашвілі, М. Гузик, С. Ільїн, В. Краковський, С. Лисенкова, В. Шаталов. Дидактичне значення гри доводив такий вчений як К. Д. Ушинський, в працях А. С. Макаренка та В. О. Сухомлинський був розкритий педагогічний феномен гри.

Метою окреслених тез є обґрунтування використання ігрових технологій на уроках математики у початкових класах та їх вплив на навчальну

діяльність школярів, розкриття підготовки педагогів до проведення уроків з використання інноваційних технологій.

Гра – це особлива сфера людської активності, можливість розкритися ще не реалізованими здібностями і задаткам особистості.

Дидактична гра – це різновид гра за правилами, що здійснюється під час навчальної діяльності. Дидактичні ігри виконують та кі функції: активізують інтерес та увагу школярів, розвивають пізнавальні здібності, уяву, кмітливість, тренують сенсорні вміння та навички, закріплюють вміння, знання і навички, заохочують дітей до пізнавальної діяльності.

На думку вченого Д. Б. Ельконіна гра на межі дошкільного й шкільного віку є основним видом діяльності у житті учня [1].

Функціями гри в загальному безпосередньо являються:

- комунікативна: освоєння діалектики спілкування;
- самореалізації в грі;
- розважальна: пробудження інтересу до певного предмету, галузі.
- терапевтична: подолання різних труднощів, що виникають й у інших видах діяльності;
- корекційна: внесення позитивних змін в структуру особистісних показників;
- міжнаціональної комунікації: засвоєння для всіх людей однакових соціокультур;
- діагностична: виявлення відхилень, рівня знань.
- соціалізації: включення в систему суспільних відносин, тобто дії особистості в соціумі.

Ігрові педагогічні технології – група методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Ознаками, що відрізняють від простих ігор є ті, що мають чітко поставлену мету навчання та відповідні результати, які в свою чергу обґрунтовані, чітко сформульовані, у виразненні, мають доцільний навчально-пізнавальний напрямок.

Дидактична гра – це форма організації навчання певної галузі, виховання і розвитку особистості, в свою чергу здійснюється педагогом на основі плану цілеспрямовано – організованої діяльності учнів за розробленим сценарієм, опираючись на достатньо максимальну самоорганізацію учнів при створенні та відтворенні досвіду людської реальності [2, с. 34].

Дидактичні ігри класифікують за навчальним матеріалом, організацією учні, роллю вчителя та правилами гри.

Вчителям початкової школи при проведенні дидактичних ігор слід враховувати такі психолога – педагогічні вимоги:

1) під час проведення педагогічних ігор слід в класі створити атмосферу довіри, впевненості школярів у власних силах та отриманні бажаних результатів поставлених завдань;

2) кожную гру, що вчитель буде проводити слід ретельно підготувати та продумати;

3) учителю необхідно підбирати такі ігри які відповідають рівню знань учнів, та тих, що володіють високою результативністю спрямовувати на допомогу своїм однокласникам;

4) при виборі складу команди необхідно сформувати її так, щоб учасниками в кожній групі були діти різних рівнів знань на чолі якої стоятиме лідер [3].

За думкою К. Романенко існують такі оптимальні способи використання ігрових технологій в початковій школі:

- увесь урок проводиться як сюжетно-рольова гра: уроки мандрівки;

- під час уроку вчителем реалізовується декілька разів ігрові ситуації: за допомогою іграшки, елементів змагань;

- гра, як структурний елемент уроку [4].

При проведенні дидактичної гри слід дотримуватися таких вимог:

А) ігрові завдання необхідно розробляти не дуже легкими, але й не сильно складними;

Б) ігри мають відповідати навчальній програмі та рівням знань учнів;

В) повинні узгоджуватися з віковими особливостями учасників;

Г) необхідно забезпечити різноманітність вправ, завдань.

Д) до участі в грі слід залучати всіх учнів класу [4, с. 92 – 93].

Використовувати ігрові технології на уроках математики в початкових класах є досить важливим етапом підготовки вчителя, та досить доречно складова навчання математики. Адже цікавість умовного світу дидактичних ігор робить емоційно забарвленою монотонну та буденну діяльність із повторення, запам'ятовування, закріплення та засвоєння інформації, нового матеріалу, ігрове дійство активізує всі психічні процеси і функції учня.

Діти під час гри будуть вчитися лічити, розв'язувати задачі, порівнювати, класифікувати, узагальнювати, конструювати, робити самостійні висновки, висловлювати, доводити й обґрунтовувати їх.

Реалізація ігрових технологій на уроках математики може бути досить результативним, адже:

А) застосування гри у процесі розв'язання математичних задач підтримує зацікавлення та інтерес школярів у вивченні цього предмету;

Б) гра дає змогу забезпечити високу ефективність у взаємодії вчителя та учнів завдяки елементів змагання;

В) включення гри до складу уроку забезпечує цікавий характер навчальної діяльності, полегшує подолання труднощів, усуває втому;

Г) значною мірою активізують розумовий розвиток дітей, усі їх психічні процеси;

Д) гри притаманні величезний виховний потенціал;

Все вище перелічене свідчить про те, що завдяки ігровим технологіям в учнів розвивається творчий потенціал та інтерес до вивчення математики. Ігри в своїй структурі містять досить високий виховний процес, що в свою чергу покращує виховання школярів [2, с. 33].

Систему навчально-ділових ігор, що проводяться на уроках математики можна поділити на три групи:

Перша група: ігри, орієнтовані на зростання мотивації навчання, включення учнів у самостійну роботу. Навчально-ділові ігри даної групи спрямовані також і на виявлення і розкриття особистісного потенціалу школярів, їх можливостей у вивченні предмету.

Друга група включає в себе ігри, що вимагають від дітей не тільки прояви своїх навчальних здібностей, а й незалежності в процесі досягнення цілей, відстоювання власної позиції.

Третя група передбачає ігри, що орієнтовані на розвиток функції самореалізації особистості в ситуаціях де потрібно проявляти власну креативність в діяльності.

Проведення дидактичних ігор на уроках математики можливе бути реалізоване на різних етапах уроку:

- актуалізації знань;
- вивченні нового матеріалу;
- закріплення отриманих знань і умінь;
- контроль знань.

Завдання вчителя полягає у розробці ігрових технологій відповідно до тієї чи іншої теми уроку з даного предмету, до конкретного фрагменту з нього таким чином, щоб ініціювати зацікавленість в учнів до знань, бажання пізнавати щось нове, невідоме, відшукування способу вирішення розв'язування нестандартного математичного завдання.

До дидактичних ігор на уроках математики ми можемо віднести такі:

Математичне лото: дітям роздають картки з числами, згодом вчитель диктує приклад, учні сприймають на слух, розв'язують, а потім накривають те число на картці, що отримали в наслідок розв'язку дії.

Математичне доміно, Геометричне змагання, Математичний аукціон.

Математичні конкурси: «Хто швидше?», «Острів чисел», конкурс кмітливих, конкурс юних математиків, конкурс знавців.

Математична подорож передбачає в собі вибір ситуації, який слід підбирати таким чином, щоб він тематично поєднував різні конкурси. Наприклад, мандрівка до материків Математики може мати в своєму складі такі конкурси, як «Міс Задачний», «Арифметичний острів», «Країна Величин» та інші. Тобто це такі конкурси, що містять елементи змагання та стосуються лише певної теми, розділів даного предмету в початковій школі.

Високу ефективність на розвиток мислення, уваги має такий досить активний прийом, як «Знайди помилку». Тобто прийом коли учням пропонується якась певна задача, приклад, рівняння, в розв'язанні яких допущена помилка, згодом пропонується її знайти. Коли навчальний матеріал дітям відомий, вони швидко знаходять помилку і розв'язують вірно. Коли ж школярами матеріал новий то вони відчують себе в ролі експериментаторів, також намагаються знайти допущену помилку і розв'язати.

Також для виявлення результатів з математики учнів, їх рівень знань і на що потрібно звернути увагу для покращення здібностей, висловити власне твердження можна запропонувати гру «Мікрофон». Під час даної дидактичної гри реалізується можливість під час запитань вчителя сказати щось швидко та по черзі, не заважаючи один одному.

Для перевірки знань також можна провести математичні диктанти, в свою чергу вони сприяють виробленню певного ритму роботи над завданнями.

Усна лічба в свою чергу сприяє розвитку пам'яті, зосередженості, уваги, її можна проводити під час хвилинок розминки. Навички швидко, вірно та усно лічити є однією з найголовніших умов навчання математики.

Можна також проводити роботи в ігровій формі в парах це в свою чергу дає можливість висловлювати свою думку, обмінюватися інформацією. Однак це буде доречно робити поєднуючи дитину високого рівня знань з особистістю низького рівня навчання математики. Завдяки цьому сильніший може виступати в ролі вчителя і пояснювати матеріал своєму однокласнику, а потім навпаки мінятися образами.

Також на уроках математики можна проводити гру під назвою «Математичний марафон» - форма організації роботи, що містить в собі змагальний характер. У цій ігровій технології участь приймають всі діти, але поступово ті учні які не відповідають на запитання певного етапу змагання залишають перегони та вибувають з гри. Завдання добираються з різних тем і поступово ускладнюються. Школярі, що набрали мінімальну кількість балів, переходять до наступного етапу змагань. Однак перемагають ті, що набирають найбільшу кількість балів і доходять до «фінішу».

На уроках математики також доречно проводити різні вікторини. Математична вікторина- форма організації ігрової діяльності молодших школярів реалізується у вигляді змагання. В свою чергу вона спрямована на визначення кращого математика, найбільш кмітливу, прогресуючу команду. Вікторина з даного предмета спрямована на узагальнення та систематизацію математичних знань, розширення кругозору, формування інтересу до предмета. Завдання математичної вікторини в свою чергу можуть бути запропоновані в усній чи письмовій формі, різної складності, щоб якомога більше учнів брали участь у вікторині.

Ігрові технології на уроках математики в початкових класах мають свої недоліки та позитивні сторони. До позитивних сторін можемо віднести:

- у процесі гри учні оволодівають нові знання та досвід діяльності, тобто такого, що вони отримують в реальному житті;
- гра дає можливість опрацювати та самостійно розв'язувати складні завдання, а не приймати позицію пасивного спостерігача;
- гра створює потенційну можливість перенесення знань та досвіду діяльності з навчальної ситуації в реальну;
- забезпечують та реалізують навчальне середовище швидкого реагування на самостійні дії учня;

- ігри забезпечують так зване ущільнення часу, тобто, упродовж короткочасної гри учень має змогу краще оволодіти більшою кількістю навчальної інформації, матеріалу;

- психологічно стимулюють школярів до самостійного прийняття рішення, і обґрунтовують у потрібності зваженого підходу до нього.

Недоліками ігрових технологій є:

- великі затрати на підготовку та проведення дидактичних ігор в порівнянні з традиційними методами навчання вони є більшими;

- акцентування досвіду роботи, діяльності, що в свою чергу не є основним для вивчення матеріалу;

- під час ігор можливі виникнення напруженості, неконтрольованих емоцій серед учнів;

- окремі ігри мають визначену кількість учасників, в наслідок чого не всі учні мають змогу прийняти участь [2, с. 35].

Важливим аспектом використання ігрових технологій можуть виступати різні винагороди за успішність: оцінки, різні нагороди, грамоти, кубки. Це в свою чергу ще більше заохотить до розвитку інтересу вивчення математики.

Отже, з вище сказаного, випливає висновок, що гра є досить важливим видом діяльності дитини. Під час участі в грі в дітей розкриваються як психологічні так і виховні якості, здібності, потенціал. Завдяки грі дитина укріплює вміння приймати рішення самостійно та зважено. Дидактичні ігри відрізняються від таких ігор, насамперед їх педагогічної спрямованістю. Використовувати ігрові технології на уроках математики в початкових класах є досить високо ефективними, адже сприяють ще більшому захопленню та інтересу до вивчення даного предмета, хоч і потребує часу для ретельної підготовки їх проведення, а також спирає кращому запам'ятовуванню навчального матеріалу.

Список використаних джерел

1. Ельконін Д. Б. Психологія ігри. – М.: Педагогіка. - 1978. - 304с.
2. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій/ автор-укладач Н. П. Навлокова. – Х.: Основа, 2009. – 176 с. – (Серія «Золота педагогічна скарбниця»).
3. Психолого-педагогічні особливості проведення дидактичних ігор особливості проведення під ред. А. Акшиной, Т. Акшиной, Т. Жарковой. – М.: Просвіта, 1990. – 462 с.
4. Романенко К. С. Теоретичні аспекти підготовки майбутнього вчителя початкової школи до проведення дидактичних ігор/ К. С. Романенко// Актуальні проблеми природничих та гуманітарних наук у дослідженнях студентської молоді «Родзинка – 2008». – Черкаси : Видавництво ЧНУ ім. Б. Хмельницького, 2008. – С. 92-93.