

3. Наступним кроком є поступове наповнення блогфоліо матеріалом, який студенти обрали на основі наданої їм інформації. На цьому етапі також слід заохочувати пошуки додаткової інформації та подання її в блзі.

4. На останньому етапі студенти мають не лише закінчити наповнення свого блогу, а й створити презентацію (у цьому разі кращим є використання хмарного сервісу Prezi) та на її основі записати власне відео, у якому розкриватиметься обрана для блогфоліо тема [1].

Таким чином, використання інноваційних технологій в освіті, зокрема у викладанні іноземних мов, дає змогу значно розширити та урізноманітнити види діяльності студентів, що, своєю чергою, позитивно впливає на результати освітнього процесу. Однак слід зазначити, що цього позитивного ефекту може бути досягнуто тільки за умови ретельного планування цілей, результатів і поточних видів діяльності, усі з яких мають бути спрямовані на задоволення освітніх потреб студентів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ananyeva, M. (2014). "Blogfolios" and their role in the development of research projects in an advanced academic literacy class for ESL students. Boston: Springer US.
2. Brown, J. D. (2013). New ways of classroom assessment. Alexandria, VA: Teachers of English to Speakers of Other Languages.
3. Camilleri, M. A., & Camilleri, A. C. (2017). Digital learning resources and ubiquitous technologies in education. *Technology, Knowledge and Learning*, 22 (1), 65-82.
4. Miller, M. D. (2014). Minds online: Teaching effectively with technology. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
5. Nikirk, M. (2012). Teaching millennial students. *Education Digest*, 77 (9), 41-44.
6. Stankić, R., Jovanović-Gavrilović, B., & Soldić-Aleksić, J. (2018). Information and communication technologies in education as a stimulus to economic development. *Ekonomski Horizonti*, 20 (1), 61-73.
7. Stewart, K. (2009). Lessons from teaching millennials. *College Teaching*, 57 (2), 111-117.

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ У ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ В УМОВАХ РЕАЛІЗАЦІЇ КОНЦЕПЦІЇ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ

Романюк І. В.

*здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти
Приватного вищого навчального закладу
«Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

Міськова Н. М.

*кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри теорії та методик початкової освіти
Приватного вищого навчального закладу
«Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

Ігрові технології – це ключ до розвитку креативності, критичного мислення та співпраці учнів у сучасному навчанні.

Девід Вільгон

Введення ігрових технологій в Нову українську школу є одним із способів покращення якості навчання та розвитку учнів. Використання ігор у навчальному процесі допомагає зробити його цікавішим, змінює підхід до навчання, активізує пізнавальну діяльність учнів. А використання ігрових технологій на уроках математики у початкових класах є одним із способів реалізації концепції Нової української школи. Це підхід, який дозволяє залучити учнів до активної пізнавальної діяльності, розвивати їх творчі здібності та критичне мислення.

Ігрові технології – це методи та засоби використання ігор у навчальному процесі з метою досягнення освітніх цілей та розвитку учнів. Вони можуть включати в себе різноманітні інтерактивні ігри, головоломки, симуляції, а також спеціалізовані програми та платформи, створені для покращення якості навчання та залучення учнів до активної навчальної діяльності.

Головна ідея ігрових технологій полягає в тому, щоб використовувати властивості ігор – захоплюючу, взаємодію, конкуренцію, графіку та аудіовізуальні ефекти – для покращення якості навчання та сприяння активному засвоєнню знань і навичок.

Основна мета математичних ігрових технологій – це зробити процес навчання математики більш цікавим, ефективним та зрозумілим для учнів. Вони можуть включати різноманітні види ігор:

До проблеми впровадження ігрових технологій навчання у своїх роботах звертали увагу такі педагоги: І. Іванов, Л. Коваль, Я. Коменський, Дж. Локк, А. Макаренко, Ж.-Ж. Руссо, Г. Спенсер, Г. Сковорода, В. Терський, К. Ушинський, Ф. Шиллер, Г. Щедровицький. Різні аспекти використання ігрових технологій у навчальному процесі досліджували Н. Бібік, Б. Друзь, Б. Нікітін, О. Савченко, Г. Селевко та інші. Крім того, значний внесок у теорію та методику математичних ігрових технологій зробили такі педагоги: Л. Коваль, С. Скворцова, М. Богданович.

На думку психологів гра – це вид діяльності, який виник історично, й полягає у відтворенні дітьми дій дорослих і стосунків між ними в особливій умовній формі. А педагоги вважають, що гра – вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самоврядування поведінкою [3, с. 14]. У дітей молодшого шкільного віку ефект гри ґрунтується на мимовільному запам'ятовуванні. Гра є тією самою діяльністю, яка створює емоційно-стимульовальну зацікавленість і сприяє мимовільному запам'ятовуванню.

Використання ігрових технологій позитивно впливає на мотивацію учнів до навчання математики. Грається – навчається! Завдяки цікавим іграм учні стають більш зацікавленими в процесі навчання, вони відчують успіх і задоволення від досягнення результатів. Це допомагає побудувати позитивне ставлення до

математики та зберегти інтерес до неї на тривалій час. І одним із основних завдань використання ігрових технологій на уроках математики є формування математичних навичок та вмінь учнів. Граючись, діти вчаться розуміти математичні поняття, виконувати різні математичні операції, розв'язувати задачі. Вони отримують можливість застосовувати свої знання на практиці, виробляти навички самостійності та співпраці з іншими учнями.

Ігрові технології також допомагають розвивати творчість учнів. Граючись, діти вчаться шукати нестандартні рішення задач, виробляють навички аналізу та синтезу інформації, розвивають фантазію та уяву. Вони навчаються думати критично, аргументовано висловлювати свої думки та обговорювати різні точки зору. Використання ігрових технологій на уроках математики також сприяє підвищенню мотивації учнів до навчання. Граючись, діти отримують задоволення від процесу навчання, вони стають активними учасниками уроку, беруть на себе відповідальність за своє навчання. Це сприяє покращенню їх результатів та розвитку позитивного ставлення до математики [2, с. 78].

Однак, використання ігрових технологій на уроках математики вимагає від учителя додаткових знань та навичок. Він повинен бути готовим до використання різних ігрових форм та методик, вміти адаптувати їх до потреб конкретної групи учнів. Тому що одну і ту ж саму гру не можна використовувати надто часто, оскільки виникає небезпека втрати інтересу дітей до неї, бо зникає новизна. У цьому разі, лишаючи незмінними ігрові дії, в зміст треба вносити щось нове: ускладнювати правила, змінювати предмети, включати елементи змагання, починати гру з несподіваної лічилки або ігрового зачину. Важливо також вміти оцінювати результати гри, адекватно реагувати на помилки та недоліки учнів.

Ігрові технології багатопланові, і кожен з них у той чи інший спосіб сприяє виробленню певної навички. З огляду на це виокремлюють ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові та ділові навчальні ігри, комп'ютерні ділові ігри, ігри-подорожі, ігри-завдання, ігри-відгадки, ігри-розв'язування головоломок, ігри-бесіди тощо. Ігри можна проводити на різних етапах навчального процесу. Це і під час пояснення нового навчального матеріалу, і під час вивчення та закріплення навчального матеріалу, і під час повторення вивченого матеріалу (цей етап є одним з найбільш підходящих для використання дидактичних ігор) [3, с. 36].

Правильно організована гра збагачує процес мислення індивідуальними почуттями, розвиває саморегуляцію, тренує вольові якості дитини. Здійснення творчого розвитку на основі гри забезпечує впевненість у собі, своїх можливостях, розкутість дій, творчу сміливість, спокійне сприйняття можливої критики. Особливо доречні й навіть необхідні ігрові прийоми в навчанні молодших школярів, коли навчальна діяльність відбувається при слабко розвинених процесах сприйняття, пам'яті, уваги.

Отже, впровадження інноваційних технологій в навчально-виховний процес є важливим кроком для кращого засвоєння знань, вдосконалення вмінь та навичок. Використання ігрових технологій у навчальних закладах дасть можливість засвоювати знання не примусово, а зацікавити учнів у їх вивченні.

Таким чином, використання ігрових технологій на уроках математики у початкових класах в умовах реалізації концепції Нової української школи є ефективним засобом активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів, розвитку їх творчих здібностей та позитивного ставлення до математики. Гра, як метод навчання на уроках математики організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість. В. Сухомлинський писав: «... у грі розкривається перед дітьми світ, творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку».

ЛІТЕРАТУРА

1. Концепція Нової української школи [Електронний ресурс] - Режим доступу: <https://www.kmu.gov.ua/.../ukrainska-shkola-compressed.pdf>..
2. Лисенко С. А. Гра як метод активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів початкової школи з математики. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2014. № 3. С. 405-412.
3. Сопівник Р. В. Система дидактичних ігор як засіб ефективності навчально-виховного процесу у сучасній початковій школі / Р. В. Сопівник, Л. О. Дубровська, В. Л. Дубровський // *Психолого-педагогічні науки*. 2016. № 4. С. 111-114.
4. Сухомлинський В. О. Про виховання / В. О. Сухомлинський. К., 1985. 365 с.

ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ЕКОЛОГІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

Рославець Р. М.

*кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри теорії і методики початкової освіти
Волинського національного університету імені Лесі Українки*

Юрчик В. Ю.

*здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти
Волинського національного університету імені Лесі Українки*

Швидкоплинний розвиток суспільства, впровадження сучасних новітніх технологій в освітній процес потребують відповідних змін. Екологічна компетентність, якості підготовки вчителя початкової ланки освіти – одна з головних складових педагогічної діяльності фахівця.

Сучасна методика навчання інтегрованого курсу «Я досліджую світ» ґрунтовно і послідовно переконує необхідність формування екологічної компетентності здобувачів початкової освіти. Тому важливо мати обґрунтовану систему їх здобуття у процесі навчання природничої освітньої галузі.

Задану функцію майбутній фахівець здобуває під час навчання у вищому навчальному закладі, який покликаний формувати у майбутнього спеціаліста якості інформаційно-знаннєвого і діяльнісного характеру, завдяки яким