

## **ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ ШКОЛЯРІВ**

**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»*

**Мельник Т. А.**

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

Урок математики із застосуванням інноваційних технологій – це якісно новий тип уроку, на якому учитель узгоджує методику вивчення нового матеріалу з методикою застосування новітніх технологій, зберігаючи наступність по відношенню до традиційних педагогічних технологій. Дані технології дозволяють дитині працювати в своєму особистому режимі, не створюючи дискомфорту: «не встиг», «не почув». Учням з високими учбовими можливостями, вони створюють умови за той самий час отримати поглиблені й розширені знання, що значно економить час того кого навчають і того хто навчає. Причому дитина сама обирає рівень учбового матеріалу, який може (а головне хоче) засвоїти.

Одним із видів інноваційних методів навчання є ігрові технології. Саме такі форми організації навчально-виховного процесу математики в 1-4 класах дають можливість на практиці реалізувати принципи гуманістичної педагогіки.

Ігри на уроках застосовуються у навчанні всіх вікових груп дітей. Особливістю їх є те, що вони створюються і розробляються дорослими для навчання дітей. Дидактичні ігри поєднують елементи навчання з радісною для дітей ігровою діяльністю.

Наукове осмислення сутності гри та її значення для розвитку дітей було розглянуто багатьма науковцями. Першооснови педагогічної діяльності закладені теоріями і системами дошкільного виховання у Ф.Фребеля і М.Монтессорі. Також ця проблема знайшла відображення в дослідженнях багатьох педагогів: Н.П.Анікєєвої, П.П.Блонського, О.С.Газмана, П.Флєсафта, А.С.Макаренка, П.І.Підкасистого, С.Русової, В.О.Сухомлинського, Я.Ф.Чепіги, С.М.Тютюнникової, К.Д.Ушинського, С.Т.Шацького, М.Г.Яновської та ін. Проблемою сутності гри цікавилися також зарубіжні вчені: К.Бюлер, ДжДьюї, Дж.Селлі, В.Штейн та ін.

Інноваційна освітня політика в Україні формується на загальнодержавному рівні. Її реалізація забезпечується нормативною базою й інноваційними процесами, пов'язаними зі створенням нової теорії і практики освіти, підтримкою

наукових досліджень в галузі педагогічної інноватики як науки про створення педагогічних нововведень (інновацій), їх впровадження, а також освоєння педагогічною спільнотою.

Сучасний етап реформування математичної освітньої галузі зумовлює необхідність зміни змісту й структури організаційно-методичного забезпечення, пошуку інноваційних підходів, активних форм і методів навчання, спрямованих на формування творчої особистості фахівця з високим рівнем розвитку компетентності в умовах неперервної освіти.

Реформування освіти передбачає розвиток інноваційних перетворень у різних сферах життєдіяльності людини, набуття компетентностей особистістю задля підвищення конкурентноздатності, інтеграції у світовий освітній простір. Усе це актуалізує пошук ефективних шляхів професійного розвитку педагогів в умовах інноваційного освітнього середовища післядипломної освіти.

Перехід від дошкільного віку до шкільного є важливим етапом у житті дитини, який пов'язаний не лише зі зміною її розвивального середовища, а й із подальшим розвитком психіки, особливо пізнавальної та особистісної сфери. З цього моменту гра, як провідний вид діяльності дошкільника, поступається перед навчальною діяльністю, яка істотно змінює мотиви поведінки учня, відкриває нові джерела розвитку його пізнавальних і моральних сил. Утім, гра в молодшому шкільному віці не лише не втрачає свого психологічного значення як бажана діяльність, а й продовжує розвивати психічні функції дитини, насамперед яву, пам'ять, мислення, увагу, навички спілкування в іграх із правилами тощо. Крім того, гра як вільна діяльність не лише розвиває інтелект дитини, але й приносить їй задоволення та радість [1].

На думку психологів дитяча гра — це вид діяльності, який виник історично, й полягає у відтворенні дітьми дій дорослих і стосунків між ними в особливій умовній формі. 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.

На думку педагогів гра — вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самоврядування поведінкою. Мета дидактичної гри на уроках математики - підвищити інтерес учнів до цього предмету, сприяти зміцненню та пізнанню учнями нових знань, умінь та навичок.

Для учнів початкових класів нестандартними завданнями є різноманітні ігрові вправи, лічилки, задачі-вірші, тематичні загадки, завдання у малюнках, практичні завдання з лічильним матеріалом, цікаві квадрати і логічні задачі, математичні веселинки, ребуси, кросворди. Цікавий математичний матеріал є одним із засобів виховання у дітей інтересу до математики, логіки і доказовості суджень, бажання виявляти розумове напруження, зосереджувати увагу на проблемі [2, с.26-28].

Граючи, першокласники вчитимуться лічити, обчислювати, розв'язувати задачі, порівнювати, узагальнювати, класифікувати, робити самостійні висновки, обґрунтовувати їх. Гра дає змогу легко повернути увагу й тривалий час

підтримувати в учнів інтерес до тих важливих і складних предметів, властивостей чи явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається. Наприклад, одноманітні розв'язування прикладів стомлюють дітей, виникає байдужість до навчання. Проте розв'язування цих самих прикладів у процесі гри «Хто швидше?» стає для дітей вже захоплюючою, цікавою діяльністю через конкретність поставленої мети - в кожного виникає бажання перемогти, не відстати від товаришів, не підвести їх, показати всьому класу, що він уміє, знає. В іграх математичного змісту ставляться конкретні завдання. Так, якщо на уроці учні повинні ознайомитися з принципом утворення будь-якого числа, то й дидактична гра підпорядковується цій меті, сприяючи розв'язанню поставленого завдання.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій на уроках математики проходить за такими основними напрямками: дидактична мета ставиться перед учнями у вигляді ігрового завдання; навчальна діяльність учнів підпорядковується правилам гри; навчальний матеріал використовується як засіб гри; в навчальну діяльність вводиться елемент змагання, котрий переводить дидактичне завдання в ігрове; успішність виконання дидактичного завдання пов'язується з ігровим результатом [3, с. 35-37].

Основні структурні компоненти дидактичної гри – ігровий задум, правила, ігрові дії, пізнавальний зміст або дидактичне завдання, обладнання, результат гри. Суттєва ознака дидактичної гри – наявність чітко поставленої мети навчання і відповідного їй педагогічного результату, котрі можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді і характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Таким чином, ігрові технології на уроках математики при оптимальному застосуванні та поєднанні здатні значно підсилити ефективність освітнього процесу в початковій ланці й отримати гідний результат у вигляді компетентностей, необхідних для життя та подальшого навчання молодших школярів. Нова українська школа – це як зміна підходів до освітнього процесу, так і організація комфортного для дитини освітнього середовища. Новий освітній простір – цезначуща складова сучасного освітнього процесу.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Рудницька Н. Ю. Роль сучасних технологій навчання математики у початковій школі у підготовці майбутніх фахівців. *Молодь і ринок*: наук.-пед. журн. 2016. С. 67-71.
2. Урок математики в сучасних технологіях. Х.: Основа. 2007. 128 с.
3. Яцента Л. Ігрові форми навчання математики. Тернопіль : Астон, 2001. 64 с.