

Прохонюк Яна Володимирівна,
*студентка 1 курсу магістратури, педагогічного факультету,
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

Науковий керівник:
Міськова Наталія Миколаївна,
*к.п.н., доцент кафедри початкової та дошкільної освіти
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

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.

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.

Проблема застосування ігрових технологій в навчальному процесі була у центрі уваги Н. Бібік, Т. Гільберг, О. Єльнікова, Г. Коберник, О. Коберник, О. Комар, Т. Кравченко, М. Крайньої, Г. Кривчикова, В. Крутій, В. Мельник, Л. Пироженко, Н. Побірченко, О. Пометун, О. Савченко та ін., які обґрунтовують доцільність застосування дидактичних ігор для посилення ефективності процесу навчання.

У початковій школі на уроках математики особливе місце займають такі форми роботи, які забезпечують активну участь на уроці кожного учня, підвищують авторитет знань і індивідуальну відповідальність учнів за результати їх праці. Ці завдання можна успішно вирішувати через ігрові технології.

Ігрові технології посідають помітне місце як в освітньому процесі сучасної початкової школи в цілому, так і у дослідженні навколишнього світу, зокрема. Причина в тому, що на початкових етапах навчання установка на виконання навчальної роботи в молодших школярів ще не сформована і вчителю тут допомагає гра, що містить імітацію тієї чи іншої діяльності, засобами якої і формуються потрібні знання, способи діяльності, взаємини, відбувається розвиток дитини.

Гра на уроці математики – це не лише навчальна та практична діяльність дитини, але й засіб виховання. Однак, не слід забувати, що ігровою діяльністю в школі керує вчитель. Саме він визначає її мету – розвиток окремих навичок, формування певних компетентностей чи виховання запланованих якостей. З огляду на це, ігрова діяльність має таку ж структуру, що навчальна: ігрова мета і мотив (зіграти ту чи іншу роль, вибороти приз, перемогти) – ігрові дії (імітація діяльності дорослої людини, тварини або відповіді на запитання ведучого) – результат (схвалення вчителя, приз) [1].

Проведення гри чи введення її елементів на уроках математики передбачає гнучкість методики впровадження її діяльності, а саме: потребує від учителя знань, умінь, певних навичок, а також творчого підходу до проведення уроку; усвідомлення вчителем ролі змісту навчального матеріалу для формування особистості дитини; знання вікових і психологічних особливостей учнів; творче оволодіння методикою використання ігор на уроці як найраціональнішого способу забезпечення високого рівня знань і вмінь учнів.

Гра потребує від молодшого школяра зібраності, витримки, бажання допомогти слабшому, невимушено виховує адекватне сприймання невдач і помилок. Справжня гра починається не тоді, коли учні отримують завдання, а коли їм стає цікаво грати.

Підбираючи ігри, слід враховувати поєднання двох елементів навчального та ігрового. Створюючи ігрову ситуацію відповідно до змісту програми, педагог повинен чітко спланувати діяльність учнів, спрямувати її на досягнення поставленої мети. Коли визначено завдання, вчитель надає йому ігрового змісту, окреслюючи ігрові дії. Важливо, щоб в учнів виникла особиста зацікавленість в означеній діяльності, тоді з'явиться і активність, і творчі думки, і вболівання за себе, команду, весь колектив. Готуючись до уроку «Я досліджую світ», педагог повинен чітко продумати послідовність ігрових дій, організацію учнів, тривалість гри, її контроль, підбиття підсумків та оцінку.

Учителі початкової школи мають пам'ятати, коли якусь гру використовують надто часто, 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. Пояснення вчителя під час проведення гри має бути лаконічним і зрозумілим, пробуджувати інтерес. І чим молодші учні, тим доцільніше не тільки пояснювати, як грати, а й показувати, як це робити.

Враховуючи те, що гра проходить за активної участі учнів, можна здійснити класифікацію дидактичних ігор з урахуванням різноманітних видів їхньої діяльності:

- з метою розвитку та коригування пізнавальної активності (порівняння, відновлення та доповнення цілого, вилучення зайвого, узагальнення).
- для розвитку мовлення (розповідь, опис, пояснення тощо);
- для розвитку емоційно-вольової сфери (ігри-інсценізації, ігри з елементами сюжету).

Сюжетно-рольові ігри залежно від конкретної дидактичної мети, їх змісту, індивідуальних психологічних особливостей дітей можна проводити з одним учнем, з групою, чи з усіма учнями класу. Їх організовують тоді, коли потрібно на практиці показати учням, як правильно застосовувати набуті знання; в грі діти, на основі власних вражень, творчо відтворюють відносини у світі природи, людей, стосунки людини з природними або соціальними об'єктами. У процесі проведення ігор у багатьох учнів підвищується інтерес до знань. Навіть пасивні на уроках діти виявляють бажання взяти участь і виконати певну роль. Ці ігри повніше реалізують підготовку учнів до практичної діяльності, формують у них життєву позицію, привчають до колективних форм роботи.

Ефективними на уроках математики є ігри-подорожі, де учасники можуть подорожують пішки або ж будь-яким транспортом (наземним, підземним, повітряним, водним тощо) за певним маршрутом, що складається зі станцій. Такими станціями можуть бути природні об'єкти свого краю, історичні об'єкти (подорожі в минуле, подорож на «машині» часу) тощо. На кожній станції школярі виконують завдання, відповідають на запитання та отримують відповідні бали.

Емоційно проходять ігри-естафети. В цій грі участь беруть всі діти, які поділені на 2-3 команди. Такі ігри сприяють розвитку уваги, мислення, учні вболівають за свою команду, намагаються не підвести товаришів. Однак учителю слід добре контролювати процес гри, адже учні мають різний рівень знань і не всі можуть швидко і легко впоратись із завданням. Тому вчитель завжди повинен знати, чи рівні можливості мають учасники.

Позитивно зарекомендували себе й ігри екологічного характеру, коли діти виступають в ролі екологів, директорів підприємств, які вирішують екологічні проблеми. Наприклад, діалог від імені тварин і рослин. Учні можуть виконувати ролі фахівця сільського господарства чи рибохорони, ученого (орнітолог, кінолог), продавця магазину. Ролі, які ставлять учнів у позицію дослідника, переслідують не лише пізнавальні цілі, а й професійну орієнтацію. У процесі такої гри створюються сприятливі умови для задоволення широкого кола інтересів, бажань, запитів, творчих прагнень учнів [2, с. 45-47].

Таким чином, застосування на уроках математики ігрових технологій допомагає моделювати творчий процес, сприяє підвищенню ефективності роботи на уроці, створює сприятливі умови для розвитку творчих здібностей учнів, інтересу до самостійних досліджень. задоволення від навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

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.