

THE PHILOSOPHY OF MODERN EDUCATION. MODERN PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES AND METHODS

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-173-2-25>

ІГРОВА ТЕХНОЛОГІЯ У КОНТЕКСТІ НАВЧАННЯ МАТЕМАТИКИ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Аркавенко Н. В.

*аспірант КЗВО «Одеська академія неперервної освіти
Одеської обласної ради»
м. Одеса, Україна*

У період реформування вітчизняної освіти найважливішим є висока якість формування та розвитку у дітей молодшого шкільного віку ключових та предметних компетентностей. Перед педагогами постає актуальне завдання – організувати відповідні умови в освітньому просторі початкової школи, які б найкраще сприяли навчанню та розвитку здібностей та пізнавальних інтересів учнів у процесі навчання, враховуючи їхні індивідуальні, психологічні та вікові особливості.

Застосування сучасних методів, форм, прийомів та технологій навчання в практичній діяльності початкової школи, вимагає дотримуватись вимог до освітнього процесу та потребує наближення навчання до звичної діяльності дітей молодшого шкільного віку. Найприроднішою і найцікавішою діяльністю для молодших школярів є ігрова діяльність, у процесі якої учні непомітно для себе не тільки розвиваються, а й навчаються.

Цінність використання у освітньому процесі початкової школи ігрової технології підтверджена теоретиками та педагогами-практиками. Під час гри у дітей молодшого шкільного віку формується звичка зосереджено працювати, самостійно виконувати завдання, розвивається логічне і творче мислення, пам'ять, увага, бажання здобувати нові знання, а також ініціативність.

Сутність ігрової технології полягає в оперуванні учнями різноманітними, послідовними і поступово ускладненими, відповідними за змістом та структурою знаннями, які чітко окреслені програмою і сприяють розвитку особистості молодших школярів. Тому виникає

необхідність в оперуванні найоптимальнішими шляхами, засобами та методами впровадження ігрової технології в освітній процес початкової школи, в цілому, та у контексті навчання математики, зокрема.

Роль гри у розвитку дитини, психолого-педагогічні особливості використання ігор досліджували філософи, психологи та педагоги (П. Блонський, Л. Виготський, Д. Ельконін, І. Кант, Я. А. Коменський, О. Леонт'єв, Ж. Піаже, Ж-Ж. Руссо, А. Сікорський та ін.). Дослідженням специфіки та особливостей упровадження ігрової технології займалися І. Абрамушкіна, А. Богущ, О. Близнюк, К. Валуєва, Л. Грецак, А. Деркач, І. Зимня, І. Зязюн, Т. Олійник, Л. Панова, В. Скалкін, Н. Склярєнко, Т. Шкваріна, С. Щербак, П. Щербань та ін.

К. Ушинський вважає, що гра – це один із самих ефективних засобів розвитку інтересу до навчального предмету. Педагог радить використовувати елементи гри в освітньому процесі з метою перетворення серйозних занять на цікаві. Але і застерігає не перетворити весь освітній процес у гру, бо дитина має навчитися також серйозної, клопіткої і зосередженої роботи [6]. У роботі «Психологія гри» Д. Ельконін описав як позитивно гра впливає на мотивацію навчання дітей молодшого шкільного віку, а також на розвиток їхніх психічних процесів [7, с. 45].

Ігрова технологія розглядається В. Новоселецькою як цілісне утворення, що охоплює певну частину освітнього процесу та відрізняється особливим змістом, метою, засобами, алгоритмом виконання тощо. Зазначено, що ігровий сюжет розвивається паралельно з основним змістом навчання, допомагає активізувати освітній процес, засвоювати навчальні елементи [4, с. 5]. Поняття «ігрова технологія» включає в себе значно велику групу методів та прийомів організації освітнього процесу з використанням ігор [3, с. 9].

Нами ігрова технологія потрактована як сукупність методів і прийомів організації освітнього процесу, що передбачає засвоєння й закріплення навчального матеріалу та відбувається у взаємодії учитель-учні за допомогою гри.

На думку С. Коновець, дидактична цінність ігрової технології у тому, що під час ігрової діяльності освітня, розвивальна і виховна цілі навчання знаходяться і діють у тісному взаємозв'язку [2, с. 29]. Слід зауважити, що гра – це незамінна складова уроку в початкових класах. Особливістю ігрової технології є створення вчителем ігрових ситуацій на уроці, які допомагатимуть досягти успіху, стимулюють пізнавальну активність, потяг до знань. Під час такої діяльності діти молодшого шкільного віку почуваються дійсно вільними і задовольняються їхні інтелектуальні та емоційні потреби.

Спираючись на предмет нашого дослідження, зазначимо, що важливим, на сьогодні, є формування у молодших школярів певних математичних понять, уміння навчити правильно розуміти нову інформацію, яка подається символічно, графічно, схематично та словесно, здатність розрізняти істотні та неістотні ознаки, використовувати їх у будь-яких ситуаціях, виділяти головне. У Державному стандарті початкової освіти зазначено, що метою математичної освітньої галузі є формування предметної математичної і ключових компетентностей, необхідних для самореалізації учнів у швидкозмінному світі [1, с. 64]. Відтак, для того, щоб учні краще засвоювали та впевнено оперували математичними знаннями ми застосовуємо відповідні технології навчання, зокрема, ігрову технологію.

Питання організації ігрової діяльності у процесі розгляду основних математичних понять у дітей молодшого шкільного віку розглядали М. Богданович, Н. Будна, Я. Гаєвець, Б. Друзь, М. Козак, Я. Король, Л. Кочина, Л. Листопад., Г. Лищенко, В. Новоселецька, С.Скворцова та ін. Л.Бочева, О. Бугрій, Т. Гора, Т. Жикалкін, В. Ільченко, Т. Мельничук, В. Попова, Т. Фадеєва досліджували впровадження гри під час вивчення математики учнів початкових класів.

Зауважимо, що навчання за допомогою ігрової технології сприяє кращому засвоєнню математичного матеріалу, робить процес здобування математичних знань цікавішим та створює гарний робочий настрій, допомагає долати труднощі у засвоєнні математичних знань. Цікаві ігрові дії, які допомагають розв'язувати певне завдання, підсилюють інтерес до математики, а також до пізнання довкілля молодшими школярами.

Ігрову технологію можна використовувати на початку уроку (при усній лічбі, при повторенні матеріалу), а також під час вивчення нового матеріалу або під час закріплення. Наприклад, ігровий прийом «Бігаючий математичний диктант» – діти по черзі вибігають до дошки і записують відповіді до виразів, «Тік – так, це не так!» – порівняння пар предметів за довжиною, шириною, товщиною, висотою, «Арифметичний квач» – при вивченні складу чисел.

Також на уроках математики доцільно використовувати предметні ігри – це маніпуляції з предметами, іграшками. Вони допомагають дітям пізнати форму, об'єм, маса, розмір тощо. Можна на уроках математики застосовувати також сюжетно-рольові ігри, важливість яких полягає в тому, що діти імітують діяльність дорослих і при цьому засвоюють різні математичні поняття, уявляють себе учасниками різних подій, спеціалістами різних професій. Їх доцільно використовувати для практичного закріплення набутих знань. Наприклад, «Знайди свого

сусіда», «Ніч і день», «Допоможи числам знайти своє місце», «Вітерець», тощо при вивченні теми «Кількісна та порядкова лічба».

Без сумніву, використання ігрової технології на уроках математики у початкових класах є ефективним, адже гра допомагає забезпечити результативну взаємодію вчителя та учнів; застосування гри на уроках математики підтримує інтерес дітей до навчального предмету; включення гри в урок усуває втому, допомагає в подоланні труднощів, створює в дітей робочий настрій, забезпечує цікавий та захоплюючий характер навчальної діяльності з математики; гра має великий виховний потенціал; ігри активізують математичний розвиток дітей молодшого шкільного віку; гра має значні освітні можливості, тому що в процесі гри діти отримують знання про предмети та явища навколишнього світу.

Враховуючи все вищезазначене, висновимо, що освітній процес в початковій школі побудований на засадах компетентнісного підходу, відтак формування математичної компетентності школярів з використанням ігрової технології дає змогу дітям творчо та цікаво опановувати нові знання та використовувати їх у практичній діяльності. Це значно підвищує ефективність засвоєння математичних знань і робить освітній процес різноманітним. Застосування ігрової технології в освітньому процесі є показником творчої роботи вчителя Нової української школи.

Література:

1. Державний стандарт початкової світ. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF#Text>.
2. Коновець С. П. Впровадження креативних освітніх технологій у практику початкової школи. *Початкова школа*. 2011. № 7. С. 29–30.
3. Логачевська С. П. Особливості уроку математики Нової української школи. *Початкова школа*. 2018. № 4. С. 8–12.
4. Новоселецька В. Використання ігрових технологій у процесі формування обчислювальних навичок під час вивчення таблиці множення. *Початкове навчання та виховання*. 2012. № 28 (248). С. 2–9.
5. Смаглій О. Застосування ігрових ситуацій на уроках математики. *Початкова школа*. 2003. № 7. С. 20–21.
6. Ушинський К. Людина як предмет виховання // *Вибрані педагогічні твори*. У 2 – х т. Т. І. К., 1982. 517 с.
7. Эльконин Д. Б. Психология игры. М. : Педагогика, 1978. 304 с.