

4. Шацкая В. Н. Эстетическое воспитание / В. Н. Шацкая. – М. : Знание, 1987. – 564с.
5. Яришева Н. Ф. Методика ознайомлення дітей з природою: Навч. посібник / Н. Ф. Яришева. – Київ, 1993. – 345 с.

Науковий керівник: канд. пед. наук, доцент І. В. Єнгалічева

ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

С. В. Пікульська

Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького

Однією з життєво важливих галузей знань сучасного людства є математика. Широке використання техніки передбачає наявність у кожної людини принаймні мінімальних математичних знань і уявлень та їх застосувань. У зв'язку з цим актуалізуються питання розробки новаторських методик навчання математики, особливо на першому етапі її вивчення – у початковій школі.

Крім акцентування на свідомому та міцному засвоєнні учнями програмових знань та розвитку практичних умінь, важливо основну увагу приділити розвитку їхніх пізнавальних інтересів, уяви, мислення, пам'яті, математичного мовлення, збагачення словникового арсеналу математичними термінами, а також формуванню провідних загально-навчальних умінь та здібностей [4, с. 228].

Для реалізації цих завдань на уроках математики доцільно застосовувати різноманітні технології, які дали б змогу активізувати пізнавальну діяльність школярів, мотивували б їх до кращого засвоєння навчального матеріалу.

Питання методики викладання математики у початковій школі висвітлили сучасні дослідники М. Бантова, М. Богданович, Н. Будна, М. Козак, Я. Король, С. Скворцова та ін. Зокрема, аналізувалась така проблематика: визначення змісту навчання математики; розробка засобів навчання; дослідження процесу засвоєння знань учнями; аналіз виховних і розвивальних можливостей уроку математики у початковій школі тощо.

В останні десятиліття відбувається закономірна зміна пріоритетних цілей початкового навчання, зумовлена актуалізацією проблеми виховання особистості дитини на основі особистісно орієнтованого діяльнісного підходу. З огляду на це на уроці математики кожній дитині необхідно забезпечити належні умови для самореалізації, аби вона відчула себе повноправним суб'єктом навчальної діяльності. Для цього потрібно оновити підходи до вибору вчителями педагогічного інструментарію. Особливо продуктивним вважаємо застосування на уроках у початковій школі ігрових технологій навчання. Технологія навчання – це сукупність форм, методів, прийомів і засобів передачі соціального досвіду, а також технічне оснащення цього процесу. Специфічними рисами технології навчання є: діагностично поставлені цілі; орієнтація всіх навчальних процедур на гарантоване досягнення навчальних цілей; постійний зворотний зв'язок; відтворюваність усього навчального циклу [2, с. 592].

Ігрові технології суттєво відрізняються від інших навчальних методик, оскільки гра:

- добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку;
- ефективний засіб активізації будь якої діяльності;
- мотиваційна за своєю природою;

- дає змогу розв'язувати передачі знань, умінь та навичок;
- багатофункціональна;
- переважно колективна, групова форма роботи, на засадах змагання;
- передбачає кінцевий результат;
- орієнтується на чітко поставлену мету й відповідний педагогічний результат [1, с. 31].

Творче застосування ігрових технологій на уроках математики у початковій школі може бути максимально результативним, адже:

а) гра дає змогу забезпечити ефективну взаємодію вчителя та учнів завдяки елементам змагальності й інтересу;

б) застосування гри у процесі розв'язання математичних задач підтримує зацікавлення школярів навчальним предметом;

в) включення гри до канви уроку забезпечує цікавий і захоплюючий характер навчальної діяльності, створює в дітей робочий настрій, полегшує їм подолання труднощів, усуває втому;

г) ігри значною мірою активізують розумовий розвиток дітей, а також усі їхні психічні процеси;

д) гри притаманний величезний виховний потенціал;

е) упродовж гри діти опановують знання про предмети та явища навколишнього світу, що свідчить про значні освітні можливості гри [1, с. 32].

Серед усього багатоманіття видів ігор саме дидактичні найтісніше пов'язані з навчально-виховним процесом.

Дидактична гра – це форма організації навчання, виховання і розвитку особистості, яка здійснюється педагогом на основі цілеспрямовано організованої діяльності учнів за спеціально розробленим ігровим сценарієм, спираючись на максимальну самоорганізацію учнів при моделюванні досвіду людської реальності [1, с. 34].

При проведенні дидактичної гри необхідно дотримуватися низки вимог:

а) ігри мають відповідати навчальній програмі;

б) ігрові завдання необхідно робити не надто легкими, але й не дуже складними;

в) ігри мають узгоджуватись віковими особливостями дітей;

г) потрібно забезпечити різноманітність ігор; д) залучення до ігрової діяльності слід залучати всіх учнів класу [3, с. 92-93].

На основі дослідження було встановлено, що вчителі часто використовують ігрові технології на уроках математики, але ігри використовуються рідко. Доказом необхідності та актуальності впровадження елементів гри та змагання в шкільний процес навчання є те, що більшість дітей та дорослих не виносять рутинної роботи.

Високий ефект дає використання ділової гри, спрямованої на розв'язання профільних задач з математики.

На різних етапах уроку застосовуються такі елементи гри:

1. «Розгадай кросворд».

2. «Мозаїка» (потрібно з окремих фрагментів скласти програму з використанням процедури для розв'язування певної задачі).

3. «Вияви фантазію» (наприклад, намалювати комп'ютер, використовуючи тільки певні геометричні фігури (трикутники, чотирикутники тощо)).

Засвоєння й закріплення матеріалу відбувається в кілька разів швидше, якщо використовується такий метод навчання, як ділова гра.

У грі формується багато особливостей особистості дитини. Коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичлива обстановка, бадьорий настрій, бажання вчитися. Плануючи урок, учитель має добирати ігри, які були б цікаві й зрозумілі.

Застосування ігрових технологій на уроці математики та інформатики у початковій школі є надзвичайно продуктивним. Дидактичні ігри можуть використовуватися як на етапах повторення й закріплення, так і під час вивчення нового матеріалу. Вони дають змогу розв'язувати освітні, виховні й розвивальні завдання уроку, забезпечувати активізацію пізнавальної діяльності школярів і є основою для розвитку їхніх пізнавальних інтересів. Але дуже важливо пам'ятати що, гра – не самоціль, а тільки засіб покращити результати навчання школярів, гра не повинна перетворюватися на розвагу. Основним завданням шкільного курсу інформатики, математики як і будь-якого загальноосвітнього предмету, є розвиток учня як особи, розвиток його мислення, його творчого потенціалу, розвиток його здібностей.

Список використаних джерел:

1. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / автор-укладач Н.П. Навлокова. – Х.: Основа, 2009. – 176 с. – (Серія «Золота педагогічна скарбниця»).
2. Педагогика: Большая современная Энциклопедия / сост. Е.С. Рапацевич. – Мн.: Современное слово, 2005. – 720 с.
3. 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.
4. Скворцова С.О. Методика навчання математики в 1-му класі: методичний посібник для вчителів перших класів та студентів за спеціальністю 6.010100 «Початкове навчання» освітньо-кваліфікаційного рівня «бакалавр» / С.О. Скворцова. – Одеса: Фенікс, 2011. – 240 с.

Науковий керівник: кандидат педагогічних наук, доцент Т. С. Зорочкіна

ВИКОРИСТАННЯ ПРОБЛЕМНИХ СИТУАЦІЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ

Т. В. Прилуцька

Черкаський національний університет імені Б.Хмельницького

Постановка проблеми. В умовах сьогодення абсолютною цінністю особистісно-орієнтованої освіти є дитина. Отже перед школою ставиться завдання формування всебічно розвиненої особистості, яка спроможна думати в нестандартних ситуаціях та творчо підходити до їх вирішення. Цьому сприятиме використання проблемних ситуацій на уроках математики, які будуть стимулювати навчальний процес і підвищувати загальну пізнавальну активність учнів на уроках.

Метою статті є теоретичне обґрунтування використання проблемних ситуацій та визначення способів їх створення на уроках математики в початкових класах.

Ідеї проблемного навчання набули поширення в 70-80 рр. ХХ ст. в працях провідних психологів та дидактів: І. Лернера, Т. Кудрявцева, А. Матюшкіна, М. Махмутова, В. Окуня та ін. На сучасному етапі розвитку освіти розробці методики і технології проблемного навчання значною мірою сприяють наукові дослідження О. Топузова [4].