

ТЕОРІЯ ТА МЕТОДИКА НАВЧАННЯ

Бень Л.Т.

*вчитель початкових класів I категорії,
Кочубеївська філія-заклад I-II ступенів ОЗ Орлівський НВК
«Загальноосвітня школа I-III ступенів – дитячий садок»
Кочубеївської сільської ради ОТГ*

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

У даний час школа потребує такої організації своєї діяльності, яка забезпечила б розвиток індивідуальних здібностей і творчого ставлення до життя кожного учня, впровадження різних інноваційних навчальних програм, реалізацію принципу гуманного підходу до дітей. В сучасній школі виникає насущна потреба у розширенні методичного потенціалу в активних формах навчання, до яких відносяться ігрові технології.

Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити процес навчання цікавими і захоплюючими. У проєкті концепції «Нова школа. Простір освітніх можливостей» читаємо: «...навчання буде організовано через діяльність, ігровими методами як у класі, так і поза його межами...». Видатний педагог Василь Олександрович Сухомлинський промовив фразу, яка стала основою всього того, що містить у собі гра. Він ніби закликав: «Навчайте граючись, а граючись навчайте» [5].

Цікавість умовного світу гри робить позитивною, емоційно забарвленою монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси і функції дитини. Іншою позитивною стороною гри є те, що вона сприяє використанню знань у новій ситуації, таким чином, вивчений учнями матеріал проходить через своєрідну практику, вносить різноманітність і інтерес у навчальний процес.

Гра належить до традиційних і визнаних методів навчання і виховання дошкільників, молодших школярів і підлітків. В ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховні функції діють у тісному

взаємозв'язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість.

Проблему ігрової діяльності молодшого школяра з точки зору її розвивального впливу на особистість дитини молодшого шкільного віку представлено в багатьох дослідженнях: концепції культурно-історичного походження психіки (Л. Виготський, О. Запорожець); теорії навчально-пізнавальної діяльності (Н. Бібік, Г. Костюк, В. Сухомлинський, О. Савченко та ін.); теорії керівництва ігровою діяльністю дітей (Н. Анікеєва, Л. Артемова, Л. Благонадежина, Л. Виготський, Д. Ельконін, Р. Жуковська, О. Запорожець, Я. Коменський, В. Котирло, Н. Кудикіна, Г. Люблінська, В. Менджерицька). Дидактичне значення гри доводив К. Ушинський. Педагогічний феномен гри розкрили у своїх працях А. Макаренко та В. Сухомлинський.

Застосування ігрових технологій на уроках в початкових класах є необхідним, так як цінність гри в психолого-педагогічному контексті очевидна.

Гра багатогранна, вона розвиває, виховує, розважає. Але історично одна із головних її задач – навчання. Гра – це складне, багатогранне явище. Навчальна гра може тривати від кількох хвилин до цілого уроку і може використовуватися на різних етапах, а також у позакласній роботі.

Сьогодні важлива роль відводиться ігровим навчальним технологіям на уроках математики – сучасному та загально-призаному засобу активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів.

У грі зусилля дитини завжди обмежуються і регулюється безліччю зусиль інших гравців. У завдання будь-якої гри входить як неодмінна умова, вміння якої координувати свою поведінку з поведінкою інших, ставати в активне ставлення до інших, розраховувати наперед результат свого ходу в загальній сукупності всіх граючих. Така гра є живий, соціальний, колективний досвід дитини, і в цьому відношенні вона являє собою абсолютно незамінне знаряддя виховання соціальних навичок і вмінь.

Особливістю гри є те, що підпорядковуючись певним умовним правилами, у дитини з'являється свідоме мислення дій. Саме гра – є першою школою думки для дитини. Гра є розумна і доцільна, планомірна, соціально-координована, підпорядкована відомими правилами система поведінки або витрата енергії. Цим вона виявляє свою повну аналогію з трудовою витратою енергії дорослою людиною, ознаки якої цілковито збігаються з ознаками гри, за винятком тільки результатів.

У навчальних іграх немає тих, хто програв або виграв, тут виграють усі. Їх можна проводити на будь-якому етапі уроку. Це дасть змогу виявити знання учня і вміння користуватися ними. Гру можна пропонувати на початку уроку. Такі ігри мають збудити думку учня, допомогти йому зосередитись і виділити основне, найважливіше, спрямовувати увагу на самостійну діяльність. Інколи гра може бути ніби фоном для побудови всього уроку. Коли учні стомлені, їм доцільно запропонувати рухливу гру.

Ігри важливо проводити систематично і цілеспрямовано на кожному уроці, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи і урізноманітнюючи їх у міру накопичення в учнів знань, вироблення вмінь і навичок, засвоєння правил гри, розвитку пам'яті, виховання кмітливості, самостійності, наполегливості тощо [6].

У початкових класах тільки гра дає змогу легко привернути увагу і тривалий час підтримувати в учнів інтерес до важливих та складних предметів, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах не завжди вдається зосередити увагу всіх учнів.

Проводити ігри, створювати ігрові ситуації бажано на кожному уроці. Це особливо стосується 1 класу – перехідного періоду, коли учні ще не звикли до тривалої напруженої діяльності. Вони швидко стомлюються, притуплюється їхня увага, набридає одноманітність. У цьому випадку доречно буде використовувати ігрові ситуації, вірші різного характеру під час фізкультхвилинки.

Поєднання навчальної інформації з емоційним забарвленням сприйняття викликає розумову і творчу діяльність і створює умови для творчого розвитку особистості. У грі виявляються і розвиваються творчі здібності, уява, фантазія. Гра є однією з генетичних основ художньої творчості, яка сприяє її формуванню і супроводжує її. Вона сприяє виникненню позитивних емоцій та зацікавленості в молодших школярів під час вивчення різних тем. Радість від ігрової діяльності в процесі гри поступово переходить в радість від навчання.

Гра дає вихід в інший стан душі, адже, підкоряючись лише правилам гри, людина вільна від усляких умовностей, знімає те напруження, у якому перебуває дитина у своєму реальному житті, і заміняє добровільною і радісною мобілізацією духовних і фізичних сил.

Гра як метод навчання поступово поступається своїм місцем іншим методам, зберігаючи свої позиції впродовж всього початкового навчання. На основі гри діти поступово привчаються до серйозної

розумової праці, і, пізніше, для них під силу примусити себе вивчати матеріал навіть тоді, коли він для них не цікавий, але є обов'язковим.

Гра як метод навчання організовує і розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість, яка в майбутньому стане цінним капіталом для нашої держави – України.

Список використаних джерел:

1. Галкін С. Гра – шлях до впевненості. *Шкільний світ*. 2004. № 47. С. 4-6.
2. Гуцан Л. Гра як засіб пропедевтичної профорієнтації роботи. *Початкова школа*. 2005. № 9. С. 51-53.
3. Руденко О. Використання гри як засобу підвищення ефективності навчання. *Школа : інформаційно-методичний журнал*. 2011. № 11. С. 67-70.
4. Саюк В. Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі. *Рідна школа*. 2005. № 7. С. 50-52.
5. Сухомлинський В.О. Серце віддаю дітям. Вибрані твори: в 5-ти т. Т. 3. Київ : Рад. школа, 1977. С. 9-98.

Брюхович А.О.

вчитель математики,

Криворізький Покровський ліцей

ВИКОРИСТАННЯ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ У НАВЧАННІ МАТЕМАТИКИ

В основі технології доповненої реальності (Augmented Reality – AR або Mixed Reality – MR) лежить доповнення реального світу даними та моделями, що згенеровані засобами ІКТ. Доповнена реальність має три характерні ознаки: поєднує віртуальне і реальне, взаємодіє в реальному часі, працює в 3D [1]. Основна відмінність між доповненою та віртуальною реальностями: доповнена не створює повністю віртуальне середовище, а поєднує віртуальні елементи з реальним світом: до реального оточення користувача додаються віртуальні об'єкти, що змінюються унаслідок його дій [5, с. 197].

В Україні пересічні громадяни користуються доповненою реальністю через додаток Kyivstar Reality та, як приклад, продукти компанії Live