

## ВИКОРИСТАННЯ ІГОР НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ ВЧИТЕЛЯМИ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

*У статті розглядається важливість використання дидактичних ігор у початковій школі на уроках математики.*

*Ключові слова: вчитель початкових класів, математика, ігри*

*The article considers the importance of using didactic games in primary school in mathematics lessons.*

*Key words: primary school teacher, mathematics, games*

Ця проблема не дає сумнівів в своїй актуальності, бо у програмі Нової української школи з самого її започаткування стояла гострим кутом важливість подання матеріалу у вигляді гри. А як всі знають, гра - це провідна діяльність дитячого віку цього періоду. Саме тому дуже важливо подавати матеріал саме з ігровими елементами, щоб зацікавити учнів у набуванні знань і закріпленні матеріалу.

Мета статті – розкрити важливість використання ігор на уроках математики у початковій школі та надати декілька варіантів ігор для використання на цих уроках.

Проблема використання дидактичних ігор була висвітлена в працях таких вчених як О. Леонтєва, Д. Менджерицької, Д. Ельконіна, М. Яновської, А. Усової.

Існує декілька видів ігор за характером матеріалу: 1) ігри з предметами; 2) настільно-друковані ігри; 3) словесні ігри. Це дуже відома класифікація ігор [5, с.479]. На даний момент до цих видів ігор пропонуємо додати ще один новітній вид, без якого не можливо представити сучасні ігри. Це цифрові ігри.

Сучасні школярі ведуть дуже цифровізоване життя, під час якого часто користуються електронними пристроями для проведення вільного часу. Це може бути як ігри, відео так і корисний матеріал у текстовому або іншому форматі.

У зв'язку з тим, що в сучасній шкільній освіті досить багато складного матеріалу та враховуючи вікові особливості дітей молодшого шкільного віку, ми можемо зауважити, що саме під час використання ігрових технологій на уроках математики учні зможуть швидше зрозуміти, запам'ятати та використати на практиці матеріал [3, с.176].

Особливу увагу слід звернути на те, що з березня 2020 року всі школи були переведенні на дистанційне навчання через пандемію. COVID-19 змінив життя мільйонам мешканцям України та всього світу. Учням було складно фокусуватися на здобуванні знань, а вчителям надавати матеріал у новому для себе форматі.

Деякі учні через відсутність можливості здобування знань у форматі дистанційного навчання втратили час і зараз їм досить складно наздогнати матеріал. Через це з учнями які мають складнощі в учбовому процесі потрібно заохотити їх в отриманні знань. Як ми вважаємо, учні початкової школи дуже люблять гратися [1, с.46]. Під час гри вони стають більш відкритими для здобуття та відтворення інформації. Тому дуже добре використовувати таку форму на всіх етапах проведення уроку, в тому числі й на уроках математики, задля наздоганяння пропущеного матеріалу, отримання нових знань в ногу з часом та закріплення вже засвоєного.

Ми вважаємо, що для легшого засвоєння шкільного курсу математики в початковій школі треба використовувати дидактичні ігри у їх різних варіаціях [2, с.2 – 3].

Для того, щоб перевірити висунуту нами ідею про легше засвоєння знань на уроках математики ми вирішили провести дослідження. В ході підготовки ми взяли для експерименту два третіх класи Херсонської загальноосвітньої школи I-III ступенів №28 ім.

О.С.Пушкіна Херсонської міської ради з однаковим кількісним та якісним складом учнів, які були на одному інтелектуальному рівні, розробили план проведення математичних занять на вересень місяць в 3-А класі з використанням дидактичних ігор для вивчення таблички множення. В цей час у 3-Б класі уроки математики проходили у звичайному режимі. На початку експерименту ми провели дві роботи в паралельних класах, які показали зріз знань таблиці множення на початок третього класу у школярів. В цих класах діти однаково підзабули, недовчили таблицю множення і тільки кілька дітей з кожного класа вільно володіли знаннями з цієї теми.

У продовж місяця відбувалися уроки у запланованому форматі в обидвох класах. В 3-А з використанням ігрових технологій навчання, у 3-Б у звичному форматі.

В кінці місяця провели ще одну зрізну роботу для усвідомлення чи теорія про позитивний вплив використання дидактичних ігор підтвердилася чи спростувалася.

Як виявилось, в класі де табличка множення вивчалась з ігровими моментами майже всі діти змогли її досконально вивчити та використовувати на практиці без труднощів. В цей самий час учні 3-Б класу мали середні результати з цієї роботи: діти допускали багато помилок, довше виконували цю саму роботу. В обох класах по 33 учня і на високий рівень в А класі написали 23 учня, достатній- 9 та середній – 1. У 3-Б класі з 33 учнів на високий рівень написали лише 13 дітей, на достатній -14, на середній – 5 та на низький 1 учень.

Результати нашого дослідження ми оформили у вигляді діаграми (Рис.1):

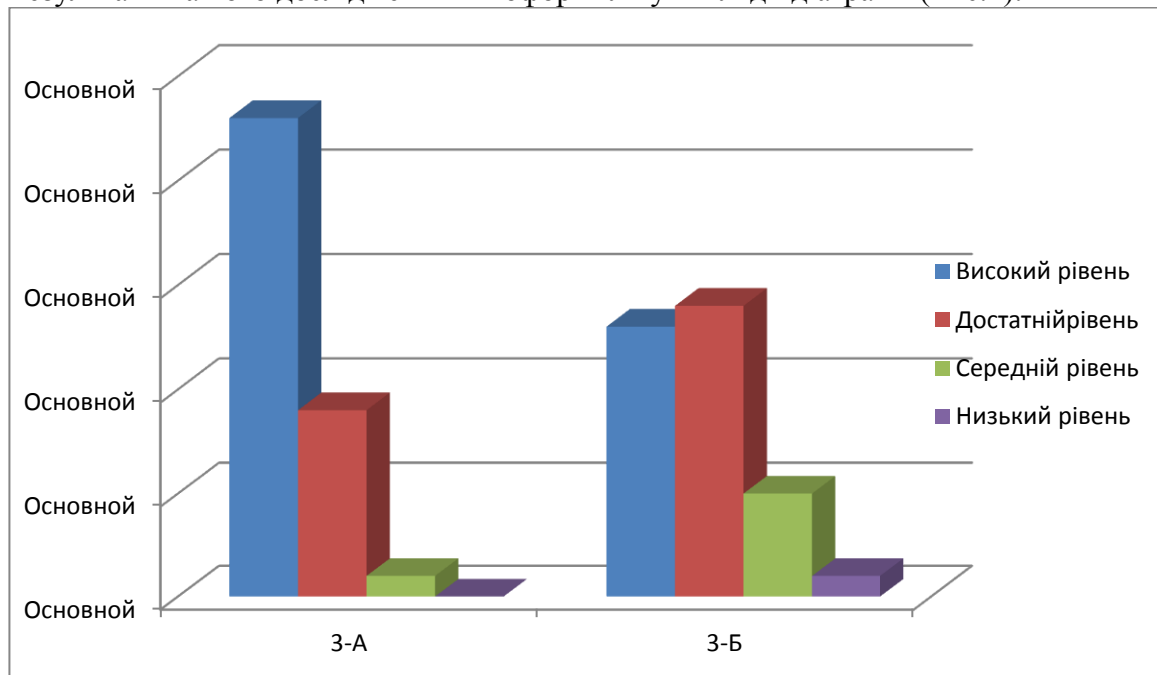


Рис.1. Результати дослідження у 3х класах Херсонської ЗОШ І-ІІІ ступенів №28 Херсонської міської ради

Отже, здійснивши цю роботу і порівнявши рівень знань учнів в двох третіх класах ми можемо зробити висновок, що дійсно використання дидактичних ігор під час навчального процесу дає гарні результати та є необхідним у сучасній школі.

Розглянемо більш детально що саме використовував вчитель початкових класів для вивчення, систематизації та закріплення таблички множення з ігрових моментів у 3-А класі.

Сучасні діти дуже зацікавлені в сучасних іграх: вони люблять грати в комп'ютерні ігри, їх цікавлять популярні зараз мультфільми, тому для них буде взагалі не актуальними персонажі та герої з Радянського періоду. Дуже важливо зацікавити учнів, привернути їх увагу, щоб вони з бажанням почали включатися в гру та виконувати завдання.

В процесі вивчення таблички множення вчитель з дітьми грав у комп'ютерну гру «Телевізор» (рис.2) у комп'ютерній програмі «Сходінки до інформатики 2-6 клас». Хоча ця гра і прописана по програмі для уроків інформатики, але під час заняття на уроці математики вчитель запускав її на смарт дошці і учні мали змогу виконувати завдання.

Також на уроках математики були використані такі ігри, як: «Добери приклад», де вчитель каже результат і кидає м'яч комусь з учнів, а дитина називає приклад і т.д.; «Числа», у якій клас поділений на дві команди (перша – таблиця множення на 2, друга – таблиця множення на 3) і вчитель називає ряд чисел. Якщо ці числа є в таблиці множення на 2, то перша команда хором з вчителем називає табличні числа, так само стосовно другої групи. Також використовувалася гра «Числовий ряд» [4, с.17]. В ній діти стають в коло і передають один одному м'яч називаючи наступне число з таблички множення на задане число. Це ми навели приклад деяких з використаних ігор. Гра «Полатай дирки», де діти замість пропусків вставляли потрібні цифри з таблиці множення:  $6 \cdot \square = 18$ ;  $7 \cdot \square = 56$ ;  $9 \cdot \square = 81$ .

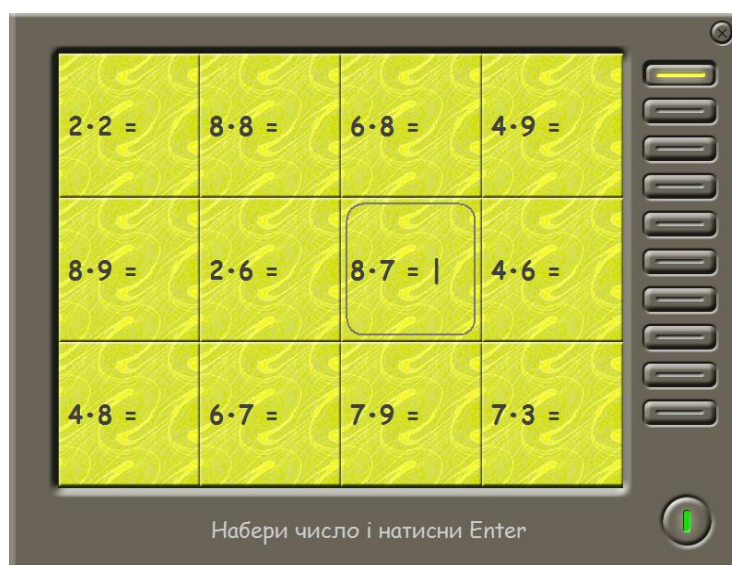


Рис.2. Гра «Телевізор»

Всі ці ігри викликали у дітей бажання продемонструвати свої знання та бути першими вказавши правильну відповідь. Тому діти дуже швидко запам'ятали та змогли самостійно відтворювати числові значення таблиці множення.

Підсумовуючи можемо сказати, що існує багато варіантів використання ігрових технологій на уроках математики. І дуже важливо їх використовувати на заняттях, бо саме вони дають зацікавленість учнів початкової школи у вивченні матеріалу. Вчитель повинен крокувати з часом та використовувати ігри цікаві дітям, для того щоб зрощувати прагнення до знань у наступному поколінні.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Воробйова С. Дидактична гра в процесі навчання. Рідна школа. 2002. №10. С. 46-48.
2. Дон О. Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі. Шкільний світ.2001. №35. С. 2-3.
3. Куліш Н.В. Застосування дидактичних ігор у навчальному процесі. Нові технології навчання: Наук. – метод. Зб. / Ред. Кол. : В.Д. Зайчук (головний редактор), О.Я. Савченко, М.Ф. Дмитриченко. К.: НМЦ ВО, 2002, Вип. 33. С. 174-175.
4. Мельниченко І. Дидактичні ігри з математики за комплексною програмою «Росток». Початкова школа. 2011. №4. С.16 – 18.
5. Педагогика / под. ред. Ю.К. Бабанського. 2-е изд., доп. и перераб. М.: Просвещение. 1988. 479 с.

**Рекомендує до друку науковий керівник доцент Раєвська І.М.**