

Сарненський педагогічний коледж
Рівненського державного гуманітарного університету
Циклова комісія викладачів фізико-математичних дисциплін

КУРСОВА РОБОТА

з методики навчання математики

на тему:

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ТА ІГРОВІ СИТУАЦІЇ - ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ МАТЕМАТИКИ В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ

Студента ІV курсу А-41 групи

Напряму підготовки 01 Освіта\Педагогіка

Спеціальності 013 Початкова освіта

Захарчука Олександра

Керівник: викладач методики навчання
математики

Михальська К. Г.

Національна шкала _____

Члени комісії _____ Михальська К. Г.

(підпис) (прізвище та ініціали)

_____ Онищук В. В.

(підпис) (прізвище та ініціали)

_____ Лавор О. А.

(підпис) (прізвище та ініціали)

м. Сарни – 2020 рік

ЗМІСТ

| | |
|---|-----------|
| ВСТУП..... | 3 |
| РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІГОР ТА ІГРОВИХ СИТУАЦІЙ У ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ..... | 6 |
| 1.1 Роль дидактичних ігор у освітньому процесі..... | 6 |
| 1.2 Особливості організації ігор у початкових класах..... | 8 |
| 1.3 Різновиди ігор та ігрових ситуацій..... | 11 |
| РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ІГОР ТА ІГРОВИХ СИТУАЦІЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В НОВІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ШКОЛІ В КОНТЕКСТІ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ УРОКУ..... | 18 |
| 2.1 Відбір ігор та вимоги до них..... | 18 |
| 2.2 Підготовка до проведення. Правила гри..... | 21 |
| РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА..... | 25 |
| 3.1 Збірка ігор та ігрових ситуацій для уроків математики в 1 класі НУШ.. | 25 |
| ВИСНОВКИ..... | 33 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ..... | 35 |
| ДОДАТКИ..... | 37 |

ВСТУП

Становлення національної системи освіти в Україні неможливе без якісного оновлення змісту, форм і методів навчальної роботи з дітьми. Особливо це стосується початкової школи. Саме цей віковий період у житті дітей є найсприятливішим для їх інтелектуального розвитку.

Гра належить до традиційних і визнаних методів навчання і виховання, дошкільників молодших школярів і підлітків. В дидактичній грі формується багато особливостей особистості дитини. Гра - це своєрідна школа підготовки до праці. В ній виробляється спритність, витримка та активність. Ігрова діяльність - метод навчання який організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість. Набутий у дошкільний період досвід ігрової діяльності вступає у суперечність з потребою оволодіння іншими видами діяльності, зокрема навчальною. [Початкова школа. 699.««Дидактичні ігри» с. 19]

Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання на уроках, вбачає в них можливості ефективної взаємодії педагога і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, непідробної цікавості. А.С Макаренко писав: «Гра має важливе значення в житті дитини... Якою буде дитина в грі, такою вона буде і в праці, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається перш за все у грі.» Отже гра та її організація - ключ в організації освітнього процесу.

(стандарт)

Актуальність дослідження: Даною проблемою займалися відомі українські науковці, серед яких: Н. М. Бібік, Т. В. Підгорну, О. В. Скрипченко. Із затвердженням нового Державного стандарту початкової освіти (Постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р., № 87) навчання учнів початкових класів умовно розділене на дві частини: 1-2 класи (діяльнісно-ігровий підхід) та 3-4 класи. Тому ця проблема залишається актуальною, ми і вибрали її для свого дослідження.

Мета дослідження:

- дослідити ефективність використання ігрових ситуацій на уроках

математики в 1 класі;

- відібрати дидактичні ігри щодо використання ігор та ігрових ситуацій та надати їх на урок математики для підвищення кваліфікації вчителя.

Методи дослідження: Для вирішення поставлених завдань були використані такі методи наукового дослідження : аналітичний - аналіз педагогічної , психологічної літератури.

Завдання дослідження:

- опрацювати низку літературних джерел з окресленої проблеми;

- виділити теоретичні засади:

- ролі дидактичних ігор у освітньому процесі;
- особливостей їх організації у першому і другому класах;
- різновидів ігор та ігрових ситуацій;

- зазначити методику використання ігор, ігрових ситуацій на уроках математики:

- вимог до гри;
- підготовку щодо їх проведення та правил гри;

- систематизувати та укласти збірку ігор та ігрових ситуацій для уроків математики в 1 класі НУШ.

Об'єкт дослідження - освітній процес навчання математики, як єдина система впливів, спрямована на формування в дитини потреби у знаннях, активного інтересу до того, що може стати їй новим джерелом, її вплив на формування більш досконалих пізнавальних, сенсорних та інтелектуальних, навичок і вмінь які широко використовуються у навчально-виховному процесі.

Предметом дослідження – дидактичні ігри та ігрові ситуації як засіб підвищення ефективності навчання математики в НУШ, що для педагога стає інструментом виховання, розвитку ініціативи, створення атмосфери розкнутості, самостійності, творчості та умови для саморозвитку.

Структура роботи. Курсова робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаної літератури. Список використаних джерел включає 17 найменувань. Робота викладена на 43 сторінках друкованого тексту.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПРОБЛЕМИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ СИТУАЦІЙ У ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

1.1 Роль дидактичних ігор у освітньому процесі

З переходом із умов гри до умов навчальної діяльності в житті дитини настає переломний момент. Нове становище дитини в суспільстві визначається не тим, що вона просто йде з дитячого садка до школи, а тим, що навчання для неї стане віднині обов'язковим. Тепер дитина мусить дотримуватись однакових для всіх школярів правил. І тут на допомогу учням і вчителям приходять ігри. Коли вчитель використовує на уроці елементи гри, то в класі створюється доброзичлива обстановка, бадьорий настрій, бажання вчитися. Плануючи урок, учитель повинен зважати на всіх учнів, добирати ігри, які були б цікаві і зрозумілі.

Чому гра так подобається дітям? Тому що гра дарує радість і захоплення, що сам процес гри сповнений несподіванок, а результат - таємниця. Але крім суб'єктивного сприймання, є безумовно глибший вплив гри на людину, на основні сфери її життєдіяльності: фізичну, емоційно-вольову, інтелектуальну та духовну. Слід зазначити, що гра - це як правило переживання, тому найбільш активною під час гри стає емоційна сфера. Подібно до того, як під час перегляду захоплюючого фільму глядачі стають причетними до його подій, так і в процесі цікавої гри її учасники можуть забути про все інше. Гра може бути рухливою, коли поряд з емоційною активізується фізична сфера дитини, і може бути статичною з точки зору рухливості тіла - це ігри логічні, ігри на кмітливість, коли разом з емоційною активізується інтелектуальна сфера («Математичний бій», «Що? Де? Коли?»)

У дитячі роки гра є основним видом діяльності дитини. За її допомогою діти пізнають світ. Без гри дітям жити не цікаво. В грі дитина перевіряє свою силу і спритність, у них виникає бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути до чогось прекрасного. Гра стає незамінним помічником педагога. Гра дарує щохвилинну радість, задовольняє актуальні невідкладні потреби, а ще - спрямована в майбутнє, бо під час гри у дітей формуються чи закріплюються

властивості, вміння, здібності, необхідні їм для виконання соціальних, професійних та творчих функцій у майбутньому. І скрізь де є гра, там панує здоров'я та радість дитячого життя. Саме в іграх розпочинається невимушене спілкування дитини з колективом класу, взаєморозуміння між учителем і учнем. У процесі гри виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять та жадоба до знань.

Задовольняючи свою природну невсипущу потребу в діяльності, в процесі гри дитина «добудовує» в уяві усе те, що недоступне в навколишній діяльності, у захопленні не помічає що вчиться, пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює раніше набутий досвід, порівнює запас уявлень, понять і розвиває фантазію. У грі найповніше проявляються індивідуальні та інтелектуальні можливості, нахилиа також здібності дітей. Гра - творчість, гра - праця. «Праця - шлях дітей до пізнання світу» - писав О.М. Горький.

Ефективне викладання математики в початкових класах не можливе без пошуків нових шляхів активізації пізнавальної діяльності учнів. Учні мають не лише засвоїти визначену програмою систему знань з математики, а й навчитися спостерігати об'єкти, явища, процеси, порівнювати їх, виявляти взаємозв'язок між математичними поняттями, обґрунтовувати свої висновки, користуватися математичною мовою. Засвоєння основ математики в початкових класах вимагає великого розумового напруження, високого ступеня абстрагування й узагальнення, активності думки. К.Д. Ушинський застерігав від формального заучування готових правил, вимагав щоб учні пояснювали всі свої дії з дидактичним матеріалом, робили висновки. Він писав: «Само собою зрозуміло, що діти не повинні виучувати ніяких арифметичних правил, а самі відкривати їх. А коли всі діти зрозуміють який-небудь простий арифметичний закон та звикнуть його виконувати і в умі, і на словах, і на письмі, тоді ви зможете сформулювати цей закон в арифметичне правило, щоб привчити дітей до точності висловів». Цілком природно, що саме у грі слід шукати приховані можливості для успішного засвоєння учнями математичних ідей, понять, формування найнеобхідніших умінь і навичок. Дидактичні ігри дають змогу

індивідуалізувати роботу на уроці, давати завдання посильні кожному учню, максимально розвиваючи їхні здібності. Гра виховує почуття відповідальності, колективізму. Систематичне використання ігор підвищує ефективність навчання.

В.Ф. Шатанов зазначає: «Подивіться: чи не дуже рано згасає ваш педагогічний інтерес до ігор, які вірою і правдою завжди служили і покликані служити розвитку кмітливості та пізнавальної цікавості дітей на всіх без винятку, вікових рівнях. Відомо, що ті діти, які на уроках є не активними, в іграх зазвичай проявляють свою активність. Вони можуть повернути хід гри так, що деякі відмінники тільки розведуть руками. Їхні дії відзначаються глибиною мислення. Мислення сміливого, нестандартного, масштабного.»

Гра тільки здається легкою, а насправді вона потребує щоб дитина, яка грається, віддавала грі максимум своєї енергії, розуму, витримки та самостійності. Гра постійно стає напруженою працею і через зусилля веде до задоволення. Ігри в школі перш за все дидактичні, тобто повинні приковувати нестійку увагу дітей до матеріалу уроку, давати нові знання, змусити їх напружено мислити. Важливою являється виховна сторона. Гра вимагає від дітей уяви, вміння швидко знаходити правильне рішення. Гра є найважливішою і найпривабливішою діяльністю для молодших школярів. Про це К.Д. Ушинський писав: «Зробити серйозне заняття для дитини цікавим - ось завдання початкового навчання. Кожна здорова дитина потребує діяльності і до того ж серйозної діяльності. З перших уроків привчайте дитину полюбити свої обов'язки й знаходити приємність в їх виконанні.»

1.2 Особливості організації ігор у першому класі.

Навчатись, граючись! Ця ідея цікавила багатьох педагогів і вихователів. Практично вирішити цю проблему зміг наш сучасник, нині добре відомий всім Ш.О. Амонашвілі. Він показав, як через гру можна увести дитину в складний світ пізнання. Ш.О. Амонашвілі грає, спілкуючись із своїми учнями. І це важливе вміння дорослої людини - стати на один рівень з дитиною, щедро винагороджується блиском допитливих очей, живою активністю сприймання, щирою любов'ю до вчителя. [Вчися граючись Л.В. Артемова. К., 1990. с. 3-5]

Яскравим прикладом ігрової позиції вчителя є діяльність А.С Макаренка який писав: «Одним із важливих методів є гра. Треба зазначити, що між грою і роботою немає такої великої різниці, як дехто думає. В кожній гарній грі є насамперед робоче зусилля та зусилля думки. Дехто гадає, що робота відрізняється від гри тим, що в роботі є відповідальність, якої немає в грі. Це неправильно, у грі є така велика відповідальність, як і в роботі, звичайно у правильній та гарній грі...» Потрапляючи до школи після дитячого садка, дитина зустрічається з таким видом діяльності як навчання. Але гра залишається важливим засобом не лише відпочинку, а й творчого пізнання життя. Ігрова позиція - могутній засіб виховного впливу на дітей. У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самостійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються, до активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні. Граючись, діти вчать лічити, розв'язувати задачі, конструювати, порівнювати, узагальнювати, класифікувати, робити самостійні висновки а також обґрунтовувати їх. Якщо спочатку учень зацікавиться лише грою, то дуже швидко його вже цікавитиме пов'язаний з нею матеріал, в нього виникає потреба вчити, розуміти і пам'ятати цей матеріал, тобто він почне готуватися до участі в грі. Гра дає змогу легко повернути увагу й тривалий час підтримувати в учнів інтерес до тих важливих і складних предметів, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається. Насамперед одноманітне розв'язування прикладів стомлює дітей. Виникає байдужість до навчання, розв'язування цих самих прикладів у процесі гри «Хто швидше» стає для дітей вже захоплюючою, цікавою діяльністю через конкретність поставленої мети, в кожного виникає бажання перемогти, не відстати від товаришів, не підвести їх, показати всьому класу, що він вміє та знає.

Проводити ігри, створювати ігрові ситуації важливо на кожному уроці. Це особливо стосується першого класу - перехідного періоду, коли учні ще не звикли до тривалої і напруженої діяльності. Вони швидко стомлюються, притуплюється їхня увага й набридає одноманітність. Молодший шкільний вік найбільш складний період розвитку особистості. Анатомо-фізіологічними

особливостями дітей цього віку є інтенсивний розвиток кістково-м'язової системи, у них добре розвинуті крупні м'язи тулуба і кінцівок, але недостатньо сформовані дрібні м'язи спини, ступні і кисті рук. Тому поруч з можливістю ускладнення фізичних рухів та трудових дій у процесі навчання, особливо шестикласників не можна враховувати небажаність тривалого статистичного напруження, одноманітності і монотонності рухів, які призводять до швидкої стомлюваності. Тому гра має ввійти в практику вчителя як один з найефективніших методів організації навчальної діяльності першокласників. Шестирічний вік - період розквіту ігрової діяльності дитини. Саме в цьому віці дитина стає спроможною моделювати соціальні відносини між людьми. Завдяки ігровим ролям дитина засвоює довільні форми поведінки, оволодіває абстрактним мисленням. Гра включає в себе правила, які організують емоції і волю дитини. Саме ігрові правила сприяють розумовій і особистісній підготовці дитини до школи. Таким чином, завдяки провідному виду діяльності - грі, створюються передумови для переходу до шкільного навчання і пов'язаного з ним нового способу життя.

У роботі з шестилітніми дітьми, доцільно систематично застосовувати елементи гри в поєднанні з бесідою, елементами самостійної роботи, спостереженнями і практичними роботами. Залежно від конкретної дидактичної мети уроку, його змісту, індивідуальних психологічних особливостей дітей та їх розвитку гру можна проводити з одним учнем, групою або усіма учнями класу. Щоб показати учням як правильно застосовувати знання на практиці, потрібно використати гру. Так коли діти ознайомлюються з монетами 1, 2, 3, 4, 5, 10, вони мають відчувати себе продавцями або касирами.

Усі операції сприяють кращому оволодінню прийомами усних обчислень. У процесі проведення ігор, у багатьох учнів підвищується інтерес до знань. Навіть пасивні на уроках діти, виявляють бажання виступити у будь якій ролі. Такі ігри повніше реалізують підготовку учнів до практичної діяльності, виробляють у них життєву позицію, привчають до колективних форм роботи.

Ефективною є форма гри, що проводиться з настановою на виграш. Вона найчастіше набирає форми змагання («Хто швидше», «Хто більше», «Хто

уважніший»). Велике значення має форма, в якій вчитель оцінює результати змагання. В усіх випадках підведення підсумків ігор, основна форма оцінювання - похвала.

Система підведення підсумків гри передбачає: доброзичливе ставлення до учня (команди учнів); конкретні вказівки, спрямовані на поліпшення досягнутого результату, позитивне оцінювання зусиль учнів. Таким чином, гра в навчанні математики шестирічних дітей стає важливим засобом розвитку інтересу до вивчення цього предмету. У процесі навчання шестиліток наочність має бути нерозривно пов'язана з практичною діяльністю самих дітей. Усе те, що вчитель показує за допомогою демонстраційного матеріалу, кожна дитина повинна практично виконати на своєму робочому місці.

1.3 Різновиди ігор та ігрових ситуацій

Вивчаючи класифікації ігор у педагогічній літературі, виділяють такі форми, які надають найбільші можливості для ефективного вирішення завдань початкового навчання. Це комплекс ігрових форм організації діяльності молодших школярів, що складається з трьох груп навчальних ігор:

I група - ігри, пов'язані з формуванням предметних знань, понять, уявлень (уявні подорожі та навчальні казки).

II група - ігри для формування предметних, загально-навчальних умінь і навичок (дидактичні ігри та ігрові вправи).

III група - ігри спрямовані на формування творчої діяльності учнів у навчанні (ігрові форми, постановки на вирішення завдань).

Кожна група об'єднує кілька типів ігрових форм організації діяльності учнів на уроках і відрізняється своєрідністю дидактичних цілей, навчальних завдань, що переважно вирішуються з їх допомогою, навчальними та ігровими засобами, місцем у структурі уроку.

Перша група включає уявні подорожі та інтелектуальні ігри, які представляють собою методичний прийом, що синтезує пояснення, демонстрацію, бесіду вчителя з учнями на базі ігрової ситуації. Моделювання цих елементів ігрової діяльності досягається за допомогою прийняття дітьми ролей мандрівників, завдання яких розповісти про це іншим, уявити себе у

незвичайних обставинах. Великого значення набуває використання поруч з ігровою атрибутикою, наочного дидактичного матеріалу: ілюстрації, слайди, малюнки, схеми, моделі. Інтелектуальні ігри використовуються на уроках у початкових класах як форма організації діяльності учнів з метою закріплення, використання перевірки набутих у початковому процесі знань. Це кросворди, вікторини, лото та ін. Щоб урок був цікавішим та ефективним, на його різних етапах можна використати кросворди за темами уроку чи розділу. Складаючи кросворд, учитель має дотримуватись вимог проведення дидактичних ігор. Під час цілеспрямованої підготовчої роботи учні розв'язують запропоновані кросворди з вивченої теми. Отже, кросворд з одного боку, вносить в урок елементи гри, а з іншого - сприяє глибшому засвоєнню вивченого. Друга група ігрових форм організації діяльності учнів об'єднує дидактичні ігри та ігрові вправи, а також сюжетні ігри. Дидактичні ігри представляють собою такі педагогічні конструкції організації діяльності, в яких у ігрову діяльність включені дидактичні завдання, приховані від учнів, і які ними не усвідомлюються. Виходячи з правил гри й ігрової мотивації, діти виконують ігрові дії, а в результаті цієї діяльності набувають певних умінь, закріплюють знання та розвивають їх. Дидактичні ігри та ігрові ситуації використовуються для формування предметних, загально-навчальних, та загально-трудова уміння молодших школярів. Такі ігри сприяють розвитку психічних процесів дитини, розвивають зосередженість, увагу, наполегливість, пізнавальні здібності, пам'ять та інтелект. Сюжетні ігри передбачають використання для включення учнів у діяльність уявних ситуацій з певним сюжетним змістом. Перед педагогом стоїть завдання - стимулювати творчу активність дітей у грі. Включення в загальний сюжет різних ролей розвиває уяву дітей, їхню фантазію. При цьому вчитель враховує інтереси тих дітей, які у звичайних спільних іграх часто не можуть реалізуватися. Педагог у спільній із дітьми грі повинен продемонструвати, як можна розгорнути сюжет неpojєднаними ролями. Важливо пам'ятати, що обставини, умови та оточення повинні бути не тільки зручними для гри, але і схожими на справжні, тому що не всі діти одразу можуть сприймати, часто символічну, удавану ситуацію.

Третю групу ігрових форм організації діяльності складають ігрові форми, постановки і вирішення завдань та навчально-рольові ігри, що спрямовані на формування досвіду творчої навчальної діяльності учнів. Ігрові форми постановки і вирішення завдань створюються завдяки використанню уявних ситуацій, загадуванню загадок, ребусів, залученню казкових персонажів, зрідка змагань. Навчально-рольові ігри представляють собою своєрідне моделювання відносин між учасниками певного процесу при різних формах організації спільної діяльності вони проводяться з метою оволодіння учнями досвідом творчої діяльності, що складається з вирішення цілого комплексу завдань, налагодження комунікативної взаємодії, ділового спілкування. Навчально-рольові ігри можливі лише при високому рівні оволодіння конкретними практичними вміннями, знаннями і можуть виступати формою організації діяльності молодших школярів у продовж уроку.

Запропонована класифікація ігрових форм організації діяльності учнів є досить умовною, оскільки вони в більшості випадків мають комплексний вплив, допомагають у вирішенні кількох таких, здавалося б, дидактичних завдань одночасно.

Заняття в 1 класі починаються з підготовки до вивчення нумерації, де закладається основа для формування поняття про число, виробляється вміння лічити, формуються уявлення про послідовність натуральних чисел, розвиваються кількісні та просторові уявлення тощо. Лічба предметів є для дітей цікавою і захоплюючою, якщо вона поєднується із завданнями, що вимагають спостережливості, порівняння, виділення окремих предметів з певної їх сукупності. Наприклад: вчитель ставить перед дітьми завдання полічити учнів, що сидять в одному ряді парт, або тих, що сидять один за одним в ряді. Спочатку вчитель показує указкою на першого учня, той встає, а учні хором кажуть «один», потім показує на учня, що сидить поруч, учень швидко встав (перший сідає), учні кажуть «два» і т.д. Далі учні самі лічать учнів що сидять один за одним в кожному ряді парт. Після цього вчитель пропонує учням не просто вставати, а й передавати картку - своє число (порядковий номер) наступному учню, тому що встає після нього, а той

добавляючи до карток свою картку з числом, передає далі.

Для лічби учням доцільно пропонувати різноманітні предмети, їх зображення, елементи (сторони, кути, вершини) багатокутників, геометричні фігури тощо. Поряд з виробленням умінь лічби значну увагу слід приділити в цей період з'ясуванню відношень: «більше», «менше», «стільки ж». Учні вчаться визначати, яких предметів більше, а яких менше. Важливо, щоб відношення «більше-менше» з самого початку виступало у взаємозв'язку, щоб діти відразу ж усвідомлювали, що коли в одній з порівнювальних сукупностей предметів більше, то це означає, що в другій їх менше. Поступово учні навчаються з'ясовувати, на скільки в одній з груп предметів більше (менше) ніж в другій, що треба зробити щоб предметів в обох групах стало порівну.

Паралельно з цією роботою уточнюються просторові уявлення. Формування просторових уявлень в 1-3 класах є основою для успішного засвоєння геометрії в наступних класах. Розвинена просторова уява, нагромаджений запас системи уявлень є однією з найнеобхідніших умов для розвитку мислення, свідомого засвоєння знань як з математики так і з інших предметів, як «зліва–справа», «вище-нижче», «довше-вужче», «перед», «після», «під», «над», «за» та широко використовуються «ширше-коротше», розширюються уявлення учнів про відомі їм геометричні фігури.

Геометричному матеріалу слід приділяти 5-7 хв. уваги на кожному уроці. Це значно урізноманітнить діяльність учнів, збагатить урок, допоможе учням наочніше уявляти все, що вивчається на уроці, і разом з тим сприятиме усуненню розриву внутрішньо-предметних і міжпредметних зв'язків між алгеброю і геометрією надалі.

Гра «Що змінилось»

Зміст гри.

На набірному полотні вчитель виставляє геометричні фігури(картки із зображенням): відрізок, трикутник, прямокутник, квадрат, коло, круг, прямий кут, гострий кут. уважно спостерігають. Потім учитель, прикриваючи собою набірне полотно, міняє непомітно деякі фігури місцями, одну забирає і пропонує учням сказати, що змінилось.

Гра «Зверху-внизу»

Зміст гри.

предмети (підлога, ноги, голова, стеля, лампочка, літак тощо.).

Варіант 2, учитель каже: «Зверху» («Знизу»), а учні називають відповідні предмети.

Ці гри сприяють розвитку зорової пам'яті, уяви, уявлень, виховує увагу, спостережливість, привчає до самостійних висновків, обґрунтувань, розвивають мислення.

У процесі роботи над нумерацією чисел першого десятка вчитель підготовляє учнів до вивчення дій додавання і віднімання. Щоб сформувати правильні уявлення про ці дії, поряд з випадками додавання і віднімання, на яких розкривається принцип утворення чисел натуральної послідовності, розглядаються випадки додавання і віднімання виду $2+2$, $3+2$, $5-2$, $5-4$.

Виконуючи операції над множинами, дії над числами, учні сприймають і кількісні відношення: «більше на», «менше на». Тому у приклади на додавання і віднімання пропонуються їм у формі «збільшити на», «зменшити на».

Зміст гри.

Учитель називає числа від 2 до 10 і пропонує учням у правій руці віднімати число, більше на 2, а в лівій - менше на 2 від даного. Наприклад, учитель називає число 3, а учні показують числа 1 і 5. Далі вчитель називає число 5, а учні показують числа 3 і 7 і тд. Цю саму гру можна проводити, пропонуючи збільшувати і зменшувати числа на 1, на 3, на 4 тощо.

Під час засвоєння нумерації чисел у межах 10 в учнів формуються поняття про 0 як кількість елементів порожньої множини. Порівнявши 0 з іншими числами натурального ряду, вони встановлюють, що 0 менше від чисел 1, 2, 3, ..., 10, тому має стояти в числовому ряді перед числом 1. На цьому етапі роботи вчитель зауважує, що нуль-початок числового ряду, початок відліку на лінійці, цифра для позначення чисел (0, 10, 20.)

Вивчаючи нумерацію чисел першого десятка, школярі вчаться читати й записувати ці числа, порівнювати їх використовуючи знаки «<», «>», «=», « \neq ».

визначити місце кожного числа в числовому ряді, розв'язувати приклади на додавання (віднімання) одиниці, наприклад: $5+1$, $7+1$, $9-1$, $3-1$.

Гра «Розстав знаки»

Зміст гри. Учитель на дошці робить записи:

Варіант1 Варіант 2

$$4*2*6*3*5=10 \quad 3*2*1*6*4=10 \quad \text{і} \quad 8*1*7*5*9=10 \quad 9*7*3*5*2=10$$

На основі спостережень і порівняння скінчених множин, першокласники роблять висновок: кожне наступне число більше на 1 від даного, а кожне попереднє - менше на одиницю від даного, якщо додати чи відняти одиницю, то відповідне число стане більше або менше на 1 щоб збільшити (зменшити) число на 1, треба додати(відняти) 1, якщо додати дістанемо наступне число, а якщо відняти - попереднє. Оскільки в цей період навчання дітям ще важко тривалий час зосереджуватися і керувати своєю увагою, перевагу потрібно надати рухливим іграм.

Метою наведених ігор є формування обчислювальних умінь і навичок, а саме:

- формування в учнів просторових і кількісних уявлень;
- вільно лічити, називаючи числа в прямому і зворотньому порядку, починаючи з будь якого числа;
- знати, як можна дістати (утворити) кожне число різними способами;
- знати, як називаються числа; як вони записуються. Вміти ставити у відповідність числу цифру і навпаки;
- уміти відшукати, яке місце займає кожне число в натуральному ряді чисел та яке число стоїть перед і після даного числа;
- знати й уявляти, що кожне назване число більше від усіх тих, що йому передують, і менше від усіх чисел, що йдуть за ним;
- уміння орієнтуватися в просторі;

Так, мета дидактичних ігор - формування в учнів уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними знаннями, уміннями і навичками учень зможе лише тоді, коли він виявлятиме до них

інтерес, і коли вчитель зуміє зацікавити учнів.

РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ СИТУАЦІЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ У ПЕРШОМУ КЛАСІ У КОНТЕКСТІ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ УРОКУ

2.1 Відбір ігор та вимоги до них.

Сучасний шкільний курс математики має великі розвиваючі можливості завдяки своїй цілісній і логічній строгості. Для того, щоб учні початкових класів усвідомили важливі математичні ідеї, покладені в його основу (множина, відношення, рівняння, нерівність, тощо.) треба дібрати такі методи і форми навчання, щоб матеріал подавався на доступному для них рівні. Дидактичні ігри на уроках математики можна використовувати для ознайомлення дітей з новим матеріалом та для його закріплення, для повторення раніше набутих уявлень і понять, для повнішого і глибшого їх осмисленого засвоєння, формування обчислювальних, графічних умінь та навичок, розвитку основних прийомів мислення також розширення кругозору. В іграх математичного характеру ставляться конкретні завдання. Так, якщо на уроці учні повинні ознайомитися з принципом утворення будь-якого числа, то й дидактична гра підпорядковується цій меті, сприяючи розв'язанню поставленого завдання.

Добираючи ігри, продумуючи ігрову ситуацію, необхідно обов'язково поєднувати два елементи пізнавальний та ігровий. Створюючи ігрову ситуацію відповідно до змісту програми, вчитель повинен чітко спланувати діяльність учнів, спрямувати їх на досягнення поставленої мети. Коли визначено певне завдання учитель надає йому ігрового задуму, накреслює ігрові дії. Власне ігровий задум, який спонукає учнів до гри якраз і є основою ігрової ситуації. Через ігровий задум виникає інтерес до гри. А коли з'являється особиста зацікавленість, то виникає й активність, і творчі думки, і дії, і переживання за себе, команду чи весь колектив - усе, без чого не можлива ігрова діяльність. 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 учнів і вміння користуватися ними. Де брати навчальний час, який можна використати для дидактичних ігор? Якщо залишитися в межах традиційних форм і методів навчання, то в структурі занять навчального часу для ігор не знайдеться. Але

якщо відмовитися від деяких компонентів уроку наприклад, тривалих нудних опитувань, мікролекцій на уроці та навчальних розмов, то гра не лише органічно впишеться в структуру уроку, а й дасть змогу різко зекономити навчальний час. Як оцінювати результати дидактичних ігор? Якщо після гри вміння й навички учнів не зростають, це означає, що гра не ефективна і результати її впровадження негативні. Тоді треба шукати причини негативних наслідків. Їх може бути дві: перша - якість самої гри низька і не відповідає вимогам; друга – методика проведення гри має серйозні відхилення від належного рівня. Позитивний ефект від використання ігор для навчання вчитель має виявити одразу ж після гри. Він легко виявляється в моральному задоволенні учасників від гри.

Проте існують і обмеження для проведення дидактичних ігор:

- не варто організовувати дидактичну гру, якщо учні не достатньо знають тему;
- не доцільно впроваджувати ігри на заліках й іспитах, якщо вони не використовувалися в ході навчання;
- не слід застосовувати ігри з тих предметів і програмних тем, де вони не можуть дати позитивного ефекту.

Добираючи ту чи іншу дидактичну гру, вчитель має пам'ятати, що процес створення гри містить ряд станів:

- вибір теми гри;
- визначення мети і завдань гри;
- підготовка і проведення гри (повідомлення учням теми гри, підготовка унаочнень, проведення гри, підбиття підсумків).

Щоб ігрова діяльність на уроці проходила ефективно і давала бажані результати необхідно нею керувати, забезпечивши виконання таких вимог:

- Ігри мають відповідати навчальній програмі,
- Ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не дуже складними;
- Відповідність гри віковим особливостям учнів;
- Різноманітність ігор.

Періодично слід змінювати правила гри, щоб вона не набридала і залишалася цікавою дітям. На ігровому уроці не повинно бути сторонніх спостерігачів, тому важливо залучити учнів до активної діяльності. Разом із тим, участь у грі - справа добровільна, тому не варто змушувати грати пасивних дітей або тих, які соромляться. Спочатку їм можна запропонувати роль експертів чи асистентів вчителя. Через деякий час вони самі попросяться в гру. Готовність учнів до участі у грі (кожен учень повинен засвоїти правила гри, чітко усвідомити її мету, кінцевий результат, послідовність дій, мати потрібний запас знань для участі в грі). Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом. Чітка постановка завдань гри. Пояснення гри – зрозуміле та чітке.

Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти. Дії учнів слід контролювати, своєчасно виправляти, спрямовувати та оцінювати. Не можна допустити приниження гідності (образливі порівняння, оцінка за поразку в грі, глузування тощо). Доцільно розсадити учнів (звичайно не помітно для них) так, щоб за кожною партою сидів учень сильніший, а другий учень контролюється сильнішим. Розсадити учнів по рядах парт треба так, щоб рівень їхніх знань і розумового розвитку був приблизно однаковим, щоб шанс виграти мав кожен ряд учнів. Гра на уроці не повинна проходити стихійно, вона має бути чітко організованою і цілеспрямованою. Учні мають засвоїти правила гри, крім того зміст гри, її форма повинні бути доступними для учнів. При розподілі ігрових завдань учитель повинен виявляти весь психологічний і педагогічний такт. Слабших учнів необхідно підтримувати, створювати для них ситуацію успіху, щоб вселити впевненість. На ігровому уроці, як і в будь-якій грі, обов'язково має бути присутній елемент несподіванки і непередбачуваності, що дає змогу активізувати прояв творчих здібностей учнів. Гра неможлива без духу змагання, тому переможці у ній мають бути обов'язково. Як і будь-який урок, ігровий так само завершується підбиттям підсумків. Багатьом учням математика здається не легкою і мало зрозумілою, тому нерідко діти намагаються запам'ятати правила, не розуміючи їх, а це гальмує подальше

розуміння нового матеріалу. Здобуті учнями міцні знання перетворюються в переконання тільки тоді, коли вони є результатом свідомої та самостійної роботи думок. Отже, вчителю важливо застосувати такі методи і прийоми, які б збуджували думки школярів, підводити їх до самостійних пошуків, висновків та узагальнень. Сучасна школа має озброїти учнів не лише знаннями, вміннями й навичками, а й методами творчої, розумової і практичної діяльності.

2.2 Підготовка до проведення. Правила гри.

Готуючись до уроків у вчителів виникає безліч проблем: за яким принципом відбирати навчальний матеріал для створення ігор, яке місце дидактичних ігор в ряді інших форм і методів навчання, як одному вчителю впоратися з класом учнів під час гри? Вчитель має заздалегідь підготувати необхідний дидактичний матеріал, продумати послідовність ігрових дій, організацію учнів, тривалість гри, контроль, підведення підсумків і оцінювання.

Гру можна пропонувати на початку уроку (усна лічба, повторення матеріалу; в збагачення уявлень про геометричні фігури; з'ясування і приведення відомостей, набутих завдяки спостережень за явищами навколишньої дійсності). Ігри, що пропонуються на початку уроку, мають збудити думку учня, допомогти йому зосередитись і виділити основне, найважливіше, спрямоване на самостійну діяльність. Коли учні стомлені їм доцільно запропонувати рухливу гру. Наприклад, встати в кожному ряді учням, що займаються парні місця, а потім навпаки-тим, що займають непарні. Проте слід пам'ятати, що окремі ігри занадто збуджують емоції дітей, надовго відвертають їхню увагу від основної теми і мети уроку. Адже діти в цьому віці ще не вміють керувати своїми емоціями, переключати увагу і зосереджуватися у потрібні моменти. Тому ігри, які пов'язані з сильним емоційним збудженням, слід проводити лише в кінці уроку.

Ігри важливо проводити систематично й цілеспрямовано на кожному уроці, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи й урізноманітнюючи їх у міру нагромадження в учнів знань, вироблення вмінь і навичок, засвоєння правил гри, розвитку пам'яті, виховання кмітливості, наполегливості тощо. Оскільки гра має проводитися систематично, вчитель

повинен продумати все до найменших деталей. У такому разі ігри між сусідами по парті проходять ефективніше. Доцільно створити умови для проведення постійних ігор-змагань між учнями, що сидять на різних рядах парт, і для індивідуальних ігор. Для цього навпроти кожного ряду парт важливо закріпити набірні полотна та полички для розставляння предметів під час гри (щоб їх були видно всім учням класу). Підібрати максимальну кількість ігрового матеріалу для проведення ігор, продумати де зберігати ігровий матеріал (спеціальні полиці в шафі, на яких розмістити ящики або й просто целофанові кульки з різноманітними наборами предметів чи карток для окремих ігор). Для індивідуальних ігор, що проводитимуться між учнями кожної парті, целофанові мішечки або ящички учнів з підписаними прізвищами можна зберігати в класі і роздавати потрібний матеріал перед уроком. Ігровий матеріал у ящиках і кульках має бути чітко систематизований і згрупований так, щоб ним можна було зручно користуватися. Так, дрібні предмети (цифри, знаки, монети, кружечки, квадратики тощо) можна зберігати в сірникових коробках. У конвертах зручно зберігати плоскі геометричні фігури картинки із зображенням різних предметів тощо. Для зручності конверти слід підписати, або зверху наклеїти зображення матеріалу, який міститься в конверті. Іграшки, різноманітні предмети необхідно зберігати в невеличких целофанових мішечках.

Доцільно розсадити учнів (звичайно, непомітно для них) так, щоб за кожною партою сидів один учень сильний, а другий слабкий. У такому разі ігри між сусідами по парті проходять ефективніше і робота слабшого учня постійно контролюється сильнішими. Розсадити учнів по рядах парт треба так, щоб рівень їхніх знань і розумового розвитку був приблизно однаковим, щоб шанс виграти мав кожен ряд учнів. Гра має бути чітко організованою і цілеспрямованою. Насамперед учні повинні засвоїти правила гри. Загальні правила мають бути єдиними для всіх ігор, щоб в учнів поступово виробився стереотип. Крім того, зміст гри, її форма повинні бути доступними та посильними для учнів. Правила в ігровій ситуації відіграють важливу роль. Якщо вони заздалегідь не продумані, чітко не сформульовані, то це ускладнює

пояснення ходу гри, осмислення учнями її змісту викликає втому і байдужість в учнів. Правила гри зобов'язують учнів діяти строго по черзі чи колективно, відповідати за викликом, уважно слухати відповідь товариша, щоб вчасно виправити його і не повторювати сказаного, бути дисциплінованими, не заважати іншим, чесно визнавати свої помилки тощо. Правила гри виконують функцію організуючого елемента і є засобом керування грою. Вони визначають способи дії та їх послідовність, вимоги до поведінки, регулюють взаємини дітей у грі, вчать їх співвідносити свої дії з діяльністю інших гравців, сприяючи вихованню наполегливості, чесності, кмітливості тощо.

Під час гри вчитель має постійно контролювати діяльність учнів, виконання ними правил, спрямовувати гру запитаннями чи репліками та непомітно підтримувати дітей, підбадьорювати їх, запобігати виникненню можливих конфліктів між дітьми, не допускати помилкових дій тощо. В жодному разі вчитель не повинен захоплюватись лише дидактичною метою гри, недооцінюючи її виховне значення. Жодне порушення правил не повинно залишатись поза увагою вчителя. Залежно від обставин він має знайти час і досить вимогливо та справедливо вказати учню на його недоліки в грі, пояснити до чого призводять подібні вчинки (нечесність, не сумлінне ставлення до обов'язків) на виробництві, в повсякденному житті тощо.

Проте під час гри не треба робити довгих зауважень, повчань, оскільки це погіршує настрій учнів, послаблює їхній інтерес, гальмує увагу. У грі повинні брати участь усі учні класу. Тому завдання потрібно підбирати короткі, сильні, розраховуючи на відповіді всіх учнів класу. Слід уникати одноманітності завдань, організовуючи їх так, щоб дітям не доводилось довго чекати включення в гру, бо це знижує їхній інтерес.

Загальні ігрові правила для учнів в процесі гри можна сформулювати так:

- уважно слухай і запам'ятовуй хід гри, необхідні дії, та їх послідовність;
- пам'ятай, успіх залежить від чіткого усвідомлення кінцевої мети, передбаченого результатом гри;

- не поспішай розпочати гру не дослухавши до кінця вказівки вчителя. Поспіх часто призводить до грубих помилок, зайвих і непотрібних дій;
- уважно слухай відповідь товариша, щоб у разі потреби виправити або доповнити його;
- додержуйся своєї черги, не заважай товаришам, не роби зайвих рухів, дій, будь дисциплінованим;
- чесно визнай свою помилку, якщо товариші довели, що ти не правий (помилятись може кожен);
- не хитруй, не шукай легкого нечесного шляху для перемоги. Цим ти підводиш товаришів і втрачаєш свій авторитет. Поважають лише чесних, справедливих, принципових.

Слід особливо наголосити й застерегти, що навіть тоді, коли все виконано правильно, але хоч один учень ряду схитрував, ряд займає останнє місце. Важливо, щоб не лише вчитель, а й учні сліdkували за чесністю в грі.

РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА

3.1 Збірка ігор та ігрових ситуацій для уроків математики в 1 класі НУШ

Тиждень 1: «Я школяр»

1. Гра «Руховий (математичний) диктант»

Мета: закріплення понять ліворуч, праворуч, прямо;

навчити брати в школу необхідне для навчання обладнання;

Обладнання: дрібні речі (камінці, іграшки, набір крейди);

Правила гри:

- 1) Вчитель ставить дітей в один рядок, діти чіпляються один за одного.
- 2) Вчитель дає дітям вказівки на рахунок напрямку руху (наприклад: 2 кроки вліво, 1 крок вперед), а діти виконують ці вказівки.
- 3) Під час руху діти знаходять різноманітні дрібні предмети (гумка, камінці, крейда і т.д.), і кажуть: «Я беру з собою цей предмет, тому що...».
- 4) Переможцем в цій грі стає той, хто без помилок виконав усі вказівки вчителя.

2. Гра «Дорожні знаки»

Мета: навчити дітей розрізняти геометричні фігури;

виховувати в дітей обов'язок патріота, які дотримуються правил дорожнього руху; (Додаток 1)

Обладнання: ілюстрації дорожніх знаків, ілюстрації геометричних фігур;

Правила гри:

- 1) Вчитель ділить дітей на групи (по 3-4 в групі).
- 2) Вчитель проводить актуалізацію опорних знань дітей за допомогою запитань: «Чи бачили ви коли-небудь дорожні знаки?», «Чи є дорожні знаки поблизу вашого дому?», «Як ви думаєте, що вони означають?».
- 3) Вчитель роздає кожній групі два конверти, в одному конверті геометричні фігури, а в іншому зображення дорожніх знаків.
- 4) Вчитель пояснює завдання дітей, що по сигналу вчителя учні розкривають конверти і співставляють зображення дорожніх знаків із

відповідними геометричними фігурами, і називають їх.

- 5) Переможцем вважається та команда, яка виконала це завдання найшвидше, і найправильніше.

3. Гра «Що варто покласти в ранець і для чого?»

Мета: навчити дітей рахувати предмети;

навчити дітей розрізняти «право», «ліво»;

навчити дітей порівнювати два предмети;

Обладнання: речі зі шкільного ранця;

Правила гри:

- 1) Вчитель каже учням полічити своє шкільне приладдя, яке знаходиться перед ними спочатку зліва направо, а потім зправа наліво.
- 2) Запитати в учнів скільки предметів. Зробити висновок про те, що предмети можна рахувати у будь-якому порядку.
- 3) Запитати в учнів, що нам потрібно зробити, щоб предметів стало менше, і поставити запитання на скільки предметів стало менше.
- 4) Запропонувати учням взяти в руки два предмета з тих, що лежать на парті і скласти про них речення використавши словосполучення «більший ніж», «менший ніж», «коротший ніж», «довший ніж».
- 5) Переможцями в цій грі є всі. Вчитель проводить корекційну роботу з дітьми, які важко асвоїли матеріал.

Тиждень 3: «Мої друзі»

1. Гра «Танграм»

Мета: навчити дітей розрізняти геометричні фігури;

розвивати креативність;

Обладнання: танграм (частинки розрізаного квадрата розміром 10 x 10 см);

(Додаток 2)

Правила гри:

- 1) Вчитель ділить дітей на команди по 2.
- 2) Роздає групам конвертики з танграмами (частинки розрізаного квадрата розміром 10 x 10 см).

- 3) По команді вчителя діти розкривають конверти і починають складати зображення собачки.
- 4) Переможцем вважається та пара, яка справилася з цим завданням найшвидше і найякісніше.

2. «Дружній гурт»

Мета: навчити дітей виділяти основні ознаки у групах тварин (високий – низький, широкий – вузький, довгий – короткий);
формувати міцні обчислювальні навички;
розвивати уважність, спостережливість;

Обладнання: зображення будиночків, зображення тварин; (Додаток 3)

Правила гри:

- 1) Вчитель повідомляє учням, що ми сьогодні на уроці будемо допомагати тваринкам знаходити їхній дім.
- 2) Вчитель ділить учнів на команди (по 3-4 учнів), та дає листок (перевернутий) на якому зображені тварини і будиночки для них
- 3) По сигналу вчителя учні перевертають листок та починають з'єднувати тварину з її будиночком звертаючи увагу на розмір тваринки та розмір будиночка.
- 4) Переможцем вважається та команда яка найшвидше і найправильніше з'єднала тваринок з їхнім житлом.

Тиждень 4: «Моє довкілля»

1. Гра «Квітова галявина»

Мета: розвивати уважність;
розвивати навичку швидкої лічби;

Обладнання: картинка галявини, ручка; (Додаток 4)

Правила гри:

- 1) Вчитель ділить учнів на пари.
- 2) Вчитель роздає кожній команді перевернутий донизу лист із зображенням галявини.

- 3) По команді вчителя учні перевертають лист і рахують кількість комарів, мух та бджілок окремо.
- 4) Переможцем вважається пара, яка швидше за всіх і головне правильно порахувала всіх комах.

2. Гра «Сорока-ворона»

Мета: навчити учнів рахувати предмети;

розвивати уяву і фантазію;

Обладнання: камінці, іграшки, спортивний інвентар;

Правила гри:

- 1) Поділіть учнів на групи (по 5-6), та запропонуйте їм перетворитися у «сороки-ворони» і окреслити собі гніздо.
- 2) За сигналом вчителя пташечки (учні) полетять, щоб за хвилину принести предмети неживої природи.
- 3) Після того як закінчиться час ворони злітаються до свого гнізда та рахують кількість предметів неживої природи, які вони принесли.
- 4) Після цього вчитель пропонує дітям скласти з цих предметів фантастичного звіра за хвилину.
- 5) Переможцем вважається та команда, у якої фантастичний звір вийшов гарніший.

Тиждень 5: «Осінь»

1. Гра «Їжачок-математик»

Мета: навчити дітей додавати та віднімати;

виховувати співчутливе ставлення до тварин;

Обладнання: Зображення їжачка із яблуком на спині, зображення яблук із прикладами на них; (Додаток 5)

Правила гри:

- 1) Вчитель розповідає історію про Їжачка, який розгубив яблучка для своїх гостей у парку та вивішує на дошку зображення їжачка
- 2) Ділить дітей на групи (по 3-4), та дає кожній групі учнів конвертик у якому знаходяться яблучка з прикладами.

- 3) По команді вчителя учні розкривають конверт і розв'язують приклади на яблуках.
- 4) Переможцем вважається та команда, яка швидше і правильно виконала всі приклади їжачка.
- 5) Після виконання завдання їжачок нам дякує і йде в парк до своїх гостей

Тиждень 7: «Ми підприємливі»

1. Гра «Математичний лабіринт»

Мета: навчити дітей рахувати в межах числа 5;

виховувати співчутливе ставлення до тварин;

Обладнання: зображення песика, буди, слідів песика з прикладами; (Додаток 6)

Правила гри:

- 1) Вчитель ділить учнів на команди (по 3-4) та каже що наш песик заблукав, а для того, щоб він дістався додому нам потрібно виконати приклади, в результаті яких ми отримаємо число 5.
- 2) Вчитель роздає кожній команді (перевернутий) лист із малюнком та прикладами.
- 3) По команді вчителя учні перевертають лист і шукають та виконують лише ті приклади, в результаті яких виходить число 5.
- 4) Переможцем вважається та команда, яка швидше за всіх і правильно вибрала всі приклади з результатом 5.

2. Гра «Математична естафета»

Мета: навчити дітей сприймати завдання на слух;

навчити дітей швидко виконувати обчислення;

Обладнання: фломастери, картки-розмальовки; (Додаток 7)

Правила гри:

- 1) Вчитель ділить клас на пари.
- 2) Кожна пара отримує картку розмальовку (перевернуту малюнком донизу) та три фломастери (зелений, жовтий та червоний).

- 3) Завдання: якомога швидше розфарбувати зображення, зеленим кольором ті частини малюнка на яких записано вираз із результатом 3, жовтим - 4, червоним – 5.
- 4) Переможцем вважається та команда, яка найшвидше і правильно впоралася із цим завданням.

Тиждень 11: «Мода»

1. Гра «Крамниця одягу»

Мета: навчити учнів розрізняти одяг за погодою;

навчити рахувати кількість об'єктів;

Обладнання: зображення одягу; (Додаток 8)

Правила гри:

- 1) Об'єднайте усіх дітей класу у чотири групи, кожна група – це пора року.
- 2) Кожна група отримує листок із зображенням зимового, весняного, літнього та осіннього одягу.
- 3) По команді вчителя діти перевертають листок і обводять одяг, який можна одягати під час їхньої пори, рахують кількість верхнього одягу, головних уборів та взуття.
- 4) Переможцем вважається та команда, яка найшвидше порахувала одяг своєї пори та вказала її правильну кількість.

2. Гра «Кидай і складай»

Мета: навчити дітей математичній грамотності, видобувати послідовність дій

приймати рішення, оцінювати ризики, конструктивно керувати емоціями, працювати з іншими на результат

Обладнання: кубики, конструктор-LEGO; (Додаток 9)

Правила гри:

- 1) Вчитель об'єднує дітей у групи по 6 учасників.
- 2) Кожна група отримує 2 кубики та 30 цеглинок розміром 2x4.
- 3) Завдання: на початку гри на середину столу кладуться дві цеглинки одна біля одної. Діти у групі по черзі кидають два гральних кубики. Загальна кількість крапочок, які випали на обох кубиках, - це кількість штирів, які

повинні залишитися накритими цеглинками. У такий спосіб діти будують спільну вежу. Головною умовою побудови є те, що щоразу наступний гравець ставить цеглинки зверху на попередні.

4) Переможцем вважається та команда, яка побудувала найвищу вежу.

3. Гра «Більший, найбільший, менший, найменший»

Мета: навчити розрізняти поняття «форма», «об'єм», просторово мислити, співвідносити розмір, виконувати проблемні завдання;

Обладнання: конструктор-LEGO; (Додаток 10)

Правила гри:

- 1) Вчитель об'єднує учнів у команди по 3-4.
- 2) Кожна команда отримує 20 цеглинок LEGO.
- 3) Вчитель просить збудувати плоску геометричну фігуру ромбу.
- 4) Після цього попросить дітей збудувати ще дві такі фігури, проте одна повинна бути, а інша зменшеним варіантом першої фігури.
- 5) Переможцем вважається команда, яка найшвидше справилася з даним завданням.

4. Гра «Діаграми з цеглинок»

Мета: навчити будувати математичні моделі, висловлювати і тлумачити поняття, збирати та обробляти інформацію, творчо підходити до вирішення проблемних завдань, спілкуватись з однолітками, формулювати та ставити питання;

Обладнання: конструктор-LEGO; (Додаток 11)

Правила гри:

- 1) Вчитель ділить учнів на пари.
- 2) Кожна пара визначає, які два запитання вони будуть ставити іншим своїм однокласникам, наприклад: який фрукт тобі подобається більше: яблуко, апельсин, груша? Кожному з варіантів відповіді відповідає певний колір цеглинок.
- 3) Визначившись із запитанням пара учнів ходить між іншими парами ставлячи своє запитання і збирають цеглинки відповідного кольору.

- 4) Після опитування пара учнів складають цеглинки одного кольору в стовпчик, тим самим створюючи діаграми.
- 5) Результатом гри є те, що учні засвоїли поняття діаграма, та навчилися її створювати.

ВИСНОВОК

Курсова робота досліджувала одну з найактуальніших проблем сучасної педагогічної науки і практики – проблему використання ігор та ігрових ситуацій у початковій школі на уроках математики. Іграм та ігровим ситуаціям відводиться важливе місце, адже саме у початковій школі у дітей з'являється цікавість до навколишнього світу і бажання наслідувати дії дорослих. Вивчення низки літературних джерел, спостереження за шкільною практикою дали нам змогу зробити такі висновки та узагальнення:

1. Головна роль ігор та ігрових ситуацій на уроках математики - підвищення ефективності роботи учнів. Ми можемо стверджувати, що саме за допомогою використання ігор та ігрових ситуацій діти будуть більш зацікавлені на уроках математики.
2. Особливістю використання дидактичних ігор та ігрових ситуацій на уроці є:
 - зв'язок ігор та ігрових ситуацій із реальним життям;
 - формування у дітей математичної компетентності;
 - формування здатності використовувати набуті в грі навички в реальному житті.
3. Як виділили науковці, всі дидактичні ігри та ігрові ситуації поділені на 3 види:
 - пов'язані з формуванням предметних знань, понять, уявлень;
 - формують предметні, загально-навчальні уміння і навички;
 - спрямовані на формування досвіду творчої діяльності учнів у навчанні.
4. Ми прийшли до висновку, що при відборі дидактичних ігор та ігрових ситуацій на уроці математики, необхідно дотримуватись відповідності гри таким вимогам до неї:
 - ретельний відбору ігор;
 - ретельний відбір атрибутів для гри;
 - продумання правил гри;
 - гра повинна відповідати темі уроку;
 - діти повинні точно зрозуміти правила гри;

- гра повинна відповідати віковим особливостям дітей;
- гра повинна бути пов'язана з реальним життям;
- гра повинна не лише розважати дітей, а й розвивати певні навички та вміння.
- обдумати у якому складі буде проходити гра (в парах чи в групах)

5. Укладена нами збірка дидактичних ігор та ігрових ситуацій дасть можливість використовувати ігри на уроках математики студентам-практикантам при проходженні практики «Пробні уроки з математики» з метою підвищення ефективності навчання математики в 1 класі.

Отже, узагальнивши нашу роботу, можна сказати, що використовувати ігри та ігрові ситуації на уроках математики слід вчителю з першого уроку в першому класі. Ефективними є ігри, які проводяться з поділом класу на підгрупи. Саме робота в групах розвиває комунікативні та лідерські навички, вчить знаходити вихід із ситуацій. Педагогу належить знати вимоги до підібраних дидактичних ігор та ігрових ситуацій, ретельно підбирати ігри, чітко ознайомити дітей з правилами їх проведення та слідкувати за дотриманням їх дітьми.

Список використаної літератури:


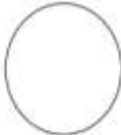
1. Богданович М. В. Методика викладання математики в початкових класах / М. В. Богданович, М. В. Козак, Я. А. Король. – Тернопіль: Навчальна книга - Богдан, 2016. – 360 с. – (4-е видання).
2. Використання ігрових технологій на уроках інформатики, як ефективний метод засвоєння знань та закріплення навичок учнів. [Електронний ресурс] // Всеосвіта. – 2019. – Режим доступу до ресурсу: <https://vseosvita.ua/library/vikoristanna-igrovih-tehnologij-na-urokah-informatiki-ak-efektivnij-metod-zasvoenna-znan-ta-zakriplenna-navicok-ucniv-107846.html>.
3. Використання методу гри у виховному процесі [Електронний ресурс] // Studexpo. – 2017. – Режим доступу до ресурсу: https://studexpo.ru/203000/pedagogika/vikoristannya_metodu_vihovnomu_protsesi.
4. Гра як засіб підвищення ефективності навчального процесу [Електронний ресурс] // Bestreferat.ru. – 2009. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.bestreferat.ru/referat-115220.html>.
5. Гра як метод навчання. Її пізнавальне та виховне значення Источник: <https://studizba.com/files/show/doc/60794-3-112371.html> © СтудИзба [Електронний ресурс] // StudIzba.com. – 2017. – Режим доступу до ресурсу: <https://studizba.com/files/show/doc/60794-3-112371.html>.
6. Державний стандарт початкової освіти (постанова кабінету Міністрів України від 24 липня 2019 р., № 688) [Електронний ресурс] // Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-%D0%BF>
7. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : навч. посібник / І. М. Дичківська. – К. : Академвидав, 2004. 352 с.
8. Дівакова І. І. Інтерактивні технології навчання у початкових класах – Тернопіль: Мандрівець, 2011. - 180 с.
9. Ігрові педагогічні технології. Ігрові мотиви і організація ігор [Електронний ресурс] // studwood.ru. – 2015. – Режим доступу до ресурсу:



https://studwood.ru/1796203/pedagogika/igrovi_pedagogichni_tehnologiyi_igrovi_motivi_organizatsiya_igor.


10. Інноваційні технології в початковій школі / К. : «Шкільний світ», 2008. 110 с.
11. Коваль Л. В. Методика навчання математики в початковій школі: теорія і практика / Л. В. Коваль, С. О. Скворцова. – Харків: «Принт-Лідер», 2011. – 414 с. – (2-ге видання).
12. Коваль Л. В., Скворцова С. О. Методика навчання в початковій школі: теорія і практика: підручник для студентів: Харків: 2010.
13. Методика проведення гри, правила та вимоги до неї [Електронний ресурс] // studwood.ru. – 2015. – Режим доступу до ресурсу: https://studwood.ru/2216761/pedagogika/metodika_provedennya_pravila_vimogi.
14. Розвиток пізнавальної діяльності молодших школярів [Електронний ресурс] // Сайт учителя початкових класів Віти Степаненко. – 2017. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.sites.google.com/site/stepanenkopocatкова/rozvitok-piznavalnoie-dialnosti-molodshih-skolariv>.
15. Савченко О. Я. Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти / О. Я. Савченко., 2019. – 61 с.
16. Творчі ігри в початковій школі [Електронний ресурс] // Початкова школа. – 2015. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.sites.google.com/site/pochschool/tvorci-igri-v-pocatkovij-skoli>.
17. Шиян Р. Б. Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти / О. Я. Савченко., 2019. – 61 с.

ДОДАТКИ


Додаток 1

A  1. 

Б  2. 

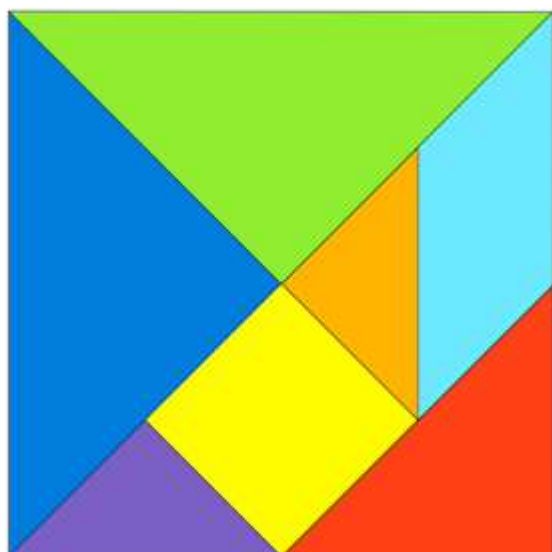
В 

| | |
|---|--|
| А | |
| Б | |
| В | |



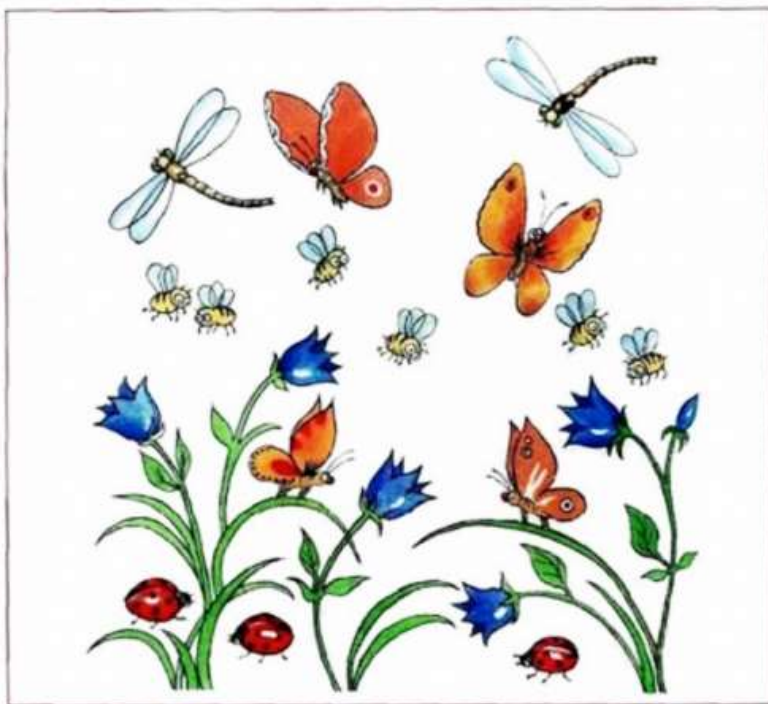
Додаток 2

ТАНГРАМ



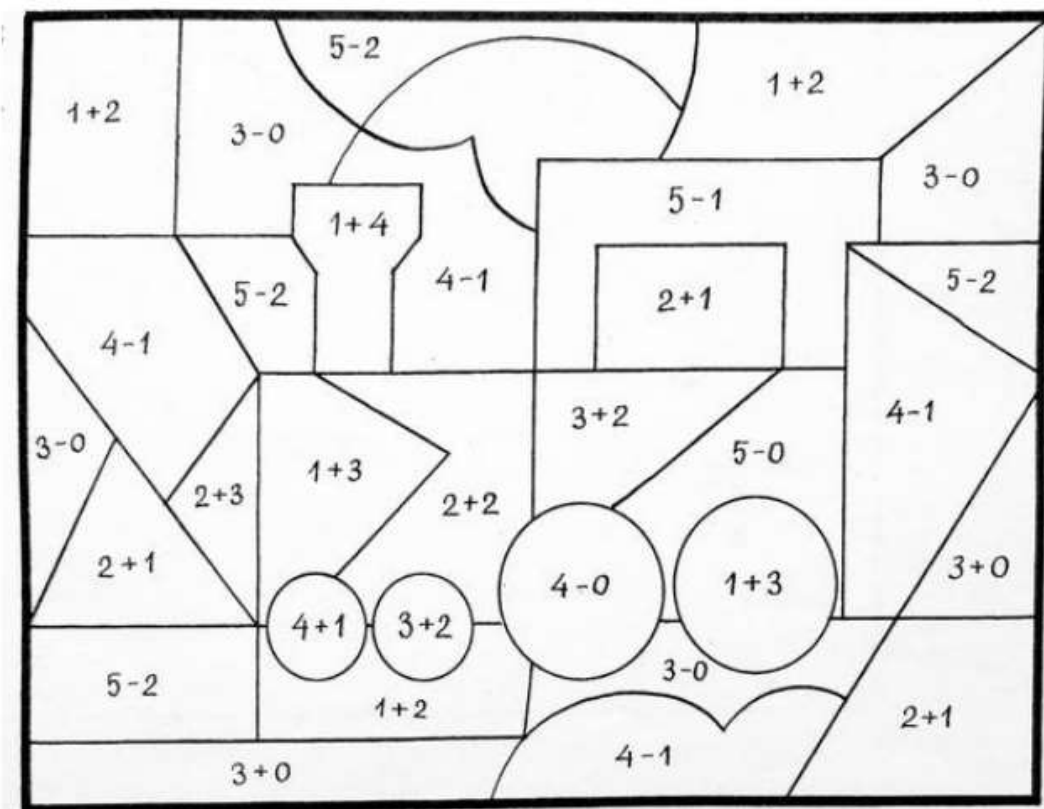
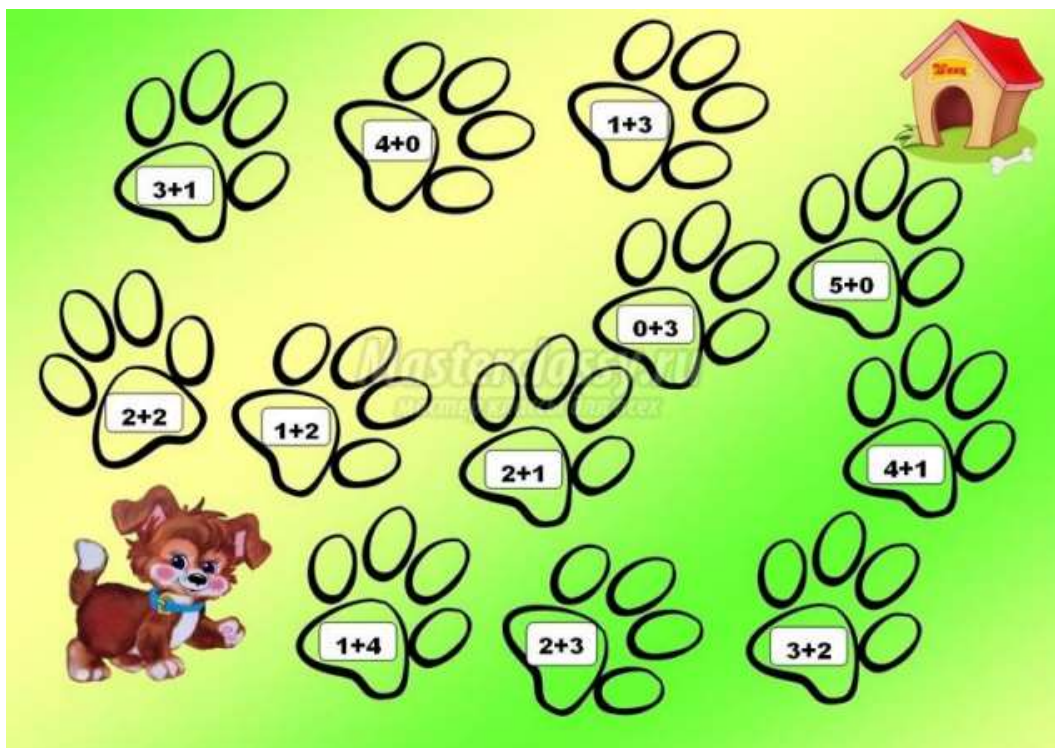


Додаток 4



Додаток 5

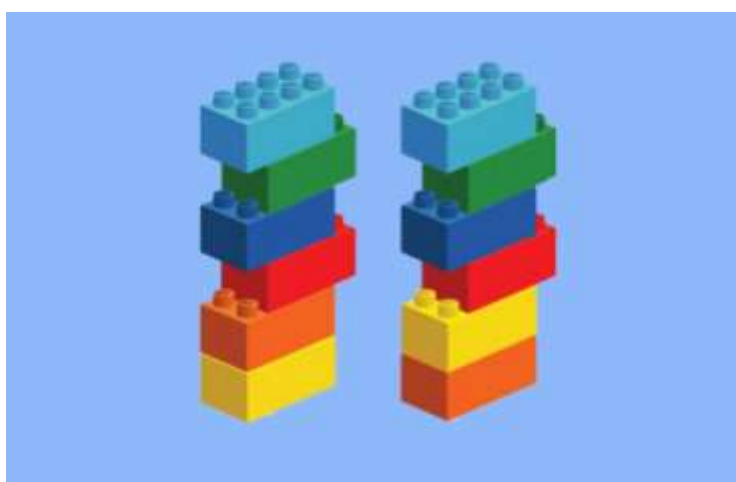








Додаток 9



Додаток 10

