

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ПЕДАГОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА ТЕОРІЇ ТА МЕТОДИКИ ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ
ОСВІТИ

ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ
ДО ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ
МАТЕМАТИКИ

Кваліфікаційна робота (проект)
на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти

Виконала: студентка 2 курсу 211М групи
Спеціальності 013 Початкова освіта
Освітньо-професійної (наукової)
програми Початкова освіта

Гришук Олександра Сергіївна

Керівник: доцентка Раєвська І.М.
Рецензентка: заступник директора з НВР
Херсонської ЗОШ І-ІІІ ст. №55
Херсонської міської ради Чудна В.І.

Херсон – 2021

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ДО ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ	8
1.1. Психолого-педагогічна сутність концепції гри	8
1.2. Підготовка вчителів до використання дидактичних ігор на уроках математики як науково-педагогічна проблема.....	16
1.3. Педагогічні умови підготовки майбутніх учителів початкової школи до використанні ігор на уроках математики.....	21
РОЗДІЛ II. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ ПЕДАГОГІЧНИХ УМОВ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ДО ВИКОРИСТАННЯ ІГОР НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ	29
2.1. Критерії, показники і рівні сформованості готовності майбутніх учителів до використання ігор на уроках математики у початковій школі.....	30
2.2. Програма дослідно-експериментальної перевірки	32
2.3. Аналіз результатів дослідно-експериментальної роботи.....	42
ВИСНОВКИ	49
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	52
ДОДАТКИ	55
Додаток А	56
Додаток Б	58
Додаток В	62
Додаток Г.....	64

ВСТУП

На даний момент введена в освітній простір реформа Нова українська школа, інформація про неї була прописана у базовому законі “Про освіту” (№ 3491-д від 04.04.2016) [10]. У Постанові кабінету міністрів України (від 21 лютого 2018 р. № 87 Київ) [15] вказано, що учні початкової школи мають отримати знання в доступній формі, засвоїти їх та вміти застосовувати на практиці. Ключовою реформою Міністерства освіти і науки України ми можемо назвати Нова українська школа. Головна мета її – це створити школу, у якій буде прагнення навчатись і яка буде давати учням не тільки знання, як це відбувалося до цього, а й вміння застосовувати їх у житті.

Через становище, яке сталося з епидемічною ситуацією в світі, діти були змушені навчатися дистанційно. Деякі батьки зазначали, що рівень знань їх дітей погіршився у цей період. Це сталося через те, що вчителі були не підготовлені до цього та їм стало складніше надавати знання в сучасних умовах. Більш детально ми це розкрили у науковій статті, яка увійшла в збірник матеріалів «Цифрова компетентність вчителя Нової української школи-2021: подолання викликів у період карантину, спричиненого COVID-19» [4, с. 38].

В даний час проблема засвоєння матеріалу молодшими школярами є дуже важливою. Сучасні технології привертають увагу дітей до себе, при цьому потрібно шукати цікаві методи подання інформації, щоб учні не нудьгували на уроках, а поспішали до школи за новою інформацією. Одним з таких цікавих способів подання інформації є гра. Але щоб вміло використовувати її в освітньому процесі треба бути до цього готовим. А це можливо за умови надання університетом годин на вивчення та підготовку майбутніх вчителів

початкових класів методів, технологій, способів проведення гри на уроках математики у 1–4 класах.

Пошук нових форм і методів навчання в молодших класах зараз не тільки природне явище, а й необхідний. Це пов'язано з тим, що сучасна система освіти орієнтована на всебічний розвиток особистості учня, а використання різних форм роботи має бути спеціально спрямоване на досягнення цієї мети.

Використання різних ігрових технологій сприяє розвитку логічного мислення учнів, пізнавальних щомісяці інтересів; учні вчаться узагальнювати, класифікувати, міркувати, розвивати уважність, орієнтуватися в оточенні; принести витримку, терпіння у досягненні мети. Це ми експериментально перевірили та виклали отриманні результати в науковій статті «Використання ігор на уроках математики вчителями початкової школи» [6]. У ній ми перевірили чи дійсно впливає використання дидактичних ігор на уроках математики на досягнення учнів з цієї дисципліни.

Проблема використання дидактичних ігор на уроках математики, як засобу розвитку інтелектуальних та пізнавальних здібностей молодших школярів є досить вивченою, вона має довгу історію про яку прямо або опосередковано писали різні педагоги, які працювали у різних соціально-економічних умовах. Серед них: А. Макаренко, К. Ушинський, М. Монтессорі, Ф. Фребель, О. Декролі, П. Блонський, В. Сухомлинський, С. Русова, В. Сорока-Росинський та інші.

До проблеми використання ігор з дидактичною метою звертали свою увагу й передові фахівці 20 століття: О. Савченко, П. Підкасистий, Н. Бібік, Б. Нікітін, А. Артюнов, Н. Кудикіна, Є. Мінський, Л. Артемова, Н. Тализіна та інші. В їх працях є багато наукових доробок, які слугують вагомим підґрунтям для професійного удосконалення майбутніх вчителів початкових класів.

Відомі педагоги (А. Макаренко, П. Блонський, С. Шацький, В. Сухомлинський, Г. Росинський, В. Сорока та ін.) експериментально досліджували провідні педагогічні проблеми, створили парадигми практичної виховної роботи з учнями в контексті різних видів ігрової діяльності.

Ця тема є дуже актуальною в сучасному суспільстві тому що використовувати ігрові технології під час уроків в початковій школі є однією з провідних ідей Нової української школи.

З впровадженням концепції Нової української школи, де проголошено використання ігрових технологій під час уроків в початковій школі обрана тема набирає актуальності. Зважаючи на недостатню підготовленість спеціалістів до впровадження саме цього виду діяльності, не в усіх школах використовується гра, як один із засобів навчання і виховання. У зв'язку з цим, особливу увагу на підготовку майбутніх вчителів початкової школи потрібно звернути керівникам вищих навчальних закладів нашої держави задля того, щоб до школи вже приходили справжні кваліфіковані спеціалісти, які опиняючись у потоці всього нового, вміють надавати знання на сучасному рівні в цікавій для дітей формі.

При виборі теми кваліфікаційної роботи ми в основному керувалися своїми інтересами в галузі педагогіки, психології та методики навчання математики в початковій школі.

Тема кваліфікаційної роботи **«Підготовка майбутніх учителів початкової школи до використання дидактичних ігор на уроках математики»** нас зацікавила, тому що ми бачимо кілька проблем і можемо запропонувати свої власні шляхи їх вирішення.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Робота виконана згідно з науково-дослідною темою кафедри теорії та методики дошкільної та початкової освіти Херсонського державного

університету: «Теоретико-методичні засади формування професійної компетентності сучасного педагога дошкільної та початкової освіти».

Мета: дослідити та експериментально перевірити вплив педагогічних умов на підготовку майбутніх вчителів початкової школи до використання ігор на уроках математики.

У цій кваліфікаційній роботі сформульовано такі **завдання**:

1. Проаналізувати психолого-педагогічну літературу стосовно підготовки майбутніх вчителів початкової школи до використання ігор на уроках математики.

2. Дати характеристику різним видам дидактичних ігор та вказати їх вплив на освітній процес початкової школи.

3. Обґрунтувати та довести ефективність педагогічних умов підготовки майбутніх вчителів початкової школи до використання ігор на уроках математики.

4. Розробити курс «Ігри на уроках математики в початковій школі» та зробити висновок про його ефективність.

Об'єкт: процес підготовки майбутніх вчителів початкової школи в університеті до використання ігор на уроках математики.

Предмет: педагогічні умови підготовки майбутніх вчителів початкової школи до використання ігор на уроках математики.

До **методів дослідження** використаних у цій кваліфікаційній роботі ми можемо віднести: аналіз літературних джерел, педагогічний експеримент, анкетування, дослідження стану проблеми діагностичною методикою.

Наукова новизна одержаних результатів полягає в тому, що визначено педагогічні умови підготовки майбутніх учителів до використання ігор на уроках математики в початковій школі; визначено критерії даної готовності.

Практичне значення одержаних результатів полягає у розроблені спецкурсу «Ігри на уроках математики в початковій школі»,

який є доцільним у процесі підготовки майбутніх учителів початкової школи. Розроблений курс «Ігри на уроках математики в початковій школі» надає студентам можливість з більшою продуктивністю проводити уроки математики після того, як підуть працювати до школи та на практику використовуючи технології та концепції запропоновані там.

Результати дослідження можуть бути використані здобувачами вищої освіти у процесі підготовки до занять, під час написання курсових робіт, професійно-практичної підготовки студентів педагогічних спеціальностей, зокрема під час викладання фахових дисциплін, організації педагогічної практики, науково-дослідної роботи.

Апробація результатів дослідження. Основні результати дослідження обговорювалися на засіданні кафедри теорії та методики дошкільної та початкової освіти ХДУ. Апробацію одержаних результатів здійснено шляхом їх оприлюднення на засіданні кафедри теорії та методики дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету, а також висвітлено у статтях: «Використання ігор на уроках математики вчителями початкової школи» [6], «Комп'ютерні дидактичні ігри як один із елементів інформатизації освіти» [5, с. 42].

Структура роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, розділених на підпункти, висновків, списку використаних джерел, додатків. Робота містить усього 66 сторінок.

РОЗДІЛ І.

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ДО ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

1.1. Психолого-педагогічна сутність концепції гри

Гра супроводжувала людину протягом усієї історії її існування, розвиваючи її вміння, навички, пристосовуючи її до життя. Як писав М.Чешляк: «Гра – одне з надзвичайних явищ у житті, діяльність, яка здається і марною, і одночасно необхідною» [20, с. 11]. Гра – це дія. Це означає, що гра є вираженням стосунків індивіда з навколишньою дійсністю. Гра особистості тісно пов'язана з діяльністю, на якій ґрунтується існування цього виду. У тварин це пов'язано з основними формами інстинктивної діяльності, за допомогою яких зберігається їх існування; у людини це – підготовка дитини до праці. Однак гра, пов'язана з роботою, жодним чином не обмежується виробничим і технічним змістом твору, і не може обмежуватися імітацією виробничо-технічних операцій. Істотним для роботи як джерела гри є її соціальна сутність, специфічний характер праці, яка замість того, щоб пристосовуватися до природи як тварини, змінює її. М. Хаувел вважає, що гра пов'язана з практикою та її впливом на світ. «Людська гра – це продукт діяльності, завдяки якій людина перетворює реальність і змінює світ. Сутність людської гри – у здатності, рефлексії, перетворенні дійсності» [19, с. 18].

Вперше з'являється в грі потреба дитини діяти у світі – це основний, центральний і найпоширеніший сенс гри.

Гра зв'язана з роботою відрізняється від неї самої. Основна відмінність не в якихось особливих проявах, а в загальному підході до її дій. Під час роботи людина не тільки відчуває негайну потребу чи негайний інтерес; робить те, що потрібно зробити. Ті, хто грає у свої ігри, безпосередньо не залежать від того, що диктує практична необхідність. Гра виражає більш прямі стосунки з життям. Мотивами гри є не ефект корисності та матеріальний результат, який ця дія зазвичай виробляє в практичних умовах, не пов'язаних з грою, але не в самій дії, незалежно від її результату, а в різних переживаннях, які мають значення для дитини. Гра лише покращує дії, які мають відношення до особистості за своїм внутрішнім змістом. Це головна особливість ігрової діяльності.

Дидактична гра — це гра, спрямована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом[8, с. 384].

Існують різні види дидактичних ігор, які майбутній педагог може використовувати в своїй практичній діяльності за фахом. До них ми можемо віднести:

Гра в гру – це особлива сфера людської діяльності, в якій людина не переслідує жодних цілей, крім отримання задоволення від прояву фізичних і духовних сил. Природа створила ігри для дітей, щоб повністю підготуватися до життя. Отже, вони мають генетичний зв'язок з усіма видами людської діяльності і виступають як специфічно дитяча форма знань, праці та спілкування, мистецтва та спорту. Звідси і назви ігор: навчальні, інтелектуальні, будівельні, комп'ютерні, музичні, художні, ігри-драматизації, рухливі ігри, спортивні ігри тощо.

Прийнято розрізняти два основних типи ігор: ігри з фіксованими, відкритими правилами та ігри з прихованими правилами. Прикладом першого типу ігор є більшість дидактичних, пізнавальних та рухливих

ігор, які також включають розробку інтелектуальних ігор, музичних ігор, веселих ігор та атракціонів.

Роль рольової гри пов'язана з другим типом. Правила в них існують опосередковано. Вони є в нормах поведінки відтворюваних персонажів: лікар не ставить собі термометр, пасажир не літає в кабіні пілота. Навчальні ігри відрізняються за змістом викладання, пізнавальною діяльністю дітей, діяльністю та правилами гри, організацією та стосунками дітей та їхньою роллю вчителя. Ці персонажі притаманні всім іграм, але з'являються самотійно в одних іграх, інші – в інших. Більше 500 навчальних ігор зазначено у різних збірниках, але чіткої класифікації ігор за типом немає. Часто ігри стосуються змісту навчання та виховання [22, с. 92]. Класифікувати їх за цими аспектами можна представивши такі види ігор:

- сенсорні навчальні ігри;
- ігри в слова;
- ігри про пізнання природи;
- про створення математичних уявлень тощо.

Іноді ігри посилаються на матеріал:

- ігри з навчальними іграшками;
- настільні та друковані ігри,;
- ігри в слова;
- псевдорольові ігри.

Традиційно існує кілька видів навчальних ігор, згрупованих відповідно до активності учнів.

- Подорожні ігри;
- Ігрові завдання;
- Ігри-засновники;
- Ігри-загадки;
- Ігри-бесіди (діалогові ігри).

Формування знань учнів можливе за допомогою активної гри.

Ігрові технології навчання – це особливий метод навчання, який передбачає засвоєння навчального матеріалу та змісту освіти, формує взаємодію педагога і студент за допомогою гри, а також допомагає знайти та отримати бажану ціль, тобто досягти певного результату [8, с. 458].

Гра для дитини – це сенс її життя в шкільному дитинстві. Це його втеча від страхів, поле бою, полігон фантазійних реалізацій, досягнень та успіхів, спосіб заспокоїтись та розвіяти емоції, а також здійснити свою уяву та мрії. Там на перший план виходять бажання, прагнення, почуття, думки та потреби дитини, в яких вона має можливість активно діяти у середовищі, в якому вона живе [7, с. 92]. Вони є потужним освітнім інструментом, тому що через ігри діти здобувають знання, збагачують свій досвід, розвивають навички та звички [14, с. 4].

Характерно, що в наш час діти, починаючи з початкової школи, дуже захоплюються комп'ютерними іграми, мобільними телефонами і дуже рідко займаються спортом та іграми на свіжому повітрі за власною ініціативою. Таким чином, розвивається неробство – діти більше сидять, вони менше грають у активні ігри на свіжому повітрі, що значно негативно позначається на формуванні мовленнєвих умінь [9, с. 175].

Під час активної гри діти також дізнаються про різні предмети, адаптуючи їх до своїх потреб та прагнень, в результаті чого вони розвивають уяву та творчі можливості. Це гра, яка дозволяє дитині розуміти оточуючих через себе і, навпаки, через іншого – розуміти себе [23, с. 9].

Формування знань учнів шляхом активної гри відбувається спокійно, повільно. Оскільки це цікава форма навчання, діти охоче беруть у ній участь. Важливо розуміти, що вчителю не потрібно використовувати більше одного виду гри, але різноманітність має бути

присутня. Ця форма надання знань повинна чергуватися з класичним способом навчання.

У зв'язку з переходом на нові Державні стандарти увага вчителів зосереджена на посиленні використання сучасних освітніх технологій, які допомагають забезпечити розвиток учнів. Невипадково саме це використовує передова технологія, щоб стати фундаментальним критерієм успіху вчителів.

Однією з таких технологій є проблемне навчання діалогу. А дидактична гра - як форма технології діалогу.

Гра має особливе значення в житті дітей молодшого шкільного віку. В даний час дидактика намагається знайти найефективніші методи навчання для активізації та розвитку пізнавального інтересу учнів до змісту освіти.

Гра має особливе значення в житті дітей молодшого шкільного віку. Л. Шацький, оцінюючи важливість цієї гри, писав: «Гра - це життєва лабораторія дитинства, дає той аромат, ту атмосферу молодого життя, без якої ця пора її була б марна для людства. У грі, цієї спеціальної обробки життєвого матеріалу, є саме здорове ядро розумної школи дитинства» [18, с. 24].

Гра — діяльність людини з моделювання іншого виду діяльності з розважальною чи навчальною метою[8, с. 248].

Під час гри у дітей формується звичка зосереджуватися, самостійно мислити, розвивати увагу, прагнути до знань. Ці діти не помічають, що вони вчаться: вони вчаться, запам'ятовують нове, орієнтуються у незвичних ситуаціях, поповнюють ідеї, концепції, розвивають уяву. Навіть найпасивніші діти включаються в гру з великим бажанням, зробіть все можливе, щоб не розчарувати своїх товаришів по команді.

З усіх різних видів ігор, які існують, навчальні ігри є найбільш освітнім процесом. Вони використовуються як один із способів викладання різних предметів у початковій школі, у тому числі ці ігри займають особливе місце на уроках математики. У нашій роботі ми широко використовуємо навчальні ігри.

Вимоги до результатів, структури та умов засвоєння основної програми базової загальної освіти в сучасній школі враховують вікові та індивідуальні особливості учнів на етапі базової освіти, самооцінку на рівні базової загальної освіти, освіти як основи всього подальшого навчання.

Дидактична гра (навчальна гра) – це вид діяльності, в якій діти беруть участь у навчанні. Дидактична гра, як і будь-яка гра, є самостійною діяльністю, яку виконують діти: вона може бути індивідуальною або колективною. Ця гра є цінним інструментом. виховуючи ефективну діяльність дітей, вона активізує психічні процеси, викликає у учнів яскравий інтерес до процесу пізнання. Діти прагнуть подолати значні труднощі, тренувати свої сили, розвивати навички та вміння. Це допомагає зробити всі навчальні матеріали захоплюючими, викликає задоволення учнів, створює радісну роботу, а настрій полегшує процес засвоєння знань. В іграх дитина спостерігає, порівнює, класифікує предмети за тією чи іншою ознакою, готує для них аналізи та синтези, робить узагальнення.

На відміну від ігор загалом, педагогічна гра виконує суттєву функцію – чітко визначену мету навчання та відповідні педагогічні результати, які можна обґрунтувати, чітко сформулювати та охарактеризувати навчальною та пізнавальною орієнтацією.

Через характер педагогічного процесу виділяють такі групи ігор:

- 1) освітні, навчальні, моніторингові, узагальнюючі;
- 2) пізнавальні, навчальні, розвиваючі;
- 3) репродуктивні, продуктивні, творчі;

4) комунікативні, діагностичні, психологічні тощо.

Крім представленої класифікації, є й інші причини, наприклад:

Через характер ігрової техніки в грі є:

1. Тематичні.
2. Ділянки.
3. Рольові ігри.
4. Бізнес.
5. Імітації.
6. Ігри-драматизації.

Для успішного навчання молодших школярів недостатньо знати ігрові класифікації. Гра, як і будь-який інший засіб, стає освітнім чинником і рушійною силою для розвитку навичок за певних умов. Головне - це ставлення вчителя до дітей, виражене хитрістю в грі. Це можна назвати позицією вчителя в грі. Це особливий стиль стосунки між вчителем та дітьми. Організація лише дитячого самоврядування стає ефективною, коли вчитель дотримується неявної або явної логіки ігрових відносин. Тому позиція вчителя змінює ігровий освітній фактор, що сприяє гуманізації стосунків «вчитель-учень». Маємо процес навчання та використання дидактичних ігор на практиці, дидактичні ігри класифікували за рівнем діяльності учнів (Див. Рисунок 1.1.).

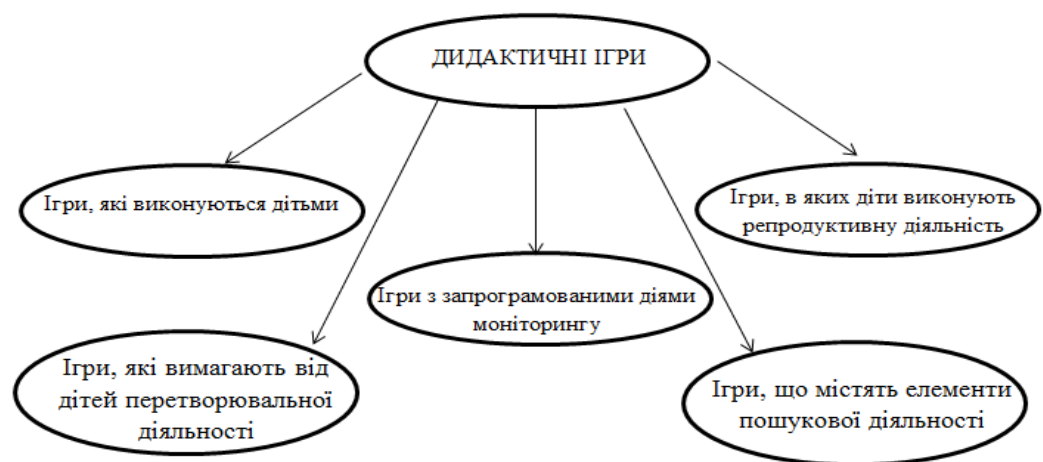


Рисунок 1.1. Класифікація дидактичних ігор за рівнем діяльності учнів.

Гра посідає одне з головних і найважливіших місць у системі роботи вчителя. Вона має на меті створити команду, розвинути комунікативні та організаторські здібності, створити сприятливі емоції та психологічний фон.

Навчально-ігрова технологія – це сукупність методів, прийомів і засобів організації освітнього процесу у формі різноманітних дидактичних ігор з чітко поставленою метою, відповідними завданнями й прогнозованим результатом, характеризується навчально-пізнавальною та виховною спрямованістю, сприяє активізації й підвищенню ефективності навчання шкільних предметів у початкових класах.

Під час гри діти вчаться застосовувати свої знання та навички на практиці, і як використовувати їх у різних умовах. Характер діяльності учнів залежить від місця гри на уроці, у системі уроків. Якщо гра служить для пояснення нового матеріалу, вона повинна мати практичні заняття для дітей з групами предметів або малюнками. При закріпленні матеріалу потрібно використовувати ігри, де використовуються правила, алгоритми. У більшість ігор варто додати елементи змагання, які також підвищують активність дітей у процесі навчання.

Як казав К. Ушинський: «Не вчіть дитину робити тільки те, що їй потрібно, але й те, чого вона не робить, це робиться для задоволення, для виконання своїх обов'язків, ви готуєте дитину до життя, але не всі обов'язків у житті смішні» [17, с. 17].

Ми дійшли висновку, що гра є сильним стимулом до навчання. Через гру активізується пізнавальний інтерес, оскільки в грі більше мотивів, ніж у навчальній діяльності. Дидактичні ігри приділяють увагу навчанню матеріалу, що дозволяє досягти кращого засвоєння матеріалу, якості та освіти.

Таким чином, гра є найбільш доступним видом діяльності для дітей, способом обробки вражень, отриманих від зовнішнього світу. У грі чітко проявляються особливості мислення та уяви дитини, її емоційність, активність, розвивається потреба у спілкуванні.

1.2. Підготовка вчителів до використання дидактичних ігор на уроках математики як науково-педагогічна проблема

Важливо формувати дані характеристики педагогічної діяльності в майбутніх учителів у процесі професійної підготовки. Професійна підготовка вчителя на думку О. Дубасенко – «це об'єктивно чинний процес навчання, опанування майбутнім педагогом професійних методичних та загальнопедагогічних знань, визначення належних навичок та умінь майбутніх фахівців під час педагогічної практики, розвиток у здобувачів вищої освіти самовдосконалення, самоосвіти ті самореалізації, отримання цілісності педагогічної практики та теорії, мобільності та фундаментальності, культуровідповідності та науковості професійних умінь та знань» [6].

Результатом професійної підготовки є готовність майбутнього фахівця здійснювати професійну діяльність. Спираючись на підходи, запропоновані О. Савченко [16, с. 1], вважаємо, що готовність майбутнього учителя до використання ігор на уроках математики для молодших школярів становить складне утворення, що включає усвідомлення здобувачами вищої освіти потреби і важливості вирішення цієї проблеми, знання психолого-педагогічних механізмів розвитку пізнавальної активності молодших школярів у процесі навчального процесу, володіння конкретними методиками проведення дидактичних ігор для молодших школярів у ході навчального процесу, уміння проаналізувати отримані результати, намітити корекцію подальших дій.

Ефективність процесу підготовки майбутнього вчителя початкової школи до використання ігор на уроках математики для молодших школярів значною мірою залежить від спеціально створених педагогічних умов.

Було припущено, що процес підготовки майбутніх учителів початкової школи до використання ігор на уроках математики в початковій школі буде ефективним за реалізації таких педагогічних умов: мотивація здобувачів вищої освіти до вивчення теоретичних аспектів розвитку та навчання молодших школярів на уроках математики за допомогою гри; доповнення змісту освітнього компонента «Загальна педагогіка» системою завдань, спрямованих на оволодіння майбутніми фахівцями практичними аспектами використання ігрових технологій на уроках математики для молодших школярів у навчальному процесі.

У сучасних педагогічних дослідженнях, пов'язаних з проблемами вдосконалення педагогічних систем, вдосконалення навчального процесу, одним із найцікавіших аспектів є визначення, обґрунтування та перевірка педагогічних умов, що забезпечують успіх дії.

Уміння вчителя подавати навчальний матеріал у формі гри спирається на добре структурований та структурований інтегрований процес навчання [11, с. 80].

Ефективне навчання – це мистецтво. У будь-якому мистецтві – живопис, скульптура, література - великі майстри, перетворюючи сировину (полотно, камінь, чорнило) у безцінне багатство людства, використовуючи, крім знань і навичок, основні інструменти. І алхімія, яка виробляється в цьому процесі, справді дивовижна для цих інструментів, вони часто здаються чимось надзвичайно простим і приземленим ззовні. Велике мистецтво завжди ґрунтується на володінні та застосуванні основних навичок [13, с. 9]. Тому дуже важливо

перетворювати уроки математики у справжній та цікавий світ науки за допомогою гри.

Поняття "гейміфікація» пов'язане насамперед з комп'ютерними іграми та навчанням у них. Однак гейміфікація в освіті – це елемент і технологія гри у навчанні та вихованні. Як підготувати гру-урок, не втрачаючи з виду навчальних завдань, у яких можуть допомогти онлайн-платформи, навчальні програми та комп'ютерні ігри.

Шкільна освіта спочатку передає елементи гри: за правильно виконане завдання учень отримує винагороду - хорошу оцінку, за помилки у вправах – «добре», погану оцінку, перехід з класу в клас можна порівняти з переходом від простого до більш складного рівня, а дошка пошани з портретами досконалих учнів нагадує про найкращих гравців з найбільшою кількістю балів.

Сьогодні навчання в школі сприймається як щось звичайне і не викликає емоцій у дітей, тоді як комп'ютер, рольові ігри та настільні ігри повністю поглинають його. Водночас, інтегровані з уроком принципи гейміфікації помітно підвищують мотивацію до навчання та рівень прихильності до вивчення нового для дітей, які ростуть в епоху комп'ютерних ігор. Такі уроки розвивають навички роботи в команді, сприяють засвоєнню складної інформації, сприяють кращому запам'ятовуванню матеріалу, навчаються використовувати шкільні знання в реальному житті.

Граючи, ви можете здійснити це за допомогою окремих моментів уроку, всього уроку та домашнього завдання. Ступінь використання принципів гейміфікації у навчанні різниться залежно від здібностей вчителя. Акробатика – коли вчитель перетворює цілу серію уроків вивчення розділів або навіть цілу річну програму на цю тему у захоплююче дослідження.

Кожен учитель повинен побудувати активну гру, щоб навчати учнів за планом.

Гра будується за певними етапами:

1. Підготовка. Учитель повинен вибрати гру, яка відповідає матеріалу навчальної програми та поставленим цілям. Від цього залежить дизайн плану, зміст, правила та хід гри. Початкове навчання часто несе основне навчальне навантаження.

2. Вступ до гри. Учитель визначає день гри, пояснює правила гри, визначає завдання для учасників, при необхідності дає завдання, які учні повинні підготувати самостійно, і розподіляє ролі.

3. Проведення гри. Гра повинна бути досить швидкою. На початку гри вам потрібно зацікавити своїх учнів, вона повинна бути «найважливішою», чекати чогось надзвичайного. Ентузіазм досягає свого максимуму десь посередині гри, хвилювання та зацікавленість учасників та зростання взаємодії.

Порівняння підходу до підготовки майбутніх вчителів початкових класів до активної діяльності у навчальному процесі в Україні та Польщі.

Маючи можливість практикуватися в українських та польських школах, можемо зазначити, що у Польщі є готова матеріальна база для проведення уроків, у польських школах учні мають більшу свободу та право самовиражатися у будь-якій формі за їх бажанням. Хоча не в усіх українських школах достатньо розвинена матеріально-технічна база, але українські вчителі намагаються навчити дітей не за радянськими методами, а проводять заняття вдаючись до сучасних технологій. Звісно, так відбувається не скрізь, а на більшій території України. Щороку рівень матеріально-технічної бази зростає в українських школах та вищих навчальних закладах. Діти отримують задоволення від використання нових способів подання навчального матеріалу. Вони хочуть змінюватися та співпрацювати з вчителями в новітніх форматах, наприклад використовуючи формат гри.

Якщо ми детально розглянемо польську та українську системи освіти, то побачимо як загальні, так і навіть протилежні моменти.

І в Польщі, і в Україні освітні програми використовуються у загальноосвітніх навчальних закладах. Цього мають дотримуватись усі навчальні заклади.

В Україні теми гри досі рідко використовуються у процесі навчання, тоді як у Польщі вона практикується протягом тривалого часу.

Інклюзивний освітній процес лише нещодавно вийшов на арену шкільного життя в Україні та утвердився у Польщі.

На практиці, в польській школі ми були приємно здивований, побачивши свободу для дітей: на перервах вони стрибають, як жаба, граються, їдять, розмовляють, бігають. Вони мають мало обмежень, і в той же час не перевищують поріг правил, моральних норм. Вони поважають один одного і вчителів. В українських школах цього поки що немає, але наші школи намагаються вийти на новий, новітній – європейський рівень освіти.

Якщо порівнювати надання вищої освіти в Польщі та Україні, то можна сказати, що Польща знаходиться попереду. В освітній програмі у першій з цих країн більшу увагу звертають саме на практичну підготовку майбутніх вчителів, коли у нашій державі особлива увага наділяється теоретичній частині. В вузах Польщі заняття проводяться так, щоб майбутній педагог запропонував ігри і всі присутні студенти грали. Це не тільки 3 пари на семестр, як буває в деяких вузах України, а на всіх практичних заняттях. Там вся початкова освіта будується на тому, щоб зацікавити дитину на отримання знань. В університетах Польщі звертають велику увагу на те, щоб навчити майбутніх вчителів початкової школи секретам використання ігор та їх проведення на усіх уроках, у тому числі й на уроках математики.

Усвідомлюючи істотну відмінність між польською та українською системами освіти, можна розраховувати лише на покращення ставлення уряду та Міністерства освіти України до питання надання школам матеріально-технічного забезпечення більш високого рівня та європейської заробітної плати для вчителів. Нам би дуже хотілося, щоб рівень української освіти ставав дедалі вищим.

1.3. Педагогічні умови підготовки майбутніх учителів початкової школи до використання ігор на уроках математики

Вивчення математики в початковій школі забезпечує оволодіння учнями системою математичних знань і навичок, необхідних у повсякденному житті та достатніх для того, щоб успішно засвоїти інші предмети і забезпечити наступність із основною ланкою школи. Ефективне навчання математики в початкових класах неможливе без пошуків нових шляхів активізації пізнавальної діяльності учнів. Школярі мають не лише засвоїти окреслену навчальною програмою систему знань з математики, також навчитися спостерігати об'єкти, процеси та явища, порівнювати їх, виявляти взаємозв'язок між математичними поняттями, діями, величинами та їх відношеннями, навчитися міркувати, користуватися математичною мовою, обґрунтовувати свої висновки.

Успішне вирішення таких завдань безпосередньо пов'язане з удосконаленням підготовки майбутніх учителів початкової школи, здатних до творчої праці та професійного розвитку, спроможних використовувати ефективні технології управління процесом розвитку математичних здібностей дітей, та розкрити їх творчий потенціал.

Зорієнтована на дитину початкова освіта прагне цілеспрямовано використовувати педагогічні технології, особливо ігрові, у навчально-

виховному процесі, оскільки вони мають великий педагогічний потенціал і найбільшою мірою створюють для учнів у школі комфортну атмосферу. Гра обов'язково побудована на інтересі і задоволенні, а тому навчаючись у грі, вона і не підозрює, що чомусь навчається. У грі вона не відчуває стомлюваності та знаходиться у позитивному емоційному стані.

Саме тому оволодіння майбутніми вчителями початкової школи ігровими технологіями є однією із умов успішної професійної діяльності. Їх організація вимагає від вчителя високого ступеня майстерності, своєрідного педагогічного мистецтва, які допоможуть дитині розкрити свої сили і можливості, відчути радість успіху від інтелектуальної творчої праці.

Аналіз досліджень та публікацій, що з'явилися нещодавно, свідчить про визнання таких проблем, як підготовка педагога до використання педагогічних технологій у професійній діяльності, його готовності до творчого освоєння нововведень, про посилену зацікавленість науковців та практиків до вивчення проблеми творчого зростання майбутніх фахівців. Проблема професійної підготовки майбутніх учителів досліджується досить активно у педагогічній науці.

Проблемі з'ясування змісту поняття «технологіям навчання» наділили увагу як зарубіжні (М. Кларін, В. Беспалько, В. Монахов, І. Лернер, Г. Селевко та ін.), так і вітчизняні дослідники (С. Бондар, В. Бондар, Д. Дегтярьов, О. Максимов, С. Гончаренко, А. Нісімчук, О. Савченко, О. Пехота, П. Сікорський, Г. Сазоненко, С. Сисоєва та ін.).

Дослідженням проблеми гри та її використання у процесі навчання займалися багато науковців як вітчизняної так і зарубіжної педагогіки, зокрема можна зазначити таких вчених як: Платон, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, Ж. Піаже, Дж. Дьюї, Ж. Декролі, С. Рубінштейн, К. Ушинський, О. Леонтьєв, Д. Ельконін, А. Макаренко, Л. Виготський,

В. Сухомлинський, Л. Хоружа, О. Савченко, Н. Кудикіна, Н. Бібік та інші.

Ми проаналізували програму ОПІ спеціальності 013 Початкова освіта та з'ясували, що немає окремого курсу вивчення дидактичних ігор на уроках в початковій школі хоча це є нагальною потребою задля реалізації реформи Нової української школи та надання школярам знань в доступній та цікавій для них формі.

Шляхи, умови та прийоми використання ігрових методів, які сприяють ефективному засвоєнню учнями початкової школи математичних знань, окреслили М. Богданович, Л. Кочіна, Г. Лищенко, О. Митник та ін.

До педагогічних умов підготовки майбутніх учителів початкової школи до використання ігор на уроках математики ми можемо віднести наступні:

- створення відповідного освітнього середовища за умов використання спецкурсу «Ігри на уроках математики в початковій школі»;
- формування мотиваційної готовності майбутнього фахівця до використання технології ігрового навчання;
- збагачення здобувачів вищої освіти системою понять і теоретичних знань, що розкривають суть, структуру дидактичних ігор, систематизація уявлення щодо цілей та особливостей технології використання їх у навчальному процесі, опанування її основними елементами.

Задля втілення в реальність першої педагогічної умови потрібно було створити спецкурс «Ігри на уроках математики в початковій школі» (див. Додаток Б) та впровадити його у навчальний процес здобувачів вищої освіти.

Реалізація наступної педагогічної умови передбачає те, що навчаючи студентів процесу використання педагогічних ігор на уроках

математики вкрай необхідно сформувати мотиваційну складову для використання майбутнім фахівцем цих елементів під час занять з молодшими школярами, оскільки вироблення установки на це не менш важливе, ніж розвиток умінь використання самих ігор.

Важливою умовою ефективної підготовки майбутніх учителів початкової школи до застосування ігрових технологій навчання на уроках математики є збагачення їх системою понять і теоретичних знань, що розкривають суть, структуру дидактичних ігор, систематизація уявлення щодо цілей та особливостей технології використання їх у навчальному процесі, опанування її основними елементами.

Ефективність викладання математики в початкових класах не можлива без пошуків нових шляхів забезпечення високої навчальної діяльності молодших школярів. Інтерес до цієї проблеми стимулює поглиблення досліджень проблеми застосування ігрових технологій у навчально-виховному процесі, зокрема: чіткого визначення сутності дидактичної гри, її місця на уроці в початковій школі, переосмислення педагогічних можливостей, доцільного поєднання з іншими педагогічними засобами тощо.

Ще Я. Коменський намагався знайти такий порядок навчання, при якому воно здійснювалось за єдиними законами людської природи. З часів Коменського здійснено немало спроб зробити навчання на добре налагоджений механізм. Пошуки продовжуються і донині. В сучасних умовах проводяться пошуки таких дидактичних підходів, які б могли перетворити навчання в свого роду технологічний процес з гарантованим результатом [16, с. 80], мова йде про застосування педагогічних технологій у навчальному процесі.

У сучасній психолого-педагогічній літературі словосполучення «педагогічна технологія», «технологія навчання», «освітні технології», «технології в навчанні», «технології в освіті» – широко

використовуються в психолого-педагогічній палітрі і мають багато формулювань, залежно від того, як автори уявляють структуру і компонента освітнього процесу.

Під педагогічною технологією, насамперед, розуміється система найбільш раціональних способів досягнення педагогічної мети, наукова організація навчально-виховного процесу, що визначає найбільш раціональні й ефективні способи досягнення кінцевих освітньо-культурних цілей.

До структури технології навчання входять: концептуальна основа; змістова частина (цілі навчання, зміст навчального матеріалу); процесуальна частина (організація навчального процесу, методи і форми навчальної діяльності учнів та вчителів – управління навчальним процесом, діагностика навчального процесу).

У педагогічній технології повинні бути всі ознаки системи: логіка процесу, взаємозв'язок усіх частин, цілісність [2, с. 132].

Педагогічна технологія повинна задовольняти деяким основним методологічним вимогам, критеріям технологічності (Рис.1.3.1.)



Рис1.3.1. Методологічні вимоги до педагогічної технології.

Яскравими прикладами сучасних технологій навчання є такі: модульно-розвивальна (А. Фурман, О. Гуменюк, В. Мельник), модульно-рейтингова (В. Бондар, Л. Глоба, М. Громкова, Є. Сковін); технології

перспективно-випереджувального навчання з використанням опорних схем при коментувальному управлінні (С. Лисенкова); технології навчання інтенсифікації навчання на основі схемних і знакових моделей навчального процесу (В. Шаталов); технології навчання розвивального навчання (Д. Ельконін, В. Давидов, Л. Занков); технології навчання рівневої диференціації (М. Гузик та ін.); технології індивідуалізованого навчання (І. Унт, В. Шадриков та ін.); технології навчання життєтворчості (І. Єрмаков, Л. Сохань); технології навчання кооперованого навчання (Г. Сазоненко), технології навчання колективного навчання (А. Рівін, В. Дяченко) та ін. Перелічені технології є незначною частиною педагогічних пошуків вчених і практичних працівників з реформування традиційного педагогічного процесу [8, с. 815].

У контексті орієнтації освіти на «дитиноцентризм» та конструктивних зрушень педагогічного мислення щодо реалізації навчання в початковій школі як цілісного творчого процесу, першорядного значення набуває створення у школі сприятливих умов для застосування ігрових технологій для учнів різних вікових категорій, яка природньо забезпечує саморозвиток дитячої особистості, актуалізацію внутрішнього творчого потенціалу учнів [12, с. 83].

Вирішення широкого спектру завдань підготовки здобувачів вищої освіти до використання ігрових технологій на уроках математики в початковій школі потребує відповідної підготовки майбутніх учителів у вищому педагогічному навчальному закладі.

Психолого-педагогічні особливості формування творчої особистості студентів, зазначені вище якості, які є сукупністю всіх педагогічних здібностей, але на більш високому, творчому рівні; врахування мети і завдань дослідження дали змогу теоретично обґрунтувати та практично перевірити систему підготовки майбутніх

учителів початкових класів до розвитку математичних здібностей молодших школярів.

Ефективність професійної підготовки майбутніх учителів до розвитку математичних здібностей молодших школярів багато в чому залежить від мети і змісту системи навчання в педагогічному вузі. Зміст системи підготовки майбутніх педагогів передбачав розв'язання такого основного завдання: створити при вивченні дисциплін математичного циклу такі організаційно-педагогічні умови, які забезпечать якісну підготовку до розвитку математичних здібностей молодших школярів у процесі вивчення математики.

Досліджуючи готовність майбутнього учителя до використання ігрових технологій на уроках математики в початковій школі ми пов'язуємо етапи такої готовності з відповідними курсами навчання студентів, насамперед з курсом «Методика викладання освітньої галузі «Математика», в основі якого лежить ідея інтеграції математичних, педагогічних, психологічних і методичних знань. Складний механізм цієї інтеграції обумовлений тим, що методичні знання, представлені у вигляді ідей, положень, технологій, опису, рекомендацій, прийомів, видів навчальних завдань, включають в себе: зміст математичних понять, властивостей, способів дій; закономірності процесу навчання і виховання; психологічні особливості розвитку дитини і засвоєння ним знань, умінь і навичок. Чим краще вчитель усвідомлює цей зв'язок, тим вище рівень його методичної підготовки, тим ширше його можливості у здійсненні творчої методичної діяльності; органічного зв'язку курсу «Методика викладання освітньої галузі «Математика»» з курсом «Математика в початковій школі», який безпосередньо виходить на практику навчання молодших школярів математики.

Отже, підготовка майбутнього вчителя початкових класів до використання ігрових технологій на уроках математики в початковій школі готує його до професійної діяльності, вміння зацікавити учнів та

подати матеріал у незвичному форматі. Стимулює здобувачів вищої освіти до самостійної роботи та здійснення наукових досліджень в цій галузі, розвиває творчі здібності та самореалізації майбутнього педагога.

РОЗДІЛ II.

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ ПЕДАГОГІЧНИХ УМОВ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ДО ВИКОРИСТАННЯ ІГОР НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

Розділ II нашої кваліфікаційної роботи стосується методології дослідження.

Методологія – це наука про методи дослідження, які застосовуються до якоїсь науки чи наук [21, с. 13].

Методологія педагогіки – це вивчення методів, що зосереджуються на внутрішніх механізмах, логіці розвитку та організації педагогічного процесу. Методологія базується на наукових уявленнях, що визначають зміст усієї педагогічної діяльності, методах особистісного та професійного самовизначення суб'єктів педагогічної науки в постійно мінливій соціокультурній ситуації.

Відповідно до системного підходу, система має деякі особливості, зокрема:

- цілісність, коли властивості цілого не зводяться до механічної суми всіх його елементів, кожен елемент має своє місце і функції в системі;
- структурні, де планування визначається не тільки особливостями окремих елементів, а й властивостями всієї конструкції;
- ієрархія, де окремий системний елемент можна вважати незалежною підсистемою;
- взаємозалежність між системою та середовищем, у якому система функціонує та розвивається у взаємодії з навколишнім середовищем; багато описів.

Підхід до систем освіти повинен бути цілісним. Педагогічна система не може нав'язувати методи поведінки та розвитку. Необхідно вибрати та активно стимулювати один із можливих варіантів за певних умов, розраховуючи на процес самоуправління.

Методологія нашого дослідження включає інформацію, яка починається з визначення предмета та мети дослідження, до вибору методів та прийомів дослідження.

2.1. Критерії, показники і рівні сформованості готовності майбутніх учителів до використання ігор на уроках математики у початковій школі

На необхідність визначення системи критеріїв з метою оцінки ефективності складових педагогічного процесу вказується у науково-методичних працях М. Боритка [3, с. 156], С. Гончаренка, Є. Михайличева, П. Образцова, В. Симонова, О. Субетто та ін. Крім цього, у педагогічній теорії і практиці вченими наголошується на взаємозв'язку понять «критерій» та «показник».

У дослідженні вважаємо за доцільне дотримуватися наукової позиції А. Батаршева, який вважає, що за змістом поняття «критерій» є ширшим, ніж «показник», адже ступінь вияву, якісна сформованість, визначеність критерію виражаються конкретними показниками [1, с. 98].

Одним із важливих завдань констатувального етапу педагогічного експерименту було визначення рівнів сформованості у майбутніх учителів початкових класів досліджуваної якості та відбір критеріїв їх вимірювання. Поняття «критерій» (від грец. criterion – засіб для судження) в енциклопедичній літературі розглядається як «ознака, на підставі якої проводиться оцінка, визначення або класифікація чогонебудь; мірило оцінки» [8, с. 713]. У педагогіці критерії якості

навчальної діяльності тлумачаться як сукупність ознак, на основі яких здійснюється оцінювання умов, процесу і результату навчальної діяльності, що відповідають поставленим цілям.

На констатувальному етапі педагогічного експерименту за розробленими критеріями і показниками нами було визначено рівні та проаналізовано стан професійної підготовки вчителів початкових класів, у тому числі їхньої готовності до розробки і застосування навчально-ігрових технологій у професійній діяльності.

На основі аналізу численних педагогічних досліджень, а також з урахуванням сутності поняття «готовність» і змісту її структурних компонентів, для оцінки рівня сформованості досліджуваного явища нами виділено такі критерії:

1. Мотиваційний – характеризує мотиви і рівень сформованості інтересу до педагогічної діяльності у початковій школі та самооцінку студентів рівня готовності до розробки і застосування навчально-ігрових технологій.

2. Когнітивний – визначає рівень загальнопедагогічних, методичних і спеціальних (ігротехнічних) знань і володіння педагогічними цінностями.

Рівень сформованості знань, що складають основу формування у студентів готовності до застосування навчально-ігрових технологій, розкривається через сукупність показників, зокрема таких, як: обсяг знань (повнота, глибина, міцність) та їх осмисленість (самостійність суджень, постановка проблемних питань); обсяг і якість знань; адекватність, об'єктивність, систематичність, міцність і свідомість.

З урахуванням цих та інших досліджень показниками для визначення рівня сформованості знань майбутніх учителів, необхідних для розробки та застосування навчально-ігрових технологій, нами були обрані такі: повнота (відповідність вимогам професійної діяльності, стандарту вищої освіти); системність (узгодженість знань між собою);

осмисленість (суб'єктивна значущість, самостійність суджень, постановка проблемних запитань).

3. Операційний – відображає рівень сформованості загальнопедагогічних, методичних і спеціальних (ігротехнічних) умінь.

На основі аналізу цих та інших досліджень нами виокремлено такі показники за операційним критерієм: правильність і самостійність у виконанні дій; здатність їх перенесення на інші види діяльності; ступінь самостійності при моделюванні професійної діяльності.

2.2. Програма дослідно-експериментальної перевірки

На сучасному етапі розвитку технологій, вони все частіше намагаються полегшити життя кожному. Це допомагає учням та студентам вивчати предмети, але знання, отримані у формі гри, залишаються набагато міцнішими та надійнішими у пам'яті. Сучасні учні хочуть бачити цікаві уроки. Вони більше не будуть здивовані презентацією та переглядом навчальних фільмів. Вони вимагають постійного вдосконалення методів та засобів надання інформації. Свіжий потік повітря може перетворитися на різноманітні ігри. Тому дуже важливо підготувати здобувачів вищої освіти педагогічних факультетів до використання ігрових технологій на уроках математики в початковій школі.

Для проведення цього дослідження ми запросили пройти попереднє анкетування (див. *Додаток А*) студентів 4-го курсу педагогічного факультету, Херсонського державного університету «Досліджувальна група 1» (далі: ДГ1) та «Досліджувальна група 2» (далі: ДГ2). Все, що відбувалося нашому експерименті було анонімно по відношенню до наших студентів. Цей зріз знань ми провели на базі ХДУ після занять методом анкетування (див. *Додаток А*).

У двох досліджуваних груп здобувачів вищої освіти четвертого курсу педагогічного факультету ХДУ виявився приблизно однаковий рівень знань та вмінь як використовувати ігри на уроках математики в початковій школі. Потім студентам ДГ1 були запропоновані заняття за спецкурсом «Ігри на уроках математики в початковій школі» (див. Додаток Б). Заняття проводилися у вигляді додаткових занять, на яких розповідалося, що і як можна використовувати задля правильного використання ігрових технологій в початковій школі. Такі заняття проходили в позаучбовий час для бажаючих з цієї групи, один раз на тиждень.

Після 5 таких занять студенти обох досліджуваних груп пішли на практику до шкіл.

Ми вирішили поспостерігати та провести дослідження на базі Олешківської гімназії, міста Олешки, Херсонської області. Саме туди на практику прийшли дві студентки. Одна з ДГ1, а інша з ДГ2. Вони потрапили до 2-А та 2-Б класів відповідно. Було обумовлено, що студентка з ДГ1 буде використовувати під час занять математики у 2-А класі ігри. А інша буде проводити у звичному режимі заняття. Після 1,5 місяців практики порівняємо результати успіхів у 2-А та 2-Б класах і зможемо вказати чи дійсно підготовка здобувачів вищої освіти до використання ігор на уроках математики в початковій школі є дуже важливою і приносить гарний результат.

Ми будемо обстежувати дітей із класу гімназії номер один у Олешках, Ангельса 123, Україна. Загалом у гімназії 758 учнів, тоді як у другому А класі навчається 30 учнів.

Вчитель 2-А класу – Міщенко Надія Іванівна. Їй 65 років. Її педагогічний стаж – понад 43 роки. Її педагогічна техніка – це збірник теорії та практики, зроблений доступним для учнів способом. Один із можливих способів надавати інформації – проведення дидактичних ігор на уроках, але вона не користується цим способом.

Також, коли проходили виробничу практику у наступному семестрі у ЗОШ I-III ступенів №28 імені О.С. Пушкіна у 3-А класі ми провели подібний експеримент. Але цього разу для порівняння слугували: я, яка була підготовлена до впровадження математичних ігор, та нещодавно почавший свою роботу в школі вчитель - в паралельному 3-Б класі. В цьому класі в період мого знаходження там проходило вивчення таблиці множення за програмою. Але їм давалося складно вивчення її. Тому ми провели за зразком описаного нижче детально в цій кваліфікаційній роботі (на базі минулорічного дослідження у 2-А класі Олешківської гімназії) дослідження з порівнянням рівня знань 3-А класу (в навчальний процес де ми ввели ігри на уроках математики задля запам'ятовування і засвоєння таблиці множення), та 3-Б класу (де відбувалося навчання у звичному режимі без змін). Результати проведеного експерименту з самим процесом дослідження, порівняння рівнів отриманих знань за один місяць на уроках математики з використанням ігрових технологій у 3-А, та звичайному проведенні занять у 3-Б опубліковані у збірнику наукових праць студентів «Магістерські студії» [6].

Можемо підсумувати стосовно школи №28 ім. О.С.Пушкіна, що молодий вчитель, який був не підготовлений до використання ігор на уроках математики не включав їх в навчальний процес. Через це дітям було складніше швидко та якісно здобувати знання на уроках.

З цього ми можемо зробити висновок, що дуже важливо надавати знання з використання ігор на уроках математики в початковій школі в університеті заздалегідь, щоб пішовши працювати по своїй спеціальності вони змогли надати матеріал в зрозумілій для учнів формі, яка допоможе швидше запам'ятати та засвоїти шкільний матеріал.

Організація та процес проходження практики студентками ДГ1 та ДГ2 на базі в Олешковській гімназії No1 у 2-А класі відбувалися в

присутності досвідченого вчителя. Учитель 2-А має 40 -річний стаж. У цьому класі 30 дітей: 14 хлопчиків та 16 дівчаток.

У паралельному 2-Б класі навчалося 29 учнів під керівництвом вчителя, який має 10 років педагогічного стажу. В обох класах не використовувалися ігри на уроках математики для досягнення дидактичної мети. Все відбувалося сухо та дуже звично для дітей.

Під час навчання студентка з ДГ1 стежила за своїм 2-А класом, а на початку та в кінці дослідження проводили зріз знань, щоб бути в курсі середнього рівня знань та вмінь, як у 2-А класі, так і в класі Б. А студентка з ДГ2 проводила спостереження у 2-Б класі, а пізніше проводила уроки у звичному форматі, але без використання ігрових технологій в навчальному процесі. Увесь час студентка з ДГ1 проводила активні ігри та цікаві заняття з учнями класу А. Використовувалися інтерактивні методи роботи.

Під час занять діти охоче йшли на контакт. Оскільки вчителька звикла викладати так само, як відбувався навчальний процес у Радянському Союзі. Вона рідко проводила інтерактивні уроки. Діти були приємно здивовані новою формою діяльності, яку студентка з ДГ1 запропонувала: проведення загальноосвітнього процесу не лише у звичній формі, а й у формі гри.

Ми розробили практичні аспекти використання гри студенткою з досліджуваної групи 1 під час навчання молодших школярів 2 класу Олешківської гімназії №1.

Коли студентки проходила виробничу практику (два місяця) у гімназії в Олешках, вони помітила, що вчитель рідко проводить ігри з дітьми.

З цих рідкісних ігор під керівництвом вчителя, які були запроваджені класними керівниками других класів ми можемо виділити: мікрофон (коли діти в кінці уроку говорять те, що їм

запам'яталося і подобається) та ігри від час перерви (але не навчальні самі по собі).

У щоденному моніторингу перебігу занять у класах А та Б ми проводили опитування серед учнів щодо їх ставлення до занять. Ми також проводили педагогічну монографію, відстежуючи успіхи, невдачі, досягнення учнів у класі, їх зовнішній вигляд та активність на уроці.

З самого початку ми попросив учителів та психолога розповісти про цей клас. Вони повідомили нам, що діти не підкоряються, їх важко утримати, вони гіперактивні. Ми попросили проаналізувати шкільну документацію, нам вдалося це перевірити. Хоча у другому класі немає оцінювання, роботи вказують на головні успіхи, сильні та слабкі сторони дітей.

Дивлячись на дітей, ми зрозуміли, що вони однаково обдаровані як класами А, так і Б, розумні, але трохи гіперактивні. Їм було важко сидіти протягом всього уроку, деякі з них просили сходити в туалет, щоб не сидіти на уроці, коли вони втомилися. Діти могли спокійно сидіти лише 15 хвилин. Потім їм ставало нудно.

Ми попросили учнів 2-х класів А і Б вдома заповнити роздруковані анкети (див. Додаток В). Наступного дня діти з двох паралельних класів принесли до школи заповнені анкети. Деякі профілі підписані, інші – ні. Але це не вплинуло на результат. 30 учнів другого класу та 29 учнів другого класу Б пройшли анкетування.

Дані опитування:

1- Ви навчаєтесь у другому класі?



Рис.2.2.1. Діаграма 1

2- Чи любиш ти вчитися?

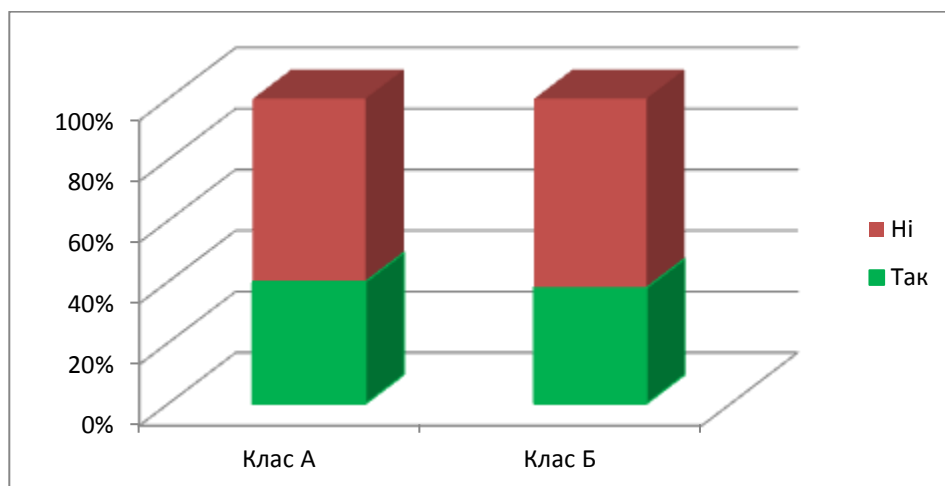


Рис.2.2.2. Діаграма 2

3- Ти хочеш ходити до школи?

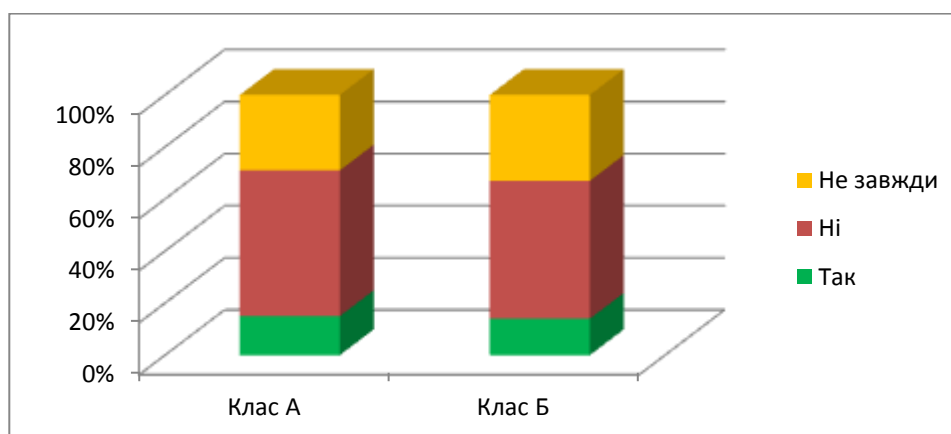


Рис.2.2.3. Діаграма 3

4- У вас є друзі в школі?

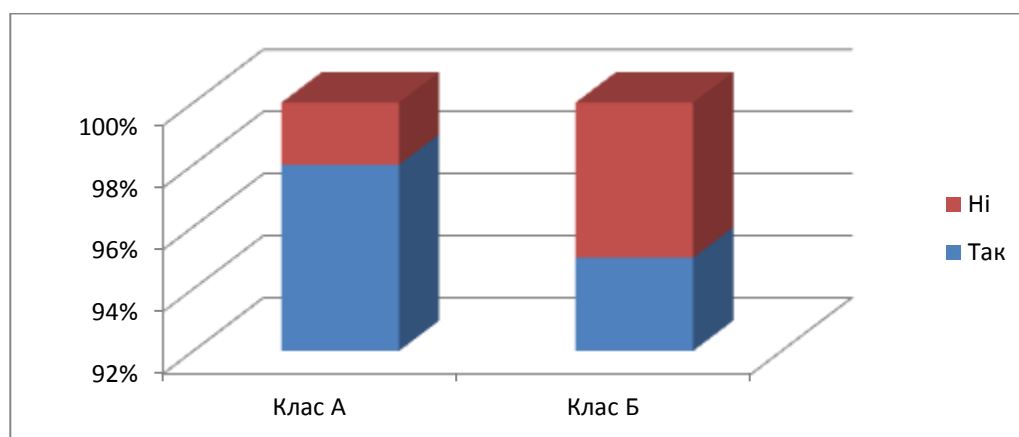


Рис.2.2.4. Діаграма 4

5- Якщо у вас є друзі, скільки їх є?

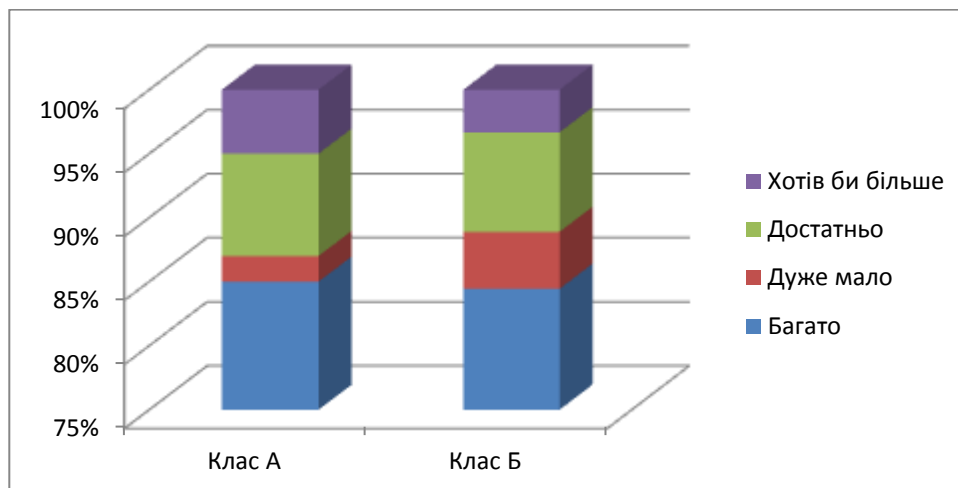


Рис.2.2.5. Діаграма 5

6- Який твій улюблений предмет?

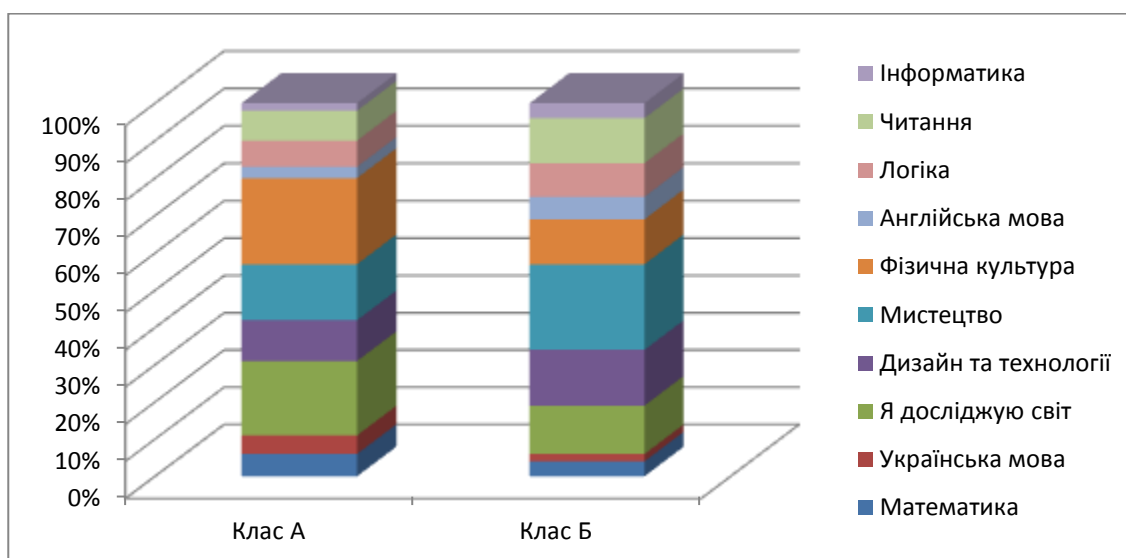


Рис.2.2.6. Діаграма 6

Більшість учнів перевірених класів обрали дисципліни, пов'язані з творчим вираженням їхніх умінь.

7 – Що вам подобається на цьому уроці?

Їх вибір був обґрунтований тим, що на уроках природознавства вони важкі і нудні. Вони люблять виконувати завдання з творчістю і виконувати себе. Під час цих занять вони намагаються вчитися, граючи.

8 – Ви хочете змінити заняття?

А в класах А та В діти писали, що хочуть, щоб уроки були цікавішими, а не нудними. Вони також хочуть працювати не тільки з підручниками та зошитами, а й з комп'ютерами.

9 – Чим ти любиш займатись у вільний час?

У вільний час найбільша кількість дітей із задоволенням грає в ігри, дивиться мультфільми, малює та складає цеглинки LEGO.

Підводячи підсумок пройденого тесту, можемо сказати, що діти мало цікавляться навчанням, тому що це нудно, одноманітно і нецікаво для них.

Дивлячись на уроки протягом перших кількох днів практики та проаналізувавши заповнену дітьми анкету, ми зрозуміли, що потрібно щось змінити.

Ми запропонували учителю 2-А класу виправити це та запровадити елементи гри у навчальний процес, щоб краще засвоїти навчальний матеріал. Вона запропонувала студентці з ДГ це зробити. Ми погодилися. Разом ми вирішили розробити план впровадження ігор у навчальний процес, залишившись після уроків разом за студенткою з ДГ1 та вчителем.

Підготовка обладнання в контексті використання ігор для навчання у 2-А класі Олешківської гімназії No1 майбутніми вчителями початкових класів.

Коли студентка з ДГ1 намагалася придумати цікаві завдання у формі ігор, перед нею виникли деякі труднощі: у класі не вистачало сучасного обладнання (немає телевізора, проектора, інтерактивної дошки), мало іграшок.

Тому деякі ігри, які вона створювала за допомогою електронних платформ було складно продемонструвати. Вона підготували ці ігри та розібрали на нашому ноутбучі. Це виявилось не зовсім практичним, адже учні 2-А класу (в якому вона практикувалася), які сиділи за

останніми партами, бачили екран погано. Їй довелося пересадити їх ближче. Для інших видів ігор ми привозили іграшки з дому.

Наприклад, вона представила опитування домашнього завдання, яке потрібно перевірити усно за допомогою інтерактивної вправи «мікрофон», граючи журналістів та знаменитостей.

Учитель дав їй можливість проводити три–чотири уроки (у розкладі п'ять уроків на день) на день. Студентка з ДГ1 намагалися придумувати і проводити для учнів 2-А класу незвичні уроки в новому форматі.

Ми проводили уроки математики на свіжому повітрі, а також відвідували виставки комах та відвідували краєзнавчі музеї, де придумували завдання на вивчення матеріалу другого класу з математики у цікавій для дітей формі. Діти були в захваті від незвичних уроків. Учні 2-А класу попросили студентку з ДГ1 проводити заняття ще частіше. Вони бігли з дому до школи щоранку, щоб вчитися.

Дівчина з досліджуваної групи 1 створили елементи уроку на веб-сайті: <https://learningapps.org/myapps.php>.

Звичайно, на уроках ми використовував активні ігри. Очі дітей палали від радості, коли вони грали в ігри на свіжому повітрі, і водночас це був урок. Для них це було абсолютно новим, невідомим і дуже цікавим.

Під час проведення цього експерименту ми підготували і провели з дітьми 2-А класу виставу лялькового театру, присвячену темі «Додавання у межах 100». Діти охоче брали активну участь у виставі особисто.

Ми були приємно здивований тим, що учні другого А класу були дуже активними у заходах направлених на вивчення математичних тем, які ми намагалися вести весело. Їм не було нудно, вони не хотіли

якнайшвидше повертатися додому, але прагнули показати свої знання та можливості.

Разом ми створювали карти планів на майбутнє, аналізували важливі та складні теми у доступній формі.

Звісно, був складний для розуміння дітей матеріал. Який навіть у формі гри не одразу запам'ятовувався школярам у досліджуваному 2-А класі. Але діти відчували доброту, відкритість та цікавий спосіб подання матеріалів, і вони ловили інформацію на льоту. Будучи практикантом, студентці було дуже цікаво спробувати себе в ролі вчителя і отримати щастя відчувши любов та віддачу учнів.

Ми повторили анкетування (*Див. Додаток В*) наприкінці навчального періоду в класах А і Б. Ми провели увесь період практики у формі гри лише у другому А класі. Нам сподобалися кінцеві данні останньої анкети: діти класу А хотіли ходити до школи на уроки, мали більше друзів, більше хобі. На уроках їм більше не нудно. У класі Б нічого не змінилося. Показники у класі Б були точно такими ж, як і на самому початку моєї практики. Також ми провели тестування з пройдених нами тем у ці двох паралельних класах. Рівень знань учнів 2-А класу був значно кращий, ніж у 2-Б класі у процентному співвідношенні – на 35% вищий, там діти набагато краще засвоїли матеріал та вміли розв'язати поставлені перед ними завдання.

Учні другого А класу полюбили такі предмети, як математика, інформатика, українська мова, логіка та англійська, хоча раніше вони були проти занять з цих навчальних предметів.

Результатом і гордістю для нас стали їхні академічні досягнення. Їх досягнення були не надто сильними на початку проведення експерименту. Вони часто відволікалися, не були зосереджені, і саме дослідження для них було важким. Наприкінці практики картина змінилася: вони почали бути задоволеними і щасливими перебуваючи у класі, колектив дітей із різних, окремих людей став однією великою,

об'єднаною сім'єю. У той час, коли у другому класі абсолютно нічого не змінилося, хоча студентка з ДГ2 проводила там уроки, але у звичному для дітей форматі.

2.3. Аналіз результатів дослідно-експериментальної роботи

Після завершення шкільного експерименту ми можемо вказати, що студентка педагогічного факультету ХДУ з досліджувальної групи 1 продемонструвала гарний рівень володіння та вміння застосовувати ігор на уроках математики.

Для дослідження проблеми підготовки майбутнього вчителя до використання ігор на уроках математики в початковій школі започатковано педагогічний експеримент, що складався з двох етапів: констатувального, формувального. Для проведення експерименту було взято 2 групи студентів – майбутніх вчителів педагогічного факультету Херсонського державного університету 4-го курсу: досліджувана група 1(експериментальна): 401-441 та досліджувана група 2(контрольна): 421-431-451.

На констатувальному етапі дослідження відбулося анкетування студентів ДГ1 та ДГ2, які навчалися за однакових умов і працювали з викладачами однакового рівня кваліфікації. Задля цього було розроблено анкету, яку пройшли студенти з обох груп.

Після проходження ДГ1 нашого спецкурса «Ігри на уроці математики в початковій школі» здобувачі вищої освіти вже теоретично озброєні пішли на виробничу практику до шкіл. В одну з гімназій Херсонської області, міста Олешки пішли дві студентки педагогічного факультету ХДУ з двох різних досліджувальних груп і потрапили до паралельних других класів з однаковим рівнем знань, умінь та навичок. Дівчина з ДГ1 проходила практику у 2-А класі, де упродовж практики використовувала ігри на уроках математики. А дівчина з ДГ2 проходила

виробничу практику у 2-Б класі не використовуючи ігрові технології на уроках математики.

Після завершення проходження виробничої практики ці дві студентки провели зріз знань з пройдених тем на уроках математики та роздали заповнити учням анкети (*див. Додаток В*), які ще на початку школярі заповнювали. У дітей з 2-А класу виявився більш високий рівень знань та бажання ходити до школи, ніж у дітей з 2-Б класу де рівень залишився незмінним, як показав зріз знань та заключне анкетування.

Провівши цей експеримент ми можемо зазначити, що дійсно проходження спецкурсу «Ігри на уроках математики в початковій школі» має велике значення для підготовки майбутнього вчителя початкової школи.

Ми розробили методичні рекомендації щодо використання дидактичних ігор на уроках математики при підготовці майбутніх учителів до використання під час проведення уроків математики дидактичних ігор.

Дуже важливо проводити ігри, створювати ігрові ситуації на кожному уроці. Це особливо стосується І класу – перехідного періоду, коли учні ще не звикли до тривалої напруженої діяльності. Вони можуть швидко стомлюватися, притуплюється їхня увага, набридає одноманий процес. Тому гра має ввійти в практику роботи вчителя як один з найефективніших методів організації навчальної діяльності першокласників.

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

1. Готовність учнів до участі в грі. (Кожний учень повинен засвоїти правила гри, ясно усвідомити її мету, послідовність дій, кінцевий результат, мати потрібний запас знань для участі у грі).

2. Забезпечення кожного учня необхідним дидактичним матеріалом.
3. Чітка постановка завдання гри. Пояснення гри – зрозуміле, чітке.
4. Складну гру слід проводити поетапно, поки учні не засвоять окремих дій, а далі можна пропонувати всю гру і різні її варіанти.
5. Дії учнів слід держати під контролем, своєчасно виправляти, оцінювати й спрямовувати.
6. Не можна допускати приниження гідності дитини (образливі порівняння, оцінка за поразку в грі, глузування тощо).

Гру можна пропонувати на початку уроку (усна лічба, повторення матеріалу, який буде опорою уроку; з'ясування і приведення в систему цінностей, набутих завдяки спостереженням навколишньої дійсності). Ігри, що пропонують на початку уроку, мають збудити думку учня, допомогти йому зосередитись і виділити основне, найважливіше, спрямувати увагу на самостійну діяльність. Інколи гра може бути ніби фоном для побудови всього уроку. Коли ж учні стомлені, їм доцільно запропонувати рухливу гру. Наприклад, встати в кожному ряді учням, що займають парні місця, а потім навпаки – тим, що займають непарні (прямок розміщення місць доцільно щоразу змінювати, щоб кожний учень сам визначав парне чи непарне його місце, а не діяв механічно). Проте слід пам'ятати, що окремі ігри занадто збуджують емоції дітей, надовго відвертають їхню увагу від основної мети уроку. Адже діти в цьому віці ще не вміють керувати своїми емоціями, переключати увагу, зосереджуватись у потрібні моменти. Саме через це ігри, пов'язані з сильним емоційним збудженням, слід проводити лише в кінці уроку, на етапі розвитку математичних знань учнів. Ми проводили дидактичні ігри і на етапі первинного закріплення знань.

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 наполегливості, самостійності, кмітливості тощо.

Оскільки гра має проводитись систематично, вчитель повинен продумати все до найменших деталей, а саме:

1. Доцільно створити умови для проведення постійних ігор-змагань між учнями, що сидять на різних рядах парт, і для індивідуальних ігор. Для цього проти кожного ряду парт важливо закріпити набірні полотна та полички для розставляння предметів під час гри (щоб їх було видно всім учням класу).

2. Підібрати для проведення ігор потрібно мати мінімальну кількість підготовленого ігрового матеріалу.

3. Продумати, де зберігати ігровий матеріал (спеціальні полиці в шафі, на яких розмістити ящики з різноманітними наборами предметів чи карток як для окремих ігор, так і універсальні). Для індивідуальних ігор, що проводитимуться між учнями кожної парти, ящики учнів з підписаними прізвищами можна зберігати в класі і роздавати потрібний матеріал перед уроком.

4. Ігровий матеріал у ящиках має бути чітко систематизований і згрупований так, щоб ним було зручно користуватися. Так, дрібні предмети (цифри, знаки, монети, кружечки, квадратики тощо) можна зберігати в сірникових коробках з підписами або зображеннями цих предметів на коробках. У конвертах зручно зберігати плоскі геометричні фігури, картинки із зображенням різних предметів тощо. Для зручності конверти слід підписати або зверху наклеїти зображення матеріалу, що міститься в конверті. Іграшки, різноманітні предмети зручно зберігати в невеличких целофанових мішечках.

5. 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 постійно контролюються 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.

6. Гра на уроці не повинна проходити стихійно, вона 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, посильними для учнів.

Змагання в початкових класах доцільно проводити на першість, між учнями рядів парт, за варіантами у кожному ряді тощо.

Надзвичайно важливу роль відіграють правила в ігровій ситуації. Якщо вони заздалегідь не продумані, чітко не сформульовані, то це утруднює 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 дій 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 за питаннями 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 захоплюватися 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, несумлінне 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.

Під час гри всі учні класу повинні брати участь. Саме тому завдання треба добирати посильні та короткі, розраховуючи на відповіді всіх учнів класу.

Слід уникати одноманітності завдань, організовуючи їх так, щоб дітям не доводилося довго чекати включення в гру, бо це знижує їхній інтерес.

Загальні правила для учнів в процесі ігор можна сформулювати так:

1. Уважно слухай і запам'ятовуй хід гри, необхідні дії, їх послідовність.
2. Пам'ятай – успіх залежить від чіткого усвідомлення кінцевої мети, передбаченого грою результату гри. Не поспішай розпочати гру, не дослухавши до кінця вказівки вчителя. Поспіх часто призводить до грубих помилок, зайвих непотрібних дій.
3. Уважно слухай відповідь товариша, щоб у разі потреби виправити або доповнити його.
4. Додержуй своєї черги, не заважай товаришам, не роби зайвих рухів, дій, будь дисциплінованим.
5. Чесно визнавай свою помилку, якщо товариші довели, що ти неправий. (Помилятись може кожний).

6. Не хитруй, не шукай легкого нечесного шляху для перемоги. Цим ти підводиш товаришів і втрачаєш свій авторитет. Поважають лише чесних, справедливих, принципових.

На цьому останньому пункті слід особливо наголосити і застерегти, що навіть тоді, коли все виконано правильно, але хоч один учень ряду схитрував, ряд займає останнє місце. Важливим є те, щоб і вчитель, і учні слідували за чесністю дій в грі.

Отже, у цьому розділі ми подали чіткі методичні рекомендації щодо використання дидактичних ігор на уроках математики, адже знаємо, що на сьогоднішній день не кожен вчитель початкових класів дотримується даної методики і проводить ігри неефективно. Цей висновок підтверджує доцільність нашого вибору теми дослідження.

ВИСНОВКИ

Зазначена проблема є однією з актуальних у педагогічній теорії і практиці, адже зумовлена реформуванням початкової школи, підвищенням вимог до рівня професіоналізму майбутніх учителів початкової школи.

Аналіз психолого-педагогічної літератури з проблеми підготовки майбутніх учителів початкової школи у використанні ігор на уроках математики дозволив нам зробити висновок про те, що дана проблема є актуальною, так як уміння використовувати дидактичні ігри в процесі навчання математики в початкових класах вважають важливою навичкою майбутнього.

Уточнено зміст ключових понять: 1) навчально-ігрова технологія – це сукупність методів, прийомів і засобів організації освітнього процесу у формі різноманітних дидактичних ігор з чітко поставленою метою, відповідними завданнями й прогнозованим результатом, характеризується навчально-пізнавальною та виховною спрямованістю, сприяє активізації й підвищенню ефективності навчання шкільних предметів у початкових класах; 2) гра — діяльність людини з моделювання іншого виду діяльності з розважальною чи навчальною метою; 3) ігрові технології навчання – це особливий метод навчання, який передбачає засвоєння навчального матеріалу та змісту освіти, формує взаємодію педагога і студента за допомогою гри, а також допомагає знайти та отримати бажану ціль.

Правильний вибір ігор дозволяє використовувати їх у різних видах діяльності: від вивчення нового матеріалу до уроків узагальнення та систематизації, знань, умінь.

Впровадження ігрової технології в освітній процес початкової школи одним з найефективніших методів навчання, оскільки їх

психолого-педагогічні основи – значно сприяють розумовому розвитку особистості. Використовуючи технологію ігор у класі, вона задовольняє пізнавальні потреби учнів різних вікових груп. Гра активізує процеси мислення та спонукає учнів вивчати предмети.

До педагогічних умов підготовки майбутніх учителів початкової школи до використання ігор на уроках математики ми можемо віднести наступні:

- створення відповідного освітнього середовища за умов використання спецкурсу «Ігри на уроках математики в початковій школі»;
- формування мотиваційної готовності майбутнього фахівця до використання технології ігрового навчання;
- збагачення здобувачів вищої освіти системою понять і теоретичних знань, що розкривають суть, структуру дидактичних ігор, систематизація уявлення щодо цілей та особливостей технології використання їх у навчальному процесі, опанування її основними елементами.

З метою підвищення ефективності та рівня підготовки майбутніх вчителів до використання ігор на уроках математики в початкових класах ми провели таку дослідницьку роботу:

- опрацювали науково-методичну літературу з предмету дослідження;
- розробили та впровадили спецкурс «Ігри на уроках математики в початковій школі»;
- провели розроблений курс;
- оцінили ефективність цього спецкурсу.

Експеримент був проведений у двох групах четвертого курсу педагогічного факультету Херсонського державного університету. Після проходження спецкурсу та впровадження в експериментальній групі проведення ігор на уроках математики ми з'ясували, що здобувачі

вищої освіти, які пройшли нами розроблений спецкурс, під час практики в школі можуть надавати інформацію в цікавій для дітей формі, яка міцніше засвоїться та надовше.

Весь період практики студентка з експериментальної групи проводила дидактичні ігри на уроках математики, а інша – з контрольної групи не використовувала їх під час занять. В кінці практики було проведено зріз знань та анкетування для учнів, яке підтвердило, що у 2-А класі рівень знань, згуртованість на більш високому рівні ніж у 2-Б класі. Це відбулося через те, що у 2-Б класі заняття проходили у звичайному форматі без використання ігрових технологій. Звідси можемо стверджувати, що дуже важливо готувати майбутніх вчителів до ігри сприяли кращому засвоєнню учнями матеріалів.

Також позитивний вплив проходження спецкурсу «Ігри на уроках математики в початковій школі» підтвердило дослідження. Ми можемо зазначити, що у 3-А (експериментальному) класі Херсонської ЗОШ І-ІІІ ступенів №28 імені О.С.Пушкіна Херсонської міської ради при використанні ігрових технологій та дидактичних ігор на уроках математики на вивчення таблиці множення рівень знань за місяць вересень 2021 року виріс в порівнянні з рівнем знань, умінь та навичок з цієї теми у паралельному (контрольному) 3-Б класі. Детально описане це дослідження у збірнику наукових праць студентів ХДУ.

Знаючи важливість підготовки майбутніх учителів початкових класів до використання ігор на уроках математики ми можемо зазначити, що вкрай необхідно приділяти більше часу на вивчення цієї проблеми та підготувати здобувачів вищої освіти за допомогою спецкурсу «Ігри на уроках математики в початковій школі» до використання під час проведення уроків математики та ввести цей спецкурс в обов'язкову програму ОПП для спеціальності 013 Початкова освіта.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Батаршев А. В., Алексеева И. Ю., Майорова Е. В. Диагностика профессионально важных качеств. / А. В. Батаршев, И. Ю. Алексеева, Е. В. Майорова – СПб.: Питер, 2007. 192 с.
2. Беспалько В. П. Слагаемые педагогической технологии / В. П. Беспалько // М.: Педагогика, 1989. – 190 с.
3. Борытко Н. М. Диагностическая деятельность педагога: учеб. пособие / под. ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесниковой. – М.: Изд. центр «Академия», 2006. – 288 с.
4. Грищук О. С. Комп'ютерні дидактичні ігри як один із елементів інформатизації освіти. / О. С. Грищук // Збірник матеріалів «Цифрова компетентність вчителя нової української школи-2021: подолання викликів у періоді карантину, спричиненого COVID-19». <https://lib.iitta.gov.ua/724632/> С.38.
5. Грищук О. С. Комп'ютерні дидактичні ігри як один із елементів інформатизації освіти. / О. С. Грищук // Збірник матеріалів «Цифрова компетентність вчителя нової української школи-2021: подолання викликів у період карантину, спричиненого COVID-19». <https://lib.iitta.gov.ua/724632/> С.42.
6. Грищук О.С. «Використання ігор на уроках математики вчителями початкової школи». / О.С.Грищук.// Магістерські студії. Альманах. Вип. 21. 2021. – Херсон. ХДУ, 2021.
7. Дубасенюк О.А., Семенюк Т.В., Антонова О.Є./ Професійна підготовка майбутнього вчителя до педагогічної діяльності : монографія. Житомир : Житомир.// держ. пед. ун-т, 2003. 24 с.
8. Енциклопедія освіти / [Акад. пед. наук України; головний ред.. В.Г.Кремень]. – К.: Юрінком Інтер, 2008. – 1048 с.

21. Nowak S., Metodologia badań społecznych/ S.Nowak – Warszawa, 1985. – S.13.
22. Petrovska S., Sivevska D. and Cackov O. Role of the Game in the Development of Preschool Child. Procedia ./ S Petrovska, D. Sivevska and O. Cackov – 2013. – p. 92.
23. Szuman S. Dzieła wybrane, tom 1./ S. Szuman – Warszawa, 1985. – WSiP.

ДОДАТКИ

АНКЕТУВАННЯ

для студентів четвертого курсу спеціальності «013 Початкова освіта» педагогічного факультету ХДУ

Дайте відповіді на наступні запитання:

1. Чи використовуєте ви під час проходження практики на базі ЗОШ ігри у педагогічному процесі?

2. Які форми гри ви вважаєте найбільш успішними в навчальному процесі?

3. У яких випадках ви використовуєте гру?

4. На яких етапах уроку краще на Ваш погляд використовувати гру або її елементи?

5. Яку мету ви найчастіше переслідуйте, використовуючи дидактичну гру?

6. Чи вважаєте ви за доцільне використовувати гру на уроці?

7. Яких результатів найчастіше ви хочете добитися і чи вдається вам це зробити?

8. Чи люблять діти всі правила гри?

9. У яких випадках не потрібно застосовувати ігри?

10. Які психологічні якості дитини розвиває гра?

11. Чи доцільно використовувати гру для розвитку якостей особистості учня?

Дякуємо за щирі відповіді!

СПЕЦКУРС

«Ігри на уроках математики в початковій школі»

ЗМІСТ

1. Загальна інформація
2. Анотація до курсу
3. Мета та цілі курсу
4. Результати навчання (компетентності)
5. Організація навчання курсу
6. Система оцінювання курсу
7. Додаткові заняття
8. Рекомендована література

<i>1. Загальна інформація</i>	
Назва курсу	«Ігри на уроках математики в початковій школі»
Рівень вищої освіти	Початковий (короткий) цикл
Викладачі	Раєвська І.М. Грищук О.С
Контактний телефон викладача	+380951912392
Е-mail викладача	ohryshchuk17@gmail.com
Формат дисципліни	Лекційні заняття
Обсяг дисципліни	20 годин
Консультації	Четвер 15.10

2. Анотація до курсу

Методика навчання використання ігор на уроках математики майбутніми вчителями початкової школи як навчальна дисципліна має на меті ознайомити зі теоретичною базою та навчити студентів використовувати на уроках математики у початковій школі ігрові технології; розкрити особливості організації уроку математики у

сучасній початковій школі, ознайомити з інноваційними формами та технологіями в освітньому процесі закладу початкової освіти. Зміст дисципліни охоплює основні положення, що стосуються організації освітньої діяльності в сучасному закладі початкової освіти. На підставі опанування ключових тем дисципліни, у студентів повинні сформуватися базові рівні знань щодо використання ігор при організації уроку математики в сучасній початковій школі та формування якісного освітнього простору Нової української школи. Зазначений курс спрямований на розвиток здатності студентів самостійно набувати й удосконалювати фахові компетентності, забезпечує позитивну мотивацію здобуття знань з предмета, дає відчуття потреби в самоосвіті, формує стійкий інтерес до вивчення та використання новітніх технологій на уроці математики, сприяє розвитку творчої особистості.

3. Мета та цілі курсу

Мета курсу – формування вміння використовувати ігри для пояснення, зацікавлення учнів молодшої школи майбутніми учителями початкових класів у процесі вивчення освітньої галузі «Математика», розкриття наукових концепцій, дидактико-методичних понять, методів та технологій сучасного уроку навчання математики; надання допомоги студентам у процесі оволодіння професійною компетентністю, формування особистості майбутнього вчителя, який зорієнтований не на передачу знань, а на особистісний розвиток дитини і потреби сучасної школи відповідно до вимог НУШ.

Завдання курсу:

- ознайомити студентів з передовим педагогічним досвідом використання дидактичних ігор на уроках математики в молодших класах;
- підготувати студентів до навчання учнів математики у початкових класах у формі гри, сформувати знання, уміння,

компетенції, які необхідні для професійного розв'язання навчальних завдань в умовах навчально-виховного процесу загальноосвітнього закладу;

- ознайомити студентів з технологіями формування предметно-математичної компетентності молодших школярів за допомогою ігрових технологій;

- ознайомити з методикою опрацювання основних тем та оцінювання навчальних досягнень учнів за різними змістовими лініями відповідно до Державного стандарту початкової загальної освіти та показати як до кожної теми можна підбирати ігри;

- формування у студентів уміння застосовувати теоретичні знання щодо використання ігор на уроках математики до реалізації практичних завдань;

- набуття студентами математичної компетентності через будову та дослідження найпростіших математичних ігор;

- формування готовності у студентів до творчої активності в професійній діяльності.

4. Результати навчання (компетентності)

Вдосконалити та розширити знання та вміння майбутніх вчителів початкової школи стосовно використання ігор на уроках математики. Розвинути винахідливість та варіативність у студентів педагогічного факультету.

5. План проведення занять курсу:

1. Визначення теоретичної основи поняття гра.
2. Використання тренінгових ігор на уроках.
3. Використання виробничих ігор під час вивчення математики (імітаційні, рольові, дійові).
4. Електронний формат ігор для вивчення, закріплення та перевірки математичних тем.
5. Практичне заняття для закріплення здобутих знань.

6. Система оцінювання курсу

Цей спецкурс не оцінюється.

7.Додаткові заняття

Якщо виникає потреба чи складне питання можливе проведення ще одного додаткового заняттяю

8.Рекомендована література:

1. Бантова М.А. Методика викладання математики в початковій школі. Москва "Освіта" 1984.
2. Коваленко В.Г. Дидактичні ігри на уроках математики. М., 1990
3. Коннова В.А. "Завдання творчого характеру на уроках математики". // Початкова школа 1995 № 12 стор.55.
4. Кудрявцев В.Т. Розвинуте дитинство і розвивається освіта: Культурно-історичний підхід. - Ч.1. - Дубна, 1997. - С.85.
5. Чілінрова Л., Спиридонова Б. Граючи, вчимося математики. М., 1993
6. Шарапова М.Ю. "Працюємо по -новому" / / Початкова школа 1995 № 7 стор.29.
7. Зимовий А.І. Елементи гри на уроках. Ж. Математика в школі - 1977 № 6 с.33
8. Давайте пограємо. Під ред.А. А. Столяра. М.: "Просвіта", 1991.
9. Коваленко В.Г. Дидактичні ігри на уроках математики. М.: "Просвіта», 1990.

ДОДАТОК В**ОПИТУВАННЯ ДЛЯ УЧНІВ 2 ____ КЛАСУ**

Прочитайте і чесно дайте відповіді на запитання.

1 - Ви навчаєтесь у другому класі?

- ТАК
- НІ

2- Чи любиш ти вчитися?

- ТАК
- НІ

3- Ти бажаєш хоти до школи?

- ТАК
- НІ
- НЕ ЗАВЖДИ

4- У тебе є друзі в школі?

- ТАК
- НІ

5- Якщо у тебе є друзі, скільки їх є?

- МНОГО
- ДУЖЕ МАЛО
- Досить
- БУЛО БІЛЬШЕ

6 - Який твій улюблений предмет?

- Математика
- Українська мова

- Я вивчаю природу
- Дизайн та технології
- Урок малювання
- Фізичне виховання
- англійська мова
- Логіка
- Читання
- Інформатика

7- Що тобі подобається на цьому уроці?

8- Ти хочеш змінити заняття?

9 - Чим ти любиш займатись у вільний час?

Додаток Г

**КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ
ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНСЬКОГО
ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ**

Я, Гришук Олександра Сергіївна,
учасник(ця) освітнього процесу Херсонського державного
університету, **УСВІДОМЛЮЮ**, що академічна доброчесність – це
фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти світу.

ЗАЯВЛЯЮ, що у своїй освітній і науковій діяльності
ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ:

– дотримуватися:

- вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;
- принципів та правил академічної доброчесності;
- нульової толерантності до академічного плагіату;
- моральних норм та правил етичної поведінки;
- толерантного ставлення до інших;
- дотримуватися високого рівня культури спілкування;

– надавати згоду на:

- безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного плагіату за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;
 - оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;
 - використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного плагіату в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного плагіату;
- самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;

– надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;

– не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань на їхню роботу;

- своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету, формуванню його позитивного іміджу;
- не чинити правопорушень і не сприяти їхньому скоєнню іншими особами;
- підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;
- поважати честь, гідність та особисту недоторканність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;
- не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національною, расовою, статевою чи іншою належністю;
- відповідально ставитися до своїх обов'язків, вчасно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;
- запобігати виникненню у своїй діяльності конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;
- не брати участі в будь-якій діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;
- не підроблювати документи;
- не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;
- не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки;
- не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;
- не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;
- не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;

– не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і негідних методів досягати власних корисних цілей;

– не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці іншим студентам та/або працівникам.

УСВІДОМЛЮЮ, що відповідно до чинного законодавства у разі недотримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальності й до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.

19.10.2021

(дата)



(підпис)

О. Грищук

(ім'я, прізвище)