

СЕКЦІЯ 1. Педагогіка, освіта та професійний розвиток особистості

Блажко Анастасія Богданівна

*здобувачка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
спеціальності АЗ «Початкова освіта»*

*Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка
м. Кам'янець-Подільський, Україна*

Науковий керівник:

*Юрій ЯМПОЛЬ, доктор філософії, асистент кафедри теорії та методик
початкової освіти Кам'янець-Подільського національного університету імені
Івана Огієнка*

ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Сучасна початкова школа поступово відходить від навчання, побудованого лише на запам'ятовуванні правил і багаторазовому виконанні однотипних вправ. Особливо це стосується математики, де важливо не тільки знати правило, а й розуміти, як і навіщо застосовувати його на практиці. Одним із ефективних способів зробити математичне навчання активним, доступним та емоційно привабливим для дитини є використання дидактичних ігор.

Актуальність ігрового підходу посилюється діяльнісною спрямованістю сучасної початкової освіти. У першому циклі навчання гра є природною формою пізнавальної активності дитини, а в математичній освітній галузі ігрові завдання можуть поєднувати обчислення, дослідження, моделювання та розв'язування проблемних ситуацій. Особливості використання ігрового методу на уроках математики розглядають Л. С. Білецька та Р. Р. Білецький [1].

Мета тез – визначити можливості дидактичних ігор у формуванні математичної компетентності, логічного мислення та пізнавальної активності молодших школярів.

Дидактична гра – це організована навчальна діяльність, у якій ігровий сюжет, правила або елементи змагання поєднуються з конкретною освітньою метою. Її перевага полягає в тому, що дитина стає активним учасником процесу: шукає відповідь, висуває припущення, перевіряє себе, взаємодіє з іншими учнями та отримує можливість виправити помилку без страху невдачі [2].

Н. Сірант, В. Завада та Р. Червінська досліджували особливості проведення дидактичних ігор на уроках математики в початковій школі [3]. Ефективними є ігри, що моделюють близькі дитині життєві ситуації. Наприклад, у грі «Математичний магазин» учні обчислюють вартість покупок, визначають решту та порівнюють ціни. У грі «Математичний детектив» вони послідовно виконують завдання, щоб знайти «таємне число», а гра «Знайди помилку» спонукає аналізувати готове розв'язання та пояснювати правильний спосіб дії.

Окрему увагу варто приділяти іграм, спрямованим не лише на швидкість обчислень, а й на розвиток логічного мислення. Завдання «Продовж закономірність», «Зайве число», «Математичний ребус», «Відгадай число за підказками» спонукають учнів аналізувати інформацію, встановлювати зв'язки, висувати припущення та аргументувати власну відповідь.

Перспективним доповненням до традиційних дидактичних ігор є цифрова гейміфікація. Інтерактивні вправи, математичні квести та мініігри можуть забезпечувати швидкий зворотний зв'язок, варіативність завдань та індивідуальний темп роботи. Водночас цифровий формат має підпорядковуватися навчальній меті, а не замінювати змістовну математичну діяльність.

Ефективність дидактичної гри залежить від чіткого визначення її мети, зрозумілих правил, відповідності віковим можливостям учнів і навчальному матеріалу. Як зазначає В. Дубровський [2], організація гри потребує врахування її структурних компонентів і послідовності проведення. Учитель має не лише зацікавити дітей, а й забезпечити досягнення запланованих результатів навчання.

Командні ігри додатково сприяють розвитку співпраці, комунікації та взаємодопомоги. У процесі спільного пошуку розв'язання діти вчаться слухати одне одного, пояснювати власні дії та узгоджувати рішення. Це дає змогу поєднати формування математичної компетентності з розвитком важливих соціальних умінь.

Отже, дидактична гра на уроці математики є не лише способом урізноманітнити навчання, а педагогічним інструментом, який перетворює математичне завдання на ситуацію пошуку, дослідження й відкриття. Доцільне поєднання традиційних і цифрових ігор з іншими методами навчання створює умови для розвитку математичної компетентності, логічного мислення, самостійності та стійкого пізнавального інтересу молодших школярів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Білецька Л. С., Білецький Р. Р. Особливості використання ігрового методу навчання математики в початковій школі. Збірник наукових праць «Педагогічні науки». 2019. № 87. С. 45–51. DOI: 10.32999/ksu2413-1865/2019-87-7
2. Дубровський В. Л. Технологія організації і проведення дидактичної гри на уроках математики у початковій школі. Наукові записки. Серія «Психолого-педагогічні науки» (Ніжинський державний університет імені Миколи Гоголя). 2018. № 2. С. 90–94. DOI: 10.31654/2663-4902-2018-PP-2-90-94
3. Сірант Н. П., Завада В. З., Червінська Р. І. Особливості проведення дидактичних ігор на уроках математики у закладі початкової освіти. Молодь і ринок. 2023. № 10 (218). С. 112–116. DOI: 10.24919/2308-4634.2023.293317.