

Список використаних джерел та літератури

1. Бороденко О. А. Шлюб і родина православного населення Лівобережної України другої половини XVIII – першої половини XIX століть: соціально-демографічний аспект : монографія / О. А. Бороденко. Одеса : Видавничий дім «Гельветика», 2020. 622 с.
2. Полтава. Історичний нарис; [наукові редактори О. Б. Супруненко, М. А. Якименко, В. Є. Лобурець, В. А. Войналович та ін.]. Полтава : Полтавський літератор, 1999. 280 с.
3. Полтавіка. Полтавська Енциклопедія: у 12 томах. Релігія і церква ; [Ю. М. Варченко, А. М. Киридон, В. О. Мокляк та ін.] ; за ред. О. А. Білоуська. Т. 12. Полтава : Полтавський літератор, 2009. 756 с.
4. Херліхі Патриція Одеса. Історія. 1794–1914. Одеса: Optimum, 2007. 576 с.

УДК 373.5.016:51]:37.091.33-027.22:796

Надія Нікіфорова,

*здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти
фізико-математичного факультету
спеціальності 014.04 Середня освіта (математика)*

(Науковий керівник: канд. фіз.-мат. наук, доц. **Матяш Л. О.**)

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ЯК ФОРМА АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ 5-6 КЛАСІВ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

У статті висвітлюються особливості використання дидактичних ігор під час вивчення математики учнями 5–6 класів закладів загальної середньої освіти. Розкриваються поняття та основні етапи дидактичної гри, з'ясовуються особливості оцінювання навчальної діяльності школярів в освітньому процесі середньої школи.

Ключові слова: дидактична гра, педагогіка партнерства, пізнавальна активність школяра.

Сучасні умови вимагають нових підходів до організації навчання і виховання, які б сприяли формуванню і розвитку школяра в тісному і постійному взаємозв'язку з природним та соціальним середовищем, здатності до соціально-значимої діяльності, швидкої адаптації під час зміни життєвих обставин. Реформування системи освіти в сучасній Україні в руслі концепції Нової української школи ставить нові вимоги до організації освітнього процесу: партнерство, активність, ігрова діяльність та ін.

У статті простежимо особливості використання дидактичних ігор під час вивчення математики учнями 5–6 класів закладів загальної середньої освіти. Оскільки школа має бути зорієнтована на

використання таких педагогічних технологій, які передбачають навчання та виховання активної, високо освіченої, творчої особистості, то навчальні дисципліни розглядаються не тільки як одна зі сторін оточуючої дійсності, з якою слід ознайомити учнів, а й використовуються їх зміст, форми і методи для формування та вдосконалення таких якостей особистості, як активність, пізнавальна самостійність, здатність творчо підходити до розв'язування як навчальних, так і життєвих задач [1]. Досягненню мети навчання математики та реалізації особистісно-спрямованого навчання, яке на перший план висуває завдання створення сприятливих умов для виявлення і розвитку здібностей учнів, задоволення їх потреб та інтересів, розвитку пізнавальної активності і творчої самостійності сприяє використання **дидактичних ігор**.

Застосування дидактичних ігор на уроках математики – суттєвий резерв підвищення ефективності навчально-виховного процесу та взаємодії і взаєморозуміння між учителем і учнями підліткового віку. Гра, якщо вона правильно організована, більше ніж яка-небудь інша діяльність дозволяє всебічно та з більшою повнотою розвивати самостійність і самодіяльність підлітків на уроках математики в 5-6-х класах залежно від вікових особливостей. Звернення до дидактичної гри під час навчання математики в 5-6-х класах виправдане загостренням суперечностей між зростаючими вимогами, які ставляться суспільством перед школою та наявним в її розпорядженні арсеналами для їх задоволення, а також результатами досліджень, що стосуються ролі гри в навчально-пізнавальній діяльності дітей взагалі та вивчення математики зокрема [2].

Дидактичні ігри широко використовуються вчителями в практиці навчання математики учнів основної школи. Але результати констатуючого експерименту вказують на те, що таке використання не завжди дає потрібний ефект, переважно націлене на формування в учнів пізнавального інтересу і не сприяє підвищенню успішності та якості навчання. Це пояснюється невдалим вибором часу проведення, форми, змістового навчального наповнення дидактичної гри та звуженням її функцій і можливостей використання.

Тому методична наука потребує чіткого визначення ознак та функцій дидактичної гри, умов успішної реалізації дидактичних ігор на уроках математики в 5-6-х класах, виявлення факторів їх ефективності, а також пошуку і опису методів, прийомів, організаційних форм і дидактичних засобів, використання яких здатне забезпечити навчально-виховний ефект від проведення таких дидактичних ігор [3].

Гра «ДЕСАНТ»

Тема: сполучна і розподільна властивість множення.

Мета гри: формувати вміння виконувати множення величин із застосуванням сполучної та розподільної властивостей множення.

Учитель прикріплює на магнітній дошці фігурки десантників і робить необхідні записи. За відсутності магнітної дошки може бути використаний кодоскоп, переносна дошка чи закрита частина дошки, де заздалегідь зроблено відповідні малюнки та записи.

Вчитель пояснює, що десантники одержали завдання – приземлитися в лісі. Кожен повинен приземлитися в точно визначеному місці (два десантника можуть мати одне місце призначення). Шлях руху зашифровано вправою. Згадайтеся, куди повинен приземлитися кожен десантник і вкажіть йому шлях, провівши стрілку від вправи до відповіді.

Учні в зошитах розв'язують вправи. Вчитель по черзі викликає їх до дошки, і вони послідовно вказують шлях кожного десантника. Решта учнів перевіряє правильність шляху і допомагає, якщо це необхідно.

Зразок завдань для проведення гри «Десант»

Решта учнів перевіряє роботу і допомагає в разі потреби.



$$25 \cdot 9 \cdot 4$$



$$16 \cdot 7 \cdot 125$$



$$18 \cdot 3 \cdot 5$$



$$12 \cdot 25 \cdot 3$$



$$28 \cdot 4 \cdot 125$$



$$30 \cdot 5 \cdot 1$$



$$17 \cdot (36 - 36) \cdot 18$$

14000

900

270

1800

150

0

Кожній команді можна дати крейду свого кольору.

Гра «МАТЕМАТИЧНЕ ЛОТО»

Тема: множення; переставний закон множення.

Мета гри: продовжувати формувати в учнів навички виконання додавання, віднімання та множення натуральних чисел.

Учитель заздалегідь записує на магнітній дошці приклади на виконання дій з натуральними числами і готує картки з відповідями до них.

Учитель повідомляє учням, що, готуючись до уроку, записав відповіді на картках. Але потім картки впали і перемішались, і тепер учням самим треба знайти серед карток правильні відповіді. Хто-небудь з учнів (або всі разом) розставляють картки по місцях.

$572168 \cdot 5 \cdot 0$	29 552
$513 \cdot 42$	55 890
$673 \cdot 36 + 324$	30 850
$621 \cdot 90$	305
$(739 - 543) \cdot 390$	145 725
$25 \cdot 1234$	76 4440
$725 \cdot 201$	21546
$145 \cdot 203-29130$	

Таким чином, дидактичні ігри – це не просто заповнення вільного часу дітей, а спланований і цілеспрямований педагогічний прийом для розширення і закріплення одержаних ними знань. В процесі дидактичної гри учні школи вчаться на практиці самостійно застосувати одержані знання в нових, ігрових умовах, що сприятливо впливає на їх розумовий розвиток. Свою навчальну роль дидактичні ігри виконують успішніше, якщо вони застосовуються в системі, що припускає варіативність, поступове ускладнення і за змістом, і за структурою, зв'язок з іншими методами роботи з формування уявлень і понять.

Список використаних джерел та літератури

1. Андрющенко Н. П. Взаємодія ігрової та навчальної діяльності / Н. П. Андрющенко. *Дефектологія*. 2007. № 1. С. 38–40.
2. Баханов К. О. Модель навчання гри / К. О. Баханов. *Історія в школі*. 2000. № 10. С. 12–17.
3. Ващенко Г. Загальні методи навчання : підручник для педагогів / Г. Ващенко. К.: Українська Видавнича Спілка, 1997. 441 с.