

Міністерство освіти і науки України
Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка
Педагогічний факультет
Кафедра теорії та методик початкової освіти

Дипломна робота
магістра
з теми «**Розвиток пізнавального інтересу молодших школярів засобами
ігрових технологій**»

Виконала: студентка II курсу, групи POB2-M17z

Спеціальності 013 Початкова освіта

Гуцул Анастасія Віталіївна

Керівник Гнатенко О.С., кандидат фізико-
математичних наук, доцент кафедри теорії та
методик початкової освіти

Рецензент Бабюк Т.Й., кандидат педагогічних наук,
завідувач кафедри теорії та методик дошкільної
освіти

Кам'янець-Подільський – 2018 р.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ВЕЛИЧИН УЧНЯМИ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ.....	7
1.1 Величини у початковому курсі математики	7
1.2 Критерії сформованості поняття величини у молодших школярів.....	17
РОЗДІЛ 2. ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ ПОНЯТТЯ ПРО ВЕЛИЧИНИ ТА ЇХ ВИМІРЮВАННЯ.....	22
2.1 Ігрові технології та їх застосування на уроках математики у процесі вивчення основних величин.....	22
2.2 Впровадження ігрових технологій на уроках математики як засіб розвитку інтелектуальної особистості	58
2.3 Результати впровадження системи дидактичних ігор під час вивчення основних величин.....	70
ВИСНОВКИ.....	82
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	84
ДОДАТКИ.....	89
Додаток А. Мірний посуд.....	89
Додаток Б. Одиниці вимірювання маси.....	90
Додаток В. Шалькові ваги.....	91
Додаток Г. Модель годинника.....	92
Додаток Д. Одиниці вимірювання часу.....	93
Додаток Е. Таблиця досягнень учнів після першої контрольної роботи.....	94
Додаток Ж. Урок з математики №1.....	95
Додаток И. Урок з математики №2.....	98
Додаток К. Урок з математики №3.....	102
Додаток Л. Урок з математики №4.....	107
Додаток М. Таблиця досягнень учнів	118

ВСТУП

Сьогодні сучасна школа потребує такої організації своєї діяльності, яка забезпечила б розвиток індивідуальності і творчості кожного учня, впровадження інновацій навчальних програм, реалізацію принципу гуманного підходу до дітей

Ігрові технології є однією з унікальних форм навчання, яка дозволяє зробити цікавими і захоплюючими не тільки роботу учнів на творчо-пошуковому рівні, але й буденні кроки з вивчення предметів. Цікавість умовного світу гри робить позитивною, емоційно забарвленою монотонну діяльність із запам'ятовування, повторення, закріплення чи засвоєння інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси і функції дитини.

Іншою позитивною стороною гри є те, що вона сприяє використанню знань у новій ситуації, таким чином, вивчений учнями матеріал проходить через своєрідну практику, вносить різноманітність і інтерес у навчальний процес.

Актуальність гри в даний час підвищується і через перенасиченість сучасного школяра інформацією. У всьому світі, і в Україні в тому числі, незмірно розширюється предметно-інформаційне середовище. Телебачення, відео, радіо, комп'ютер, мережа Інтернет останнім часом виливають на учнів величезний обсяг інформації. Актуальним завданням школи стає розвиток самостійної оцінки та відбору одержуваної інформації. Однією з форм навчання, що розвиває подібні вміння, є дидактична гра, що сприяє практичному використанню знань, отриманих на уроці і в позаурочний час [1].

Доцільність реалізації ігрових педагогічних технологій зумовлена практичною потребою оптимізації розвитку та формування особистості молодшого школяра. Відповідно до цього предметом вивчення психологів є організація навчально-виховного процесу з шестирічними учнями (І. Бех, О. Венгер, В. Давидов, О. Запорожець, Я. Коломінський, О. Кононко, С. Ладивір, С. Максименко, В. Мухіна, Т. Піроженко та ін.), педагогів – добір змісту та методів організації навчально-виховного процесу в початковій школі (Т. Байбара, Н. Бібік, М. Богданович, М. Вашуленко, І. Гудзик, В. Ільченко, Л. Кочина, Л. Масол, С. Прищепка, О. Савченко та ін.).

У низці праць наголошується на необхідності розробки таких форм і способів навчання, які б сприяли вияву внутрішнього потенціалу учня. Такий підхід ґрунтується на теоретичному опрацюванні сутності ігрової діяльності учня як провідної (Л. Виготський, Д. Ельконін, О. Запорожець, Н. Кудикіна, С. Русова, О. Усова та ін.), її використанні з метою розвитку всіх важливих ознак навчально-пізнавальної діяльності школяра.

Актуальність теми. Систематичне використання інноваційних технологій у вигляді ігор та ігрових моментів на різних етапах вивчення різноманітного за характером математичного матеріалу є ефективним засобом активізації учбової діяльності школярів, що позитивно впливає на підвищення якості знань, умінь та навичок розумової діяльності.

Відсутність достатньої кількості наукових досліджень з проблеми залучення ігрових педагогічних технологій до навчально-виховного процесу сучасної школи зумовила **мету дослідження** – розкрити можливості реалізації ігрових педагогічних технологій у процесі вивчення величин та їх вимірювання в початкових класах.

Об'єкт дослідження – процес навчання математики учнів початкової школи.

Предмет дослідження - використання ігрових технологій під час вивчення основних величин на уроках математики.

Згідно з об'єктом та метою досліджень було визначено наступні завдання дослідження:

- проаналізувати сучасні дослідження порушеної проблеми;
- визначити значення дидактичних ігор у навчальній діяльності молодшого школяра;
- розглянути структурні компоненти ігрових технологій та їх класифікацій;
- розкрити умови використання ігрових технологій під час вивчення величин.

Методи дослідження. Для розв'язання поставлених завдань були використані такі методи дослідження:

- вивчення директивних документів про школу;

- аналіз діючих програм, підручників і навчальних посібників з математики для початкових класів, шкільної документації;
- аналіз програм, методичної літератури і підручників з математики для початкових класів з розвивального навчання;
- аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури з теми дослідження;
- педагогічні спостереження, бесіди;
- вивчення та узагальнення передового досвіду вчителів;
- педагогічний експеримент.

Практичне значення одержаних результатів полягає у встановленні можливостей використання ігрових завдань геометричного змісту на уроках математики у початковій школі та розробка системи таких завдань. Матеріали дослідження, його висновки можуть бути використані вчителями початкових класів у здійсненні навчально-виховного процесу та студентами під час проходження педагогічних практик.

Експериментальна база дослідження. Бурдюзький НВК I-III ст. Хмельницької області, 4 клас.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження заслуховувались на студентській науковій конференції Кам'янець-Подільського національного університету ім. І.Огієнка у 2017 – 2018р. та Науково-практичному семінарі «Перспективи розвитку дошкільної та початкової освіти» (Кам'янець-Подільський, 23 лютого 2018 року).

Публікації За матеріалами дослідження опубліковано дві статті:

Гуцул А. В. Ігрові технології як засіб розвитку пізнавального інтересу молодших школярів / Збірник наукових праць студентів і магістрантів педагогічного факультету Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. / Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка; педагогічний факультет ; [відпов. секр. Н. В. Бахмат]. Вип. XIX. – Київ : Міленіум, 2018.

Гуцул А. В. Використання ігрових технологій на уроках математики у початкових класах / газета «Освіта Буковини».

Структура магістерської роботи: робота складається із вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків.

абстрактного мислення важливо створити відповідні умови, однією з яких є цілеспрямоване використання ігрових технологій навчання. Жодна абстракція не може виникнути в свідомості без відповідного конкретного образу. В оволодінні розумовими операціями (аналіз, синтез, порівняння, абстракція, узагальнення) учням допомагають різні наочні посібники, як, наприклад, символічні предмети і фігури з картону, шаблони, таблиці, на яких виділено найістотніші ознаки предметів, що вивчаються, таблиці-схеми, на яких графічно зображено внутрішні зв'язки і відношення між тими чи іншими явищами.

Ігрові технології навчання, що використовуються на уроках математики, сприяють активізації навчання, розвивають в учнів інтерес до предмету.

Різні види ігрових технологій навчання мають забезпечувати поступовий перехід від предметно-образного сприймання явищ і фактів до їх формального вираження в моделях, схемах.

Отже, при проведенні уроків математики у початкових класах, зберігає своє значення основний методичний підхід вивчення основних величин. Саме завдяки ігровим технологіям навчання в учнів формуються позитивні якості особистості: мислення, пам'ять, увага, сприймання. Учням легко засвоювати математичні поняття. Отримані результати свідчать про те, що використовуючи під час уроків ігрових технологій навчання, сприяло підвищенню рівня знань учнів. Отже, використовуючи систематично різноманітних ігрових технологій, дасть змогу вчителю успішно реалізовувати завдання уроку.

ВИСНОВКИ

У процесі вивчення даної проблеми розв'язувались завдання, які були поставлені відповідно до мети і гіпотези нашого дослідження.

1. Аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури показав, що проблема використання дидактичних ігор у навчальному процесі широко досліджується, дидактичні ігри відповідають природним потребам молодших школярів, оскільки поєднують у собі елементи навчання, прикладної, репродуктивної та творчої діяльності, що дає змогу розвивати емоційну сферу дитини, її пізнавальні інтереси, інтелектуальні та духовні потреби, а вміле

використання ігор підвищує навчальну активність учнів, інтенсивність мислення, пам'яті, уваги та уяви.

2. Дидактичні ігри або ігрові ситуації під час вивчення основних величин в початкових класах можна використовувати на будь-якому етапі уроку. Завдяки ігровому методу до систематичної розумової праці вдається залучити всіх учнів (навіть пасивних), дати їм змогу відчувати успіх, повірити в свої сили.

3. Дидактичні ігри мають утворювати систему, яка передбачає їх певну послідовність і поступове ускладнення.

4. Для того, щоб дидактична гра ефективно впливала на навчальну діяльність учнів, необхідно дотримуватись відповідних методичних вимог: ігри мають відповідати навчальній програмі; ігрові завдання мають бути не надто легкими, але й не занадто складними; добирати ігри відповідно до вікових особливостей учнів; використовувати різноманітні ігри; до гри залучати всіх учнів класу; підсумок гри має бути чітким і справедливим.

5. Результати дослідження свідчать, що дидактична гра позитивно впливає на ефективність засвоєння учнями як навчального матеріалу так і на формування загальнонавчальних умінь та навичок, формування просторових уявлень. Ігрові технології дають змогу легко привернути увагу й тривалий час підтримувати в учнів інтерес до важливих математичних властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу не завжди вдається. Одночасно збагачується словниковий запас, закріплюється та розвивається вживання основних одиниць вимірювання величин та залежностей між ними, реалізується взаємовплив логічної побудови математики та просторових уявлень.

Як засвідчує практика, така організація здобуття знань дає змогу максимально активізувати навчально-пізнавальну діяльність учнів на уроках математики і водночас сприяє не тільки підвищенню якості навчання, а й забезпеченню психологічного комфорту кожної дитини вже з перших днів навчання у школі.

Зазначимо також, що в процесі проведення уроків математики з елементами гри реалізуються ідеї співдружності, змагання, самоуправління, виховання

відповідальності кожного за результати своєї праці, а основне – формується мотивація навчальної діяльності й інтерес дітей до математики.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андруховець П. Ігрова педагогіка / П. Андруховець // Завуч. – 2004. – № 1 (187). – С. 6–16.
2. Білянiна О. Я. Інноваційні технології на уроках математики / О. Я. Білянiна, Є. М. Попович, А. І. Соловська // Математична газета. – 2006. – № 1. – С. 2–6.
3. Бранопольська Ж. Нові освітні технології у навчанні математики / Жанна Бранопольська // Математика (Шкільний світ). – 2009. – № 2 (січень). – С. 1–12.
4. Ватаманюк Г. Інтелектуальна гра як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності старших дошкільників та молодших школярів / Г. Ватаманюк / Початкова школа. – 2008. – № 6. – С.40–43.
5. Воробйова С. Дидактичні ігри в процесі навчання /С. Воробйова // Рідна школа. – 2002. – №5. – С. 46–49.
6. Галкін С. Організація ігрової діяльності на уроці / С. Галкін // Завуч. – 2004. – № 30 (216). – С. 9–12.
7. Гузь І. Щоб хотілося грати / І. Гузь // Шкільний світ. – 2004. – № 46 (270). – С. 13.
8. Данилова Л. Розвивати пізнавальну активність учнів / Л. Данилова // Рідна школа. – 2002. – № 6. – С. 18.
9. Данько Н. Гра в процесі викладання курсу „Світ мистецтва” / Н. Данько // Початкова школа. – 2008. – № 2. – С.25–27.
- 10.Дубич К. Місце рольової гри в навчально-виховному процесі / К. Дубич // Нова педагогічна думка. – 2003. – № 1–2. – С.12–13.
- 11.Денис С. А. Дидактичні ігри / С.А. Денис // Початкова школа. – 2004. – № 8. – С. 48–52.
- 12.Дон О. Дидактичні ігри в навчально-виховному процесі / О. Дон // Шкільний світ. – 2001. – № 35 (115). – С.2.
13. Дон О.
Про дидактичні ігри / О. Дон // Завуч. – 2001. – № 23–24 (101–102). – С.31–

35.

- 14.Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / автор-укладач Н.П. Навлокова. – Х. : Основа, 2009. – 176 с. – (Серія «Золота педагогічна скарбниця»).
- 15.Жданов Д. Дидактичні можливості інтелектуальних ігор / Д. Жданов // Завуч. – 2007. – № 7 (301). – С. 1–14.
- 16.Желюк О. Розвиток творчих здібностей учнів / О. Желюк, І. Хмеляр // Завуч. – 2005. – № 11 (233). – С. 3–5.
- 17.Жорник О. Використання дидактичних ігор у навчанні / О. Жорник // Рідна школа. – 2000. – № 4. – С. 63–64.
- 18.Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі ігрової діяльності / О. Жорник // Рідна школа. – 2000. – № 3. – С. 37–39.
- 19.Заброцька С.Т. Уроки читання. 2 клас : посібник для вчителя / С.Т. Заброцька. – Тернопіль : Навч.Книга-Богдан, 2005. – 288 с.
- 20.Заброцький М.М. Основи вікової психології : навчальний посібник / М.М. Заброцький. – Тернопіль : Навчальна книга-Богдан, 2008. – 112 с.
- 21.Закон України «Про освіту» [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.osvita-konotop.gov.ua/zakon-ukraïni-vid-05-09-2017-2145-viii-pro-osvitu.html>
- 22.Закон України «Про пріоритетні напрямки інноваційної діяльності в Україні» [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3715-17>
- 23.Зірка О. Розвиток інтелектуально-пізнавальної сфери школярів через гру: Корекційно-розвивальна програма / О. Зірка // Початкова освіта. – 2007. – № 7 (391). – Вкладка у газету.
- 24.Зевако В. Цікаві завдання на уроках читання : посібник для вчителя / В. Зевако, С. Непийвода. – Тернопіль : Підручники і посібники, 2005. – 128 с.
- 25.Жданов Д. Дидактичні можливості інтелектуальних ігор / Д. Жданов // Завуч. – 2007. – № 7 (301). – С. 1–14.
- 26.Желюк О. Розвиток творчих здібностей учнів / О. Желюк, І. Хмеляр // Завуч. – 2005. – № 11 (233). – С. 3–5.

27. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності / О. Жорник // Рідна школа. – 2000. – № 3. – С. 31–33.
28. Использование игровых технологий в младшем школьном возрасте / С.А. Рысбаева, П.О. Жунусова, З.О. Бедишева и др. // Успехи современного естествознания. – 2014. – № 3. – С. 148-151.
29. Ільяницька Л.С. Ігрові проблемні ситуації / Л.С. Ільяницька // Початкова школа. – 1996. – № 9. – С. 27.
30. Калмикова Л. Психолінгвістичні й лінгвометодичні підходи до змісту формування мовленнєвих умінь і навичок міркувати / Л. Калмикова, Н. Харченко // Початкова школа. – 2003. – № 3. – С. 6–8.
31. Качеровська Т. Теоритичні основи застосування ігрового проектування у вітчизняній педагогіці. Історичний аспект / Т. Качеровська // Вища школа. – 2005. – № 2. – С. 58–63.
32. Кобевка А. Використання ігор на уроках в 1 класі з метою забезпечення наступності між дошкільням та початковою ланкою освіти / А. Кобевка // Початкова школа. – 2006. – № 7. – С. 1–4.
33. Качеровська Т. Методи та форми ігрового проектування як технології навчання / Т. Качеровська // Наука і освіта. – 2014. – № 4–5. – С. 137–142.
34. Качеровська Т. Теоретичні основи застосування ігрового проектування у вітчизняній педагогіці: історичний аспект / Т. Качеровська // Вища школа. – 2015. – № 2. – С. 58–63.
35. Концепція нової української школи [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkola-compressed.pdf>
36. Копилов С. Навіщо шестирічним потрібна гра? / С. Копилов // Дошкільнє виховання. – 2006. – № 9. – С. 12–14.
37. Кудикіна Н.В. Педагогічні умови забезпечення успішної ігрової діяльності дітей / Н.В. Кудикіна // Управління школою. – 2004. – № 25–26 (73–74). – С. 51–52.
38. Кудикіна Н.В. Психолого-педагогічні засади ігрової діяльності дітей / Н.В. Кудикіна // Ігрова діяльність молодших школярів у позаурочному

- навчально-виховному процесі. – К., 2003. – С.97–142.
39. Кукушин В. Ігрові технології на уроках / В. Кукушин // Відкритий урок. – 2016. – № 6 (червень). – С.3–10.
40. Мартиненко С. Методи навчання та їх класифікація / С. Мартиненко, Л. Хоружа // Відкритий урок. – 2006. – С. 3–9.
41. Національна доктрина розвитку освіти на 2012–2021 роки [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://yegorivkaschool.e-schools.info/pages/natsionalna-doktrina-rozvitku-osvti-na-2012-2021-roki>.
42. Ноздрова О. Дидактичні ігри як засіб вирівнювання індивідуально-пізнавальних розбіжностей дітей 6–7 років / О. Ноздрова // Початкова школа. – 2007. – № 5. – С.50–53.
43. Руденко О. На ігровому майданчику / О. Руденко, Н. Денисеко. // Розкажіть онуку. – 2011. – №17. – С. 126.
44. Пleshакова А.Б. Ігрові технології у навчальному процесі: [Пед. вузи] / А.Б. Плешакова // Сучасні проблеми філософського знання. Пенза, 2002. Т. Вип. 3. С. 44-53
45. Полонська Т. К. Сутність ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів початкової школи на компетентнісних засадах / Т. К. Полонська // Проблеми сучасного підручника: зб. наук. праць / [ред. кол. ; голов. ред. – О. М. Топузов]. – К. : Пед. думка, 2018. – Вип. 20. – С. 317–327.
46. Пономаренко Т.Л. Гра як провідна діяльність дошкільника / Т.Л. Пономаренко // Оновлення змісту та форм дошкільня та початкової освіти України: Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції. – Миколаїв, 2003. – С.266–269.
47. Приймак С. Інноваційні технології на уроках математики / С. Приймак // Математична газета. – 2012. – № 3. – С. 11–14.
48. П'ятницька Г. Міжнародний досвід впровадження та перспективи розвитку

- smart-освіти / Г. П'ятницька, О. Григоренко // Smart-освіта: ресурси та перспективи : матеріали Міжнар. наук.-метод. конф. (Київ, 16–17 жовтня 2014 р.) : тези доповідей. – К. : Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2014. – 350 с.
49. Рухливі ігри-вправи з інтелектуальним навантаженням для початкових класів [за ред. – Ю. Бережко]. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу : <https://abetkaland.in.ua/ruhlyvi-igry-vpravu-z-intelektualnym-navantazhennyam/>
50. Савченко О. Я. Виховний потенціал початкової освіти: посібник для вчителів і методистів початкового навчання / О. Я. Савченко. – 3-тє видання, без змін. – Київ, 2009. – 226 с.
51. Салюк А. Дидактичні ігри у 1 класі / А. Салюк // Початкова школа. – 2008. – № 3. – С.30–33.
52. Саюк В. Історико-педагогічний аналіз використання гри у навчальному процесі / В. Саюк // Рідна школа. – 2005. – № 7. – С.50–52.
53. Свідлова Л. Дидактичні вправи для мовної розминки на уроках читання / Л. Свідлова // Початкова школа. – 2006. – № 7. – С. 17–19.
54. Скворчевська О.В. Теорія ігрової діяльності / О.В.Скворчевська // Англійська мова в початковій школі. – 2008. – № 2–3 (39–40). – С.2–8.
55. Скворцова С.О. Методика навчання математики в 1-му класі : методичний посібник для вчителів перших класів та студентів за спеціальністю 6.010100 «Початкове навчання» освітньо-кваліфікаційного рівня «бакалавр» / С.О. Скворцова. – Одеса : Фенікс, – 2011. – 240 с.
56. Сухомлинський В. Афоризми / В.Сухомлинський // Дивослово. – 2005. – № 9. – С. 27–28.
57. Франковська О. Ігрова педагогіка. Технологічний аспект / О. Франковська // відкритий урок. – 2005. – № 21–22. – С.53–59.
58. Чернікова Т. Ділова гра – психолого-педагогічний консиліум „Навчальна та міжособистісна взаємодія педагога та учнів” / Т. Чернікова // Підручник для директора. – 2007. – № 9. – С.15–20.
59. Шарагова Н. Ігри на уроках української мови у 1-2 класах / Н. Шарагова //

Початкова школа. – 2007. – № 9. – С.6–10.

60. Шевчук М.О. Дидактична гра як засіб пізнання і розвитку творчості учнів / М.О. Шевчук // Матеріали консультпункту для учителів початкових класів. – 2014. – 90 с.
61. Щербань П. Ситуаційно-ігрові методи навчання // Збірник наукових праць Полтавського педагогічного університету. – Полтава, 2005. – Вип.7. – С.105–113.

ДОДАТКИ

Додаток А. Мірний посуд

