

## **ІГРОВІ ФОРМИ РОБОТИ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В ЗАКЛАДАХ ПРОФЕСІЙНОЇ (ПРОФЕСІЙНО-ТЕХНІЧНОЇ) ОСВІТИ**

Основна мета української системи освіти – створити умови для розвитку і самореалізації кожної особистості як громадянина, формувати покоління, здатне навчатися впродовж життя, створювати і розвивати цінність громадянського суспільства. Учень, незалежно від природних здібностей, повинен відчувати себе особистістю, яка вільно реалізовує свої нахили і уподобання. Відомо, що до закладів професійної (професійно-технічної) освіти приходять учні, які мають загалом невисокий рівень підготовки з предметів, що вивчалися в загальноосвітній школі І-ІІ ступенів. Працювати з такими учнями досить складно. Тут потрібна особлива система організації навчання і виховання для досягнення цілей освіти. Збільшення розумового навантаження на уроках математики заставило задуматися над тим, як підтримати в учнів цікавість до матеріалу, що вивчається, та активність протягом всього уроку. Як домогтися, щоб на уроках кожен учень працював активно та із задоволенням, і використовувати для цього різні способи для розвитку пізнавальної допитливості? На нашу думку, покращити цей стан можна за допомогою використання ігрових технологій [1; 3; 4].

Систематичне використання ігор підвищує ефективність навчання. У дидактичних іграх діти спостерігають, порівнюють, класифікують предмети за певними ознаками, проводять аналіз і синтез, абстрагуються від несуттєвих ознак, роблять узагальнення. Багато ігор вимагають умінь висловлювати свою думку у зв'язній і зрозумілій формі, використовуючи математичну термінологію. Добираючи ігри, продумуючи ігрову ситуацію, необхідно обов'язково поєднувати два елементи – пізнавальний та ігровий. Створюючи ігрову ситуацію відповідно до змісту програми, викладач повинен чітко спланувати діяльність учнів, спрямовувати її на досягнення поставленої мети. Коли визначено певне завдання, викладач надає йому ігрового задуму, накреслює ігрові дії. Власне ігровий задум, який спонукає учнів до гри, і є основою ігрової ситуації. Через ігровий задум виникає інтерес до гри. А коли з'являється особиста зацікавленість, виникає й активність, і творчі думки, і дії, і переживання за себе.

Дидактичні ігри на уроках математики можна використовувати на різних етапах уроку. Під час гри учні уважні, зосереджені і дисципліновані. Ігри добре поєднуються з традиційним навчанням. Включаючи в урок елементи гри, викладач робить процес учіння цікавим, полегшує подання труднощів у засвоєнні навчального матеріалу. Різні ігрові ситуації, за допомогою яких розв'язується те чи інше розумове завдання, підтримують і підсилюють цікавість учнів до математики. Кожна гра має правила, які визначають порядок дій і поведінки учнів в процесі гри, сприяють на уроці створенню робочої атмосфери. Тому правила гри повинні розроблятися з врахуванням мети уроку і індивідуальних можливостей учнів. Цим створюються умови для прояву самостійності, наполегливості, розумової активності.

Колективні ігри слід розрізняти за дидактичною метою уроку. Це ігри навчальні, контролюючі і узагальнюючі. Навчальною буде гра, якщо учасник гри набуває нових знань, вмінь і навиків або змушений їх набути в процесі підготовки до гри. Результат тим кращий, чим чіткішою буде мета пізнавальної діяльності. Контролюючою буде гра, дидактична мета якої складається з повторення, закріплення, перевірки набутих знань. Для участі в ній кожному учаснику гри потрібні певний рівень підготовки. Узагальнююча гра вимагає інтеграції знань.

Дидактичні ігри в залежності від змісту матеріалу, способу організації, рівня підготовки, мети уроку можуть бути різного характеру.

**Математична зарядка.** Дозволяє оперативно перевірити знання великої кількості учнів. Учні відповідають, не встаючи з місця, або піднімають руки, якщо мова йде про об'єкт, за який вони відповідають.

**Ігри-прави** (продовж речення, знайди третє зайве тощо). Вони займають 5-10 хвилин уроку і спрямовані на актуалізацію знань учнів.

**Математична естафета.** Учні виконують одне завдання по черзі, передаючи один одному аркуш як естафетну паличку.

**Розшифруй.** Пропонується завдання на обчислення. Результатам відповідають певні літери. Потрібно отримати яке-небудь слово чи фразу.

**Аукціон.** На торги виносяться завдання з якої-небудь теми. У грі беруть участь 4-5 команд. Їм пропонуються завдання. Команди купують завдання і якщо вони виконали його правильно, то їм нараховуються витрачені бали, а якщо неправильно, то знімаються.

**Лото.** Методик проведення цієї гри може бути декілька. Кожному учню видають лист з контрольними запитаннями з теми, нумерують їх відповідно до тих цифр, які є в мішечку. Учні по черзі повинні відповідати на ті запитання, які ведучий витягує з мішечку.

**Математичне доміно.** Звичайну картонну картку поділяють на дві частини. В одній записують завдання, а в іншій відповідь на те завдання, яке записане на іншій кістянці доміно. Використовують доміно для індивідуальної, групової і колективної роботи.

**Ключові терміни.** Це модифікація прийому переплутані ланцюжки. Виписують на окремі листи слова (фрази) з означень, властивостей, формулювань і доведень теорем та демонструють їх перед учнями в свідомо порушеній послідовності. Після знайомства з текстом учням пропонується відновити порушену послідовність. Такий прийом сприяє розвитку уваги і логічного мислення, спонукає більш уважно вивчати означення, властивості, теореми.

**Склади завдання.** Один учень демонструє завдання (наприклад, функцію), а другий із ряду відповідей вибирає правильну (наприклад, знаходить її похідну). Таким чином складає завдання. Це завдання подібне до завдань за тестами ЗНО, коли треба вибрати правильну відповідь із декількох.

**Математичні лабіринти.** Це декілька завдань, з'єднаних таким чином, що відповідь одного є номером наступного. Виконавши одне завдання, переходять до наступного, і так до такого часу, доки відповідь останнього завдання не співпадає з його номером.

**Вікторина** – одна з ігрових форм проведення уроку, що полягає в змаганні учнів у відповідях на запропоновані запитання. Учні можуть бути поділені на команди або виступати індивідуально. Основна мета вікторини – в ігровій формі всебічно розглянути винесені на неї питання, дати можливість кожному учневі виявити активність, показати рівень своєї ерудиції.

**Складання та розв'язування кросвордів, чайнвордів, ребусів** [2, с. 37-45].

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

1. Учні готові до участі у грі.
2. Кожний учень забезпечений необхідним дидактичним матеріалом.
3. Пояснення гри – зрозуміле, чітке.
4. Поетапне проведення складної гри, поки учні не засвоять окремі дії.
5. Дії учнів контролюють, своєчасно виправляють і спрямовують, оцінюють.
6. Не допускають приниження гідності учня (образливі порівняння, оцінка за поразку у грі, глузування тощо).

Таким чином, гра належить до традиційних і визнаних методів навчання і виховання учнів закладів професійної (професійно-технічної) освіти. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховні функції діють у тісному взаємозв'язку. У грі найповніше проявляються індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності дітей. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість.

#### Література

1. Козира В.М. Технологія уроку з математики. – Тернопіль: Астон, 2002. – 52 с.
2. Микитин О.В. Використання дидактичних ігор на уроках математики. // Математика. – 2004. – № 38. – С. 37-45.
3. Назарова Л.І. Ігрові моменти на уроках математики – розвиток творчих здібностей учня. // Математика в школах України. – 2005. – №29.
4. Соловйова Л.О. Ігрові форми навчання як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів. // Математика. – 2007. – №16-18. – С. 2-9.

**Анотація. Лабудько В.С. Ігрові форми роботи на уроках математики в закладах професійної (професійно-технічної) освіти.** У даній роботі йдеться про ігрові форми роботи на уроках математики в закладах професійної (професійно-технічної) освіти та розглядається використання різноманітних видів математичних ігор на різних етапах уроку.

**Ключові слова:** математика, математичні ігри, заклади професійної (професійно-технічної) освіти.

**Аннотация. Лабудько В.С. Игровые формы работы на уроках математики в заведениях профессионального (профессионально-технического) образования.** В данной работе речь идет о игровых формах работы на уроках математики в заведениях профессионального (профессионально-технического) образования и рассматривается использование различных видов математических игр на разных этапах урока.

**Ключевые слова:** математика, математические игры, заведения профессионального (профессионально-технического) образования.

**Summary. Labudko V.S. Play forms of work in math lessons in vocational education institutions.** This article explores play forms of work in math lessons in vocational education institutions, and discusses the use of various types of mathematical games at different stages of the lesson.

**Key words:** mathematics, mathematical games, vocational education institutions.