

**Key words:** individual style of primary activity, training, physical education, willfulness, motivation, specialty.

**УДК 373.37.02. (477)(045)**

**Вікторія Імбер**

Вінницький державний педагогічний  
університет імені Михайла Коцюбинського  
ORCID ID 0000-0003-2908-9654

**Наталія Олійник**

Вінницький державний педагогічний  
університет імені Михайла Коцюбинського  
ORCID ID 0000-0001-9340-4378  
DOI 10.24139/2312-5993/09-10.2022/050-063

## **ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ ЗАСОБАМИ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР**

*У статті визначено й теоретично обґрунтовано педагогічні умови розвитку креативності молодших школярів на уроках математики засобами дидактичних ігор, описані умови їх реалізації; представлено ігрові технології, які можуть використовуватися на різних етапах навчального процесу; описані конструкти дидактичних ігор.*

*Перспективи подальших розвідок автор вбачає у виокремленні та детальній характеристиці шляхів розвитку креативності молодших школярів в умовах дистанційного навчання.*

**Ключові слова:** молодші школярі, педагогічні умови, дидактичні ігри, креативність, уроки математики.

**Постановка проблеми.** У сучасній школі виникає нагальна потреба у розширенні методичного потенціалу в цілому та в активних формах навчання, зокрема. До таких активних форм навчання належать ігрові технології.

Проблема розвитку креативності молодших школярів на уроках математики засобами дидактичних ігор останнім часом стала надзвичайно актуальною. Це обумовлено тим фактом, що в даний час освітній процес потребує такої організації, яка б забезпечила розвиток індивідуального та творчого підходу до кожного учня, сприяла би впровадженню різних інноваційних навчальних програм, реалізувала принципи гуманного підходу до дітей тощо.

У всіх педагогічних методиках, процес навчання орієнтований на психологію вікового та індивідуального розвитку школяра. Ігрові форми, як методи активного навчання, переводять навчальний процес пізнання в приємне, і при цьому ефективно заняття. А при

комплексному використанні різних методик, що підвищують розвиток творчого потенціалу учнів, можна досягти продуктивних результатів.

**Аналіз актуальних досліджень.** На думку вчених М. Богдановича (2016), Т. Коваль (2011), С. Скворцової (2012), Н. Тарнавської (2015) можливості використання засобів дидактичних ігор на уроках математики у початковій школі величезні: під час уроку дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання, а навчальний матеріал використовується як її засіб.

Окремі аспекти розвитку креативності молодших школярів у різних видах діяльності висвітлювали у своїх роботах О. Муращенко (2022), Т. Скорик (2020), В. Шпак (2022), Т. Яновська (2021) та ін. Вчені доводять, що у грі учень порівнює, зіставляє, здійснює доступний йому аналіз та синтез, розвиває такі психічні функції, як пам'ять, увага, поглиблює кмітливість, мовлення, силу волі.

**Мета статті** полягає у виявленні особливостей та виокремленні педагогічних умов розвитку креативності молодших школярів на уроках математики засобами дидактичних ігор.

**Методи дослідження.** Аналіз, порівняння, синтез, класифікація та узагальнення наукових джерел із проблеми дослідження; вивчення педагогічного досвіду, програмних документів були використані з метою з'ясування педагогічних умов розвитку креативності молодших школярів на уроках математики засобами дидактичних ігор.

**Виклад основного матеріалу.** Креативність молодших школярів, зокрема, і під час організації уроків математики, проявляється у самостійній постановці проблем учнями, інтелектуальній ініціативі, оригінальному способі вирішення завдань та ситуацій. Тобто, творчі здібності необхідні для здійснення будь-якого виду діяльності та пов'язані з проявами креативного мислення, творчої ініціативи, оригінальності пошуку способу вирішення завдань у ситуаціях невизначеності (Скорик, 2020).

Ефективне функціонування творчого середовища потребує створення певних педагогічних умов.

Педагогічні умови – це середовище, обставини, в яких реалізуються педагогічні фактори. На наш погляд, педагогічні умови є, по відношенню до педагогічної системи, зовнішніми факторами, що створюють певне середовище для ефективного функціонування системи. В них відображається сукупність можливостей освітнього (форми, методи, засоби навчання, взаємодія учасників навчально-

виховного процесу) і матеріально-просторового середовища, які мають істотний вплив на функціонування системи, забезпечуючи її ефективність та розвиток (Скворцова, 2012, с. 17).

Таким чином, під педагогічними умовами ми розуміємо сукупність заходів, які забезпечують успішність розвитку креативності учнів початкової школи у процесі навчання. Слід зазначити, що окремі умови не можуть суттєво впливати на ефективність розвитку креативного мислення учнів, тому необхідно визначити комплекс взаємодоповнюючих педагогічних умов.

Серед педагогічних умов розвитку креативності молодших школярів на уроках математики засобами дидактичних ігор нами виокремлено наступні:

- розвиток мотивації учнів до прояву креативності;
- створення творчого освітнього середовища у якості чинника розвитку креативного мислення учнів;
- включення до змісту уроку математики системи дидактичних ігор, спрямованих на розвиток креативності.

Першою умовою розвитку креативності молодших школярів на уроках математики засобами дидактичних ігор є розвиток мотивації учнів до прояву креативності. Адже, формування креативності відбувається на мотиваційно-особистісному рівні, тому у якості першої умови, що сприяє розвитку креативного мислення учнів, ми виокремили розвиток їх мотивації до прояву креативності у різних видах діяльності.

Зазначимо, що шкільне навчання має бути націлене на розвиток творчої індивідуальності та креативності учнів. Безумовно, успішність досягнення цієї мети можлива лише за умови активізації творчої пізнавальної діяльності, яка багато в чому визначається спонукальною функцією мотивації. Саме мотивація, спонукання, стимуляція забезпечують спрямованість особистості (Скорик, 2020, с. 147).

Поняття «мотивація» включає уявлення про потреби, бажання, наміри, прагнення людини, які втілюються в певних зразках поведінки в різних пізнавальних або життєвих ситуаціях, в управлінні своєю діяльністю відповідно до її цілей та зовнішніх обставин, у яскраво вираженій пізнавальній потребі (Чапюк, 2016, с. 3).

Розвиток інтересу та позитивної мотивації до діяльності можливий у ході навчального процесу, мотиваційної включеності учнів у самостійний пошук вирішення проблем, їхньої участі у проектній роботі. У процесі освітньої діяльності важливо враховувати

рівень соціальної активності учнів, що передбачає володіння комунікативними навичками, уміння працювати в команді, участь у спільній творчій діяльності, яка продукує нові ідеї.

Підвищенню мотивації, стимулюванню та розвитку креативного мислення сприяють використання у навчально-виховному процесі у ході організації уроків математики, ситуацій незавершеності, вирішення завдань, що мають ймовірнісний характер вирішення або відхилення від традиційних схем, відкритість та варіативність (Шпак, Нінова, 2022, с. 233).

Стимулюючого значення набувають такі способи розвитку творчого мислення, як заохочення безлічі запитань, що виходять від дитини, припущень, самостійного пошуку відповідей, незалежність і відповідальність суджень особистості, схвальні оцінки продуктів уяви, прагнення до дослідницької діяльності.

Друга умова розвитку креативності молодших школярів на уроках математики засобами дидактичних ігор – створення творчого освітнього середовища як чинника розвитку учнів – доречно не лише для розвитку позитивної мотивації і творчого потенціалу дітей, але й з метою саморозвитку особистості.

Креативне освітнє середовище є сукупністю і послідовністю методів, засобів і форм організації діяльності учнів, спрямованих на задоволення потреб у їх самореалізації. Адже, освітнє середовище, побудоване на творчому підході до навчання, врахування індивідуальних особливостей та пізнавальних можливостей учнів з опорою на їх суб'єктний досвід та систему цінностей, стає фактором розвитку та саморозвитку особистості учня. Ділові міжособистісні відносини, співробітництво, спільна творча діяльність, комфортні психологічні умови стимулюють учнів до творчості, пошук оригінальних способів вирішення завдань, створення творчих проектів, генерування нових ідей, схем мислення (Яновська, 2021, с. 175).

Розвитку та прояву креативного мислення сприяють міжособистісні відносини учасників освітнього середовища, що стимулює емоційно насичену атмосферу в колективі, психологічний комфорт та стабільність. Розвиваючись творчо, особистість формує стійку життєву позицію, основними характеристиками якої є відмова від стереотипів поведінки, шаблонів у прийнятті рішень, способах діяльності та поведінці. Творча особистість прагне постійного саморозвитку, виявляючи при цьому бажання створювати щось нове,

змінювати себе і навколишній світ. Креативність особистості проявляється у поведінці та діяльності, коли їй доводиться приймати рішення у ситуації невизначеності, непередбачуваності.

Потреба у творчому прояві власної індивідуальності, у постійному вдосконаленні своєї майстерності, у пошуку нових засобів самореалізації є найважливішим мотивом зростання та розвитку особистості учнів. Створення творчого освітнього середовища, що має сучасні засоби навчання та високорозвинений колектив однодумців (вчителів та учнів), спільна творча діяльність сприяють розвитку мотивації та пізнавальної активності, значно підвищуючи ефективність та якість навчання (Яновська, 2021, с. 175).

Тобто, під сприятливим освітнім середовищем слід розуміти середовище закладу освіти, що включає ділові та міжособистісні відносини, оскільки вони є умовою та критерієм розвитку інтелектуального, соціального та особистісного аспектів людини. Основну функцію освітнього середовища можна розглядати у розвитку високої самоактуалізаційної активності у теперішньому та майбутньому.

Також можна розглядати освітнє середовище як систему впливів та умов формування особистості за заданим зразком, виокремлюючи суб'єктів освітнього процесу, зміст освіти, просторово-предметний та соціальний компоненти як основні складові освітньої системи.

Освітнє середовище містить у собі великі можливості розвитку інтелектуальних та творчих здібностей учнів, а також сприяє покращенню їхньої самостійної роботи, що сприяє побудові індивідуальних траєкторій розвитку.

Освітнє середовище має створювати умови для самореалізації особистості, використовувати усі механізми саморозвитку учнів, реалізації їх творчих можливостей, формування власної позиції та переконань, збереження самостійності незалежно від стереотипів системи освіти. При цьому основою розвитку особистості має виступати суб'єктний досвід, що формується та визначається соціальним та освітнім середовищем.

Крім того, творчий підхід передбачає усвідомлення кожним учнем себе творчою особистістю. Освітнє середовище, побудоване на співробітництві та спільній творчій діяльності вчителів та учнів, сприяє розвитку характерних для креативного мислення властивостей, таких як: здатність до оригінальних рішень; генерування нових ідей; розробка нових технологій та способів діяльності; вміння швидко реагувати на

зміни умов діяльності та відповідно змінювати траєкторію своєї діяльності, виявляти чутливість до інновацій; готовність до змін, прийняття нових, ефективніших рішень; здатність ставити під сумнів нову інформацію; вміння робити аргументовані, виважені висновки, доказово відстоювати свою позицію; здатність бачити проблему та вирішувати її власними силами, покладаючись на свої знання, а також здатність вирішувати завдання на основі аналізу та синтезу інформації, знаходити кілька варіантів вирішення проблеми. Таким чином, у перерахованих вище аспектах чітко виражається креативний характер мислення.

Третя умова розвитку креативності молодших школярів на уроках математики засобами дидактичних ігор - включення до змісту уроку математики системи дидактичних ігор, спрямованих на розвиток креативності.

Як ми зазначали, креативність розвивається у процесі вирішення навчальних та творчих завдань, зокрема, і під час проведення уроків математики. Готовність до застосування знань, їх реконструкції, перетворення інформації та практичної діяльності є однією з умов успішної освітньої діяльності. Слід зазначити, що креативність включає не лише здібності, пов'язані з творчим вирішенням освітніх завдань, а й якості, що характеризують активність учнів: високу самооцінку, впевненість у собі, позитивний настрій на досягнення позитивних результатів.

Властивість дитячого розуму сприймати все конкретно, буквально, невміння піднятися над ситуацією і зрозуміти її загальний, абстрактний чи переносний зміст - одна з основних труднощів дитячого мислення, що яскраво проявляється щодо такої абстрактної шкільної дисципліни, як математика.

На думку М. Богдановича, безсумнівно, у розвитку креативного мислення велику роль відіграє уява як створення нових образів. Добре розвинена уява дозволяє учню комбінувати способи вирішення завдань, використовуючи власний когнітивний досвід, створювати нові оригінальні конструкції знань (Богданович, 2016, с. 117).

Завдання вчителя – максимально наблизити характер навчальної діяльності до реального життя. Вирішення зазначеної проблеми вбачається в організації пізнавальної діяльності на уроках шляхом створення виховних, дидактичних та соціально-психологічних ситуацій, участі у проектній діяльності. Систематичне використання

інноваційних технологій навчання, ситуаційних завдань, організація та проведення ділових ігор та семінарів-дискусій, організація проектної діяльності дозволить учням активно сприймати, засвоювати та застосовувати теоретичні знання на практиці, розвивати інтерес та ціннісні відносини, особистісну значимість знань для самого себе.

Сучасний зміст математичної освіти спрямовано, головним чином, на інтелектуальний розвиток молодших школярів, формування культури та самостійності мислення. В даний час навчальний процес потребує такої організації, яка б забезпечила розвиток індивідуального та творчого підходу до кожного школяра, сприяла би впровадженню різних інноваційних навчальних програм, реалізувала принципи гуманного підходу до дітей тощо. Процес навчання орієнтований на психологію вікового та індивідуального розвитку школяра.

Слід зазначити, що у молодших школярів через 20-25 хвилин після початку уроку починає розсіюватися увага, знижується працездатність та її якість, зростає руховий неспокій. Ігрові форми, як методи активного навчання, переводять навчальний процес пізнання в приємне, і при цьому ефективно заняття. А при комплексному використанні різних методик, що підвищують розвиток творчого потенціалу учнів, можна досягти продуктивних результатів у поставлених цілях (Імбер, 2012).

Одним із найбільш привабливих для дітей способів активізації діяльності на уроці є використання дидактичних ігор. Вони викликають в учнів непідробний інтерес до процесу пізнання, допомагають активізувати пізнавальну діяльність та легше засвоювати навчальний матеріал. У процесі гри учень спостерігає, порівнює, зіставляє, робить узагальнення. Дидактичні ігри спрямовані на вирішення конкретних завдань з навчання дітей, але паралельно вони здійснюють виховний та розвиваючий вплив на дитину. У грі дитина шукає задоволення, гра є світом практичної діяльності дитини, яка задовольняє як фізичні, а й духовні її потреби.

Дидактичні ігри можна застосовувати різних етапах уроку: на початку уроку, під час повторення раніше вивченої теми; також щодо нового матеріалу; і наприкінці уроку, під час закріплення нової теми, систематизації знань учнів.

Під час уроку дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання, а навчальний матеріал використовується як її засіб. Гра не замінює традиційні форми та методи навчання; вона

раціонально їх доповнює, оскільки через неї вдається ефективніше досягти мети та завдань уроку.

Через гру ефективніше досягаються взаємовідносини між вчителем та учнями, оскільки гра дозволяє розкрити їх особисті якості, найкращі боки характеру. Так само гра знімає психологічну втому, мобілізує розумові зусилля школярів, сприяє розвитку навичок самодисципліни і організаторських здібностей, створює емоційно розслаблену і радісну атмосферу під час уроку. Ігрова дидактика дозволяє учням, класифікувати предмети, за тими чи іншими ознаками, порівнювати та зіставляти їх, розвивати творчі навички (Тарнавська, 2015, с. 97).

У грі учень порівнює, зіставляє, здійснює доступний йому аналіз та синтез, розвиває такі психічні функції, як пам'ять, увага, поглиблює кмітливість, мовлення, силу волі. Дидактичні ігри допомагають учням у розумінні засвоєнні нового матеріалу.

Під час проведення уроків математики в арсеналі вчителя має бути наявний широкий та різноманітний запас дидактичних ігор. Адже, гра сприяє створенню у молодших школярів основних уявлень, наприклад, про простір, про геометричні фігури: квадрат, прямокутник, коло, сприяє закріпленню усних прийомів обчислення, розвиває пам'ять та інші розумові здібності дітей. Але під час вибору гри має враховуватись дотримання основних умов, таких як: відповідність та доступність віковим можливостям учнів, взаємодія навчально-виховних цілей уроку (спрямованих на розвиток логічного мислення, словесні ігри, що формують математичні уявлення тощо).

Також ігрова дидактика дозволяє проводити групову роботу під час уроків, що дуже приваблює молодших школярів. Але невміння діяти спільно, і навіть повільний темп роботи, може призвести до невдалих наслідків використання цієї форми навчання.

Між тим, групова робота - це повноцінна самостійна форма організації навчання, використання якої має риси інноваційного навчання. Оскільки самостійне здобуття знань учнями в результаті пошукової діяльності, призводить до: глибокого розуміння навчального матеріалу, пізнавальної активності та творчої самостійності; змінюється характер взаємовідносин між учнями (зміцнюється дружба та згуртованість класу, змінюється ставлення до школи); виробляється самокритичність та самоконтроль, оцінювання

своїх можливостей; набуваються навичок колективного спілкування, таких як відвертість, такт, уміння прислухатися до позиції інших дітей.

На різних етапах навчального процесу може використовуватися безліч ігрових технологій:

- на уроці узагальнення та повторення вивчених тем застосовуються ігри-змагання «Найрозумніший» або «Продовжи» (що-небудь: рядок, послідовність чисел тощо). Перед проведенням подібних ігор слід заздалегідь підготувати запитання, які потребують короткої відповіді;

- на уроці, під час вирішення різноманітних завдань та математичних прикладів, учнів класу розподіляють на команди та у вигляді змагання проводиться процес вирішення завдань. Команда, яка вирішила більше завдань заохочується (символічними презентами, гарними оцінками тощо).

- так само школярам подобається бліц-турнір, де учні або по черзі або за бажанням, якнайшвидше, закінчують фразу вчителя;

- на уроці-закріплення вивченого матеріалу можна провести аукціон знань. Вчитель по порядку виставляє картки (лоти) з малюнками різних математичних величин – швидкість, час, відстань; формули знаходження периметра та площі геометричних фігур тощо.

В ігровій дидактиці математичні вправи розрізняються за змістом та складністю завдань, а також спрямовані як, наприклад, на вивчення таблиці множення та застосування її практично, так і на розвиток навичок активного мислення. За допомогою дидактичної гри складний матеріал стає доступнішим для розуміння учнями, вони без побоювання «йдуть» йому на зустріч.

Виокремимо певні види дидактичних ігор, використання яких на уроках математики у початковій школі сприятиме розвитку креативності молодших школярів.

*Таблиця 1*

**Види дидактичних ігор для розвитку креативності молодших школярів**

Види дидактичних ігор	Логічні дії та розумові операції
На порівняння за величиною	Порівняння, класифікація за родовидовою ознакою
На кількісні уявлення	Аналіз та синтез об'єкта, підведення до значення поняття
На розширення уявлень про геометричні фігури	Здійснення пошуку доказів для аргументування власних суджень, узагальнення, виведення послідовності дій

На тимчасові уявлення	Встановлення аналогії та причинно-наслідкових зв'язків, володіння загальними прийомами розв'язання задач
На орієнтування у просторі	Самостійне висування гіпотез та їх обґрунтування, побудова логічного ланцюжка міркувань

Отже, як ми можемо бачити, дидактична гра є багатоплановим, складним педагогічним явищем. Виокремлені види дидактичних ігор у курсі математики початкової школи сприятимуть формуванню логічних універсальних навчальних дій та підвищенню творчого мислення учнів, що сприятиме зростанню якісного рівня освітнього процесу.

Також слід виокремити структурні компоненти дидактичної гри: дидактичні та ігрові завдання; дидактичний матеріал; ігрові дії; ігрові правила; результат. Як приклад наведемо конструктор дидактичної гри з математичним змістом під назвою «Потяг часу» для дітей молодшого шкільного віку (табл. 2.).

Таблиця 2

### Конструктор дидактичної гри «Потяг часу»

Завдання: дидактичне - формування вміння логічно та, разом з тим, креативно мислити			
Дидактичний матеріал	Ігрові дії	Правила гри	Результат
12 варіантів зображення одного об'єкта в різні часові періоди (наприклад: життя людини від народження та до старості)	Дітям роздають картки. Учасники гри вибудовують «Потяг часу»	Вагончики вибудовуються відповідно з етапами розвитку об'єкта, починаючи з його народження	«Потяг часу» побудований

Також у якості прикладів дидактичних ігор, які можна використовувати на уроках математики для розвитку креативності молодших школярів наведемо такі:

Гра «Пропускаємо!». Вчитель дає завдання учням, називати по порядку числа, наприклад, від 10 до 40, але, коли трапляються числа, які діляться на 7, вони вимовляють «Пропускаємо!». Ці пропущені числа записуються на дошці: 14, 21, 28, 35. Потім із кожним числом, записаним у ряд, учні складають приклади:  $14:7=2$ ,  $28:7=4$  тощо.

Гра «Нескінченний ланцюжок». Заздалегідь готуються картки з прикладами, підбираються вони так, щоб відповіді попереднього

прикладу були початком наступного. Клас ділитися на рівні групи, які отримують таку картку. Перемагає та група, яка вирішить такий ланцюжок вірно і найшвидше (6x4, 24:3, 8:2, 4x9, 36:6, 6x3, 18:6, 3x4, 12:2 і так далі).

Отже, ми виявили, що креативність найкраще формувати під час вирішення у курсі математики задач нестандартного типу, коли учень наштовхується на посильні йому проблеми та питання, формулює їх. Роль вчителя - поставити учня у становище першовідкривача, дослідника. Успішність вирішення таких завдань залежить від рівня співробітництва учня та вчителя, від оволодіння учнем системою розумових дій (порівняння, аналіз, синтез тощо).

Дидактичні ігри, спрямовані на розвиток креативності молодших школярів на уроках математики, повинні бути орієнтовані на:

- поступове ускладнення матеріалу;
- поетапне збільшення обсягу роботи;
- підвищення рівня самостійності учня;
- інтеграцію завдань та способів діяльності
- залучення елементів теорії для вирішення завдань;
- навчання способів міркування з урахуванням принципу варіативності завдань;
- формування побіжності думок, оригінальності, гнучкості розуму, допитливості, вміння висувати і розробляти гіпотези (Коваль, 2011, с. 147).

Важливо розвивати творчість молодшого школяра, і тут можна назвати такі способи стимулювання творчих здібностей під час участі у дидактичних іграх на уроках математики: забезпечення сприятливої атмосфери на уроці; доброзичливість з боку вчителя, його відмова від критики на адресу дитини; заохочення висловлювання оригінальних ідей; використання особистого прикладу творчого підходу до вирішення проблем; надання дітям можливості активно ставити запитання.

Долучення учнів до детального дослідження конкретних ситуацій, їх критичний аналіз, прийняття самостійного рішення сприяють розвитку таких важливих для професійної діяльності компетенцій, як: усвідомлення багатозначності проблем і життєвих ситуацій, що виникають у діяльності; розвиток критичного, аналітичного та креативного мислення; прищеплення практичних навичок роботи з інформацією; формування умінь пошуку та вибору альтернативних рішень; вироблення управлінських рішень;

стимулювання до інновацій у освітній діяльності; підвищення мотивації до знань; розширення комунікативного досвіду; формування можливості вибору оптимальних варіантів продуктивної взаємодії у групових видах діяльності.

Зазначимо, що творча продуктивна діяльність, спрямована на реалізацію дослідницького проекту або вирішення навчальних завдань, вимагає від учнів певних зусиль, пов'язаних з такими вольовими якостями, як цілеспрямованість, самостійність, відповідальність, ініціативність, впевненість у собі, завзятість, винахідливість і наполегливість. Йти до успіху, незважаючи на труднощі, невдачі, скептичне ставлення оточуючих – у цьому й проявляється креативність особистості.

**Висновки та перспективи подальших наукових розвідок.** Таким чином, основна мета ігрової дидактики – стимулювати інтерес учнів до навчання, тим самим підвищивши ефективність такого навчання. У процесі гри у школярів розвивається увага, уміння зосереджуватися, бажання мислити самостійно, з'являється прагнення до знань, застосування їх на практиці. Для вчителя такий урок – можливість краще пізнати та побачити учнів у неформальній обстановці, оцінити їх індивідуальні особливості, з іншого боку, це можливість творчого підходу до роботи, здійснення іншого методичного підходу до вивчення математики. І особливо важливо, що гра стимулює учня краще запам'ятати і освоїти матеріал, що вивчається, при цьому труднощі розумової роботи він долає легше, не помічаючи, що його навчають.

Можемо стверджувати, що ефективний розвиток креативності учнів початкових класів на уроках математики засобами дидактичних ігор можливий за наявності спонукальних мотивів до розвитку творчих здібностей молодших школярів; у спеціально організованому творчому середовищі закладу освіти, в якому учні спостерігають творчі зразки поведінки та діяльності, активно включаються в різні види продуктивної діяльності, що потребує прояву позитивної мотивації, ініціативи, самостійності у постановці та вирішенні проблем; та з опорою на використання певної системи спеціально відібраних для розвитку досліджуваного компонента особистості дидактичних ігор. Перспективи подальших розвідок вбачаємо у виокремленні практичних рекомендацій щодо удосконалення змісту уроків математики, спрямованих на розвиток креативності молодших школярів, а також шляхів розвитку креативності молодших школярів в умовах дистанційного навчання.

## ЛІТЕРАТУРА

- Богданович М.В. (2016) Методика викладання математики в початкових класах: *Навчальний посібник*. 368. (Bohdanovich M.V. (2016) Methods of teaching mathematics in primary school: Study guide. 368.)
- Імбер В.І. (2012) Розвиток логічного мислення дітей дошкільного віку. *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету ім. М. Коцюбинського. Серія: Педагогіка і психологія*. Вип. 38. 48-52. (Imber V.I. (2012) Development of logical thinking of preschool children. *Scientific notes of Vinnytsia State Pedagogical University named after M. Kotsyubynskyi. Series: Pedagogy and psychology*. Vol. 38. 48-52.)
- Коваль Л.В. (2011) Методика навчання математики: теорія і практика. 414. (Koval L.V. (2011) Methods of teaching mathematics: theory and practice. 414).
- Муращенко О. (2022) Реалізація інтеграційного підходу навчання молодших школярів в освітньому просторі нової української школи. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. №2 (116). 46-56. (Murashchenko O. (2022) Implementation of the integration approach of teaching younger schoolchildren in the educational space of the new Ukrainian school. *Pedagogical sciences: theory, history, innovative technologies*. №2 (116). 46-56.)
- Скворцова С.О. (2012) Логіко-математичний розвиток учнів початкових класів. *Матеріали Всеукраїнських педагогічних читань*. №12. 17 – 24. (Skvortsova S.O. (2012) Logical and mathematical development of primary school students. *Materials of All-Ukrainian pedagogical readings*. №12. 17-24)
- Скорик Т.М. (2020) Елементи креативного навчання у роботі з молодшими школярами. *Інновації у роботі вчителя початкових класів: виклики і реалії НУШ*. 147-150. (Skoryk T.M. (2020) Elements of creative learning in working with younger schoolchildren. *Innovations in the work of a primary school teacher: challenges and realities of the NUS*. 147-150.)
- Тарнавська Н.П. (2015) Сучасні технології формування логіко-математичної компетентності в дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. 430. (Tarnavska N.P. (2015) Modern technologies of formation of logico-mathematical competence of children of preschool and primary school age. 430.)
- Чапюк Ю. С. (2016) Молодший шкільний вік як сензитивний період щодо розвитку творчого мислення : теоретичні аспекти. *INNOVATIVE SOLUTIONS IN MODERN SCIENCE*. № 1 (1). 1-15. (Chapyuk Yu. (2016) Early school age as a sensitive period for the development of creative thinking: theoretical aspects. *INNOVATIVE SOLUTIONS IN MODERN SCIENCE*. No. 1 (1). 1-15)
- Шпак В., Нінова Т. (2022) Управління дослідницькою діяльністю учнів нової української школи як основа формування креативного мислення. *Збірник наукових праць Національної академії Державної прикордонної служби України*. Серія: педагогічні науки. №28(1). 230-250. (Shpak V., Ninova T. (2022) Management of research activities of students of the new Ukrainian school as a basis for the formation of creative thinking. *Collection of scientific works of the National Academy of the State Border Service of Ukraine*. Series: pedagogical sciences. No. 28(1). 230-250)
- Яновська Т. А. (2021) Творче мислення та уява в структурі креативності молодших школярів. *Психологія і особистість*. №2 (20). 170-180. (Yanovska T. (2021) Creative thinking and imagination in the structure of creativity of younger schoolchildren. *Psychology and personality*. №2 (20). 170-180)

## SUMMARY

**Imber Viktoriia, Oliinyk Nataliia.** Pedagogical conditions for the development of creativity of primary school children at mathematics lessons using didactic games.

*The article deals with pedagogical conditions for the development of creativity of primary schoolchildren at mathematics lessons using didactic games, the conditions for their implementation are described; game technologies that can be used at various stages of the educational process are presented; the constructs of didactic games are described.*

*Pedagogical conditions for the development of creativity of children at mathematics lessons which defined include the following: development of students' motivation for creativity; creation of a creative educational environment as a factor in the development of students' creative thinking; inclusion in the content of the mathematics lesson system of didactic games for developing creativity.*

*Didactic games for the development of creativity of younger schoolchildren in mathematics lessons should be focused on: gradual complication of mathematical tasks; gradual increase in the volume of work; increasing the level of the student's independent work; integration of tasks and methods of activity; teaching reasoning taking into account the principle of task variability; formation of fluency of thoughts, originality, flexibility of mind, curiosity, ability to put forward and develop hypotheses.*

*During the lesson, the didactic goal is presented to the children as a game task form, and the educational material is used as its means. The game does not replace traditional forms and methods of learning; it rationally complements them, as it helps to more effectively achieve the goals and tasks of the lesson.*

*The author envisages the prospect of further research in the identification and detailed description the ways of developing the creativity of primary schoolchildren at the distance learning.*

**Key words:** primary schoolchildren, pedagogical conditions, didactic games, creativity, mathematics lessons.

**УДК 376.1;37.04**

**Інна Книш**

Національна академія управління

ORCID ID 0000-0003-1746-359X

DOI 10.24139/2312-5993/2022.09-10/063-073

## СТРАТЕГІЇ LIFELONG LEARNING: «КЛІПОВІСТЬ» ЯК НОРМА

*Розглянуто і схарактеризовано етапи розвитку інформаційних технологій. Констатовано появу «кліповості», притаманної неонеадам, проаналізовано погляди на її сутність. Доведено, що «кліпове» мислення є проявом норми та геніальності. Наголошено, що впровадження в освіту ІКТ, новітніх методів, методик, змішаного навчання і стратегії Lifelong Learning має сприяти збереженню цілісної свідомості та стабільності «кліпових» людей, а також набуттю ними здатності до самопізнання, самоорганізації й самовдосконалення з використанням постфігуративного, кофігуративного та префігуративного типів культурного обміну.*

**Ключові слова:** «кліповість», «кліпове» мислення, «кліпова» людина, геніальність, деменція, девіантна поведінка, неонеадади, неоплемена, Lifelong Learning.