МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини

# Актуальні проблеми професійної та технологічної освіти: погляд у майбутнє

Збірник матеріалів
Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції
(Умань, 10 жовтня 2024 р.)

**За загальною редакцією С. І. Ткачука**

Умань
2024

**УДК 37.013:331.54]+[37.013:62](06)**
**А43**

**Головний редактор:**
*Ткачук С. І.* – доктор педагогічних наук, професор Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини.
**Заступник головного редактора:**
*Дубова Н. В.* – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри професійної освіти та технологій за профілями Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини.
**Відповідальний секретар:**
*Харитонова В. В.* – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри технологічної освіти Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини.

**Члени редакційної колегії:**
*Азізов Т. Н.* – доктор технічних наук, професор Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини;
*Терещук А. І.* – доктор педагогічних наук, професор Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини;
*Мельник О. С.* – кандидат технічних наук, доцент Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини

*Рекомендовано до друку Вченою радою факультету інженерно-педагогічної освіти Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини (протокол № 2 від 27 вересня 2024 року)*

**А43** **Актуальні** проблеми професійної та технологічної освіти: погляд у майбутнє : матер. Всеукр. студ. наук.-практ. конф. (Умань, 10 жовтня 2024 р.) / МОН України, Уманський держ. пед. ун-т імені Павла Тичини ; за заг. ред. С. І. Ткачука ; [редкол.: Н. В. Дубова, Т. Н. Азізов, А. І. Терещук, О. С Мельник]. Умань, 2024. 354 с.

В збірнику представлені тези доповідей учасників Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції. «Актуальні проблеми професійної та технологічної освіти: погляд у майбутнє», яка відбулася 10 жовтня 2024 р. в м. Умань на базі Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини.

Збірник адресований науковцям, здобувачам вищої освіти, а також усім, хто цікавиться сучасними науковими дослідженнями в галузі професійної та технологічної освіти.

**УДК 37.013:331.54]+[37.013:62](06)**

© Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини, 2024

**Світлана Денисенко**
**Наукові керівники: канд. пед. н., доцент Горбатюк Лариса,**
**канд. пед. н., доцент Алєксєєва Ганна**
*Бердянський державний педагогічний університет*

# ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ МАТЕМАТИКИ

Використання ігрових технологій в процесі навчання математики обумовлена тим, що перед освітніми закладами в Україні стоять відповідальні та вагомі завдання підвищення ефективності освіти, підготовки сучасних високоосвічених та творчих особистостей, готових до постійного розвитку, зростання, самовдосконалення, саморегуляції, самоосвіти та виховання відчуття постійної потреби освіти протягом життя з урахуванням світового та європейського досвіду [1].

Ефективне навчання математики неможливе без пошуків нових шляхів активізації пізнавальної діяльності учнів. Одним із найперспективніших шляхів озброєння їх необхідними знаннями, практичними вміннями й навичками є освоєння і впровадження активних форм і методів навчання, серед яких провідне місце посідають навчальні ігри. В сучасному світі здобувачі освіти виростають в оточенні технологій, ігор та віртуальної реальності. Використання ігор у навчанні – це інструмент, що сприяє залученню здобувачів освіти до процесу навчання, підвищує їх мотивацію та цікавість. Ігрова діяльність залишається важливим засобом творчого пізнання життя, бо через гру найповніше проявляються індивідуальні особливості, інтелектуальні можливості, нахили, здібності дітей. Освітня, розвиваюча й виховна функція гри діють у тісному взаємозв'язку. Гра організовує, розвиває, розширює пізнавальні можливості, виховує особистість та забезпечує активну участь на уроці кожного учня, підвищує авторитет знань та індивідуальну відповідальність школяра за результати навчальної праці. Впровадження сучасних мотиваційних стратегій може сприяти формуванню відповідального мислення у майбутніх фахівців [2].

У наукових працях багатьох вчених, таких як А. Макаренко, Ж.-Ж. Руссо, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, Дж. Локк, Я. Коменський, Г. Сковорода, К. Ушинський, Г. Щедровицький, В. Терський та І. Іванов, приділялася увага теорії гри, яка підкреслює її значення в навчальному процесі. Сучасні дослідники, зокрема А. Вербицький, Л. Вишнякова, Р. Жуков, Д. Ельконін, Ю. Кравченко, В. Комаров, В. Платов та В. Рибальський, також високо оцінюють навчально-педагогічні ігри як один з ефективних методів активного навчання. Г.Андрєєва розглядає гру як вид діяльності, що сприяє відтворенню і засвоєнню соціального досвіду, допомагаючи учням вдосконалювати самоуправління поведінкою. Формування соціально активної особистості вимагає впровадження нестандартних форм педагогічної взаємодії, серед яких гра виступає важливим засобом розвитку творчого потенціалу учнів. Л. Венгер наголошує на тому, що головною метою навчальних ігор є здатність поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю, що вимагає від здобувача освіти активності та

зацікавленості. В. Сухомлинський вважає, що гра відкриває дітям світ творчих можливостей і є необхідною умовою повноцінного розвитку. Таким чином, для того щоб учні не лише виконували завдання, а й дійсно навчалися, важливо викликати в них інтерес та формувати усвідомлену мету навчання.

Отже, мета дослідження полягає в обґрунтуванні використання ігрових технологій як ефективного інструменту для підвищення мотивації, активізації пізнавальної діяльності учнів та розвитку їх особистісних якостей у процесі навчання математики.

Організація навчальних ігор вимагає від вчителя високого ступеня майстерності, своєрідного педагогічного мистецтва, які допоможуть дитині розкрити свої сили і можливості, відчути радість успіху від інтелектуальної творчої праці. Учні мають не лише засвоїти окреслену навчальною програмою систему знань з математики, а й навчитися спостерігати об'єкти, явища, процеси, порівнювати їх, виявляти взаємозв'язок між математичними поняттями, діями, величинами та їх відношеннями, навчитися міркувати, обґрунтовувати свої висновки, користуватися математичною мовою. Гра поряд з працею й навчанням – один з головних видів діяльності людини [3].

Ігрові багатопланові, сприяють виробленню певної навички [4]. Навчатись, граючись! Ця ідея цікавила багатьох педагогів та привертала увагу впродовж всієї історії людства. За останні роки з’явилася велика кількість досліджень про необхідність впровадження ігрових технологій навчання. Вказуючи нові шляхи і засоби виховання підростаючого покоління, видатні педагоги своїми працями зробили цінний внесок у теорію і практику гри.

Доведено і науковцями, і практиками, що для кращого засвоювання певного матеріалу доцільно впровадити «ігрові технології», які включають велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних навчальних ігор.

Особливості навчальної гри повинні бути розумно пов’язані зі змістом навчального матеріалу. Практична значимість полягає у тому, що гра легко сприймається і її можна застосовувати при вивченні будь-якої теми, можуть включати пізнавальні елементи декількох навчальних предметів (міжпредметні зв’язки). Як правило, ігри вимагають від школярів уміння розшифровувати, розплутувати, розгадувати або, головне, – знати сам предмет. Технологія універсальна, цікава, захоплююча, легко відтворювана, вимагає зусиль і наполегливості. Вчитель математики кожен урок може наповнити своїм змістом, використовуючи навчальні ігри для розумових вправ учнів, їхньої самоперевірки, творчого інтелектуального розвитку. У практиці використання ігор комбінується із традиційними формами організації навчання.

Розглянемо практичний досвід завідувачки Оріхівської філії №5 Комунального закладу «Опорний заклад загальної середньої освіти «Сузір’я» Оріхівської міської ради, Світлани Денисенко.

Найбільші можливості для впровадження ігрових елементів у навчальний процес математики надають уроки узагальнення та систематизації знань. Учитель використовує різноманітні ігри, такі як «Кросворд», «Сходинки», «Естафета», «Математичне лото», «Розшифруй вислів», «Лови помилку», «Вірю