

Список використаних джерел

1. Гейміфікація. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. URL:: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація>.
2. Захарова О., Грузд А. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. Наукові праці національного технічного університету. Економічні науки. 2017. Вип. 32. С. 113–122.
3. Шість кроків до гейміфікації навчання (із прикладами). URL: <https://ain.ua/2017/12/06/6-krokv-do-gejmifikaci%D1%97-navchannya> (дата звернення: 07.06.2023).
4. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-ia-k-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення: 08.06.2023).

Удовенко Анна,

здобувачка II освітнього рівня (магістратура)

Бердянського державного педагогічного університету

ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Відмінною рисою сучасного етапу розвитку педагогічної науки є зміна структури та змісту освіти, пов'язана з інформатизацією суспільства. Нові методи навчання, засновані на активних, самостійних формах оволодіння знаннями та формуванні компетенцій, витісняють традиційні. Успішно здійснювати цей процес допомагають електронні освітні ресурси.

Питання ефективності їх використання на уроках математики в початковій школі досліджували В. Биков, С. Бобровицька, Н. Ларіонова, С. Литвинова, О. Мельник, Л. Коваль, О. Онопрієнко, О. Рибалко, С. Скворцова та інші.

Багато в чому означена проблема пов'язана з індивідуально-психологічними особливостями сучасних дітей. Як стверджують С. Скворцова та О. Онопрієнко, електронні сторінки, відеоігри, мультфільми пропонують дітям яскраву динамічну картинку, спецефекти. Мозок дітей звикає до високих рівнів стимуляції, які не може забезпечити звичайне навчання, тому воно видається учням нудним і нецікавим. Але й замінювати його відеоуроками, відеоіграми, що можуть бути цікавішими за звичайне мовлення вчителя, не можна. Навіть споглядаючи яскраву й динамічну картинку відеоуроку, без виконання власних дій здобувач не виявляє активності з предмета вивчення, а тому якість навчальної діяльності є досить низькою. Інформація з електронних сторінок так і залишається інформацією, яка міститься на зовнішньому носії і не перетворюється у власне надбання особистості [5].

На думку Л. Коваль, унікальність електронних освітніх ресурсів полягає в тому, що в них гармонійно поєднуються приваблива естетика та інтерактивність, ігрові технології та освітній контент. Це допомагає якісно диференціювати навчання математики, за необхідності організувати самостійну творчу та дослідницьку діяльність учнів. Деякі ресурси забезпечують можливість послідовного засвоєння нового матеріалу, виконання практичної роботи та автоматизованої об'єктивної перевірки результатів [3].

Огляд конкретних електронних освітніх ресурсів на уроках математики здійснено О. Мельник. Вона зазначає, що на сайті LearningApps можна створювати різноманітні ігрові вправи, які дають можливість швидко та якісно перевірити знання здобувачів у інтерактивній формі. Ресурс MathDisk дає можливість наочно показати фігури в русі, щоб діти у повному обсязі могли зрозуміти поняття об'ємних фігур. Geoboard – віртуальна дошка механічного конструктора. Має вигляд дощечки з маленькими цвяхами, які стягнуті резинками. Під час дистанційного навчання це один із варіантів представити математичні властивості деяких геометричних фігур. Matifik – ресурс, який

допоможе вивчити математику за допомогою перегляду яскравих відео та анімації, які допомагають формувати уявлення та застосування вивченого у повсякденному житті. Цей онлайн ресурс може бути дуже корисним під час вивченні дробів [4].

Досвід застосування означених та інших електронних освітніх ресурсів на уроках математики в початковій школі під час практики засвідчив, що це викликає значну зацікавленість учнів, дозволяє урізноманітнювати види їх діяльності, сприяє реалізації принципу розвивального навчання та уможлиблює побудову індивідуальної освітньої траєкторії здобувача. Їх можна використовувати на будь-якому етапі уроку, але не слід забувати, що вони повинні бути лише одним із компонентів освітнього процесу та застосовуватися тільки там, де це доцільно.

Отже, використання електронних освітніх ресурсів під час освітнього процесу дозволяє динамічно проводити урок математики в початковій школі, активно спілкуватись з молодшими школярами на різних етапах навчання (актуалізації опорних знань, вивченні нового матеріалу, формуванні умінь та способів дій), оскільки молодші школярі краще засвоюють навчальний матеріал з опорою на наочність.

Список використаних джерел

1. Биков В., Литвинова С., Мельник О. Ефективність навчання з використанням електронних освітніх ігрових ресурсів у початковій школі. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2017. Том 62. №6. С. 34–46.
2. Концепція Нової української школи. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 20.05.2023).
3. Коваль Л., Ніконенко Т. Сучасний аспект впровадження технології організації диференційованого навчання: дистанційна освіта на уроках математики в початковій школі. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного*

університету. Серія: Педагогічні науки: зб. наук. пр. Вип. 1. Бердянськ: БДПУ, 2022. С. 120–128.

4. Мельник О. М. Проектування електронних освітніх ігрових ресурсів з математики для учнів початкової школи: метод. рекомендації. Київ: КОМПРИНТ, 2016. 72 с.
5. Скворцова С. О., Онопрієнко О.В. Нова українська школа: методика навчання математики у 3-4 класах закладів загальної середньої освіти на засадах інтегративного і компетентнісного підходів: навч.-метод. посіб. Харків: Ранок, 2020. 320 с.

Шугай Яна,

*кандидатка педагогічних наук, старша викладачка
кафедри педагогіки та методик навчання КЗВО "Хортицька
національна навчально-реабілітаційна академія" ЗОР*

ПІДВИЩЕННЯ ФІНАНСОВОЇ ГРАМОТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ШЛЯХОМ ВИКОРИСТАННЯ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ

В сучасних умовах трансформаційного періоду для нашої країни актуалізувалось питання соціально-економічного розвитку та, як наслідок, гостро постало питання підвищення рівня економічної компетентності учнів закладів загальної середньої освіти. Складна ситуація в країні, війна, окупація територій, недосконалість системи економіки України, низький рівень обізнаності населення з питань ефективних засобів керування та розподілу своїх прибутків спричинило збільшення попиту населення на кредити, звернення до ломбардів, без можливості віддати вчасно отримані кошти. Ця стабільно важка тенденція акцентує увагу на необхідності забезпечення високого рівня обізнаності з фінансових питань.