

3. Глухов В. П. Психолінгвістика. Теорія мовної діяльності / В. П. Глухов, В. А. Ківшиків. – М. : Астрель. – 2007. – 320 с.
4. Корнев А. Н. Основи логопатології дитячого віку : клінічні і психологічні аспекти / А. Н. Корнев. – СПб.: Мова, 2006. – 380 с.

Слабоспицька І.В.,

*здобувачка вищої освіти освітнього ступеня «Магістр» Полтавського
національного педагогічного університету імені В. Г. Короленка*

Науковий керівник: доц. Гібалова Н.В.

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ НАВЧАННІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ МАТЕМАТИКИ

Сучасний період розвитку суспільства, оновлення всіх сфер його соціального і духовного життя потребує якісно нового рівня освіти, який відповідав би міжнародним стандартам. В умовах сучасної школи, коли центром освітньої діяльності є дитина, а головним завданням кожного вчителя – формування всебічно розвинутої гармонічної особистості, все більш актуальним стає застосування сучасних технологій навчання, що враховують індивідуальність кожного учня, зокрема інтерактивних. Інтерактивне навчання передбачає включення кожного учня в активний навчальний процес, продукування нових знань, а не їхнє готове вживання.

Проблема застосування інтерактивних технологій в навчальному процесі була в центрі уваги таких дослідників, як О. Єльнікова, Г. Коберник, О. Коберник, О. Комар, Т. Кравченко, М. Крайня, Г. Кривчикова, В. Мельник, Л. Пироженко, Н. Побірченко, О. Пометун та інших, які обґрунтовують доцільність застосування інтерактиву для посилення ефективності процесу навчання. Зокрема, С. Кашлев обґрунтував інтерактивне навчання, як інноваційне педагогічне явище, О. Пометун опублікувала «Енциклопедію

інтерактивного навчання» [3, С. 357] та велику кількість робіт з даної проблеми, М. Кларін розглядав інтерактивне навчання як інструмент освоєння нового досвіду. Теоретичний і дидактичний аспекти інтерактивних технологій навчання вже достатньо розроблені та висвітлені в роботах М. Башмакова, В. Беспалька, Л. Буркової, В. Лозової, Г. Селевка, О. Пехоти та інших вітчизняних й зарубіжних вчених.

Інтерактивна діяльність ґрунтується на активній комунікації учасників освітнього процесу. «Сутність інтерактивного навчання, – стверджують Н. Побірченко та Г. Коберник, – полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учнів; учитель і учень є рівноправними суб'єктами навчання» [1, С. 8].

Інтерактивні технології навчання дають змогу учням:

- аналізувати навчальну інформацію, творчо підходити до засвоєння навчального матеріалу й тому зробити засвоєння знань більш доступним;
- навчитись формувати власну думку, правильно її виражати, доводити свою точку зору, аргументовано дискутувати, слухати інших, поважати альтернативну думку;
- моделювати різні соціальні ситуації, збагачувати власний соціальний досвід через включення в різні життєві ситуації й переживати їх;
- вчитися будувати конструктивні відносини в групі, визначати своє місце в ній, уникати конфліктів, розв'язувати їх, шукати компроміси, прагнути до діалогу;
- знаходити спільне вирішення проблеми;
- розвивати навички проектної діяльності, самостійної роботи [4, С. 43].

О. Пометун та Л. Пироженко інтерактивні технології розподіляють на чотири групи залежно від мети уроку та форм організації навчальної діяльності учнів:

- ✓ парне навчання: робота в парах («Обличчям до обличчя», «Два-чотири-всі разом»), робота в малих групах, «Карусель», «Акваріум»;
- ✓ фронтальне навчання: «Мікрофон», «Мозковий штурм», «Ажурна пилка», «Незакінчене речення», «Асоціативний куш»;
- ✓ навчання у грі: «Рольова гра», «Імітаційні ігри», «Драматизація»;
- ✓ навчання у дискусії: метод «Прес», «Займи позицію», «Дискусія» [2, С. 55].

Поширеними є і такі інтерактивні технології навчання для молодших школярів: ротаційні (змінювані) трійки, «Джиг-со», «Навчаючи учусь» (броунівський рух), «Кубування», «Метаплан», «Розмова під час прогулянки», «Дерево рішень», «Коло ідей», «Аналіз ситуації», «Криголам», «Ток-шоу», «Шість капелюхів мислення» та інші.

Інтерактивні технології навчання на уроках математики в початковій школі дають можливість поєднати індивідуальну, парну, групову, колективну роботу, їх застосування має стати передумовою моделювання життєвих ситуацій завдяки симуляції та імітаційним іграм, вирішенню проблемних ситуацій, розв'язанню сюжетних задач та проведення дискусій стосовно їхнього розв'язання тощо. Проводячи уроки з використанням інтерактивних технологій, педагоги зацікавлюють школярів предметом, формують активну життєву позицію, розвивають творчі здібності, вчать критично мислити, дискутувати, самостійно приймати рішення, а головне – навчають вчитися.

Список використаних джерел

1. Побірченко Н. С. Інтерактивне навчання в системі нових освітніх технологій / Н. С. Побірченко, О. М. Коберник // Початкова школа. – 2004. – № 10. – С. 8–10.
2. Пометун О. І. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко. – К.: А.С.К., 2004. – 192 с.

3. Пометун О. І. Інтерактивні методи навчання / О. І. Пометун // Енциклопедія освіти / АПН України гол. ред. В. Г. Кремень. – К.: Юрінком Інтер, 2008. – С. 357.
4. Стребна О. В. Інтерактивні методи навчання в практиці роботи початкової школи. / О. В. Стребна, А. О. Соценко. – Х.: Вид. група «Основа», 2010. – 176 с.

Смірнова М.М.,

*здобувачка вищої освіти освітнього ступеня «Магістр» Полтавського
національного педагогічного університету імені В. Г. Короленка*

*Науковий керівник: доц. **Карапузова Н.Д.***

ТАНГРАМ У РОЗВИТКУ ТВОРЧОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

Нова українська школа спрямована на розвиток творчої особистості молодшого школяра. Для цього у дітей потрібно розвивати не лише ліву півкулю мозку відповідальну за інтелект, але й праву, яка сприяє розвитку винахідливості та оригінальності.

Саме для цього вчителі в навчальному процесі використовують різні інтерактивні методи навчання. Зокрема, не так давно почала набирати популярність китайська головоломка «Танграм».

Танграм або «сім дощечок майстерності» складається з семи плоских фігур (2 однакові маленькі трикутники, 1 трикутник середніх розмірів, 2 однакових великих трикутники, паралелограм та квадрат), які складають певним чином для отримання деякої фігури або малюнку. Чимало видатних особистостей захоплювались цими дощечками майстерності для розвитку інтелекту людини: письменник і математик Льюїс Керролл, полководець