

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

Наполеон Бонапарт, письменник Едгард А. По., астроном Абдул Вефа, лінгвіст Гаррі Ліндгрєн тощо. [1, с.7].



Завдання з танграмом на уроках математики стимулюють розвиток вміння знаходити рішення, відокремлювати частини від цілого та об'єднувати в ціле частини. Також ця гра добре розвиває просторову уяву. В центрі уваги знаходиться проблема, яку можна вирішити лише через спроби та помилки.

Головоломка дуже проста у виготовленні, тому навіть вдома, з допомогою дорослого дитина може спробувати створити свій власний макет.

Існують певні правила цієї гри:

- 1) фігури не повинні накладатися;
- 2) фігури повинні доторкатися одна до одної;
- 3) потрібно використати всі фігури;
- 4) починати потрібно зі знаходження місця для найбільшого трикутника.

Знайомство з танграмом на уроці математики можна почати з того, щоб діти порахували кількість фігур в квадраті, кількість однакових фігур, назвали які це фігури, порівняли їх за розміром. Потім даємо завдання скласти, наприклад, з двох однакових трикутників інші фігури (квадрат, трикутник чи паралелограм). У першому класі з танів можна скласти цифру, яка вивчається.

Складання фігур танграму розвиває логічне мислення дітей, їх уміння розв'язувати задачі, працювати як самостійно, так і в парах, в групах. Ця чарівна головоломка прищеплює учням естетичний смак та любов до «цариці всіх наук» – Математики. Кожен вчитель без винятку може використати танграм

на своїх уроках, придумати якість нові методи використання танів та втілити в життя ці новинки разом зі своїми учнями. Відомий фізик Яків Борисович Зельдович говорив: «У будь-якій формі навчання особливо добре те, що отримав, вивів, зрозумів сам, навіть якщо знаєш, що інші це ж саме вивели раніше».

Список використаних джерел

1. Сім плоских фігур : збірник вправ / укл. Г.М. Бондар // – Суми : НВВ СОППО, 2020. – 82 с.
2. Танграм [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://sites.google.com/site/tch5464/eto-nado-znat/nagladnaa-geometria/tangram>

Чуб К.Ф.,

*кандидат фізико-математичних наук, доцент, доцент
кафедри початкової освіти, природничих і математичних
дисциплін та методик їх викладання Полтавського
національного педагогічного університету імені В. Г. Короленка*

БЕЗПЕЧНИЙ ІНТЕРНЕТ ДЛЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

Мобільні телефони, комп'ютери та Інтернет, розширивши комунікаційні, просторові й часові межі, надали нові можливості для спілкування, праці, освіти та творчої самореалізації особистості. Кількість користувачів мережі Інтернет невпинно збільшується. Значною їхньою частиною є діти та молодь.

За даними міжнародного дослідницького проєкту ESPAD у 2020 році 96% дітей віком від 9 до 17 років активно користуються Інтернетом. Майже 45% підлітків проводять у соціальних мережах до 3 годин на день, а ще приблизно 50% – 4 та більше годин. Згідно соціологічних досліджень 10% дітей віком 10-11 років щодня виходять в мережу Інтернет. Серед дітей 12-13 років це роблять 22%, 14-15 років – 34%, 16-17 років – 65% [3].