

Результатом подібної роботи є підвищення самооцінки дітей шляхом досягнення успіхів у сферах, не пов'язаних із сім'єю та навчанням; позбавлення дітей постійного перебування у негативній обстановці в сім'ї шляхом організації активного дозвілля; прищеплення навичок організації позитивного дозвілля.

У роботі з так званими “неблагополучними сім'ями” з метою попередження девіантної та делінквентної поведінки дітей та підлітків, значну роль відіграє також соціальне інспектування, метою якого є контроль соціальним педагогом чи працівником за реалізацією у сім'ї прав її членів, виявлення випадків їх порушення та умов, що цьому сприяють. Соціальне інспектування може здійснюватися спеціалістом спільно з дільничним інспектором міліції, представниками опікунської ради, працівниками кримінальної міліції у справах неповнолітніх.

Висновки. Отже, проведене дослідження дає змогу констатувати, що “незважаючи на всі труднощі й суперечності у здійсненні сім'єю виховної функції, саме родина має найбільші можливості впливу на дітей” [3, с. 3]. Виходячи з цього, профілактична робота із сім'єю як з метою підвищення рівня педагогічної компетенції батьків, покращення психологічного клімату в родині, так і з метою надання інформації про наслідки асоціальної поведінки є одним з перспективних напрямів соціально-педагогічної роботи із сім'єю з превенції девіантної поведінки дітей та підлітків. Дослідження форм і методів профілактичної роботи із сім'єю є перспективним напрямом для подальших наукових розвідок.

Література

1. Безпалько О.В. Соціальна педагогіка: схеми, таблиці, коментарі : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / О.В. Безпалько. – К. : Центр учбової літератури, 2009. – 208 с.
2. Інтегровані соціальні служби: теорія, практика, інновації : навч.-метод. комплекс / [автор.-упоряд.: О.В. Безпалько, І.Д. Зверева, З.П. Кияниця, В.О. Кузьмінський та ін. ; за заг. ред.: І.Д. Зверевої, Ж.В. Петрочко]. – К. : Фенікс, 2007. – 528 с.
3. Николаева В.І. Соціально-педагогічна реабілітація підлітків із сімей груп ризику в центрах соціальних служб для сім'ї, дітей та молоді : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.05 / В.І. Николаева. – Луганськ, 2009. – 20 с.
4. Социальная педагогика : курс лекций / [под общ.ред. М.А. Галагузовой]. – М. : Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2000. – 416 с.
5. Соціальна педагогіка : підручник / [за ред. проф. А.Й. Капської]. – К. : Центр учбової літератури, 2009. – 488 с.

ПРОДАЙКО М.Ю.

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

Останнім часом в умовах реорганізації структури освіти особливо гостро постає питання формування зацікавленого ставлення учня до вивчення певного предмета, зокрема математики. Математика – одна з небагатьох дисциплін, яка може і повинна мати значну зацікавлену нею аудиторію, оскільки її необхідність і практичну значущість доводять фактично всі сфери нашого життя.

Є різні шляхи активізації навчальної діяльності з математики в основній (і не лише) школі, але найбільш ефективним з-поміж інших завдяки вродженій схильності всіх живих істот до нього є застосування ігрового методу навчання, що є досить доведеним на сьогодні фактом. Завдяки цьому вчителі з багаторічним стажем, намагаючись зацікавити учнів своїм предметом на уроках, широко використовують ігрову діяльність. Якщо вдається виявити в учнів щирий інтерес, залучити їх до спільної творчості, то це вже успіх вчителя, це крок дитини до розуміння математики, законів розвитку Всесвіту.

Гра, як одне з найдивовижніших явищ людського життя, привертала до себе увагу філософів та дослідників різних епох (Платон, Арістотель, Г. Гегель, Ф. Шиллер, Г. Спенсер). Ігрову діяльність як проблему розробляли Д. Ушинський, П. Блонський, С. Рубінштейн.

Дослідження проблеми використання гри у навчальному закладі стосуються у більшості ділових (І. Макаренко, М. Касьяненко, М. Крюков, Я. Гінзбург, Н. Коряк, А. Вербицький та ін.) або рольових ігор (Т. Олійник, Л. Грицюк, В. Нотман, С. Карпова, Л. Петрушина та інші). Теоретичні аспекти проблеми дидактичної гри досліджували А. Капська, І. Носаченко, В. Семенов, П. Підкасистий, Н. Ахметов, Ж. Хайдаров, Л. Терлецька, А. Деркач, С. Щербак, А. Тюков, Є. Смірнов, І. Носаченко, П. Щербань та ін.

Проведені теоретичні й експериментальні дослідження проблеми використання гри у навчальному процесі свідчать про її велике значення для розвитку особистості та значну роль у її навчанні. При цьому необхідно визнати, що використання ігрових технологій на уроках математики залишається проблемою, що потребує подальшого більш глибокого дослідження.

Мета статті – обґрунтувати доцільність застосування ігрових технологій під час вивчення математики в загальноосвітньому навчальному закладі.

Гра є простим та близьким людині способом пізнання навколишньої дійсності, найбільш природним та доступним шляхом до оволодіння тими чи іншими знаннями, уміннями й навичками. Гра – форма вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання, репрезентації) певних ситуацій, станів.

У вітчизняній педагогічній літературі зустрічаються різні погляди і підходи до сутності дидактичних можливостей ігор. Деякі вчені, наприклад, Л. Шубіна, Л. Крюкова та інші, відносять їх до методів навчання. У. Бедерканова, Н. Богомолова характеризують ігри як засіб навчання. Технологія гри як форми організації і вдосконалення навчального процесу розглянута С. Занько, Ю. Тюнниковим і С. Тюнниковою, які вважають, що до розвитку теорії проблемного навчання, її основних понять, принципів, методів гра не могла отримати і не мала педагогічної логіки побудови ні в

аспекті дидактичної інтерпретації структури і змісту проблем, ні в аспекті організації здійснення процесу гри.

Актуальність проблеми посилюється тим, що психологізація навчального процесу в школі, зумовлена новим педагогічним ставленням до особистості школяра як до суб'єкта життя, привела педагогічну практику до ряду простих форм групової діяльності, які дають змогу розвивати в школярів інтерес до нових знань і сприяють формуванню інноваційної особистості.

За твердженням науковців, гра надає можливість наблизити освітні знання до практичних умінь, бути відповідальним за прийняття рішення, переживати певне емоційне напруження. Вона сприяє організації словесної діяльності учнів з метою виділення основних ознак майстерності слова; виробленню навичок перевтілення відповідно до ролі, яка виконується; донесенню до слухачів такого підтексту, який відповідав би певному змісту мовлення і конкретній ситуації; виявленню й розвитку внутрішнього бачення, з'ясуванню його впливу на характер словесної дії мовця; формуванню в учнів уміння правильно визначати і передавати слухачам власне ставлення до того, про що йдеться.

У сучасній школі гру з метою активізації та інтенсифікації навчального процесу використовують як на уроці, так і в позаурочний час. Навчальна гра передбачає ігрове моделювання подій та явищ, що вивчаються, має чітко поставлену мету навчання та відповідний цій меті результат [5].

Дидактична гра сприяє підвищенню рівня культури учня. Серед ігор, що використовують учителі, переважають кросворди, чайнворди, вікторини (О. Пруцакова). Однак, підвищуючи рівень знань учнів, вони не впливають на їхні ціннісні орієнтації, свідомість. Водночас існує багато ігор, розроблених як зарубіжними, так і вітчизняними педагогами, спрямованих на формування системного мислення, свідомості та ціннісних орієнтацій, природоохоронної діяльності.

Науковці по-різному підходять до класифікації ігор. На нашу думку, найбільш вдалою є класифікація Г. Селевка [4]. За видом діяльності: фізичні (рухливі), інтелектуальні (розумові), трудові, соціальні, психологічні; за характером педагогічного процесу: навчальні, тренувальні, контрольні, узагальнюючі; пізнавальні, виховні, розвивальні; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні та ін.; за характером ігрової методики: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, ігри-драматизації; за предметними сферами виділяють ігри за всіма шкільними циклами; за ігровим середовищем: з предметами та без них, настільні, кімнатні, вуличні, місцеві, комп'ютерні та з різними засобами пересування.

У навчальному процесі використовують різні варіанти гри. За методикою проведення, дидактичною метою та шляхами її досягнення ігри поділяються на імітаційні, рольові, сюжетні, ігри-змагання, ігри-драматизації.

О. Газман вважає, що в першу чергу ігри потрібно поділити на такі види:

1. Ігри з фіксованими відкритими правилами (більшість дидактичних ігор, пізнавальні та рухливі, інтелектуальні, музичні, ігри-забави та атракціони).

2. Ігри з прихованими правилами (сюжетно-рольові ігри).

Незважаючи на відмінності, переважна більшість дослідників виділяє такі види ігор, як фронтальні, індивідуальні, групові, сюжетно-рольові.

Дуже важливим питанням є правильне використання ігор на уроці, бо навіть дуже цікаві ігри можуть нашкодити. При проведенні уроку математики з використанням дидактичної гри вчителю необхідно продумати такі запитання [1]:

1. Які вміння та навички з предмета математики учні засвоюють у процесі гри? Які розвивальні та виховні цілі ставляться при проведенні гри?

2. Скільки учнів буде брати участь у грі?

3. Які дидактичні матеріали та наочність знадобляться у ході гри?

4. Як з найменшою втратою часу ознайомити учнів з правилами?

5. На який час розрахована гра?

6. Як забезпечити участь у грі всіх учнів?

7. Як організувати спостереження за дітьми, щоб виявити їх активність?

8. Який висновок слід повідомити учням наприкінці гри?

Використання гри в навчальному процесі вимагає дотримуватися деяких правил:

1. Гра має бути попередньою сходиною до більш важливих речей.

2. Гра має скінчитися раніше ніж набридне учням.

3. Гра має проходити під наглядом вчителя.

Вибір у навчальному процесі ігрових технологій узгоджується з тематичним розподілом навчального матеріалу. Зазначимо, що місце використання гри у навчальному процесі при вивченні кожної теми залежить від: дидактичної мети навчального заняття; мети гри (ігри, спрямовані на повторення раніше вивченого матеріалу та на засвоєння нового матеріалу застосовуються на початковому етапі; ігри, спрямовані на закріплення засвоєного матеріалу та на формування умінь практичного застосування знань, використовуються на подальших етапах вивчення кожної теми); від виду діяльності учасників (репродуктивні ігри використовуються на початковому етапі, частково-пошукові та творчі – на подальших етапах вивчення теми); від способу керівництва (керовані ігри доцільніше використовувати на початковому етапі, частково-керовані та самостійні – на подальших етапах вивчення теми).

Важливим питанням упровадження ігрових технологій є врахування вікових особливостей учнів. При їх правильному врахуванні та дотриманні інших обов'язкових вимог в учнів 7–8-х класів, при використанні ігрових моментів формується стійкий інтерес до розгляду математики з її законами, правилами, в 9–10-х класах спеціально підібрані ігри сприяють розвит-

ку інтересу до пояснення цих законів, правил, а в 11-му класі – їх практичному застосуванню та сприйняттю.

Наш досвід показує, що систематичне послугування на уроках ігровими технологіями сприяє формуванню таких якостей особистості, як терпіння, наполегливість, відповідальність, цікавість, спрямованість до пізнавальної діяльності; вміння самостійно набувати знання та застосовувати їх на практиці; створенню позитивного морально-психологічного клімату в класі для розвитку особистостей учнів; підвищенню рівня розвитку комунікативних навичок учнів; спостережливості, вміння бачити незвичайне в знайомих речах.

Саме такі результати ми спостерігали під час проведення педагогічного експерименту у 8-му класі навчально-виховного комплексу № 111 (гуманітарного напрямку навчання). Як показують багаторічні дослідження вчителів, учні середніх шкіл, ліцеїв, особливо учні гуманітарних класів, не володіють необхідними інтелектуальними навичками для глибокого розуміння правил, формул тощо. В таких ситуаціях вчитель використовує альтернативні методи навчання, наприклад, ігрові технології.

Отже, під час проведення дослідження майже на кожному уроці, використовували ігрові моменти, такі як: кросворд (на уроці вивчення нових знань), що призначений для відпрацювання нових понять (учні розгадували кросворд, склавши ключове слово, пояснювали його зміст (тема “Формула коренів і дослідження квадратного рівняння”)); аукціон – пропонували для перевірки знань (тема “Квадратний тричлен” – аукціон “Позолоти ручку”); конкурс на краще пояснення нового матеріалу, використовуючи попередні знання – використовували для роботи з підручником – в домашніх умовах; учні, прочитавши параграфи підручника, склали за змістом власне бачення (пояснення нового матеріалу) (тема “Цілі раціональні рівняння, які зводяться до квадратних”); задача без вимог – учням наводили умови задач, у яких не сформульовані вимоги. Школярам треба було скласти запитання до опису ситуації та відповісти на них (тема “Розв’язування задач за допомогою рівнянь”); перевертні – завдання полягли у складанні слів – математичних термінів – із літер, що написані на картках, розкритті їх математичного змісту та характеристики (тема “Раціональні дроби”: “дірб” – дріб, “завири” – вирази).

У результаті дослідження нами було відзначено, що часто переможцями ігор стають “слабші” в навчанні учні. У ході ігрової діяльності у них виявляються терпіння та наполегливість, тобто ті якості, яких їм не вистає при систематичній підготовці домашнього завдання.

Захопившись грою, учні не помічають, що вчаться, запам’ятовують нове, орієнтуються в незвичайних ситуаціях, а також поповнюють запас своїх понять, уявлень, розвивають логіку. Ігрові елементи дають змогу вчителям зацікавити учнів і протягом досить тривалого часу підтримувати їхній інтерес до складних питань, властивостей і явищ, на яких у звичайних умовах зосередити увагу дітей не завжди вдається. Більше ніж у будь-

якій іншій діяльності у колективній грі виявляються особисті якості кожного, формуються відносини з ровесниками.

Висновки. Ігри важливо проводити систематично й цілеспрямовано на кожному занятті, починаючи з елементарних ігрових ситуацій, поступово ускладнюючи й урізноманітнюючи їх у міру накопичення в учнів знань, вироблення вмінь і навичок, розвитку логічного мислення, виховання кмітливості, самостійності, тобто таких якостей інтелектуальної сфери, які характеризують творчу особистість. Отже, гра є своєрідним поштовхом для творчого пошуку нових навчальних технологій, що забезпечують інтенсифікацію навчального процесу.

Література

1. Акири И.К. Дидактические игры по математике / И.К. Акири. – Кишинев : Лумина, 1990.
2. Игра и учење / [С.Ф. Занько и др.]. – М., 1992.
3. Інтерактивні вправи та ігри. – Х. : Основа, 2010. – 144 с.
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии : учебное пособие / Г.К. Селевко. – М., 1998.
5. Гайштут А.Г. Математика в логических упражнениях / А.Г. Гайштут. – К. : Радянська школа, 1985.

СТАТЬЄВ С.І.

ВІДЧУТТЯ РИТМУ – ОДНА ЗІ СКЛАДОВИХ ТАНЦЮВАЛЬНИХ РУХІВ ГЛУХИХ ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

На сучасному етапі в Україні відбуваються якісні зміни в системі спеціальної освіти дітей з особливими потребами. Свідченням цього є оновлення структури спеціальних навчальних закладів і змісту навчання в них відповідно до вимог Державного стандарту спеціальної шкільної освіти, в якому зосереджується увага на особистісному і соціально-психологічному спрямуванні розвитку дітей з особливими потребами, здійсненні навчально-виховного процесу на засадах ранньої діагностики й корекції порушень.

У зв'язку з цим особливого значення набувають корекційно-розвивальні заняття, які мають розпочинатися з молодшого шкільного віку і спрямовуватися на формування компенсаторних способів діяльності, запобігання і корекцію вторинних відхилень (Н.Г. Байкіна, Р.М. Боскіс, О.П. Гозова, І.М. Ляхова, Б.Г. Шеремет, М.К. Шеремет, Л.І. Фомічова та ін.).

Для нашого дослідження важливим є розуміння ритму в психологічному і педагогічному аспектах. У психологічному аспекті ритм – це метроритм, або ритміка в широкому розумінні слова. Науковці-психологи [6] визначають ритм як розміреність, узгодженість і рівномірність чергування впорядкованих елементів у системі рухової дії, а також налагоджений перебіг процесів відображення, проектування і регуляції рухів.

З погляду педагогіки, ритміка – це система фізичних вправ, побудованих на взаємозв'язку рухів з музикою, яка є складовою фізичного і художнього виховання [1].