

# ИНТЕРАКТИВНЫЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ МАТЕМАТИКЕ НА ОСНОВЕ ИГР

**Липатова Ю.В.,**

Россия, Москва

В настоящее время прослеживается тенденция снижения уровня интереса к изучению математике в школе. Такая закономерность обуславливается множеством факторов, в числе которых можно назвать отсутствие педагогических инноваций на базе средств информационных и коммуникационных технологий.

Решить эту проблему невозможно без постоянного стремления учащихся углублять свои познания в различных областях, от этого в дальнейшем будет зависеть их творческая и профессиональная деятельность. Поэтому внедрение в учебный процесс интерактивных компьютерных технологий в настоящее время является особенно актуальным.

Информационные технологии, реализующие интерактивность, основаны на прямом взаимодействии учащихся с учебным окружением. Учебное окружение выступает как реальность, в которой учащийся находит для себя область осваиваемого опыта. В свою очередь, интерактивная игра – одна из особо продуктивных педагогических технологий, создающих оптимальные условия развития, самореализации участников учебно-воспитательного процесса.

Организация комфортных условий обучения, при которой ученики взаимодействуют между собой составляют цель интерактивной игры [2, с. 56].

Проанализировав существующие на данный момент интерактивные дидактические игры по математике, мы пришли к выводу, что материалы по данной теме слабо структурированы, что не обеспечивает должную наглядность и функционал ресурсов.

Для решения проблемы мною был создан информационный ресурс «Занимательная математика», в рамках которого разработан комплекс обучающих игр. Дидактические игры в данном проекте имеют свою предысторию. Вступительные ролики реализованы в виде анимации, с использованием популярных анимационных героев, что направлено на лучшее восприятие ресурса школьниками, а также способствует повышению интереса к решению задач. Закрепление учебного материала осуществляется благодаря решению школьниками математических примеров, которые необходимы для успешного прохождения игры. Задания имеют эстетическое мультипликационное оформление, обеспечивающее у учащихся восприятие практических задач как игрового приключения, что является большим преимуществом при выполнении данных упражнений в качестве домашней работы.

В ходе выполнения упражнений у учеников закрепляются знания по данной математической теме. Неотъемлемой частью является получение информации из области истории, что помогает разнообразить преподносимый учебный материал.

Информационный ресурс обеспечивает стабильный уровень интереса к предмету за счет оригинальной подачи материала и дифференцированного подхода к процессу обучения.

Использованные в «Занимательной математике» дидактические игры являются эффективным средством развития у ребёнка таких психических процессов как внимание, память, мышление, воображение, вырабатывают у них навыки самостоятельного получения знаний. Данный тип обучения способствует постепенному переносу акцента с игровой деятельности на учебную.

В ходе педагогической практики в МБОУ-СОШ №54 дидактическая игра была внедрена в учебный процесс на уроке математики. По результатам опытного исследования мы пришли к выводу, что использование данного ресурса увеличивает интерактивную составляющую, существенно ускоряет темп урока за счет большей заинтересованности учеников. «Занимательная математика» помогает подготовить учащихся к дальнейшему изучению

алгебры и геометрии, научить ориентироваться в потоке различной информации. Такой подход выводит изучение предмета на более современный уровень, обеспечив компетентностный подход в преподавании математики.

Применение информационно коммуникационных технологий на уроках заметно вносит разнообразие в процесс обучения и благотворно влияет на процесс получения знаний, но нужно понимать, что даже самая эффективная технология не заменит хорошего учителя.

### **Литература**

1. *Маркова А.К.* Формирование мотивации учения: книга для учителя. М.: Просвещение, 2004. 220 с.

2. *Селевко Г.К.* Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления УВП. М.: НИИ школьных технологий, 2005. 288 с.

3. *Привалов А.Н., Супручева А.А.* Электронный учебный курс по дисциплине «Веб-программирование» // Информатизация образования. 2011. Т 1. С. 429-432.