

ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ НА ВНЕКЛАССНЫХ ЗАНЯТИЯХ ПО МАТЕМАТИКЕ

В. Г. Третьякова (МГУ имени А. А. Кулешова)

Науч. рук. *Т. В. Гостевич,*

канд. пед. наук, доцент

Основной задачей учреждений общего среднего образования является постоянное повышение качества обучения. Эта задача реализуется не только на уроках, но и на внеурочных занятиях. Учебная работа, даже при большом разнообразии ее форм, методов и содержания, не может удовлетворить постоянно возрастающие интересы и потребности школьников. Поэтому внеклассная работа дает расширенные возможности для всестороннего развития личности, ее творческих сил и способностей. Как показывает школьная практика, познавательный интерес к изучению математики у учащихся с каждым годом снижается. Применение на внеклассных занятиях по математике интерактивной доски, программ-тренажеров позволит не только повысить познавательный интерес к изучению математики, но и сформировать у учащихся прочные вычислительные навыки, умения решать различные типы задач. Преимущество программ-тренажеров состоит в том, что они содержат большое число однотипных упражнений, выполняемых по одному и тому же алгоритму и способствующих прочному усвоению знаний основных способов действий, правил, способов решения задач.

На внеклассных занятиях по математике актуально использование таких интерактивных методов, как дискуссия, мозговой штурм, проведение различного рода мини-игр, математических гонок, игровых шоу. Например, мини-игру «Баскетбол» можно использовать при решении задач, «Математические гонки» – для работы над закреплением понятий изученного материала, игру «Подводное плавание» – для формирования вычислительных навыков при решении примеров. Игровое шоу «Математическое поле чудес» целесообразно провести как внеклассное мероприятие. Участники делятся на 2 команды. Учитель может выбрать любое количество заданий. Каждый участник по очереди крутит барабан, получает задание и дополнительные очки. Побеждает команда, которая заработала большее количество очков. После проведения такой игровой программы можно провести рефлексию, еще раз рассмотреть все пройденные задания, а также обратить внимание на места, где были допущены ошибки. Учащиеся очень любят работать с интерактивной доской, а так как игра сопровождается анимацией и музыкой, то это привлекает еще больше внимания. Создается благоприятная обстановка для развития интереса к изучению математики.