

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБУЧАЮЩИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ В 1–4 КЛАССАХ

В. С. Кожневникова (МГУ имени А. А. Кулешова)

Науч. рук. *Т. В. Гостевич*,

канд. пед. наук, доцент

Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. В связи с этим ведутся поиски новых эффективных методов и средств обучения, применение которых будет способствовать повышению познавательной активности школьников, стимулировать их к самостоятельному приобретению знаний.

В последние годы в образовательном процессе акцентируется внимание на особенностях управления учебной деятельностью в ситуации использования обучающих компьютерных игр на занятиях. Современные компьютерные игры выглядят гораздо интереснее и увлекательнее, чем традиционные настольные игры.

По степени воздействия на ученика компьютерные игры условно можно разделить на следующие виды: 1) обучающие игры, помогающие ученику приобрести новые знания и умения; 2) тренирующие игры, направленные на отработку навыков; 3) развивающие игры, способствующие выявлению и развитию наиболее важных способностей; 4) контролирующие игры, определяющие уровень сформированности определенных умений и навыков; 5) комбинированные игры.

Обучающие компьютерные игры можно применять при изучении любого математического материала: арифметического, геометрического, алгебраического; при обучении младших школьников решению текстовых задач; при знакомстве с величинами и единицами их измерения. При объяснении нового материала младшим школьникам можно предложить работу с интерактивными моделями ЭСО «Математика. 2–4 классы» [1]. Например, интерактивная модель «Весы» показывает, как пользоваться весами для сравнения масс предметов и определения массы предмета.

Применение игровых форм обучения на уроках математики позволяет эффективно организовать взаимодействие учителя с учащимися, является продуктивной формой их общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса.

Литература

1. Электронное средство обучения «Математика. 2–4 классы». – Минск : Инфотриумф, 2010.