

Учебно-методическая разработки с использованием ИТК при изучении математики « В лабиринте ЕГЭ».

Игра – один из видов активной деятельности. Она в равной степени способствует как приобретению знаний, активизируя этот процесс, так и развитию многих качеств личности. Творческая атмосфера, свобода от шаблона, возникающие в игре, способствуют высвобождению творческих резервов человеческой психики, нейтрализует чувство тревоги, создает ощущение спокойствия, облегчает межличностное общение.

Огромное положительное влияние оказывает игра на учебную деятельность интеллектуально пассивных детей. Во время игры такие дети способны выполнить такой объем учебной работы, который им совершенно недоступен в обычной учебной ситуации. Стремление к победе – очень сильный мотив, побуждающий к деятельности.

Известный французский ученый Луи де Бройль утверждал, что все игры, даже самые простые, имеют много общих элементов с работой ученого. В том и другом случае привлекает поставленная загадка, трудность которую нужно преодолеть, затем радость открытия, чувство удовлетворения от преодоления препятствия. Поэтому всех людей независимо от возраста привлекает игра.

Основные цели и задачи данного проекта:

- 1) Способствование развитию интереса к предмету, привлечение учащихся к творческой деятельности, особенно заинтересовать учащихся «далеких» от математики;
- 2) Совершенствование методики подготовки старшеклассников к государственной итоговой аттестации по математике;
- 3) Расширение и углубление знаний, умений и навыков по программному материалу;
- 4) Способствование развитию логического и алгоритмического мышления, воспитания информационной культуры.

Аннотация игры «В лабиринте ЕГЭ»

В практике на уроках математики редко используются игровые технологии.

Игра «В лабиринте ЕГЭ» рассчитана для учащихся 11 классов в рамках единого информационного дня «ЕГЭ-2023: Знаю! Умею! Действую!»

Провести можно как внеклассное мероприятие, индивидуальное занятие или как итоговое повторение.

Мультимедийная игра «В лабиринте ЕГЭ» выполнена в форме телевизионной игры «Кто хочет стать миллионером».

В отличие от телевизионной версии разыгрывается не денежный приз, а «пятерка». Всего 20 вопросов, расположенных в порядке возрастания сложности. Семь первых правильных ответов приводит к первой несгораемой оценке «троечке», 12 первых правильных ответов приводит к второй несгораемой оценке «четверке», 20 правильных ответов - высший балл «отлично». Задания подобраны аналогичные к заданиям ЕГЭ, и критерии оценок максимально приближены к оценкам ЕГЭ.

В ходе игры можно воспользоваться тремя подсказками: «подсказка компьютера», «подсказка учителя», «подсказка двоих» (из класса выбирается двое, исходя из их ответов, игрок выбирает ответ).

Применение проекта ««В лабиринте ЕГЭ»» позволяет обобщить, систематизировать и закрепить изученный программный материал, а также позволяет проверить степень подготовленности учащихся к ЕГЭ.

Проект создан по средствам компьютерной программы Microsoft Office PowerPoint 2003. Всего 20 заданий, каждое задание выходит по щелчку, в каждом ответе ссылка, после нажатия выходит слайд «ВЕРНО» или «НЕВЕРНО», значок с треугольником возвращает к последнему слайду. Если ответ был верным, игрок продолжает игру дальше, покидает игру при неверном ответе.

Используемые технологические средства обучения: компьютер, проектор с

экраном, акустические колонки.

Особенность данного мероприятия: применение ИКТ, повышает заинтересованность учащихся в изучении предмета и способствует лучшему закреплению материала.

Игру можно совершенствовать, например, после неудачного ответа ссылкой перейти к учебному пособию, где разобраны решения таких заданий. (Еще попробовать составить так, чтобы задания менялись на каждом этапе).