Беклемешева Наталья Владимировна
учитель начальных классов
МОУ «Железнодорожная СОШ № 1»
р.п. Железнодорожный, Иркутская область
Пешкова Оксана Владимировна
учитель начальных классов
МОУ «Железнодорожная СОШ № 1»
р.п. Железнодорожный, Иркутская область

МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ПОСОБИЕ «ВЕСЕЛАЯ УМНОЖАЙ–КА» КАК СРЕДСТВО ИННОВАЦИОННОГО ПОДХОДА К ОБУЧЕНИЮ

Аннотация: *в статье автор представляет мультимедийное пособие как эффективное и результативное средство в обучении математике.*

Высшим научным достижением 20 века мы считаем появление компьютера. Как показывает практика, без новых информационных технологий уже невозможно представить себе современного учителя. Но если еще вчера ученикам достаточно было увидеть картинку на экране монитора, то сегодня им этого мало. Применение новейших программных продуктов требует от учителя постоянного обновления знаний. Мы хотим поделиться опытом создания и использования игр–тренажеров для учеников начальной школы по математике.

Всем известен факт, что многие дети уже в дошкольном возрасте используют компьютер в качестве игрового средства. По результатам анкетирования, проведённого в конце прошлого учебного года с родителями наших первоклассников, мы выяснили, что только 7% детей используют компьютер в качестве помощника в учебе. Исходя из этого, мы поставили себе задачу – научить учиться через компьютер с целью реализации системно–деятельностного подхода.

Чтобы решить данную задачу, мы пришли к выводу о необходимости разработки собственных тренажёров по разным предметам и темам, для чего стали использовать программу *Microsoft PowerPoint.*

Обучение в начальной школе – это тот фундамент, на котором будет строиться вся дальнейшая деятельность человека. К психологическим особенностям учащихся младших классов относится высокая степень эмоциональности, которая сдерживается строгими рамками учебного процесса на традиционных уроках. Занятия на компьютере позволяют частично разрядить высокую эмоциональную напряженность и создать более благоприятный климат на уроках.

Одним из основных видов деятельности младших школьников является игра. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, потребность в общении. Интересная игра повышает умственную активность ребенка, и он может решить более трудную задачу, чем на занятии. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, навыков коллективной жизни. В процессе игры у ребенка возникает положительная мотивация к усвоению знаний.

Одной из самых важных тем, которую необходимо усвоить ребенку во время обучения в начальных классах, является «Таблица умножения». Дети изучают ее в возрасте 8–9 лет. В это время достаточно хорошо развита механическая память, поэтому запоминание происходит методом «зубрежки». Однако есть дети, у которых механическая память развита слабо, поэтому у них возникают трудности с изучением таблицы умножения.

Для решения данной проблемы мы создали и используем мультимедийное пособие «Веселая умножай–ка» – комплекс учебных тренажеров и тестов, позволяющий легко и быстро, в игровой форме запомнить таблицу умножения, а также проверить свои знания.

Работая над пособием, мы постарались учесть возрастные особенности младших школьников и проблемы традиционного урока, о которых было сказано выше. Комплекс «Веселая умножай–ка» позволяет превратить процесс запоминания в увлекательную игру, способствует лучшему усвоению случаев табличного умножения, развивает самооценку.

Цели использования мультимедийного комплекса:

1) повышение уровня обученности;
2) развитие мотивации на образование и самообразование;
3) увеличение степени комфортности и удовлетворенности детей.

Выполняемые функции:

1. Информационно–познавательная функция.
2. Контролирующая функция.

Среди ресурсов сети Интернет есть немало тренажеров, связанных с изучением таблицы умножения. Обычно это однотипные формы, где случаи умножения на 2, 3, 4 и т.д. выглядят одинаково и поэтому быстро надоедают. Новизна нашего пособия заключается в том, что оно содержит разнообразные задания, яркий фон, цветные картинки, анимационные и звуковые эффекты поддерживают интерес, повышают мотивацию обучающихся.

Структура комплекса предусматривает отдельное изучение умножения на числа от 2–х до 9–ти. В случае необходимости ребенок может обратиться к любому из них. В комплекс не вошли случаи умножения на 0, 1 и 10, так как эти комбинации не требуют запоминания, необходимо лишь знать правило умножения на эти числа.

Учебное пособие состоит из двух частей, первая из которых включает в себя набор тре-

нажеров, позволяющих запомнить табличные случаи умножения. Тренажеры представлены в игровых формах. Например, «Умножение на 2» построено в форме игры «Румяные яблочки», где ребятам предлагается помочь Зайчику собрать урожай в саду. В процессе игры нужно выбрать яблоко с предполагаемым правильным ответом на приведенный на слайде пример. В случае ошибки яблоко будет покачиваться. Если ответ дан верный, то яблоко окажется в корзинке у Зайчика. «Умножение на 4» – это игра «Рыбалка». Если кликнуть мышью по рыбке, рядом с которой находится правильный ответ, она попадется на крючок. Если ответ окажется неверным, рыбка уплывет.

Последний слайд каждого тренажера содержит реплики, позволяющие создать ситуацию успеха, повышающие мотивацию («Умница!», «Ты справился!» и т.п.)

Вторая часть комплекса – это ряд тестов, позволяющих проверить знания обучающихся, причем ребенок получает субъективную оценку, а также может сделать работу над ошибками и пройти тест заново. В тесте учитывается время, истраченное на выполнение задания. При завершении работы включается мелодия детской песенки, которая позволяет снять напряжение от переживания при выполнении работы.

Пособие содержит подробную инструкцию по использованию. «Веселая умножай-ка» предусматривает быструю и достаточно легкую для младших школьников навигацию, не требует специальных компьютерных программ.

В процессе использования пособия задействованы зрительные, двигательные и эмоциональные анализаторы. С его помощью легко организовать фронтальную, индивидуальную, парную, групповую и самостоятельную формы работы. Возможно использование элементов соревнования, взаимо– и самопроверки. Это способствует развитию навыков социализации, коммуникативной компетентности и культуры поведения.

Комплекс предполагает творческий подход к его использованию, включает в себя большие воспитательные возможности, так как игры, где необходимо помочь герою, выручить его, способствуют развитию нравственных качеств личности. На основе данного комплекса возможно расширение метапредметных связей, например, изучение таблицы умножения на 6 можно связать с наблюдением за звездным небом, знаниями учащихся о различных созвездиях.

Комплекс может применяться как для работы в классе, так и для выполнения домашних заданий или дистанционного обучения.

Таким образом, созданное нами мультимедийное пособие, эффективно и результативно в обучении математике.

Список литературы

1. Максимова В.Н. Межпредметные связи в процессе обучения. - М.: Просвещение, 1989.
2. Петерсон Л.Г. Мир деятельности. Методические рекомендации к надпредметному курсу. - М.: Национальное образование, 2011.
3. Концепция модернизации российского образования. - Режим доступа: www.edu.ru.