1. **Район ( город): г. Набережные Челны Республики Татарстан**
2. **Ф.И.О. участника: Айзатуллова Анися Арифулловна**

**3. Учебно-методическая разработки с использованием ИТК при изучении математики**

 **« Игра - один из видов активной деятельности учащихся».**

 Сложное экономическое положение, новые рыночные отношения поставили перед школой задачу в сравнительно короткий срок воспитать и вооружить ученика такими знаниями, чтобы он мог занять достойное место в обществе и приносить максимальную пользу. Одним из важнейших направлений является интенсификация учебного процесса, т.е. разработка и внедрение таких форм и методов обучения, которые предусматривали бы целенаправленное развитие мыслительных способностей учащихся. Развитие у них интереса к учебной работе, самостоятельности и творчества.

 Вследствие этого возникает необходимость постоянно совершенствовать структуру учебного процесса, его методы и организационные формы, вносить элементы новизны в способы и ход выполнения учебных задач.

 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 заключительной аттестации ЕГЭ 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 «Кто хочет сдать ЕГЭ на отлично»**

 В практике на уроках математики редко используется игровые технологии.

 Игра «Кто хочет сдать ЕГЭ на отлично» рассчитан для учащихся 10 и 11 классов.

 Провести можно как внеклассное мероприятие, индивидуальное занятие или как

 итоговое повторение.

 Мультимедийная игра «Кто хочет сдать ЕГЭ на отлично» выполнена в форме телевизионной игры « Кто хочет стать миллионером».

 В отличии 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 «Кто хочет сдать ЕГЭ на отлично» 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).