

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ УСТНОГО СЧЕТА НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

*Хильчук Вероника Владимировна,
учитель математики первой квалификационной категории,
ГУО «Средняя школа № 8 г. Жодино»
(г. Жодино, Республика Беларусь)*

Рассматривая возможности использования мобильных приложений для образовательных целей, обобщены виды и категории использования мобильных приложений в образовательном процессе, а также приведены примеры использования приложения Quizizz в процессе обучения математике.

Ключевые слова: викторины, образовательные ресурсы, процесс обучения математике, создание дидактических игр, устный счет.

Все сильнее в нашу жизнь проникают информационные технологии, и современный учащийся сегодня сталкивается с большим потоком информации. Задача педагога – научить находить и использовать, выбирать нужную информации с этого потока. Разнообразные информационные технологии, игровые моменты, различные задания позволяют повысить мотивацию учащегося к предмету.

Устный счет в математике позволяет учащимся освоить элементарные математические действия, быстро выбирать правильный алгоритм решения, отточить простейшие математические навыки. «Регулярное использование такого приема, как устный счет, оказывает положительное воздействие на развитие памяти, речи, внимания ребенка. Кроме того, формируется важное учебное действие – способность воспринимать суть задания и осмысленно его выполнять. Устный счет по математике имеет огромное значение в выработке коммуникативных навыков – дети учатся высказывать собственную точку зрения, слышать собеседника, положительно реагировать на замечания учителя и одноклассников. При регулярном использовании устного счета уровень вычислительных навыков может быть доведен до автоматизма, что значительно облегчит работу над многими темами программы в начальных классах и при последующем обучении в среднем и старшем звене школы» [1].

Устный счет может быть представлен в следующих вариантах: на бумажном носителе или через различные приложения: опрос за 30 секунд Plickers (платное приложение, бесплатно 5 вопросов), офлайн тестировщики, приложение Quizizz и так далее. Мы остановимся на приложении QUIZIZZ.

Quizizz представляет собой добротный интернет-инструмент оценивания учащихся. Учитель может создавать свои тесты, редактировать их. Ученик, пользуясь компьютером, ноутбуком или смартфоном вносит ПИН-код и свое имя, то есть тесты могут быть воспроизведены на любом устройстве с доступом к Интернету. В сервисе **Quizizz** учитель имеет возможность управлять классом, следить за индивидуальной работой каждого ученика. Все ученики получают одинаковые задания, но каждый из учащихся на своём устройстве получит случайную последовательность вопросов и будет работать с тестом в свойственном для себя темпе. На дисплее ученика появляются не только символы ответов, но и полностью весь вопрос с изображением, которое при желании можно увеличить. При желании можно даже не использовать в классе проектор для отображения вопросов. Все вопросы и ответы будут показаны на дисплее каждого ученика и отображаются на учительском компьютере. Учитель отслеживает работу каждого ученика. Вы получаете полную картину работы класса. После каждого тестирования вы не только знакомитесь с результатами, но и получаете возможность получить данные в таблице Excel. При желании учитель может воспользоваться не только своими тестами, но использовать готовые, размещённые в библиотеке **Quizizz** [2].

Например, чтобы отработать у учащихся навык извлечения квадратного корня из числа, можно это реализовать через устный счет, в приложении **QUIZIZZ**. Учитель создает в приложении викторину на необходимое количество вопросов, игра запускается на телефоне учащегося, в онлайн режиме, они все одновременно выполняют одно и то же задание, но вопросы и ответы перемешаны случайным образом. Приложение само проверяет и по окончании игры показывает количество правильных ответов, в каких вопросах было больше неверных ответов, что позволяет моментально отследить и откорректировать затруднения.

Внесение игровых моментов в учебный процесс повышает мотивацию обучающихся, а также активизирует познавательную деятельность. Использование на уроках устного счета через игру на телефоне позволяет разнообразить урок, показать образовательный аспект использование мобильных приложений, отточить простейшие навыки вычислений и математических преобразований, научит быстро принимать решения, считать устно.

Литература

1. Устный счет и его значение. Елюбаева Жанара Рамазановна [Электронный ресурс]<https://infourok.ru/statya-ustniy-schet-na-urokah-matematiki-651889.html> – Дата доступа 09.10.2019.
2. QUIZIZZ — ЕЩЕ ОДНА ЛЮБОПЫТНАЯ ПРОГРАММА ОНЛАЙН ТЕСТИРОВАНИЯ <http://didaktor.ru/quizizz-eshhe-odna-lyubopytnaya-programma-onlajn-testirovaniya/> – Дата доступа 09.10.2019.

USE OF MOBILE APPLICATIONS FOR IMPLEMENTATION OF ORAL ACCOUNT IN MATHEMATICS LESSONS

V. Khilchuk

The possibilities of using mobile applications for educational purposes, as well as examples of the use of Quizizz applications in the process of teaching mathematics are examined.

Keywords: quizzes, educational resources, the process of teaching mathematics, the creation of didactic games, oral counting.