

*Присяжнюк Г. Є., заст. директора з навч.-вих. роботи,
вчитель математики*

*Спеціалізована загальноосвітня школа з поглибленим вивченням окремих предметів та курсів I-III ступенів
№17 м. Бердичева
Житомирської області,*

Кот Н. С., вчитель фізики і математики

*Хмельницька спеціалізована середня загальноосвітня школа
I-III ступенів №1,*

Сербин В. М., вчитель фізики, математики та інформатики

*Карвинівська загальноосвітня школа I-III ступенів
Романівського району Житомирської області*

ВИКОРИСТАННЯ LEARNING APPS У НАВЧАННІ МАТЕМАТИКИ

У еру цифрової трансформації освітнього процесу все більшого значення набуває використання різних сервісів на різних уроках в школі, у тому числі й математиці. На даний час існує безліч інформаційно-комунікаційних технологій, що можна використовувати у навчальному процесі шкіл, одним із яких є Learning Apps. Даний сервіс пропонує вже готові вправи для використання з різних предметів: іноземна мова, астрономія, історія, географія, математика, інформатика тощо. Також даний сервіс надає можливість створювати власні інтерактивні вправи для виконання школярами з різної тематики.

Розглянемо можливості використання цього сервісу при вивченні алгебри у 8 класі. Однією з тем для вивчення у 8 класі, є «Розв'язування квадратних рівнянь». Дана тема є не дуже цікавою для учнів – адже вони виконують одні й ті ж самі дії по декілька разів. Тому тут у нагоді й стане використання ігрових форм. Наведемо приклади використання Learning Apps при вивченні вказаної теми. Зокрема, для перевірки знань та умінь учнів розв'язувати квадратні рівняння можна використати вправу «Корені квадратного рівняння» (див. рис. 1),

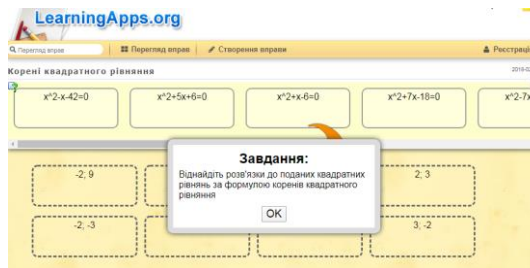


Рис. 1. Корені квадратного рівняння

Для перевірки теоретичних відомостей, можна запропонувати учням зіграти в «Перший мільйон» (див. рис. 2), а для перевірки та закріплення знань та умінь з теми «Теорема Вієта», можна запропонувати учням з'єднати відповідні пари (див. рис. 3).



Рис. 2. Інтерактивна гра «Перший мільйон»

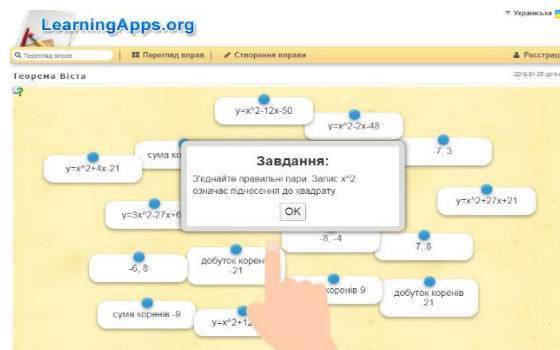


Рис. 3. Інтерактивна гра «Теорема Вієта»

В результаті використання запропонованих вправ, в учнів підвищується рівень мотивації, оскільки ігрова форма сприяє розвитку су-перництва та лідерства у класі.

Список використаних джерел

Learning Apps. URL: <https://learningapps.org>