

**«Своя игра» в программе Microsoft Office PowerPoint для урока систематизации и обобщения по теме «Площадь»**

*Щетнева Валерия Андреевна*

*Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема  
Студент*

*Одоевцева Ирина Геннадьевна*

*Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема  
старший преподаватель кафедры информационных систем, математики и методик преподаваний*

**Аннотация**

В данной статье рассмотрен алгоритм создания интеллектуальной викторины «Своя игра» в программе Microsoft Office PowerPoint. Данная игра рекомендована для проведения в 8 классе на уроке обобщения и систематизации по теме «Площадь».

**Ключевые слова:** интеллектуальная игра, урок, обобщение, систематизация, презентация, площадь.

**«My game» in the program Microsoft Office PowerPoint for the lesson of systematization and generalization on the topic «Area»**

*Shetneva Valeria Andreevna*

*Sholom-Aleichem Priamursky State University  
Student*

*Odoevtseva Irina Gennadijevna*

*Sholom-Aleichem Priamursky State University  
Senior lecturer of the Department of Information Systems, Mathematics and training methodic*

**Abstract**

In this article, the algorithm for creating an intellectual game «My game» in the Microsoft Office PowerPoint program is considered. This game is recommended for conducting in the 8th class in the lesson of generalization and systematization on the topic «Area».

**Keywords:** Intellectual game, lesson, generalization, systematization, presentation, area.

Важнейшими учебными умениями, формируемыми в процессе обучения математике, являются умения систематизировать и обобщать полученную информацию. Процесс обобщения - это мысленное выделение и

объединение существенных черт изучаемых предметов, фактов, процессов, явлений реальной действительности. Под систематизацией понимается мыслительная деятельность, в процессе которой изучаемые объекты организуются в определенную систему на основе выбранного принципа, основания, точки зрения.

В рамках ФГОС необходимо проводить отдельные уроки, посвященные систематизации и обобщению новых знаний на принципах деятельностного, развивающего обучения. По требованиям ФГОС указывают два вида целей урока систематизации и обобщения:

1. Содержательные: выявление уровня знаний учеников по теме (циклу, разделу), систематизация знаний, формулирование обобщения знаний.
2. Деятельностные: воспитание общей культуры, эстетического восприятия окружающей действительности, создание условий для самооценки учеников, развитие пространственного мышления, творческих способностей, навыков самостоятельной работы, умения работать в группе, развитие познавательного интереса, воспитание лидерских качеств, обучение приемам самоанализа, сопоставления, сравнения, развитие умения обобщения, систематизации знаний [3].

В 8 классе большое внимание уделяется изучению темы «Площадь». Площадь – одно из важнейших понятий школьного курса математики. Каждому выпускнику предстоит сдать ОГЭ и ЕГЭ, где нужно знать и уметь применять формулы нахождения площадей разных фигур. Практические умения и навыки, которые получают школьники при изучении этой темы, необходимы так же для трудовой деятельности и профессиональной подготовки. Раздел «Площадь» достаточно объемный, поэтому стоит уделить большое внимание систематизации и обобщению знаний при изучении данной темы.

Одной из задач концепции развития математического образования в Российской Федерации является применение современных технологий образовательного процесса, обеспечение условий для развития и применение математических способностей. Поэтому урок обобщения и систематизации по теме «Площадь» мы провели в форме интеллектуальной викторины «Своя игра». Для наглядного восприятия информации была использована компьютерная презентация, которая способствует лучшему усвоению и формированию положительного отношения к математике. Так же каждый педагог может с легкостью овладеть программой Microsoft PowerPoint, и в дальнейшем применять ее на уроках. С помощью презентации ребенок может увидеть то, чего не может увидеть и ощутить лично, на практике. Программа Microsoft Office PowerPoint является простым в освоении и очень мощным инструментом создания привлекательных презентаций, отвечающих любым требованиям. С помощью презентации PowerPoint каждый педагог может организовать эффективное сопровождение своего урока.

Для создания презентации мы проделали несколько шагов.

## 1. Создание игрового поля

Игровое поле состоит из 5 категорий: треугольники, четырехугольники, круг, клетчатая решетка и узнавай-ка. В каждой категории содержатся 4 задания разной сложности. Задания есть как теоретические, так и практические, которые представлены в виде задач и требуют решения.

На слайде создали таблицу, состоящую из 5 колонок и 5 строк. Увеличили размеры таблицы, чтобы она заняла весь слайд. Изменили цвет игрового поля, чтобы оно еще больше походило на оригинальное поле из «Своей игры». Для этого выделили таблицу и нажали Заливка на панели инструментов в разделе Стили таблиц. После этого игровое поле должно выглядеть, как на рисунке 1 «Игровое поле». В каждую ячейку вставлена гиперссылка, которая ведет на соответствующий вопрос [1].

Треугольники	<u>40</u>	<u>60</u>	<u>80</u>	<u>100</u>
Четырехугольники	<u>40</u>	<u>60</u>	<u>80</u>	<u>100</u>
Круг	<u>40</u>	<u>60</u>	<u>80</u>	<u>100</u>
Клетчатая решетка	<u>40</u>	<u>60</u>	<u>80</u>	<u>100</u>
Узнавай-ка!	<u>40</u>	<u>60</u>	<u>80</u>	<u>100</u>

Рис.1 «Игровое поле»

## 2. Создание макета слайдов для вопросов и ответов

На новом слайде после написания вопроса мы перешли на вкладку Вставка, нажали Фигуры и выбрали Управляющие кнопки из выпадающего списка. Создали настраиваемую управляющую кнопку и добавили ее на слайд. В Настройке действия выбрали перейти по гиперссылке: следующий слайд и нажали ОК. Кликнув правой кнопкой мышки по кнопке, нажали изменить текст и написали слово «Ответ». Пример представлен на рисунке 2 «Слайд вопрос и ответ».

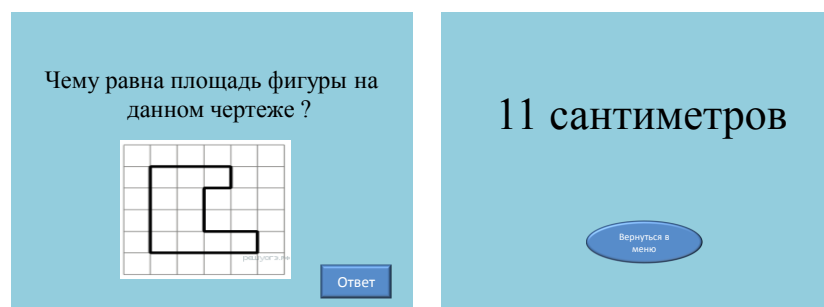


Рис.2 «Слайд вопрос и ответ»

По аналогии со слайдом с вопросом создали слайд с ответом. Добавили кнопку вернуться в меню и вставили гиперссылку, которая ведет на слайд с игровым полем [1].

### 3. Вставка гиперссылок

Затем, соединили клетки игрового поля с соответствующими слайдами. Выделили цифры в клетке игрового поля, кликнули правой кнопкой мышки и выбрали гиперссылку (или нажмите Ctrl+K). В открывшемся окне в левой панели выбрали Место в документе и указали нужный слайд. Нажали ок, что бы вставить гиперссылку [1].

Применение игровых технологий, способствует творческому развитию учащихся и лучшему усвоению теоретического материала. Интеллектуальная викторина «Своя игра» помогает учащимся быстро ориентироваться в выборе метода вычисления площади фигуры, который зависит от формы фигуры. Если фигура представляет собой треугольник, прямоугольник, параллелограмм или трапецию, то удобно воспользоваться всем известными формулами для вычисления площадей. Если фигура представляет собой невыпуклый или звездчатый многоугольник и находится на клетчатой решетке, то удобнее применить формулу Пика [2].

### Библиографический список

1. <http://www.ispring.ru/elearning-insights/kak-sozdat-viktorinu-v-powerpoint/>
2. Журналы «Математика в школе» и «Математика для школьников» Изд-во ООО «Школьная Пресса»
3. Комиссарова А.Ю. Формирование познавательной деятельности школьников через систему внеклассной работы по математике // Научно-методический электронный журнал Концепт. 2014. № 11. С. 166-170.
4. Усова Л.А., Шкляр И.П., Одоевцева И.Г. Использование МATHCAD И EXCEL при изучении школьного курса математики // Постулат. 2016. № 3. С. 12.
5. Щетнева В.А., Штепа Ю.П. Из опыта применения информационных технологий во внеклассной работе по математике // Постулат. 2016. № 12 (14). С. 31.