

3. Жлуктенко В.І., Наконечний С.І. // Теорія ймовірностей і математична статистика: Навч.-метод. посібник. У 2 ч. – Ч. I. Теорія ймовірностей. – К.: КНЕУ, 2000. – 304 с.

**Басараба М.Ю.**

*студентка,*

*Ужгородський національний університет*

### **ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ ЯК МЕТОД ПІДВИЩЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ МОТИВАЦІЇ УЧНІВ З ОБМЕЖЕНИМИ МОЖЛИВОСТЯМИ ЗДОРОВ'Я**

Збільшення для учнів на уроках математики розумового навантаження дає привід для роздумів над тим, як сприяти зацікавленню в початковому матеріалі, предметі вивчення, як спрямувати навчальну діяльність в задоволення. Одноманітність у подачі завдань на уроках приводить до зниження зацікавленості учнів до предмета який вивчається.

Важлива роль відводиться тут дидактичним іграм – сучасному і ефективному методу навчання і виховання, що володіє навчальною, розвиваючою і виховною функціями, які діють як одне ціле [1, с. 3].

В школі важливе місце посідають форми занять, які забезпечують кожному учневі активну участь в уроці. Це можна вирішити через впровадження ігрових форм навчання. Ні в якій іншій діяльності учень сам не може проявити стільки наполегливості, цілеспрямованості, як в ігровій формі.

На уроках математики в умовах інклюзивної освіти повинна простежуватися єдність двох задач: математичного навчання та психічного розвитку учнів. Головна задача навчання математики в корекційних школах – сформувати міцні і свідомі математичні знання та уміння, які необхідні учням в повсякденному житті і майбутній трудовій діяльності. Корекційне завдання полягає в розвитку логічного мислення, уваги, пам'яті, мові учнів, формуванні у них навиків розумової діяльності, самоконтролю, планування.

Для попередження швидкої втоми або її зняття доцільно перемикає дітей з одного виду діяльності на інший, урізноманітнити види занять. Тому в роботі з дітьми з обмеженими можливостями здоров'я необхідно впроваджувати гру.

Корекційні ігри необхідні для дітей із затримкою психічного розвитку тому, що цим дітям властиві непосидючість, замкнутість, конфліктність, агресивність. Через гру можна допомогти аномальній дитині розвинути інтерес і бажання виконувати те, що за її межами йому здається дуже важким і нецікавим. Звертаючись до ігрових форм на уроках, прослідковується можливість ефективної взаємодії педагога і учнів.

Основна мета застосування математичних ігор – це розвиток стійкої пізнавальної зацікавленості в учнів до предмету через різноманітність використовуваних математичних ігор.

Математичні ігри повинні розроблятися з урахуванням індивідуальних особливостей учнів. Вони повинні бути такими, щоб кожен тип учнів зміг проявити себе в грі, продемонструвати свої здібності, можливості, самостійність, наполегливість, випробувати почуття задоволення, успіху. При розробці гри потрібно передбачити більш легкі варіанти гри, завдання для слабких учнів і більш складні варіанти для сильних. Для зовсім слабких учнів розробляються ігри, де потрібна лише кмітливість. В кінцевому результаті в ігрових формах занять реалізуються ідеї

співпраці, суперництва, самоуправління, виховання через колектив, залучення учнів до науково-технічного мистецтва, відповідальності кожного за навчання і дисципліну в класі, а головне – навчання математики [1, с. 21]. Гра сприяє формуванню міцних розрахункових навиків та умінь, а також сприяє розвитку пізнавального інтересу як одного з важливих мотивів навчально-пізнавальної діяльності, розвитку логічного мислення і розвитку особистісних якостей учня.

Математичні ігри дозволяють уникнути перевтоми, що дуже важливо в роботі з дітьми з затримкою психічного розвитку. Ігри об'єднують навчання та гру, роботу та відпочинок, розвивають математичні здібності, кмітливість, логічне мислення.

Ігрові форми потрібно застосовувати систематично, зацікавленість учнів до нерозв'язаних питань настільки велика, що вони звертаються до дорослих, гортають книги в пошуку відповіді, дізнаються і отримують задоволення.

У соціально-психологічному аспекті надавати перевагу дидактичним іграм: за характером ігрового процесу – стратегічним; за включенням гри в процес навчання – ігри-змагання; за збігом чи відмінністю цілей та інтересів – з однаковими цілями та інтересами [2, с. 10].

Таким чином, ігрова діяльність на уроках, безперечно, підвищує творчу активність як учителя, так і учнів, знімає втому, напругу розумової праці, підвищує працездатність.

Користь гри в процесі навчання не ставиться під сумнів. Урок – це міжособистісні і колективні стосунки, котрі теж формуються за допомогою ігрових ситуацій, учні оволодівають певними навиками і уміннями, формуються позитивні якості особистості, впевненість у собі, терпеливість, уміння працювати в колективі. Зацікавившись, учні не помічають що навчаються: пізнають, запам'ятовують нове, орієнтуються в незвичайних ситуаціях, поповняють запас понять, розвивають фантазію. Навіть самі пасивні з учнів долучаються до гри з великим бажанням, додаючи всіх зусиль.

#### Список використаних джерел:

1. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. / В.Г. Коваленко // – М.: Просвещение, 1990. – 96 с.
2. Тополя Л.В. Дидактичні ігри, їх види, цільове призначення і функції в навчальному процесі // Дидактика математики: проблеми і дослідження. – Міжнародний збірник наукових робіт. – Донецьк: ТЕАН, 2001. – Вип. 16. – С. 167–173.

**Дворецька Т.О.**

*викладач,*

*Національний університет цивільного захисту України*

#### ДОСЛІДЖЕННЯ КРИВИХ ДРУГОГО ПОРЯДКУ: ТЕОРІЯ І ПРАКТИКА

Більшість типів ліній другого порядку відомі давно, їх досить добре вивчив Апполоній. Він утворював основні типи ліній другого порядку як плоскі перерізи кругового конуса, тому в математичній літературі лінії другого порядку відомі ще як конічні перерізи.

Криві другого порядку – геометричне місце точок на площині, декартові координати яких задаються рівнянням другого степеня:

$$a_{11}x^2 + 2a_{12}xy + a_{22}y^2 + 2a_{13}x + 2a_{23}y + a_{33} = 0,$$