

## Методический комментарий

### Занимательный практикум по решению геометрических задач с помощью УМК «Живая математика».

Занятие было подготовлено и проводилось в рамках внеурочной деятельности по математике для учащихся 8 класса в режиме дистанционного обучения, но при желании и наличии времени его можно проводить на уроке. На момент проведения занятия, учащиеся уже владеют теорией по темам «Четырёхугольники», «Площадь», «Подобие и его применение для решения задач». На внеурочных занятиях по математике основной акцент делался на осмысленное применение теории для решения нестандартных задач. Желательно, чтобы такие задачи предполагали некий исследовательский процесс.

УМК «Живая математика» был выбран для проведения данного занятия как наиболее оптимальный электронный ресурс т.к. это доступный образовательный ресурс, научиться работать с ним можно за 2-3 небольших занятия, и он позволяет ярко проиллюстрировать процесс решения.

В ходе занятия, учащиеся видят, что использование современного электронного образовательного ресурса не освобождает от знания теории и позволяет применить её для исследовательского процесса, в процессе которого учащиеся учатся анализировать данные, выдвигать гипотезы и обосновывать их, делать выводы. Но при этом работа с «живыми» чертежами увлекает учащихся, формирует интерес к процессу обучения, снимает психологическую нагрузку от процесса обучения. Таким образом, занятие соответствует всем признакам технологии эдьютейнмент:

1. **Акцент на увлечение:** важным является непосредственный интерес обучающегося, который приводит к развитию новых навыков и накоплению знаний.
2. **Акцент на развлечение:** именно развлечение выступает основным мотивом, который приводит к удовольствию, одновременно формируя стойкий интерес к процессу обучения, снимает психологическую нагрузку от процесса образования.
3. **Игровой подход:** благодаря универсальности игры происходит эффективный процесс обучения вне зависимости от возраста.
4. **Акцент на современность:** при использовании актуальных возможностей современных технологий, таких как видео- и аудиоматериалы, дидактические игры, образовательные программы в мультимедийном формате и многие другие средства, достигается максимальная вовлеченность обучающихся в образовательный процесс.