

## СОЗДАНИЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ЗАПОМИНАНИЯ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ДЕЙСТВИЙ

**Борисов А.А.** (Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Досчатинская средняя школа)

**Введение.** Компьютер естественно вписывается в жизнь школы и является ещё одним эффективным техническим средством, при помощи которого можно значительно разнообразить процесс обучения. Использование компьютера на уроках в начальной школе довольно быстро входит в практику многих школ, нравится как ученикам, так и учителям. Такое использование способствует улучшению учебно-воспитательного процесса в начальной школе. Я решил углубиться в эту тему и создал свою образовательную игру “Я – считаю”..

**Основная часть.** Игра создаётся с помощью движка Unity и языка программирования C#. В данном приложении имеется несколько уровней, от простого счёта до уравнений с одной неизвестной. Для удобства была реализована система выбора уровня сложности. Всего их три. Для разнообразия окружающей среды на задний план были добавлены 3D модели. Ввод чисел происходит с помощью фруктов в нижней части экрана (яблоко, груша, клубника). В игре ученику предстоит правильно решить пример, который высвечивается в левом углу или сосчитать упавшие плоды. Между примерами можно перемещаться с помощью стрелочек сверху или при прохождении уровня.

**Выводы.** Данное приложения мне удалось протестировать в 3 и 1 классах. Дети и учителя остались довольны и хотят увидеть игру в открытом доступе. Приложение подходит для закрепления пройденного материала. Его можно использовать как в школе на уроках математики для проверки знаний ученика так и дома самостоятельно.

### Список использованных источников:

1. <https://skillbox.ru/media/code/yazyk-s-gde-ispolzuyut-cto-pishut-kak-poyavilsya-i-chem-khorosh/>
2. <https://gb.ru/posts/yazyk-programmirovaniya-c-sharp-istoriya-spezifika-mesto-na-rynke>
3. <https://unity.com/ru>
4. [https://ru.wikipedia.org/wiki/Unity\\_\(игровой\\_движок\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Unity_(игровой_движок))
5. <https://learn.microsoft.com/ru-ru/archive/msdn-magazine/2014/august/unity-developing-your-first-game-with-unity-and-csharp>

Борисов А. А. (автор)

Подпись