Многие ученые занимались исследованием влияния глобального информационного процесса на образование. Но в связи с тем, что взаимодействие ИКТ с учебным процессом началось достаточно недавно, проблема остается не изучена до сих пор. Многие педагоги, такие как Продан А.А, Татузова А.В., В.М. Лоскутникова , Арбузова Г.Г. и остальные, применяют информационно-коммуникационные технологии в своей методике. Введение современных информационных технологий обучения должно быть поэтапным: от применения некоторых элементов урока с внедрением ИКТ до применения электронных учебников. Проблемная ситуация – средство организации проблемного обучения, это первоначальный период мышления, вызывающий информативную необходимость учения и создающий внутренние условия для активного запоминания новых знаний и вариантов деятельности.

Для педагога проблематическая ситуация - это средство: управление научным и познавательным процессом ученика; развитие его умственного потенциала. В работе ученика – стимулирует активизацию мышления, процесс его решения – алгоритм превращения знаний в мироощущение. Каждый ребенок может сверить свой ответ с компьютером в учебных презентациях. Используя в презентации задания, которые еще не изучили, вы помогаете создать проблемную ситуацию, где противоречит необходимость выполнения практических заданий учителя, а также невозможность выполнения без новых материалов. Чтобы своевременно устранить пробелы в знании и зафиксировать самые важные проблемы, в последнем разделе я размещаю вопросы на пройденную тему. Если у учащихся затруднится ответить на вопрос, используя гиперссылку, вы можете вернуться к нужному слайду.

Еще одно изобретение техники в процессе обучения – интерактивная площадка. В режиме обычной маркерной доски на интерактивной электронной доске можно готовить любые записи и рисунки.

В режиме сенсорного экрана доска больше всего похожа на монитор с рабочими кадрами и управлением. Теперь, используя компьютерную мышь, можно выполнять все необходимые операции. Все написанное на доске мы можем сохранять в виде файла на компьютере, а на следующем уроке опять использовать, а еще распечатать на принтере. Таким образом, работая с электронной интерактивной доской, я  вовлекаю свой класс  в творческий процесс по созданию и "отладке" всех демонстрируемых материалов, и ребята с удовольствием работают на ней. Таким образом, работа с сенсорной доской способствует повышению познавательного интереса у младших школьников.

На стадии изучения нового знания.При использовании мультимедийных программ на стадии введения нового знания мы получаем возможность наглядно иллюстрировать уроки, получая яркие изображения к материалу, который преподает. Данный способ помогает решить проблемы наглядности и наиболее рационально использовать время урока (за счет демонстрации схем и иллюстраций к заданиям).

Устные задания(упражнения). Дают возможность быстро предъявлять задания и смотреть правильные результаты.

Проверка фронтальных самостоятельных работ. Наряду с устным видим сразу результат своих работ.

Проверка домашнего задания. Эта методика похожа на методику работы с самостоятельной работой.

Решение задач обучающего характера.С помощью икт мы можем составить рисунок, составить план решения и проконтролировать промежуточные, а так же окончательные результаты самостоятельной работы по этому плану.

В моей практике использовала мультимедийные презентационные конспекты, содержащие короткий текст, важную формулу, схему, рисунок, видеофрагмент, анимацию, демонстрируя последовательность действий учащихся на рабочем месте, часто одновременно дублируя действия учащихся на рабочем месте.

Также для того, чтобы повысить интерес детей к математике, можно применять различные игры.

Танграм – Головоломка, состоящая из семи геометрических фигур, складываемых определенным образом, чтобы получить другую, сложную, фигуру, изображающую человека, животного, предмета домашнего хозяйства, буквы или цифры и так далее.

<https://learningapps.org/view30079190>

<https://learningapps.org/view12436779>

https://learningapps.org/view15460760

Колумбово яйцо - Проектирование на плоскостях различных рисунков, которые напоминают животные, люди, всевозможные предметы быта и транспорта, буква, цифра, цвет и т.д.

<https://learningapps.org/view30909284>

<https://learningapps.org/view18445481>

<https://learningapps.org/view10677529>

<https://learningapps.org/view15493830>

<https://learningapps.org/view27148537>

<https://learningapps.org/view9063259>

<https://learninga>

При обучении школьников математике с использованием информационно- коммуникационных  технологий будет:

* Изменение общего уровня знания и умения;
* Учащиеся будут лучше пользоваться компьютером.
* Повышается интерес к математике;
* Изменяется уровень мотивации учебного процесса и познавательного потенциала учеников.

Поэтому посредством мультимедийных уроков мы решаем задачи уроков математики, а также общеобразовательную задачу формирования компетенций младших школьников ИКТ. При условии, что мультимедийные уроки проводятся в системе. И каждый из учеников класса постоянно выполняет на компьютере индивидуальные занятия, в знаниях начального класса учащиеся могут помочь обучающимся овладеть навыками компьютерной работы от манипуляции мышью в начальном классе до того, как создать буклеты и презентации в четвертом классе. Одновременно развиваются общеучебные умения и навыки: умения и навыки межличностного общения, оценки, выбора, обработки информации, развития способности планирования и развития творческого мысления.