

Шадрина Кюнна́й Романовна,  
учитель начальных классов. МБНОУ «Намская улусная гимназия  
им.Н.С.Охлопкова» Намцы/Намский улус.

Тема: «Разработка авторской дидактической игры «Математическое лото»  
как средство формирования математической грамотности учащихся в  
начальной школе»

*«Учитель живёт до тех пор, пока учится; как только он перестаёт учиться, в нём умирает учитель».*

В современном обществе существенно возрастает значимость качества математического образования.

Как учителю начальной школы, понятия «грамотность» и «безграмотность» мне очень близки и понятны.

Под математической грамотностью понимается «способность человека определять и понимать роль математики в мире, в котором он живет, высказывать хорошо обоснованные математические суждения и использовать математику так, чтобы удовлетворять в настоящем и будущем потребности, присущие созидательному, заинтересованному и мыслящему гражданину».

Более детально содержание этого понятия экспертами уточнено следующим образом.

Под математической грамотностью понимается способность учащихся:

- распознавать проблемы, которые возникают в окружающей действительности и могут быть решены средствами математики;
- формировать эти проблемы на языке математики;
- решать эти проблемы, используя математические факты и методы;
- анализировать и использовать математические методы решения;
- интерпретировать полученные результаты с учетом поставленной проблемы;
- формулировать и записывать результаты решения.

Из вышесказанного рождается термин функциональная математическая грамотность, которая предполагает способность учащегося использовать математические знания, приобретенные им за время обучения в школе, для решения разнообразных задач межпредметного и практико-ориентированного содержания, для дальнейшего обучения и успешной социализации в обществе.

Учащиеся, овладевшие математической грамотностью, способны:

- распознавать проблемы, которые возникают в окружающей действительности и могут быть решены средствами математики;
- формулировать эти проблемы на языке математики;
- решать проблемы, используя математические факты и методы;
- анализировать использованные методы решения;
- интерпретировать полученные результаты с учетом поставленной проблемы;
- формулировать и записывать результаты решения.

В.А. Сухомлинский писал: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра-это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

В моей работе игра является моим незаменимым помощником, она формирует у учащихся такие качества как интерес к учебному материалу, положительное отношение к школе, внимание, мышление. В ходе игры учащиеся выполняя различные упражнения, приобретают новые знания, повторяют пройденный материал. Игра ставит учащихся в условия поиска, побуждает интерес к победе, значит, дети стремятся быть быстрыми, находчивыми, четко выполнять задания, соблюдая правила игры. В игре учащиеся учатся оказывать помощь товарищам, считаться с мнением и интересами других, сдерживать свои желания. В совместной деятельности детей возникают ситуации, требующие согласования действий, проявления доброжелательного отношения к сверстникам, умения отказаться от личных желаний ради достижения общей цели. Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным, создаёт у детей бодрое рабочее настроение, облегчает усвоение учебного материала. В зависимости

от цели, темы и характера игры игровой момент включаю на различных этапах урока.

**Актуальность:** формирование функциональной грамотности является одной из основных задач обновлённого содержания образования. Математическая грамотность- одно из направлений функциональной грамотности.

**Цель:** закрепление навыков табличного умножения и деления.

**Задачи:**

- Формировать прочные навыки табличного умножения и деления;
- Способствовать развитию зрительного восприятия, внимания, основных мыслительных операций, наглядно- образного мышления, памяти;
- Воспитывать положительную мотивацию к учебной деятельности.

**Планируемые результаты:**

*Личностные:* проявлять интерес к математике, устанавливать взаимодействие с одноклассниками, учителем; работать индивидуально, в паре; осуществлять самоконтроль.

*Метапредметные:* понимать и выполнять учебную задачу; выполнять мыслительные операции анализа, синтеза;

*Предметные:* актуализировать знания табличного умножения; уметь применять случаи деления.

Сегодня хочу рассказать о своей авторской дидактической игре «Математическое лото», которое я использую на своих уроках. Центральная тема курса математики в 3 классе — изучение табличного

умножения и деления. Методика требует, чтобы дети не только знали таблицу, но и понимали принципы ее составления, дающие возможность находить любое произведение. Вычислительные навыки, как известно, приобретаются в результате многократных повторений одних и тех же операций. Чтобы избежать однообразия в отработке табличных случаев умножения и деления, провожу упражнения в игровой, занимательной форме.

Ценность данной игры я определяю не по тому, какую реакцию она вызывает со стороны детей, а учитываю, насколько она эффективно помогает решать учебную задачу применительно к каждому ученику.

Подбирая игру для урока, продумываю следующие вопросы:

1. Цель игры. Какие умения и навыки будут формироваться в процессе ее проведения? Какие воспитательные цели преследуются в процессе игры?
2. Посильна ли она для учащихся моего класса?
3. Все ли дети будут в одинаковой степени участвовать в игре?
4. Подведение итогов игры.

Для проведения дидактической игры на уроке, если это необходимо, заранее составляю группы таким образом, чтобы в каждую группу вошли учащиеся как с сильными, так и со слабыми учебными возможностями. В каждой группе назначаю ответственного. Как правило, это ученик с хорошими учебными возможностями или самого организованного, который может организовать работу группы.

Самой популярной семейной развивающей игрой России было признано лото. Победу одерживает тот участник игры, который быстрее всех закроет на своей карточке определенное количество выпавших цифр.

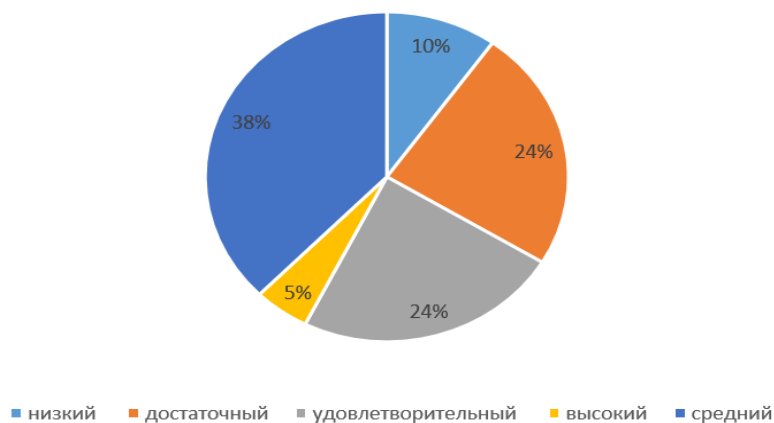
Удивительно, но лото существует уже пятьсот лет. За это время в мире придумано множество вариаций этой игры. К примеру, есть лото для малышей, где вместо цифр на бочонках размещены картинки – животные, игрушки, машинки, растения.

Я решила создать вариант этой игры, который поможет младшим школьникам закрепить табличные случаи сложения (сложение и вычитание чисел в пределах 100) и таблицы умножения.

Для игры в «Математическое лото» выбирают ведущего и отдают ему мешочек с примерами, игроки берут себе по одной карточке. Ведущий тоже может взять карточки или играть без них. Его главная обязанность состоит в громком и четком объявлении примеров, которые он последовательно вытаскивает из мешка. Участники игры решают примеры в уме, отыскивают ответы на своей карточке и закрывают данной карточкой ячейку с ответом. Если же у игроков совпали числа в ячейках, второй игрок закрывает своё число в ячейке фишкой. Победителем объявляется тот игрок, который первым закроет один ряд чисел на своей карточке. Но можно договориться о том, что для победы требуется закрытие всей карточки. Также игроки вводят следующее ограничение: закрывать цифру можно только в момент оглашения примера, то есть замешкавшийся или отвлекшийся игрок не имеет право закрыть цифру, подсмотрев ее на карточке у соседа.

Изучение эффективности авторской игры «Математическое лото» для закрепления устного приема умножения и деления учащихся 3 класса «Намской улусной гимназии им. Н. С. Охлопкова»

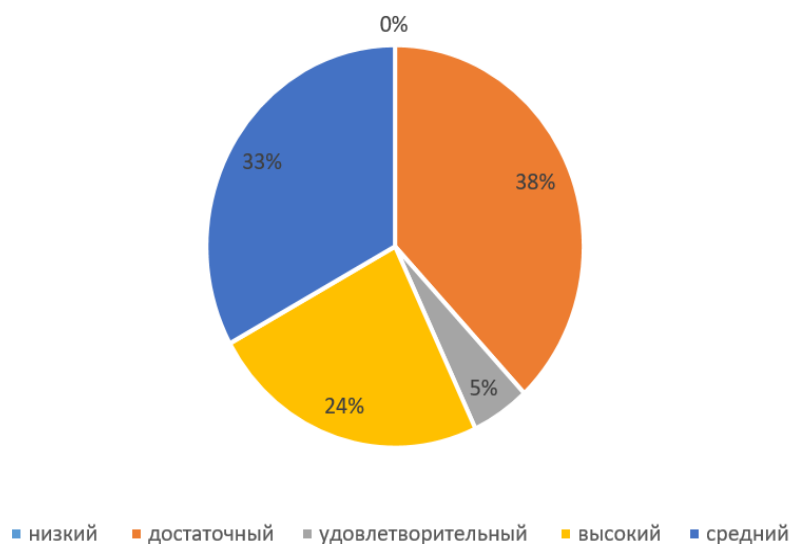
Я предложила своим учащимся поучаствовать в эксперименте по использованию настольной игры «Математическое лото» для закрепления устного приема сложения и умножения. Чтобы выявить уровень знаний учащихся провела констатирующее тестирование по итогам 1 четверти. Результаты тестирования поместила в диаграмму:



Тестирование показало, что 38% (8 человек) учащихся имеет средний уровень, 24% (5 человек) – достаточный уровень, 24% (5 человек) – удовлетворительный, 9% (2 человека) - низкий уровень и 5% (1 человек) – высокий уровень навыков устного вычисления умножения и деления.

Таким образом, проведя констатирующее тестирование, можно установить, что большинство учащихся по итогам 1 четверти имеют средний уровень навыков устного вычисления умножения и деления.

По окончании эксперимента провела контрольное тестирование учащихся по математике



По итогам 2 четверти ребята повысили навыки устного счета: высокого уровня достигли 24% учащихся, достаточного – 38%, среднего – 33%, удовлетворительного – 5%, а низкого – 0%.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Использование методической игры как средства формирования математической грамотности в начальной школе необходимо, такая игра будет стимулом для детей в успешности обучения, сделает урок разнообразным и желанным, а значит, будет способствовать повышению интереса к различным предметам и, как следствие, успеваемости.

Играя со сверстниками, дети учатся находить контакты и компромиссы, радоваться собственной победе и успехам друзей. «Математическое лото» – это не только веселая игра, но и прекрасная тренировка внимательности и памяти. Чаще всего, победа зависит именно от них, а вовсе не от удачи игрока. А значит, каждый из них стремится запомнить все табличные случаи сложения и умножения.



## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. [Русское лото – самая популярная настольная игра/ hobbygames.ru›.../oto-samaja-populjarnaja...igra](http://hobbygames.ru/.../oto-samaja-populjarnaja...igra)
2. Что такое лото? — Детская энциклопедия Потому.ру
3. Разузнай! - Лото. Правила игры в Лото. История Лото./ razuznai.ru›russkaya\_zabava\_-\_loto.html
4. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л.С. Выготский. – М., 2009.
5. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе / М.Г. Ермолаева. – Каро. – 2008.