

Некоторые формы организации устного счета в 5-6 классах

Головач Янина Станиславовна,
учитель математики,
ГУО «Средняя школа №31 г. Гродно»

Беглый счет. Учитель показывает карточку с заданием и тут же громко прочитывает его. Учащиеся устно выполняют действия и сообщают свои ответы. Карточки быстро сменяют одна другую, но последние задания предлагаются уже не с помощью карточек, а только устно. Ниже содержание карточек записано в рамках, а без рамок даны те примеры, которые представляются устно.

Выполнив действия, ребята должны сообщить, на какой карточке ответ больше. Для таких упражнений полезно подобрать такие, в которых особенно заметен эффект прикидки.

Равный счет. Учитель записывает на доске упражнения с ответом. Ученики должны придумать свои примеры с тем же ответом. Их примеры на доске не записываются. Ребята должны на слух определять, верно ли составлен пример, на слух воспринимать названные числа.

«Счёт – дополнение». Учитель записывает на доске какое-то число, допустим, 1,5. Затем он медленно называет число, которое меньше, чем 1,5. Ученики в ответ должны назвать число, дополняющее данное до 1,5. Те числа, которые называет учитель, и те, что дают ученики, не записываются. Этим обеспечивается большая тренировка в запоминании чисел.

«Лесенка». На каждой ступеньке записано задание в одно действие. Команда учащихся из пяти человек (столько ступенек у лесенки) поднимается по ней. Каждый член команды выполняет действие на своей ступеньке. Если ошибся – упал с лесенки. Вместе с неудачником может выбыть из игры и вся команда. Или команда заменяет своего выбывшего товарища другим игроком. В это время вторая команда продолжает подъём. Выигрывают те

ребята, которые быстрее добрались до верхней ступеньки. По лесенке можно подниматься и с разных сторон, играя вдвоём. Побеждает тот, кто быстрее даст правильные ответы на всех ступеньках.

«Молчанка».

На доске изображаются фигуру. Вне каждой из них располагается четыре числа, а внутри записано действие, которое надо выполнить над каждым из «внешних» чисел. Ответы давать можно молча, написав рядом с данным числом верный результат указанного действия. Задания легко поменять, достаточно только заменить знаки арифметических действий, стоящие рядом с «внутренними» числами.

«Эстафета».

На доске написано задание в столбик. Первые участники подходят к доске, записывая ответы, затем садятся, подходят другие... выигрывает та команда, которая закончит эстафету первая с наибольшим количеством правильных ответов.

«Торопись, да не ошибись».

Эта игра – фактически математический диктант. Учитель медленно прочитывает задание за заданием, а учащиеся на листочках пишут свои ответы.

«Не зевай».

Ученики каждого ряда получают по карточке. У первого ученика в ряду задание записано полностью, а у всех остальных вместо первого числа стоит многоточие. Что скрывается за многоточием, ученик узнает только тогда, когда его товарищ, сидящий впереди, сообщит ему ответ в своём задании. Этот ответ и будет недостающим числом. В такой игре все должны быть предельно внимательны, поскольку ошибка одного участника зачёркивает работу всех остальных.

«Математический бильярд».

На ватмане в кружочках записаны различные числа и арифметические знаки. Учитель водит указкой от одного «шара» к другому молча, а учащиеся называют ответы к указанным действиям.

«Морской бой».

Изучению темы «Декартовы координаты на плоскости» может предшествовать игра в «Морской бой». На доске постоянно находится фон всем известной игры. Нужно попасть в корабль – назвать корабль с помощью буквы и цифры, обязательно начиная с буквы. На следующем этапе требуется назвать местоположение флажков, расположенных на пересечении горизонтальных и вертикальных линий, первое из которых обозначено цифрами, а второе – буквами. Опять требуем назвать сначала букву, а потом цифру. Третий этап: вместо букв записываем цифры, которые появились вместо букв (т.е., те, которые записаны по горизонтали). Можно играть в различные игры: установи флажок, узнай, где клад.

«Лучший счётчик».

Темы: «Сложение и вычитание десятичных дробей», «Умножение и деление десятичных дробей».

Учитель объявляет, что на следующем занятии будет проходить игра под названием «Лучший счётчик». Дома каждый ученик должен подобрать по данной теме три-четыре примера для устного счёта. Класс делится на 3 команды. В каждой команде выбирается «счётчик», который будет защищать честь своего коллектива.

Примеры для устного счёта предлагают «счетчику» члены других команд до тех пор, пока он не собьётся. Затем его сменяет другой ученик из той же команды, и игра продолжается. Число «счетчиков», для одного тура определяется по договоренности. Побеждает та команда, в которой было наименьшее число «счетчиков», решивших наибольшее количество примеров. Среди «счетчиков» устанавливается личное первенство. Такая игра проводится обычно в начале урока и служит своеобразной разминкой для дальнейшей работы.

Эту игру можно проводить и в последующих классах. Так, например, в 7 классе при изучении темы «Сложение и вычитание положительных и отрицательных чисел», «Арифметические действия с обыкновенными дробями» и др.

«Поражение цели»

На магнитной доске рисуется система координат, магнитами к доске крепятся «точки» (фигуры самолётов, танков, подводных лодок или просто условные цветные кружочки).

Правила игры. Чтобы снаряд попал в цель, орудийный наводчик, должен назвать координаты цели. Первая команда уничтожает вражеские самолёты, вторая - танки и т.д. Указкой показывается фигурка, выбранный «наводчик» называет её координаты, поднимает её координаты, а «орудийный расчет»-остальные ученики этой команды-«стреляют». Тот, кто согласен с названными «наводчиком» координатами, поднимает зелёную карточку, а кто нет –красную. Цель считается поражённой, если все члены команды дадут правильный ответ (фигурка снимается с доски). Если хотя бы один ученик не согласен с координатами «наводчика», фигурка остаётся на доске до выяснения. Побеждает та команда, у которой лучшие «наводчики» и «стрелки».

«Кто быстрее достигнет флажка»

Тема: «Арифметические действия с обыкновенными дробями»

На доску проецируется набор примеров на четыре действия с обыкновенными дробями и с таблицей ответов. В таблице один или два примера неправильные. Из каждой команды вызывается к доске по одному ученику, которые ведут устный счет с нижней ступеньки. Решивший один пример отмечает ответ в таблице. Дальше его сменяет другой член команды. Происходит движение вверх к заветному флажку. Соревнуются две команды. Учащиеся на

местах устно проверяют результаты своих игроков. При неправильном ответе к доске выходит другой член команды, который продолжает решение

заданий. Вызывают для работы у доски учеников капитаны команд. Выигрывает та команда, которая при наименьшем количестве учащихся первой достигнет флажка.

«Числовая мельница»

Тема: «Арифметические действия с рациональными числами».

В кружках мельницы записаны рациональные числа. На стрелках, соединяющие кружки, указаны действия. Задание состоит в том, чтобы выполнить последовательно действия, продвигаясь по стрелке от центра к внешней окружности. Выполняя последовательно действия по указанному маршруту, ученик найдёт ответ в одном из кружков внизу.

7. «Математические ребусы»

Тема: «Решение линейных уравнений».

На доску каждой команды проецируются рисунки.

Задание играющим: вместо переменных вписать числа, которые являются корнями уравнений, записанных по вертикали и горизонтали. Большой набор диaposитивов даёт возможность вовлечь в игру всех учащихся. Выигрывают те ученики и та команда, которые решат больше всего ребусов.

8. «Молчанка»

Сигнальные карточки (красная, зеленая) очень помогают учителю дисциплинировать учеников и одновременно получать информацию об усвоении материала. Например, при устном опросе: если ученик за партой согласен с отвечающим, то он поднимает зелёную карточку, а если нет – красную. Таким образом, каждый ученик имеет возможность высказаться.

9. «Экстренная инвентаризация»

Эта игра, помимо знания геометрии, требует большой внимательности.

На столе сложены и накрыты салфеткой модели плоских фигур: различного вида треугольники и трапеции, параллелограммы, квадраты и др. Всего может быть 12-15 моделей.

Вызванным к доске ученикам, по 2 человека от каждой команды, предлагается осмотреть набор моделей. Осмотр продолжается не более

минуты. Поэтому играющие должны быть очень внимательны. После осмотра набор моделей вновь накрывается. Играющие должны выполнить «экстренную инвентаризацию», т.е. записать изображения. На составление списка и

выполнение изображений отводится 2-3 минуты. Чтобы выиграть соревнования, необходим не только перевес на лишнюю запись или рисунок, но и знание определений и свойств каждой из фигур. К доске поочередно могут быть вызваны до 6 учеников от каждой команды. Класс выступает в качестве арбитра, следит за правильностью ответов.

Такую игру можно с успехом проводить после изучения многих тем в различных классах.

10. «Турнир».

Требуется написать 8 математических терминов на одну букву. На доску проецируются записи заданий для двух или трех команд. Предлагаем пример для двух команд.

- 4) Вид числа.
- 5) Форма записи.
- 6) Уравнения, имеющие одни и те же решения.
- 7) Плоский четырехугольник.
- 8) Вид уравнения.

Выигрывает та команда, которая быстрее справится с работой.

Этот турнир можно усложнить, предложив учащимся вписать математические термины в сетку рисунка так, чтобы они все начинались на одну букву, например «с», а другие – чтобы оканчивались на эту же букву.

11. «Кроссворды».

Например, перед изучением темы: «Функция $y = k/x$ и ее график» (6 класс) учащимся предлагается разгадать кроссворд на повторение.

