

Интерактивный метод «Футбол»: учим таблицу умножения

В процессе изучения таблицы умножения и деления на уроках математики в III классе целесообразно использовать интерактивный метод обучения «Футбол» [1].

Предварительно необходимо провести **беседу** с целью знакомства учащихся с правилами этой спортивной игры.

У.: Сегодня урок будет необычным. Вы будете не учениками, а футболистами. Кто из вас любит играть в футбол, поднимите руки?

У.: Что вы знаете про эту игру?

Д.: Играют две команды и забивают голы.

У.: Правильно. Футбол — известная и любимая многими детьми игра. Страной, подарившей миру эту забаву, считается Англия. Именно здесь были разработаны правила игры. Футбол — это **командная игра**, в которой участвуют **две команды**, состоящие из **11 человек**. Главная **цель** игры — забить футбольные мячи в ворота противника и не допустить гола в свои ворота. Победу одерживает та команда, на счету которой будет большее количество забитых мячей.

У.: Как называются игроки команды?

Д.: В команде есть капитан.

У.: Правильно. Как вы думаете, кого выбирают капитаном команды?

Д.: Я думаю, самого сильного игрока... Ещё в команде есть вратарь, он защищает ворота... В команде есть нападающие, которые должны забивать голы в ворота другой команды... Я тоже играю в футбол, но я защитник, я охраняю свои ворота... В каждой команде несколько нападающих и несколько защитников, они бегают каждый по своему краю... Ещё есть судья. Он следит за тем, чтобы все игроки соблюдали правила.

У.: У судьи есть помощники. Раньше было два боковых судьи, сейчас же к ним добавилось по одному арбитру у каждых ворот. Это делается для того, чтобы игроки каждой команды не нарушали правила игры. Сегодня в роли главного судьи буду выступать я. Но мне нужны помощники, по одному из каждой команды. Кто из вас знает правила игры?

Д.: Она состоит из двух таймов по 45 минут каждый.

У.: У нас в игре время будет ограничено, и следить за ним буду тоже я. Что происходит в игре, если по истечении положенного времени счёт команд будет равным?

Д.: Назначается дополнительное время.

У.: Правильно. Если и после этого победитель не будет выявлен, то назначают серию пенальти. Пенальти — это удар с расстояния 11 м по воротам противника, которые защищает только вра-

тарь. В зависимости от регламента игры ничья — это тоже возможный результат. Что делает судья, если игроки нарушают правила?

Д.: Судья может показать красную или жёлтую карточку. Красная карточка — игрок покидает поле; жёлтая — предупреждение о нарушении. Если игрок получает две жёлтые карточки, он тоже покидает поле.

У.: Какие качества должны быть у игроков наших команд?

Д.: Игроки должны быть дружными... Хорошо учиться, много знать.

У.: Правильно, чтобы не подвести свою команду, надо очень хорошо знать пройденный материал.

Учитель заранее сообщает, что после изучения таблицы умножения будет проведено соревнование между командами, поэтому каждый должен очень хорошо выучить таблицу умножения, чтобы не подвести игроков своей команды.

Покажем технологию применения интерактивного метода обучения «Футбол» в четырёх вариантах.

Сначала учитель распределяет всех учеников класса на **две команды**; предлагает им **повторить** табличные случаи умножения и деления; **выбрать** каждому игроку команды **наиболее трудный для запоминания случай** (или несколько); **записать**

эти примеры на карточках в виде изображения футбольных мячей (см. рис.), с которыми они будут «нападать» на команду соперников. При реализации:

первого варианта игрок команды соперников, прочитав вслух пример на карточке, должен быстро дать ответ;

второго варианта — игрок команды соперников бежит к доске, записывает **пример с карточки и ответ** под названием своей команды;

третьего варианта меняют-ся правила проведения матча;

четвёртого варианта — матч проводится **между двумя классами или со всеми классами одной параллели.**



Рис. Карточка — «футбольный мяч»

за одной партой [3]. Игроки команд «Динамо» и «Спартак», работая в парах, задают друг другу вопросы на знание табличных случаев умножения и деления, и выявляют наиболее трудные для запоминания случаи. Затем каждая команда в ходе группового обсуждения определяет примеры, которые будут записаны на карточках (чтобы не было повторов), и ещё раз закрепляет знание наиболее сложных случаев табличного умножения и деления. Таким образом проводится последняя тренировка перед матчем.

На повторение пройденного материала и составление примеров учитель даёт определённое время.

Например, игроки двух команд могут составить следующие примеры:

$30 : 6 =$	$35 : 5 =$	$3 \cdot 7 =$
$7 \cdot 6 =$	$5 \cdot 7 =$	$7 \cdot 9 =$
$45 : 9 =$	$40 : 8 =$	$6 \cdot 7 =$
$9 \cdot 6 =$	$6 \cdot 3 =$	$28 : 4 =$
$72 : 8 =$	$81 : 9 =$	$54 : 6 =$
$24 : 3 =$	$63 : 7 =$	$56 : 7 =$
$6 \cdot 4 =$	$56 : 8 =$	$5 \cdot 9 =$

На **третьем этапе** каждый игрок записывает на карточке свой пример.

Возможен и **другой вариант** проведения **второго и третьего этапов групповой работы.**

На **втором этапе** участники команды выбирают наиболее трудные для запоминания, по их мнению, табличные случаи умножения и деления и распределяют между игроками своей команды **не один, а несколько примеров** для записи на карточках. На **третьем этапе** каждый участник записывает примеры. При проведении этого варианта учащиеся класса проверяют знание большего количества табличных случаев умножения и деления.

3. Проведение матча.

Правила проведения игры: каждая команда по очереди вручает карточку-«мяч» игроку другой команды.

1) Чтобы все ученики были задействованы в игре, учитель объясняет одно из **важных правил игры:** каждый игрок одной команды вручает карточку-«мяч» игроку другой команды следующим образом: нападающий 1 — защитнику 1; нападающий 2 — защитнику 2; защитник 1 — нападающему 1; защитник 2 — нападающему 2 и т. д. **Судья** в каждой команде **следит за нарушениями**, которые допускают игроки команды соперников.

2) **Нападающий 1** команды «Динамо» вручает карточку-«мяч» **защитнику 1** команды «Спартак» тот читает вслух пример и быстро даёт ответ.

3) В случае, если **защитник 1** не может дать ответ, он «отдаёт пас» (право ответить) **нападающему 1** своей команды.

4) Если **нападающий 1** не отвечает, он отдаёт пас **вратарю** своей команды.

5) Если **судья** команды «Динамо» заметил, что один из игроков команды «Спартак» нарушает правила игры (подсказывает ответ, открыл учебник и подсматривает ответ, отвлекается и не слушает от-

Первый вариант.

Цель: взаимопроверка усвоения изученного материала по теме «Таблицы умножения и деления»; развитие навыков группового взаимодействия.

Оборудование: бейджи двух цветов с указанием роли игрока в каждой команде, карточки.

1. Подготовительный этап.

1) Учитель сообщает учащимся, что сегодня на уроке они будут проверять друг у друга знание таблиц умножения и деления.

2) Учащиеся класса делится на две группы — «футбольные команды», в каждой команде выбирают капитана, придумывают название, например, команда 1 — «Динамо», команда 2 — «Спартак».

3) Учитель предлагает выбрать в каждой команде судью, который будет помогать главному судье следить за тем, чтобы игроки не нарушали правила игры.

4) Капитаны каждой команды получают конверт с бейджами, на которых написаны роли игроков (вратарь, нападающий 1, нападающий 2, нападающий 3, нападающий 4, защитник 1, защитник 2, защитник 3, защитник 4), и карточками (в виде изображения футбольных мячей), на которых игроки будут записывать подготовленные примеры.

5) Капитаны распределяют роли между участниками команды, раздают бейджи и карточки.

2. Групповая работа.

Каждая команда получает **задания:**

- повторить знание всех таблиц умножения и деления;

- каждый игрок должен составить по одному примеру для проверки знания таблиц умножения и деления;

- записать примеры на карточках.

При выполнении заданий учащиеся имеют право пользоваться учебником [2].

Групповая работа состоит из **трёх этапов.**

На **первом этапе** учащиеся повторяют таблицы умножения и деления. На **втором** — каждый игрок команды выбирает наиболее сложный, по его мнению, пример. На этом этапе целесообразно организовать парную работу учеников, сидящих

вет соперника), он останавливает игру, показывает красную карточку, называет фамилию нарушителя, который покидает поле (не имеет право дальше участвовать в игре), а главный судья (учитель) отмечает в таблице знаком «-» нарушение правил игры (см. табл. 1).

Очень важно объяснить участникам игры, что из-за нарушения правил они остаются в меньшинстве и им будет труднее бороться за победу.

Таблица 1

Фиксация неправильных ответов (забитых голов сопернику), правильных ответов и нарушений правил игры

Карточка	Динамо		Спартак			
	Голы	Правильные ответы	Нарушение правил	Голы	Правильные ответы	Нарушение правил
1			-	1	+	
2						
3						
4						
5						
6						
7						
Итого						

6) Далее **нападающий 1** команды «Спартак» вручает карточку-«мяч» **защитнику 1** команды «Динамо» и т. д.

7) Побеждает та команда, которая:

- забила больше голов;
- правильно ответила на большее количество вопросов;
- имела меньше красных карточек, т. е. нарушений правил во время проведения игры.

Например, **нападающий 1** команды «Динамо» вручает карточку-«мяч» 81 : 9 **защитнику 1** команды «Спартак». Он вслух читает пример и быстро даёт правильный ответ. Главный судья отмечает знаком «+» в таблице правильные ответы игроков. Затем **нападающий 1** команды «Спартак» вручает карточку-«мяч» 9 : 8 **защитнику 1** команды «Динамо». Он не может ответить и отдаёт пас **нападающему 1** своей команды. Если последний не может ответить, он отдаёт пас **вратарю**. Если **вратарь** не отвечает, гол засчитывается команде «Спартак» (главный судья фиксирует счёт в таблице).

Игра продолжается до тех пор, пока все участники обеих команд не вручат карточки-«мячи» с записанными на них примерами игрокам другой команды и не получают на них ответы.

4. Подведение итогов.

«Судья» каждой команды на основе данных таблицы подсчитывает:

- количество забитых голов;
- количество правильных ответов;

- количество нарушений правил во время проведения игры.

Судьи команд под руководством главного судьи оценивают работу каждой команды и сообщают результаты игры.

5. Рефлексия.

Учитель предлагает вопросы для обсуждения в каждой команде:

- ✓ Понравилась ли вам игра «Футбол»?
- ✓ Довольны ли вы результатами игры?
- ✓ Все ли правила игры вы соблюдали?
- ✓ Расскажите о вашем состоянии во время проведения игры.

- ✓ Что помогло вам победить?

- ✓ Что вы испытывали, когда узнали, что ваша команда проиграла?

- ✓ Что необходимо сделать, чтобы в следующий раз победить?

- ✓ Испытывали ли вы затруднения при ответе на вопросы? Почему?

- ✓ Какие случаи табличного умножения и деления были наиболее лёгкими?

- ✓ Какие случаи табличного умножения и деления были наиболее сложными?

Подводя итог игры «Футбол», учащиеся под руководством учителя во фронтальной работе ещё раз повторяют наиболее трудные для запоминания, по мнению учеников, табличные случаи умножения и деления.

Второй вариант.

Подготовительный этап (1) и групповая работа (2) технологии реализации интерактивного метода «Футбол» осуществляются так же, как в **первом варианте**.

3. Проведение матча.

Каждая команда по очереди вручает карточку-«мяч» игроку другой команды.

Например, **нападающий 1** команды «Динамо» вручает карточку-«мяч» 63 : 7 **защитнику 1** команды «Спартак», тот читает вслух пример, записанный на карточке, бежит к доске, записывает **его и ответ** под названием своей команды (см. табл. 2).

В случае, если **защитник 1** допустил ошибку, ему на помощь спешит **нападающий 1** команды «Спартак». Если **нападающий 1** не смог исправить ошибку (не видит её), ему помогает **вратарь**. И т. д.

Таблица 2

Карточка	Динамо	Спартак
1		63 : 7 = 8
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

Игра продолжается до тех пор, пока все участники обеих команд не вручат карточки-«мячи» с записанными на них примерами игрокам другой команды и не получат на них ответы.

4. Подведение итогов технологии реализации интерактивного метода «Футбол» осуществляется так же, как в **первом варианте**.

Третий вариант.

Описание проведения подготовительного этапа (1) и групповой работы (2) см. в первом варианте.

3. Проведение матча.

Каждая команда по очереди вручает карточку-«мяч» игроку другой команды.

Например, **нападающий 1** команды «Динамо» вручает карточку-«мяч» **63 : 7 защитнику 1** команды «Спартак», который читает вслух пример, бежит к доске, записывает **этот пример и ответ** на доске под названием своей команды (см. табл. 2). Если ответ неправильный, то команда «Динамо» забивает гол в ворота команды «Спартак» и фиксирует его в таблице. Затем **нападающий 1** команды «Спартак» вручает карточку-«мяч» **9 · 8 защитнику 1** команды «Динамо», который таким же образом даёт ответ. Если ответ правильный, то команда «Спартак» гол в ворота команды «Динамо» не забивает. И т. д.

Список использованной литературы

1. Интенсивное обучение: организация контроля знаний и умений обучающихся: практическое руководство / И. В. Шеститко [и др.]; рец. В. В. Чечет. — Светлая Роща : ИППК МЧС Республики Беларусь, 2014. — 75 с.
2. *Муравьёва, Г. Л.* Математика : учеб. пособие для 3-го кл. учреждений общ. сред. образования с рус. яз. обучения : в 2 ч. / Г. Л. Муравьёва, М. А. Урбан. — Минск : НИО, 2013. — Ч. 1. — 136 с. : ил.
3. *Шилова, Е. С.* Интенсивные образовательные технологии в начальных классах / Е. С. Шилова // Пачатковае навучанне: сям'я, дзіцячы сад, школа. — 2014. — № 6. — С. 22–25.

4. Подведение итогов (см. первый вариант).

Четвёртый вариант.

Очень эффективным является **организация матча между двумя классами**. Учителя заранее договариваются, когда будет проведён матч между классами на знание табличных случаев умножения и деления. **Подготовительный этап и групповую работу** педагоги проводят в своих классах. Это своеобразная **последняя тренировка перед игрой. Матч между двумя командами** (классами) проводится в актовом зале.

Чтобы все учащиеся были вовлечены в игру, в каждом классе можно организовать по две команды. Учителя по своему усмотрению могут изменить правила проведения игры. *Такую работу можно организовать не только с двумя классами, но и со всеми классами одной параллели.* Тогда каждый класс выставляет по одной команде.

Чтобы детям было интересно, необходимо позаботиться о болельщиках. Можно пригласить родителей. Очень важно продумать награды победителям: медали, призы, а сам матч организовать торжественно, как на настоящих соревнованиях: приветствие команд, представление главного судьи и его помощников. На награждение команд желательно пригласить директора или завуча школы.