

Фрагмент урока математики в 4-м классе с комментариями

О.Н. Шурбина,
В.М. Букатов

В классе 16 учеников.

На уроке я использую при устном счете игру-эстафету. Для игры необходимо, чтобы на каждом ряду было по одинаковому количеству учеников (1-й ряд – 1-я команда, 2-й ряд – 2-я команда и т.д.). Первым ученикам каждого ряда я раздаю карточки, где написаны примеры. Примеров столько, сколько человек в ряду.

Например:

14	36	57	80
+ 79	· 6	+ 4	– 8
: 3	+ 34	– 17	: 24
– 2	: 50	· 10	· 40
· 4	· 19	: 4	– 51

По команде «старт» первые члены команды решают первый пример и ответ записывают в правый столбик. Затем передают карточку сзади сидящим ученикам. Эти ученики выполняют следующее действие, отталкиваясь от ответа, написанного на правой стороне карточки. И так до тех пор, пока последний ученик не решит пример. Получив ответ, он бежит к доске, где написаны ответы с буквами, и находит свой ответ. После того как все команды решили примеры, всему классу нужно составить слово. Например, получилось слово *свет*. Ребятам надо вспомнить пословицу, где есть данное слово. Например: «Ученье – свет, а неученье – тьма». Эта пословица является девизом данного урока. Ребята с удовольствием решают примеры, составляют слова и вспоминают пословицы.

Комментарии В.М. Букатова

С большим вниманием и удовольствием познакомился с Вашим письмом-отчетом. Делюсь своими советами (вдруг они Вам пригодятся).

1. Эстафета – это хорошо. Но не обязательно, чтобы в ряду было столько человек, сколько примеров. Например, в рядах может быть 4, 5, 3 человека. А Вы даете листочки, на которых по 12 примеров. И когда последний в ряду решил свой пример, то он очередность по замкнутой цепочке передает первому в своем ряду. И каждый ряд поступает так же. Какой ряд все 12 примеров по цепочке быстрее решит, тот и побеждает.

2. Очень интересная игровая «запутка» со **светом**. Этот эпизод показывает, что Вы ответственно подходите к урокам, т.е. заранее готовитесь, просчитываете ответы, шифруете их в буквы, чтобы потом получилось нужное слово. И это замечательно.

Однако напоминаю о вариативности. Вы правильно делаете, что тщательно готовитесь к уроку, но помимо подобной подготовки социоигровой стиль подразумевает планирование учителем и некой режиссуры непредсказуемой вариативности.

Например, Вы полагали, что ученики вам ответят: «Ученье – свет, а неученье – тьма». Они именно так и ответили. А как же спланировать неожиданную вариативность?

Ну, например, Вы каждой команде даете по книжке: справочник по пословицам и поговоркам или какой-нибудь учебник (допустим, по чтению для 2-го класса), и группы за одну минуту, перерыв выданную книжку, должны найти пословицу и поговорку, как-то связанную со светом.

Что они найдут (и на какой странице), Вы предсказать не можете. И это будет их окрылять.

Какая-то группка может и не найти нужную пословицу или поговорку. Но что-то в книжке может подтолкнуть их к тому, чтобы вспомнить пословицу или поговорку, которую они когда-то слышали или дома, или по радио, или в фильме каком-нибудь...

Как Вы понимаете, от таких социоигровых ходов и число используемых пословиц и поговорок, и диапазон ситуаций их применения явно увеличиваются.

И вот какой способ может еще пригодиться. Если ряд решил все примеры, то за то время, пока другие еще возьмется с

вычислениями, этим ученикам предлагается вспомнить пословицы и поговорки, связанные с числами или цифрами, которые есть у них в ответе. Тут могут появиться и «семеро одного не ждут», и «семь раз отмерь, один отрежь», и какие-то устойчивые обороты: «Али-Баба и сорок разбойников», например.

Попробуйте!

О.Н. Шурбина – учитель начальных классов, с. Павловичи, Талдомский р-н, Московская обл.;

В.М. Букатов – доктор пед. наук, профессор Московского психолого-социального института.