

# **Аттестационная работа**

Слушателя курсов повышения квалификации по программе:  
«Проектная и исследовательская деятельность как способ  
формирования метапредметных результатов обучения  
в условиях реализации ФГОС»

**Николина Галина Викторовна**

**учитель математики**

**МБОУ «Красноподгорная средняя общеобразовательная школа»**

**Краснослободского муниципального района**

**Республики Мордовия**

**На тему:**

**Методическая разработка по выполнению проекта  
«Таблица умножения с увлечением»**

# *Актуальность*

Тема актуальна для всех. Всем предстоит изучать таблицу умножения. От прочного усвоения таблицы умножения зависит дальнейшее успешное изучение всех школьных дисциплин. Таблица умножения- это помощь в получении основных знаний по математике, без которых будет очень сложно освоить такую интересную, но в тоже время и сложную науку, как математика.

# ***Проблема***

---

Как быстро и надолго запомнить таблицу умножения?

## ***Гипотеза***

Таблицу умножения можно учить с увлечением.

## ***Новизна***

Новизна работы заключается в создании своего способа запоминания таблицы умножения.

# Цель

изучить разные способы и приемы заучивания таблицы умножения, создать игру-тренажер, как один из способов ее запоминания.

## Задач

- рассмотреть способы заучивания таблицы умножения, предлагаемые различными авторами учебников математики;
- выявить способы заучивания таблицы умножения, применяемые учащимися;
- выявить другие способы заучивания таблицы умножения;
- создать игру-тренажер «Таблица умножения с увлечением».

# ***Методы, используемые в работе***

- анкетирование,
- поиск информации,
- ее анализ и обобщение,
- разработка алгоритма игры-тренажера.

## ***Практическая значимость***

Игру – тренажер можно использовать на этапе изучения или повторения табличного умножения, как дома, так и на уроках математики; во внеклассной работе, при организации викторин и конкурсов; как развивающую игру, в которую можно играть одному или с друзьями.

# Этапы проведения проекта

## История создания таблицы умножения.

Впервые в школьную программу таблица умножения была введена в Англии в конце Средних веков. Правда, это была таблица умножения до 12, которую, кстати, юные британцы проходят, и по сей день. А вот в Индии ученики до сих пор зубрят исходный вариант таблицы до 20.

## Информационный этап.

1. Информационный этап включал в себя знакомство с разными способами заучивания таблицы умножения. Выявлены способы запоминания таблицы умножения, применяемые учениками школы.

# Этапы проведения проекта

## Аналитический этап.

1. На аналитическом этапе работы над проектом были намечены пути создания планируемого продукта (игры – тренажера), которая позволит получить примеры на заданный множитель и оценить свои ответы.

## Деятельностный этап.

- Воплощение идеи создания игры – тренажера происходило на деятельностном этапе работы над проектом. На слайдах представлены карточки с табличными примерами. Есть возможность себя проверить. Кликнув по карточке с заданием, открывается верный ответ. После изучения таблицы умножения можно проверить свои знания с помощью игры «Меткий стрелок».

# Заключение

Обобщая итоги работы над проектом, хочется отметить, что цель достигнута.

Гипотеза подтвердилась. Изучены разные способы и приемы заучивания таблицы умножения. Создана игра – тренажер, с которой можно запомнить результаты табличного умножения.

Я уверена, что для каждого человека найдется свой способ запоминания таблицы умножения, а может быть даже и несколько, которые позволят в непринужденной форме, весело и интересно, без зубрежки, запомнить ее результаты. Считаю, что данная работа поможет школьникам сделать этот процесс с увлечением.



# *Итоговый продукт*

Итоговый продукт - игра – тренажер. Она поможет школьникам:

- запомнить таблицу умножения без зубрежки; сделать процесс запоминания ненавязчивым и интересным;
- не привлекать родителей к проверке заученных равенств.

