4. МАЙСТЕР-КЛАС

Ольга Петрівна Гальченко,
учитель початкових класів,
спеціаліст вищої категорії, вчитель-методист
Радомишльського ліцею № 1
імені Т. Г. Шевченка,
м. Радомишль, Україна

ВІД ПРОБЛЕМИ ДО УСПІХУ: РОЗВ'ЯЗУЄМО ЗАДАЧІ, ГРАЮЧИСЬ (авторська технологія)

Творча робота над задачами учнів 2-Б класу

Розв'язування задач для багатьох учнів є проблемою. Діти можуть бути настільки невпевнені в собі, що навіть не намагаються розв'язувати їх самостійно. Вони одразу просять допомоги у дорослих або починають списувати в однокласників.

Як же виховати інтерес до самостійного розв'язування задач і заохотити всіх до розумової навчальної діяльності? Ми для розв'язання цієї проблеми використовуємо такі способи.

1. Позитивне налаштування на задачі

Відомо, що завдання на зразок «вивчи правило, розв'яжи задачу», створює учню бар'єр, коли пам'ять і мислення частково блокуються від боязні не впоратися з поставленою задачею. Натомість гра розковує дітей і сприяє активній роботі мозку. Отже, починаємо працювати над задачею, граючись у піжмурки.

Задача в піжмурки любить грати,
Від нас щось ховати.
Давайте ми з нею пограємо,
Все, що треба, відшукаємо.

Після уважного прочитання задачі підкреслюємо олівцем, що від нас сховала задача. Наприклад, ми повинні шукати дівчат, а потім хлопчиків та дівчат разом. Учні вже не вимушено, а зацікавлено і пильно грають у гру і поступово розв'язують задачу.

2. Можливо помилятися

Одним із недоліків радянської системи освіти було негативне ставлення до помилок. Тому сьогодні дорослі часто бояться приймати радикальні рішення, щоб не помилитись. Однак, дякуючи помилкам, методом виключення у світі неодноразово здійснювалися значущі відкриття. Під час опрацювання нового виду задач учні можуть помилятися. Ми разом міркуємо, який розв'язок вірний, а який – ні. Потім разом обговорюємо результати та визначаємо правильність наших міркувань.

Отже, вчитель не повинен негативно реагувати на учнівські помилки, а надати можливість всім думати, помилятися. Він має разом з дітьми знаходити істину, лише непомітно корегуючи, спрямовуючи думки. Допустивши помилку в розв'язанні задачі, необхідно діяти за правилом: «Вмієш помилятися – вмій і виправлятися»!

Учитель не виконує завдань. Він має дати учню відчути радість від успіху, коли самостійно зміг розв'язати задачу та виправити помилку. Тоді наступний крок учень зробить краще та впевненіше.

3. Творчий підхід до задач різних видів

Творча навчальна діяльність над задачами дає змогу закріпити певний вид задач, навчає креативному мисленню, допомагає розвиватися учням. Кожен вид задач необхідно закріплювати у творчих завданнях, серед яких:

– **задачі-близнята** – учні складають подібні задачі за схемою розв'язання або за умовою задачі:

Знайте, хлопчики й дівчата,
Що в задачок є близнята.
Між собою вони схожі,
Хоч про різне говорити можуть.
Однакові у них дії.
Хто з вас скласти їх зуміє?

– **задачі-акробати** – клас активно працює над складанням обернених задач до даної:

Є задачі – акробати
Вміють все перевертати.
Невідоме в них з'являється,
А відоме – вже ховається.
Давайте цій задачі допомагати
Акробаткою теж стати.

– **задачі-трансформери:**

• змініть питання задачі так, щоб остання дія була діленням, а не відніманням;

• змініть питання так, щоб проста задача стала складною;

• змініть умову задачі так, щоб першою була дія додавання, а не віднімання.

Від цих задач, любі хлопчики й дівчата,
Перевтілень можна чекати:
Щось в умові чи в питанні поміняєш
І зовсім іншу задачу маєш.

– **веселі задачі** – виконують особливу функцію, адже їх найкраще використовувати тоді, коли учні втомилися, зникла увага і настала нудьга. Вони завжди мають бути підготовлені, на той випадок, якщо треба розрядити обстановку, дати учням перепочити. Завдяки ним у дітей піднімається настрій, зростає інтерес, розвивається логічне мислення (На березі росло 5 груш, 2 з них зірвали. Скільки груш залишилося?)

А веселі задачі й цікаві
Знають добре свою справу:
Хитро жартують, щось підставляють,
Думати по-іншому нас заставляють.

Веселі задачі на закріплення таблиці множення на 3

– **живі задачі** – діти «оживляють» задачу завдяки чому її легше розв'язувати. Наприклад, в задачах на рух учні стають водіями, льотчиками.

Скорочений запис, схема, малюнок, таблиця,
Щоб розв'язати задачу, тобі згодиться.
А якщо екстрасенсами стати,
То зможемо задачу оживляти.
Так працювати стає веселіше,
А розв'язання – у 100 разів простіше.

Розв'язування задач на рух

– **задачі на природі.** Ця давня ідея Василя Сухомлинського стала мені у пригоді. Я часто проводжу заняття математики на природі як з першокласниками, щоб зняти втому і змінити вид діяльності, так і зі старшими учнями. Такі заняття є набагато результативнішими, ніж у класному приміщенні.

Кожен вчитель знає наскільки радісно учні сприймуть об'яву, що заняття математики буде проведено на шкільному подвір'ї чи у парку. У парку ми з першокласниками розв'язуємо прості задачі на: порівняння жолудів і каштанів; збільшення чи зменшення кленових і березових листочків на декілька одиниць; знаходимо суму дубів і беріз; закріплюємо поняття «стільки ж». На природі ми міркуємо, як перекласти 2 палиці так, щоб утворилось два квадрати.

З учнями 2–3 класів на свіжому повітрі практично вимірюємо та обчислюємо периметр та площу сцени в парку, дитячого майданчика, щоб дізнатися, скільки матеріалу потрібно, щоб обгородити їх чи зацементувати. Діти наочно бачать практичне застосування отриманих знань і помічають, що задачі є скрізь.

– **неправильні задачі** – учні розглядають неправильний розв'язок задачі, використовуючи образ негативного героя, що стимулює до позитивного ставлення до навчання (наприклад, вчать Зазнайку, як необхідно правильно її виконувати).

А Зазнайко на уроках
Скрекотів, як та сорока.
Неуважно задачу читав,
Не уявляв, не міркував.
Тяп-ляп – і зробив,
100 помилок наробив.
Тепер кається, ридає
Допомоги в нас благає.

Йдемо із задачею у життя

У дітей значно зростає бажання навчитися добре розв'язувати задачі, коли вони переконуються, що в реальному житті повсякчас необхідно вміти розв'язувати задачі. На навчальних заняттях ми граємо в магазин, купуємо квитки в театр, цирк, транспорт, рахуємо витрати на ремонт чи будівництво, складаємо та економно витрачаємо сімейний бюджет тощо.

Завдяки таким практичним рольовим іграм учні протягом заняття розв'язують декілька десятків задач, набувають практичні навички адаптації в житті. Діти залюбки продовжують грати в такі ігри й після навчальних занять.

Гра у магазин

Пропонуємо розглянути конспект одного із занять, проведеного в першому класі.

Заняття-практика
«Беремо математику в життя»

Тема: розв'язування задач на знаходження остачі.

Мета: закріпити вміння розв'язувати прості задачі; розвивати навички усних обчислень в межах 10, вдосконалювати навички читання; довести дітям, що скрізь у житті потрібні знання математики; виховувати культурні навички поведінки та спілкування у транспорті, магазині.

Обладнання: план навчального заняття на дошці, набори цифр, картки, іграшкові гроші, назви товарів та цінники, бейджі з назвами професій, відеофізкультхвилинка.

Хід навчального заняття

1. Організація класного колективу. Оголошення теми і мети навчального заняття

Навчальне заняття з математики сьогодні буде незвичним. Ми підемо у подорож та візьмемо математику.

Бо без неї нам ніде не обійтись,
До роботи всі взялись.
Навчимося заробляти та витрачати гроші,
Будемо чемні та хороші.
Щоб отримувати і давати здачі,
Доведеться правильно розв'язати задачі.
Тож у подорож ми вирушаємо,
З математикою дружити починаємо.

2. Заробляємо гроші.
Робота на картках

Виконай завдання та зароби гроші:

одну гривню – порівняй числа (<, >, =): 8 .. 6; 9 .. 10; 7 .. 7;

дві гривні – правильно поставиш знаки + і -: 4 .. 5 = 9; 8 .. 4 = 4;

п'ять гривень – вирахуй: 7 + 2 = ; 6 – 3 = ;

десять гривень – встав пропущені числа: 8 + = 10; 6-… = 5.

Кожен із вас зараз стане вчителем і перевірить свого сусіда.

Взаємоперевірка карток, видача грошей.

3. Кастинг

Відбір 3-х учнів на роль (професію) водіїв маршрутки, 3-х – на продавців, 1-го – на охоронця.

– Щоб здобути дані професії необхідно багато чого вміти, а головне – бути чемними і не обманювати людей (правильно давати здачу).

Для такого відбору я вам задаватиму задачі, а ви цифрами будете показувати відповіді. Ті учні, які не будуть помилятися і здобудуть ці професії.

- Вартість проїзду в маршрутці – 3 грн. Скільки здачі потрібно дати з 5 грн; з 10 грн; з 4 грн?
- Батон коштує 6 грн. Скільки здачі ви отримаєте з 10 грн; з 7 грн?
- Зошит коштує 2 грн. Скільки здачі ви отримаєте з 4 грн; з 5 грн; з 10 грн?

Підсумки кастингу. Вручення бейджиків з написами професій.

4. Правила культурної поведінки в маршрутному таксі, магазині

– Які чарівні слова доводять, що людина чемна та культурна?

– Як потрібно звернутися до водія маршрутки, щоб купити квиток? Побудуємо діалог.

– Як спілкуються в магазині продавець і покупець? Побудуємо діалог.

Дуже чемних, ввічливих пасажирів водії та продавців нагородять смайликами.

5. Поїздка в маршрутці

У нас 3 ряди парт зараз перетворяться в 3 маршрутки. Водії сідають спереду, а пасажири вишикуються в чергу і готують гроші, щоб придбати квитки. Вчитель слідкує, щоб водій правильно давав решту. Коли всі придбали квитки і сіли в «маршрутки», робимо фізкультхвилинку. А щоб у дорозі було веселіше, фізкультхвилинку вмикаймо скоріше.

6. Відеофізкультхвилинка

7. В магазині

Учні стають у черги до трьох продавців, обирають і купують товари, розраховуючись грошима, отримують решту. Директор магазину слідкує за порядком, чесністю, правильністю обслуговування.

Три продавці нас в магазині чекають,
товар рекламують, все викладають.
Покупці у чергу ставайте,
Товари читайте, а тоді вибирайте.

8. Підсумок заняття

– Що сподобалось вам у подорожі?
– Чого ви навчилися?

Дякуючи математиці, нам легко буде пристосуватися у житті.

Таким чином, змінивши підхід до розв'язання задач, заняття з математики стали цікавішими, учні – активнішими і результати – покращилися. Коли раніше в моєму класі 50–60 % учнів бездоганно розв'язували задачі, то сьогодні – 80–90 % чудово самостійно можуть впоратися з такими завданнями.