

**Межрегиональная Ярмарка
социально-педагогических инноваций
(в рамках Года педагога и наставника в Российской Федерации)**

**Тема: Способы и приемы формирования функциональной грамотности
у младших школьников на уроках математики
и во внеурочной деятельности.**

Измайлова Алена Владимировна 89178176515
Кирина Юлия Юрьевна 89270120056

Отчет системы Антиплагиат.ру с процентом оригинальности не ниже 50%.

Уникальность текста: **91.0%**

[показать все совпадения](#)

Адрес страницы	Сколько совпало	Совпадения
https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/materialy-mo/2021/01/20/formirovanie-...	9.0%	показать

Актуальность проекта:

«Учение не должно сводиться к непрерывному накоплению знаний, к тренировке памяти, хочется, чтобы дети были путешественниками, открывателями и творцами в этом мире». Следовательно, это заставляет нас, учителей начальной школы, задуматься о том, как учить и чему учить».

На одном из уроков в первом классе на этапе рефлексии услышали от ребенка такую фразу на вопрос: «Что интересного вы узнали на уроке?». На что ребенок ответил: «Было скучно». И эта фраза заставила нас задуматься, как построить свои уроки, чтобы они были эффективными и интересными для обучающихся.

Все дети разные и способность воспринимать информацию тоже различная. Кто – то лучше воспринимает – наглядные материалы: демонстрацию плакатов, таблиц, схем, презентации и видеоролики. Кто – то – словесные: рассказ, беседу, инструктаж, интересные стишки- «запоминалки».

Уроки мы строим так, чтобы дети получали информацию по нескольким каналам восприятия.

Поэтому нашей проблемой стало поиск оптимальных приемов, направленных на повышение уровня сформированности математической грамотности младших школьников.

Цель: Создание банка практико- ориентированных заданий, как средств формирования математической грамотности младших школьников.

Задачи	Предполагаемые результаты
1. Помочь ребенку принять и выполнить, принятое и решение.	Развивается умение мыслить с помощью таких логических приемов, как анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, умозаключение, систематизация
2. Сформировать интеллектуальные умения, как сравнение, обобщение, анализ и синтез.	
3. Формировать логическую грамотности.	
4. Развить словесно – логического мышления.	

Теоретическое и методическое обоснование

«Что значит владение математикой? Это умение логически мыслить и делать выводы, применять свои знания в повседневной жизни. Наибольший эффект при этом может быть достигнут в результате применения игровой технологии на уроках математики.

Игра является нашим незаменимым помощником в работе, она формирует у учащихся такие качества как интерес к учебному материалу, положительное отношение к школе, развитие внимание, мышление. В ходе игры учащиеся приобретают новые знания, повторяют пройденный материал. Игра ставит учащихся в условия поиска, побуждает интерес к победе, значит, дети стремятся быть быстрыми, находчивыми, четко выполнять задания, соблюдая правила игры. Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным, создаёт у детей бодрое рабочее настроение, облегчает усвоение учебного материала. Игровой момент может быть включен на различных этапах урока.

Практическая значимость проекта: Накопленный банк практико-ориентированных заданий и разработанные дидактических материалов будут способствовать формированию математической грамотности младших школьников, тем самым повышается качество обучения, возможность готовности детей к жизни.

Технологии и методики:

Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения занимательным, создаёт у детей рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в учении. Сначала учащихся интересует только сама форма игры, а затем уже и учебный материал, без которого невозможно участвовать в игре. В процессе игры учащиеся незаметно для себя выполняют различные виды упражнений, где тренируются в устном счёте, решают задачи, изучают геометрический материал, сравнивают.

Такие математические игры как лото, домино, кубики, ребусы помогают отрабатывать вычислительные навыки.

1 прием «Ребусы» - развитие внимание, мышления, интеллекта, запоминание математических терминов.

2 прием «Математический кубик» - используем в темах «Состав числа», компоненты (сложения, вычитания, умножения, деления), приемы сложения и вычитания, умножения и деления. Предлагаю вам поиграть.

3 прием «Лото» - используем для закрепления приемов сложения, вычитания, умножения и деления. Повторение таблицы умножения и деления. Решение задач и уравнений при устном счете.

Описание проекта, практики, опыта:

Настольно-печатная игра

«Математическое лото»

, фишки.

Правила использования игры:

На уроке: учитель раздает каждому ребенку по одной карточке с ответами, по 5 фишек. Учитель читает задачу. Учащимся на клетку с ответом нужно положить фишку с нужным знаком для решения данной задачи. Тот, кто первый закроет все окошки в таблице, выигрывает.

На ветке 10 синиц. 6 синиц улетели. Сколько осталось?

Во дворе 5 кошек. Из них 1 рыжая, остальные – серые. Сколько серых котят?

У Артёма 9 копеек. Он нашёл 1 копейку. Сколько стало?

Было 10 цыплят. 3 убежали. Сколько осталось?

В классе 9 мальчиков, а девочек на 4 меньше. Сколько девочек?

На столе лежит 6 книг, а тетрадей на 2 больше. Сколько тетрадей?

Костя получил 5 оценок. Из них 4- пятёрки. Сколько четвёрток?

У Эли 5 конфет, а у Артура на 1 меньше. Сколько у Артура?

Костя получил на математике 1 пятёрку, на чтении ещё 2 пятёрки, а на музыке ещё 1 пятерку.

Сколько всего оценок?

У Пети 7 копеек, у Вовы 2 копейки. Сколько всего?

В пакете 5 груш, а в сумке на 3 больше. Сколько в сумке?

У Вовы 7 открыток. Он подарил Мише 3 открытки. Сколько осталось?

На дереве 7 птиц. Прилетели ещё 3. Сколько стало?

На первой полке 2 книги, а на второй на 5 больше. Сколько книг на второй полке?

Лиде 5 лет, Антон на 2 года моложе Лиды. Сколько лет Антону?

В классе 10 детей. Из них 6 мальчиков. Сколько девочек?

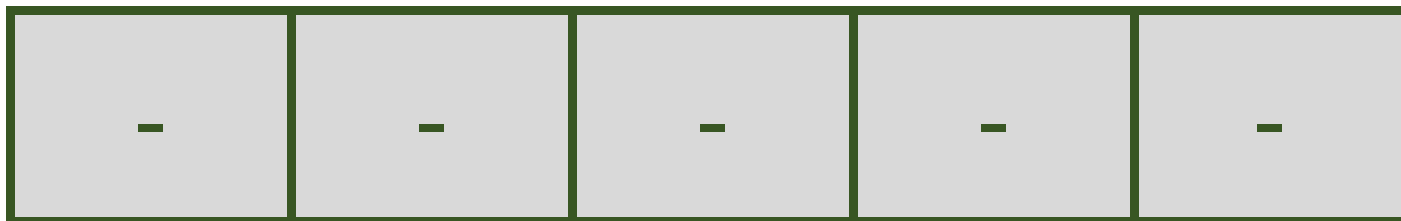
В классе 10 детей. 5 человек вышли, а 3 вошли. Сколько стало?

	10		8	1
4		5		

			8	
4	7	9		8

8		3		
	4		10	9

+	+	+	+	+
---	---	---	---	---



(см. Приложения)

Писатель и историк Томас Фуллер говорил «Если вы владеете знаниями, дайте другим зажечь от него свои светильники. На наш взгляд, это самое главное. Педагог - это наставник, который помогает своим ученикам найти свой талант.

Список используемой литературы:

1. Бурмистрова Е.В. «Развитие логического мышления детей через дидактические игры», 1996г.
2. Гик Е.Я. «Занимательные математические игры», Москва 1987г.
- 3.