

## Разработка урока по математике в 5 классе

Тема: «Повторение действий  
с десятичными дробями»

Номинация: «Урок (занятие) с использованием современных  
информационно-коммуникационных технологий»

Автор: Банникова Оксана Расимовна  
учитель математики  
МБОУ Дулесовской ООШ

## **Введение**

Процесс обучения математике требует от учителя много сил и решения таких задач как: сделать уроки интересными и донести материал до учащихся так, чтобы процент усвоения был наибольшим, ну и конечно же проанализировать уровень усвоения материала. Одним из решений таких непростых задач может стать использование мультимедийной дидактической игры при обучении математике школьников. Большинство педагогов и родителей придерживаются мнения, что компьютерные игры являются бесполезной тратой времени и даже негативно сказываются на развитии детей, отвлекают от учебного процесса, а также служат причиной рассеивания внимания. Однако, существуют уникальные игровые продукты, которые сочетают в себе множество функций: познавательную, развлекательную, образовательную и т.д. Например **UI Editor** позволяет достаточно легко создавать игры разных типов и на различные темы, это подается некоторыми учителями в качестве задания для своих учеников, а ученикам интересное и увлекательное занятие, несущее в себе познавательную активность.

Создание дидактической игры, которую можно по-настоящему использовать в учебном процессе - это порой сложная задача, требующая времени и знаний. Собственно точно также, как при подготовке любого серьезного учебного материала. В этом смысле, UI Editor дает серию необходимых инструментов вплоть до создания целых тематических сборников игр, где отдельные игры могут быть организованных в определенную логическую структуру.

Итак, интерфейс **UI Editor** - это абсолютный помощник современным учителям в создании игры и ее системного применения как инструмента обучения. Поэтому, в разработке данного урока, я решила показать как можно использовать игру для повторения изученного материала и конечно же оценивания уровня знания.

Если созданная игра учителем опубликована и доступна для других пользователей - встает вопрос как ее использовать в учебном процессе.

Можно поместить линк (баннер) или просто ссылку на игру на своем интернет-ресурсе или в социальных сетях (популярная сеть особенно для нынешних подростков) и дать ученикам словесные указания самостоятельно ее проиграть, сделать скрин и отправить учителю в социальных сетях.

В общем, ученики остаются свободны в выборе, когда и сколько попыток сделать. А самое главное, при этом отсутствует "обратная связь" - **учитель не может знать,**

- какие ошибки допущены в ходе проигрывания,
- в каком материале ученики испытывают трудности,
- сколько времени понадобилось на решение того или иного упражнения,
- как распределяются результаты в группе учеников и т.д.

все те вопроса, которые возникают при обучении.

Кроме того, отсутствует возможность планировать работу учащихся и стимулировать их выполнять игры систематически в течение определенного периода. И здесь приходит на помощь наиболее полная версия Umaplata, которая позволяет учителю полностью организовать процесс обучения через Игру.

UI Class имеет два отдельных интерфейса для учителя и учеников. Последний - **UI Player**, выполнен сам в игровой форме.

При разработке данного урока я использовала следующие приложения: [http://www.umapalata.com/home\\_ru.asp](http://www.umapalata.com/home_ru.asp) - интерфейс для создания игр и проигрывания их. Специально для этого урока создала игру "ПЛАНЕТА УМАУС", интересная игра путешествия в космосе на планету, в этой игре как раз задания для повторения "Действия с десятичными дробями"

## **Разработка урока.**

**Продолжительность урока:** 45 мин.

**Тип урока:** комплексное применение знаний и умений (урок повторения)

**Место темы по планированию:** 4 урок, отведенный в разделе Повторение, проводится в конце учебного года перед промежуточной аттестацией.

**Учебник:** Н.Я. Виленкин, В. И. Жохов, А. С. Чесноков, С. И. Шварцбурд, издательство М.: Мнемозина – 2015 г.

**Формы работы:** фронтальная (объяснения учителя), парная (контрольный опрос по формулам), групповая (решение задач по теме урока), индивидуальная.

**Оборудование:** 1 компьютер на каждого ученика, ноутбук учителя, проектор и экран.

**Ссылка игры [игра ПЛАНЕТА УМАУС](#)** (личная разработанная игра). Игра состоит из 4 этапов, уровней, и суммарное число заданий - 29. Максимальный балл от 100-125.

---

**Цель урока:** повторить правила сложения, вычитания, умножения, деления десятичных дробей

### **Задачи урока:**

- 1) закрепить навыки и умения применения знаний по теме; обобщить умение решать задачи
- 2) воспитывать дружеские отношения в классе, трудолюбие, аккуратность; умение работать в группах и индивидуально, развивать интерес к математике; умение объективно оценивать результаты своей работы и анализировать ошибки.
- 3) развивать познавательный интерес, навыки самоконтроля.

### **Планируемые результаты**

1. Предметные: знать разрядные слагаемые, способ записи и чтения десятичных дробей, свойства сложения и вычитания, правила сравнения, сложения и вычитания, округления десятичных дробей, правила нахождения компонента действия (слагаемого, уменьшаемого, вычитаемого); уметь: записывать, читать, сравнивать, складывать, вычитать, округлять десятичные дроби, решать уравнения, текстовые задачи арифметическим способом, применять свойства сложения и вычитания для упрощения числового выражения;
2. Личностные: владеть аппаратом знаний по теме «Десятичные дроби», свободно применять их при решении примеров, уравнений, задач на базовом и продвинутом уровнях, быть целеустремленным, настойчивым в достижении цели, доводить начатое дело до конца, уметь сотрудничать, работать в команде, аргументировать свою точку зрения, обобщать, делать выводы
3. Метапредметные: уметь воспроизводить правило сложения и вычитания десятичных дробей; уметь обрабатывать информацию; формировать коммуникативную компетенцию учащихся; выбирать способы решения задач в зависимости от конкретных условий; контролировать и оценивать процесс и результаты своей деятельности

Технологическая карта к уроку геометрии в 5 классе  
МБОУ Дулесовской ООШ  
по теме «Повторение действий с десятичными дробями»

Ф.И.О педагога: Банникова Оксана Расимовна

Должность: учитель математики

Полное название ОУ: Муниципальное бюджетное образовательное учреждение Дулесовская основная общеобразовательная школа

Предмет: Математика

Класс: 5 Учебник: Н.Я. Виленкин, В. И. Жохов, А. С. Чесноков, С. И. Шварцбурд, издательство М.: Мнемозина – 2015 г.

Тема урока: Повторение действий с десятичными дробями.

Тип урока: Урок проверки и коррекции знаний и умений;



Оборудование: Компьютеры каждому ученику, ноутбук для учителя

Этапы урока	Задачи этапа	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД
<b>1.Органи-за-ционный (1 мин)</b>	Создать благоприятный психологический настрой на работу	Приветствие, проверка подготовленности к учебному занятию, организация внимания детей.	Включаются в ритм урока.	<b>Личностные:</b> Самоопределение. <b>Регулятивные:</b> целеполагание. <b>Коммуникатив-ные:</b> планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками.
<b>2.Постановк а учебной задачи. (5 мин)</b>	Обеспечение мотивации учения детьми, принятие ими целей урока. Серьезность в подготовке к промежуточной аттестации.	Вместе с учениками определяет тему и цель урока.	Отвечают на вопросы учителя, взаимодействуют с учителем во время опроса, осуществляемого во фронтальном режиме. Формулируют учебную проблему и тему урока.	<b>К:</b> постановка вопросов. <b>П:</b> самостоятельное выделение-формулирова ние познавательной цели. <b>Р:</b> целеполагание. <b>Л:</b> самоопределение.
<b>3.Актуализа-ция. (5 мин)</b>	Актуализация опорных знаний и способов действий.	Что вы должны знать и уметь, чтобы выполнять действия с десятичными дробями без	Фронтальная беседа, ответы на вопросы.  Участвуют в работе по	<b>К:</b> планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстником, <b>П:</b> логический анализ объектов с целью

*Республиканский конкурс «Планета открытий - 2018»*

---

		ошибок?  Повторение пройденного материала (правил).	повторению, в беседе с учителем, отвечают на поставленные вопросы.	выделения признаков. <b>Р:</b> выделение и осознание того, что уже пройдено.
<b>4.Обобщение и систематизация знаний. (10 мин)</b>	Выявление качества и уровня усвоения знаний и способов действий, а также выявление недостатков в знаниях и способах действий, установление причин выявленных недостатков.	Задаёт вопрос: “Кто же придумал десятичные дроби? “Знаете ли вы?” В Европе впервые подробно описал десятичные дроби талантливый фламандский инженер и учёный. Его фамилия зашифрована примерами и уравнениями. Заменяя ответы примеров буквами, вы прочтёте его фамилию”. <a href="#">Задания для работы в парах</a>	Отвечают на вопросы учителя, взаимодействуют с учителем во время опроса, осуществляемого во фронтальном режиме. Выдвигают предположения. Вспоминают правила работы с десятичными дробями. Выполняют задание в парах. Расшифровывают фамилию, рассматривают портрет.	<b>К:</b> инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации, умение выслушивать мнение членов команды, не перебивая, принятие коллективного решения. <b>П:</b> логический анализ объектов с целью выделения признаков. Применение метод информационного поиска, декодирование. доказательство. <b>Р:</b> планирование, прогнозирование. <b>Л:</b> совершенствование имеющихся знаний, умений; умение оценить собственную деятельность: свои достижения, инициативу, причины неудач.

<p><b>5.Применение знаний и умений в новой ситуации (15 мин)</b></p>	<p>Установление правильности и осознанности изучения темы. Выявление осмысления изученного материала, коррекция выявленных пробелов, обеспечение закрепления в памяти детей знаний и способов действий</p>	<p>Учитель направляет детей к проверке их знаний в игре, демонстрирует на экране через проектор где находится ссылка на рабочем столе компьютера. Обращает внимание что каждый ученик должен прочитать инструкцию к игре и затем приступить к выполнению. Дается 2 попытки, каждая попытка фиксируется учителем. <a href="#">игра ПЛАНЕТА УМАУС</a></p>	<p>Следят за действиями учителя, повторяют, слушают, читают инструкцию, и приступают к игре.</p> 	<p>П: Выделение и формулирование познавательной цели, рефлексия способов и условий действия. Анализ объектов и синтез Построение логической цепи рассуждений Р: Планирование своей деятельности для решения поставленной задачи и контроль полученного результата, коррекция полученного результата, саморегуляция К: Умение слушать. Коллективное обсуждение проблем (при необходимости) Л: Развитие познавательных интересов, учебных мотивов</p>
<p><b>6.Информация о домашнем задании (2 мин)</b></p>	<p>Обеспечение понимания детьми цели, содержания и способов выполнения домашнего задания.</p>	<p>Называет задания для домашней работы.</p>	<p>Записывают домашнее задание, задают вопросы, если что-то непонятно.</p>	<p>Л: Умение оформлять свои мысли в устной и письменной форме</p>
<p><b>7. Рефлексия (5 мин)</b></p>	<p>Инициировать рефлексии детей по поводу психоэмоционального состояния, мотивации их собственной деятельности и взаимодействия с учителем и другими детьми в классе.</p>	<p>Вспоминают о цели урока, пытаются определить уровень достижения цели, оценивают свою деятельность на урок нарисуй смайл в программе Microsoft Paint</p> 	<p>Высказывают свое отношение к уроку. Отвечают на вопросы. Обучающиеся называют цели урока, умения, которые получили на уроке.</p>	<p><b>К:</b> Использование критериев для обоснования своего суждения</p>



**Список использованных источников, в том числе Интернет-ресурсов:**

1. Учебник: Н.Я. Виленкин, В. И. Жохов, А. С. Чесноков, С. И. Шварцбурд,  
издательство М.: Мнемозина – 2015 г.
2. <http://umaigra.blogspot.ru/> - учись играючи, статья в блоге.