

## 8 класс

### Алгебраические дроби. Сокращение, сложение и вычитание.

#### Одинаковые и разные знаменатели.

#### Текущий контроль в виде рейтинговой игры.

*Автор: Сосновцева И.А., МАОУ Нижнетавдинская СОШ,  
филиал ООШ п. Ключи*

#### Пояснительная записка

Начало курса алгебры в 8 классе знаменуется алгебраическими дробями. На этих уроках учащиеся понимают, к чему их вели основные темы 7 класса – преобразования выражений, работа со степенью, работа с формулами сокращенного умножения. Для тех ребят, которые в прошлом учебном году обратили должное внимание на эти темы работа с алгебраическими дробями не составит труда, а, скорее, доставит удовольствие.

В то же время нужно помнить о том, что начало года для многих оказывается сложным в мотивационном плане, дети еще не пришли в рабочий режим после каникул. Кроме того, автор урока работает в сельской малокомплектной школе, эта работа имеет свои особенности. Например, учение не является приоритетной задачей для большинства учеников. Мы часто сталкиваемся с отсутствием мотивации к учебе, многих вполне устраивает оценка «три». Школа для детей скорее точка притяжения как место для общения, место для смены деятельности – большинство учеников принимают большое участие в домашнем хозяйстве, очень много семей многодетных – а значит, на старших школьников ложится забота о малышах. Тем не менее, автору удалось нащупать способ контроля усвоения материала, который подойдет таким детям – мало увлеченным собственно учебой. Причем метод будет работать в независимости от количества детей в классе. Метод решает и другие насущные проблемы – минимизирует риск списывания, освобождает учителя от необходимости надзирать за процессом выполнения заданий, позволяет включиться в игру. Как показывает практика, этот способ включает в урок даже тех, кто на обычной контрольной или проверочной работе напишет что-нибудь невразумительное или постарается списать. Кроме того, несколько проведенных игр показывают, что начиная со второй игры дети начинают серьезно (насколько это в их силах) готовиться к играм. Опыт проведения игр в классах с учащимися с ОВЗ, которые обучаются по коррекционной программе вследствие умственной отсталости, главной целью

обучения которых является социализация, показал возможность привлечения в игру и их. Учитель предлагает такому ученику вести счет в таблице, занося туда баллы по поручению учителя.

**Цель урока:** текущая проверка усвоения материала

**Задачи:** создать условия для участия всех без исключения учеников, исключить возможность списывания, создать мотивирующую обстановку.

**Вид деятельности:** индивидуальная.

**Ключевые понятия:** алгебраическая дробь, сокращение, сложение, вычитание.

### **Ход урока**

Механизм проведения игры следующий.

1. Учитель изготавливает карточки, используя Приложение 1 к этому уроку. Приложение содержит 68 карточек разной степени сложности, причем для удобства менее сложные задания имеют малый размер карточки, а более сложные – большой. В рамках малого размера есть задания, которые можно оценить в 1 балл или 2, большие карточки – 3 или 4. Автор рекомендует также печатать карточки на цветной бумаге. Это визуально заостряет внимание. После распечатки карточки нарезаются на отдельные части.
2. Перед началом урока карточки выкладываются на столе учителя группами по баллам.
3. Проводится актуализация знаний. Ответы проговариваются устно, с места. Вопросы:
  - a. Основное свойство дроби
  - b. Что значит сократить дробь
  - c. Как сложить или вычесть дроби с одинаковыми знаменателями
  - d. Как сложить или вычесть дроби с разными знаменателями
4. Объявляются правила. Задания ученики выполняют в тетради, подходят к учителю и показывают результат. Ученикам предлагается по очереди вслепую (не переворачивая карточку) выбрать 3 задания. Причем для стимулирования попробовать задание посложнее не разрешается брать первые три карточки с одинаковым баллом – чтобы не брали только единички и не пробовали себя в заданиях посложнее или не брали только сложные – и ни с чем не справились. В соответствии с увиденным учитель либо выставляет указанное на карточке количество баллов за верный ответ, либо ставит -1 (минус один) балл за неверный ответ. Возможен вариант без вычитания одного балла для тех, кто пошел в правильном направлении, но не довел до конца. Если учащийся вообще не знает, что делать с заданием на карточке, он имеет право ее заменить – но тогда получает минус 2. Таким образом дети мотивируются на

попытки. Можно прямо в процессе проверки пояснить ошибку и разобрать неверный ход. Затем каждый решивший первый набор карточек имеет право взять еще одну, уже любого достоинства. Учитель ведет счет на таблице, которая вывешивается на доску при помощи проектора. причем таблица должна быть заранее настроена – снабжена фамилиями учеников и механизмом складывания баллов для получения итога.

5. Важно! Если задание выполнено верно – карточка отбрасывается (для исключения списывания). Если неверно – карточку можно вернуть обратно на стол согласно баллам, положить заданием вниз.
6. Учитель не объявляет баллы, за которые можно получить какую-либо оценку. Игра ведется до конца урока, за несколько минут до звонка останавливается и подводятся итоги. Здесь кульминационный момент – пятерки получают лидеры рейтинга, далее по нисходящей четверки и тройки. Двойки получают те, у кого нет попыток – то есть отсутствует и отрицательный рейтинг. Тем, кто получил отрицательный рейтинг (в одной из игр у автора так было) можно в качестве аванса и утешения выставить тройку, но только при большом количестве попыток, и сопроводить это комментарием.

Для изготовления карточек использовалось пособие к УМК «Алгебра, 7 класс» Макарычева Ю.Н. «Дидактические материалы. 8 класс» Жохова В.И., Макарычева Ю.Н., Миндюка Н.Г. 2012 года издания. Эта информация обязательно должна быть сообщена учащимся, для того, чтобы исключить заявления «мы этого не проходили».

По желанию учитель может сделать для себя лист с готовыми верными ответами, пронумеровав их согласно нумерации карточек в Приложении 1.

Есть еще один механизм проведения игры – набор карточек печатается 3 раза, и между собой соревнуются командно, распределившись по рядам. Тогда возможно косвенное групповое взаимодействие. Такой способ возможен только в классах с однородным составом в части успеваемости – иначе команды будут делиться по принципу «двоечники за борт». Или можно принудительно создать команды и разместить их за общими столами, образованными сдвинутыми партами. Тогда возможна коллегиальная работа. Для включения в процесс слабых учеников можно приглашать с ответами по очереди, причем ответить должны все члены команды без исключения и ответ не просто сдается, а еще и объясняется словесно. Так можно играть в просторном классе, чтобы участники не могли полностью расслышать ответы. Тогда игра будет носить скорее обучающий характер и учитель сможет решить еще одну задачу – объединить, сплотить класс и заставить отличников говорить – им придется объяснять устно решение своим отстающим одноклассникам. Если игра проводится так – учителю рекомендуется взять напарником кого-

либо из коллег либо практикантов-студентов. Может быть, учеников выпускных классов.

Практика показывает, что игры проходят всегда с большим азартом и, в отличие от классических проверочных работ, ученики всегда расстраиваются, если пропускают игру по болезни или иным причинам. Отсутствие необходимости ловить учеников на списывании создает дружелюбную атмосферу и комфортную на уроке. Тот факт, что каждый работает на собственный рейтинг и этот процесс нельзя прекратить на каком-то определенном количестве баллов максимально исключает возможность добровольной «помощи» неуспевающим ученикам.

Автор желает коллегам с удовольствием пользоваться предложенной игрой и вносить свои творческие решения. Игра может проводиться как способ текущего контроля для любой темы.

Таблица, которую можно использовать для ведения счета, находится в Приложении 2 к этой статье.