

9*9 3*8 7*8 9*4 4*8 9*3 6*7 7*3 8*8. По команде учащиеся начинают выкладывать на партах из разрезных цифр соответствующие ответы один слева, другой справа. Выигрывает тот, кто первым справится с заданием, решив все без ошибок.

Вариант игры. На доске записаны и закрыты табличные результаты в два столбика, например:

63 72

48 56

24 35

36 54

81

Учащиеся по команде приступают к выкладыванию на партах соответствующих выражений табличного умножения.

Использование во время игры карточек обратной связи улучшает руководство самостоятельной работой каждого ученика и информирует учителя о степени усвоения им определенного материала.

На этапе закрепления табличных результатов мы стараемся чаще повторять те случаи умножения однозначных чисел, которые труднее запоминаются учащимися. С этой целью до знакомства с игрой «Кто скорее?» мы продумываем содержание для четырех вариантов игры.

Мы заранее заготавливаем задания на бумажных лентах:

1) 9*9 3*8 7*8 7*8 6*7 7*3 8*8

2) 7*5 9*5 6*9 6*9 9*7 8*9 8*3

3) 8*5 4*6 9*3 7*6 5*6 7*8 3*8

4) 9*7 8*4 7*3 8*4 4*9 3*6 6*4

Каждая лента примеров предлагается для игры на одном из четырёх последовательных уроков. Игра заканчивается подведением итогов. Учитель фиксирует ошибки учащихся и затем предлагает им в различных работах (устных или письменных) именно те примеры, в которых ими были допущены ошибки.

Через 2-3 недели после подведения итогов по игре «Кто скорее?» прочность запоминания табличных результатов умножения мы проверяем путём проведения арифметического диктанта.

Арифметические диктанты проводим по вариантам. Если в группе есть учащиеся, которые с трудом запоминают результаты табличного умножения, мы предлагаем им записывать не только ответы, но выражения.