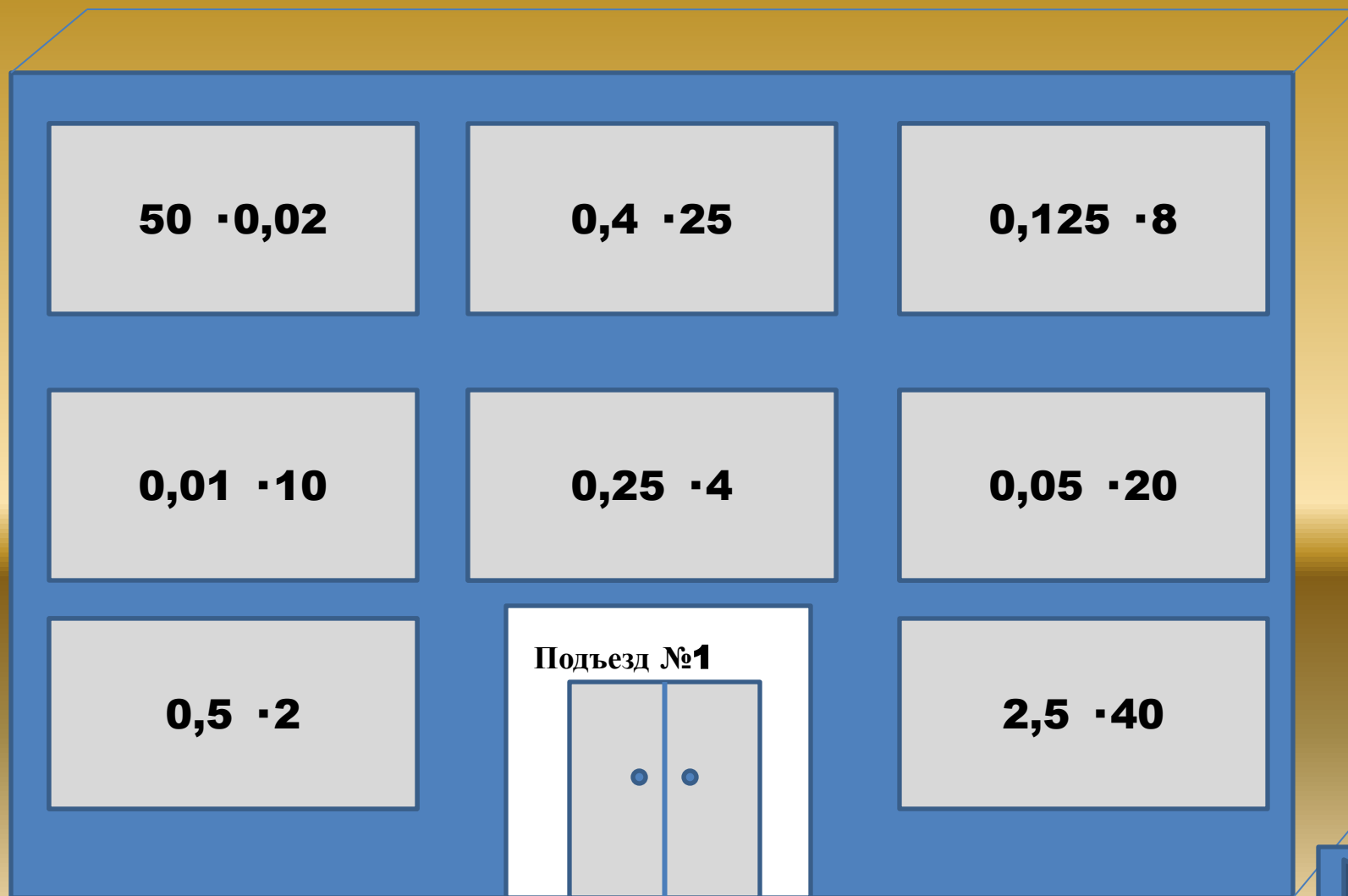


**МБОУ Белоберезковская СОШ №1 Трубчевского района**  
**Брянской области**

**Дидактическая игра по теме:  
«Умножение десятичных  
дробей на натуральные  
числа»**

**Ананченко Александра  
Анатольевна  
Учитель физики, математики  
Первой квалификационной  
категории**

«Включите свет» в тех окнах, в которых  
расположены примеры с ответом 1



Угадайте: «Кто какой шарик держит?»

0,6

12,8

2,4

10

0,99

$2,4 \cdot 5 + 0,8$

$3,6 \cdot 4 - 4,4$

$2,5 \cdot 8 - 19,01$

$9,2 - 4 \cdot 1,7$

$0,04 \cdot 50 - 1,4$



Расшифруйте название самого крупного в мире  
острова (выберите ответ в таблице)

а

$$2,3 \cdot 10 = 23$$

н

$$0,38 \cdot 100 = 38$$

г

$$0,57 \cdot 100 = 57$$

р

$$6,9 \cdot 100 = 690$$

л

$$0,21 \cdot 10 = 2,1$$

д

$$0,625 \cdot 100 = 62,5$$

и

$$0,0045 \cdot 10 = 0,045$$

е

$$14,23 \cdot 1000 = 14230$$

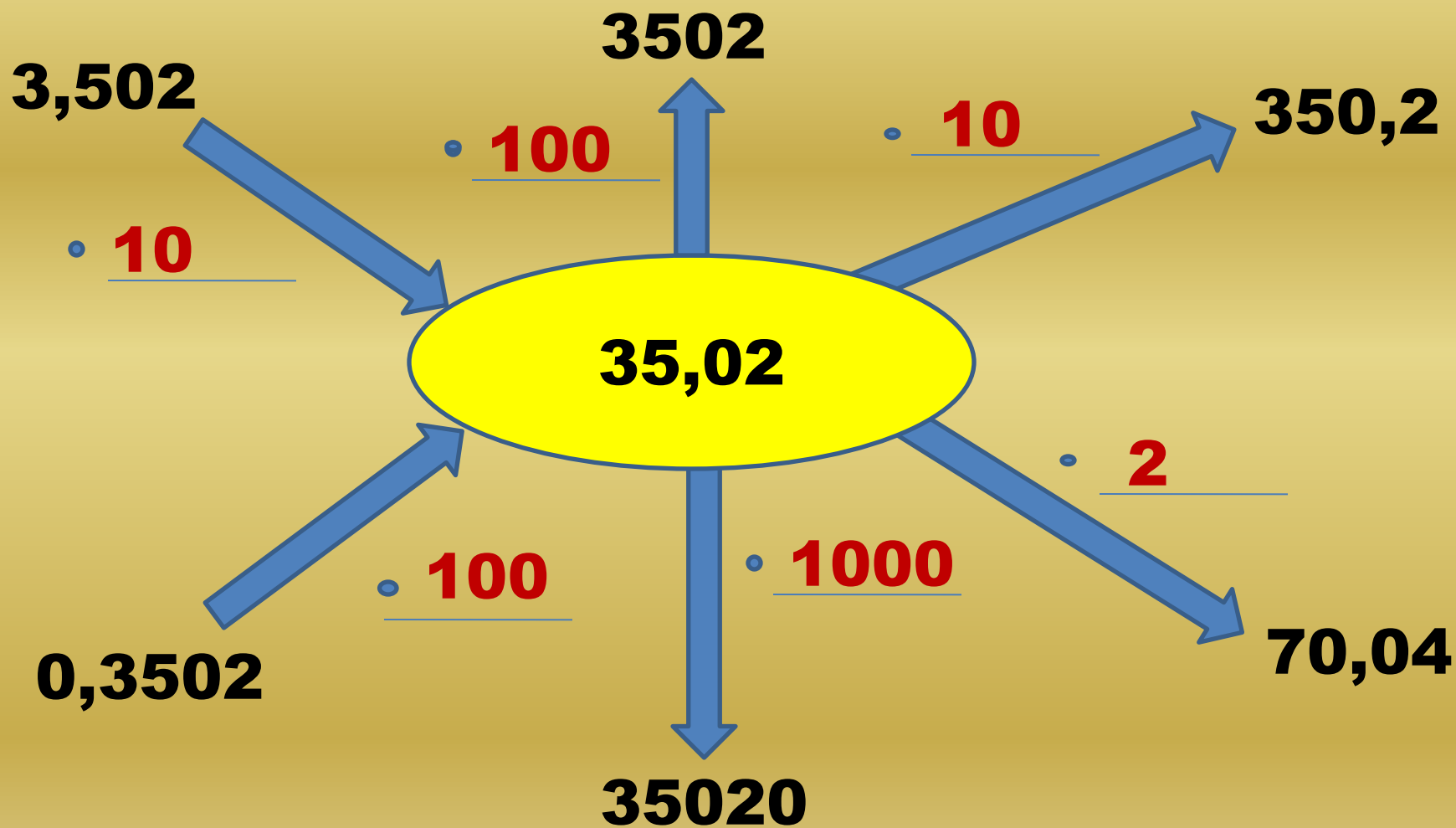
я

$$0,08 \cdot 1000 = 80$$

57	690	14230	38	2,1	23	38	62,5	0,045	80



Помогите солнышку засиять!



2

1

0

100

1000

3502

3,502



## *Методическое обоснование дидактической игры*

Данная дидактическая игра выявляет уровень усвоения материала по теме: «Умножение десятичных дробей на натуральные числа».

На данную тему по программе отводится 3 урока. Задания игры можно использовать либо на этапе «Закрепления» второго урока темы, либо на этапе «Актуализация знаний» на третьем, заключительном уроке данной темы.

Шаблон дидактической игры создан в программе Power Point с использованием триггеров.

**Слайд 2 «Включите свет» в тех окнах, в которых расположены примеры с ответом 1.** Триггером являются прямоугольники – окна дома. При щелчке по окошку с нужным ответом серое окно исчезает, появляется жёлтое («загорается свет»). При щелчке по неверному окошку, наблюдается мерцание окна без смены цвета.

**Слайд 3 Угадайте: «Кто какой шарик держит?»** Триггером являются шарики, при нажатии по которым происходит их перемещение в руки соответствующим героям мультфильма «Маша и медведь».

**Слайд 4 Расшифруйте название самого крупного в мире острова.** Триггер – значения в ячейках таблицы, при нажатии по которым появляется ответ возле соответствующего примера, а буква перемещается и занимает соответствующую ячейку в таблице.

**Слайд 5 Помогите солнышку засиять!** Триггером являются кнопки в нижней части слайда. При нажатии по данным кнопкам возникают ответы, заполняющие соответствующие пропуски у лучей солнышка, а сами лучи окрашиваются в жёлтый цвет. (Солнышко «сияет»!)

# Список использованных ресурсов

Фон <http://333v.ru/image/a9e7b3d2953b372b8e252af5cac406ae>

Рисунок медведей [http://img-fotki.yandex.ru/get/6003/valenta-mog.75/0\\_63c8d\\_7b2b2a0e\\_orig.jpg](http://img-fotki.yandex.ru/get/6003/valenta-mog.75/0_63c8d_7b2b2a0e_orig.jpg)

Рисунок Маши

[http://img-fotki.yandex.ru/get/5703/valenta-mog.74/0\\_63c66\\_581c2d\\_orig.jpg](http://img-fotki.yandex.ru/get/5703/valenta-mog.74/0_63c66_581c2d_orig.jpg)

Рисунок зайца

[http://www.youloveit.ru/uploads/gallery/main/613/masha\\_bear91.png](http://www.youloveit.ru/uploads/gallery/main/613/masha_bear91.png)

Рисунок пингвина:

[http://www.youloveit.ru/uploads/gallery/main/613/masha\\_bear79.jpg](http://www.youloveit.ru/uploads/gallery/main/613/masha_bear79.jpg)

## Методические рекомендации использованные в создании игры:

<http://www.bipkro.ru/moodle/mod/page/view.php?id=365>

<http://www.bipkro.ru/moodle/mod/assign/view.php?id=9>

