«Дважды два – четыре! Это всем известно в целом мире!» Сколько энергии уходит у школьников на то, чтобы запомнить таблицу Пифагора! Наконец-то! Ура! Кажется, что она выучена, но, увы, при кратковременном запоминании отдельные моменты забываются, ученики путаются. Как быть? Чем помочь юным математикам? Конечно, использованием всевозможных тренажёров, рифмовок, письменных и устных опросов, настольных игр.

Мне не посчастливилось найти игру, которая бы удовлетворяла и моим запросам, как учителя, и запросам моих учеников в данном направлении, - и я решила разработать настольную игру для детей и взрослых. Она создана не с целью быстрого заучивания таблицы Пифагора, а для того, чтобы с помощью тренировки в игровой, соревновательной форме довести умение выполнять табличное умножение до автоматизма, то есть долгосрочное запоминание. Данный навык пригодится учащимся на протяжении всей жизни, так как таблица Пифагора – фундамент математики: она развивает математическое мышление, позволяет выполнять быстрые вычисления и избежать ошибок в расчётах. Настольная игра по математике «Знаю!», на самом деле, преследует ещё одну цель: формирование навыка смыслового чтения. Умение работать с информацией – обязательное требование успешного существования в современном мире. Полноценно читать – это значит думать над книгой до её чтения, в процессе чтения и после того, как книга закрыта.[1] Профессор Светловская Н.Н., исследователь в области педагогики, отмечает, что читательская самостоятельность характеризуется тремя существенными признаками: 1) умением, желанием и привычкой читателя обращаться к книгам с разными целями и всякий раз осознавать свою цель; 2) знанием того, к каким книгам ему надо обратиться, чтобы реализовать именно эту цель; 3) умением найти нужную книгу (или нужные книги) и освоить их содержание на максимально доступном ему уровне с наименьшими затратами времени и оптимально высоким для него на данный момент результатом.[2] Всякий раз, приобретая настольную игру и предлагая её ученикам, я радовалась, когда они самостоятельно изучали правила игры, прежде чем начинать играть. Если возникали какие-то недопонимания, ребята повторно изучали правила, аргументируя свою правоту выдержками из текста. Конечно, к этому пришли не сразу. Самую первую нашу настольную игру разбирали вместе, играли в неё, также, вместе и, когда возникали спорные вопросы, я указывала юным игрокам направление, где они точно узнают ответ на свой вопрос (правила игры, инструкции). Таким образом, у учеников выработалась привычка при знакомстве с новой игрой рассматривать её упаковку, содержимое, изучать инструкцию, и при случае, всегда к ней обращаться. Упаковку настольной игры «Знаю!» я делала, опираясь на интересы своих учеников. Её чёрный цвет выбран неслучайно: он символизирует чёрный ящик. На упаковке есть и реклама, и совет – всё то, чем можно заинтересовать детей. Кто откажется прокачать своё умение?! Можно играть так, как написано на упаковке, а чтобы не было недопонимания, придётся изучить правила, которые находятся в инструкции в потайном отделении упаковки. Всем захочется легко и весело играть, испытать в игре удачу, почувствовать азарт в соперничестве интеллектов. Изюминку в этом соперничестве выполняет настольный звонок, до которого надо дотянуться раньше других, и если это удалось, не забыть крикнуть «Знаю!», прежде чем назвать два множителя, с помощью которых образовано изображённое число на перевёрнутой карточке-фишке. Если нарушена последовательность, ответ не засчитывается – фишка не зарабатывается. Данные «помехи» придуманы для того, чтобы дети в любой обстановке могли дать моментальный верный ответ. Ведь часто, когда есть какие-либо раздражители, умение, не доведённое до автоматизма, даёт сбой – мы ошибаемся. Многие операции люди выполняют «на автомате». Этого автоматизма и поможет добиться данная игра. В спорной ситуации, когда игроки сомневаются, верно ли названы множители, можно обратиться ко взрослому или проверить на калькуляторе (в таком случае, как, например, 12х3).Если учащиеся проявят инициативу, и договорятся об иных источниках проверки (обложка тетради, плакат в классе с таблицей умножения), то это приветствуется. Мною специально не было вложено в игру шаблона проверки, чтобы не ограничивать учащихся только табличным умножением. Любая комбинация множителей принимается, если она верная. В инструкции и методическом руководстве к игре описаны варианты игр как на уроках, так и во внеурочное время, уточняются правила, средства игры.

Каким образом можно дать старт настольной игре «Знаю!»? Учащимся, показавшим на уроке знание таблицы Пифагора, можно предложить провести (на уроке, перемене, до уроков, после уроков) битву знатоков таблицы.

Уверена, что многим ученикам полюбится игра, и мы вместе, и ученики, и учителя, достигнем цели – отработать до автоматизма табличное умножение, чтобы легко действовать с числами и при выполнении обратных операций, и выполняя внетабличное умножение (ведь всегда есть ученики, опережающие сверстников, находящие нестандартные варианты решения проблем), а бонусом будут идти умение работать с текстом и желание честно сотрудничать.

**Список использованной литературы**

1.Перминова Л.М. Дидактическое обоснование формирования естественнонаучной грамотности / Отечественная и зарубежная педагогика. - №4. - 2017. С.- 41-51.

2.Светловская Н.Н. Что такое полноценное чтение с позиций читательской самостоятельности / Начальная школа. – №2. - 2000. С. – 24-27.