

Инна Голубева



# Принципы ОБРАЗНОЙ ТАБЛИЦЫ УМНОЖЕНИЯ

**+ РАСКРАСКИ**  
к примерам на умножение



**Инна Голубева**  
**Принципы образной**  
**таблицы умножения**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=70540927](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70540927)*

*ISBN 9785006270190*

**Аннотация**

Автор – преподаватель-консультант, магистр Инна Голубева, много лет занимающаяся с правополушарными детьми (левшами и думающими картинками-образами), создатель обучающих игр и пособий.

# Содержание

Основные принципы образной таблицы умножения	5
В зависимости от уровня знаний ребёнка работа с О.Т.Ум делится на 3 варианта игры	10
Конец ознакомительного фрагмента.	11

# Принципы образной таблицы умножения

**Инна Голубева**

© Инна Голубева, 2024

ISBN 978-5-0062-7019-0

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

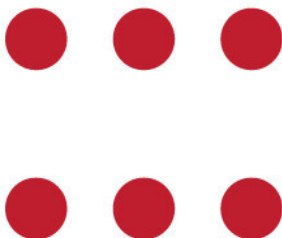
# Основные принципы образной таблицы умножения

Образная таблица умножения (О.Т.Ум.) – это многофункциональная игра, которая позволяет весело и без зубрежки выучить таблицу умножения и натренировать навыки умножения и деления чисел. И ещё О. Т. Ум. с помощью образов формирует понимание действий умножения и деления.

О.Т.Ум. собирается как игра-лото. Большая таблица с примерами накрывается карточками с ответами. С одной стороны карточки число-ответ, а с другой – подсказка в виде картинки на ассоциации (13 картинок) или в виде точек. Для того, чтобы выучить О. Т. Ум., достаточно запомнить 13 картинок, в которых используются ассоциации.

- Умножение на 2 не запоминается, а ответ получается сложением. Например,  $4 \times 2 = 4 + 4 = 8$ .
- Умножение на 9 – используется логика.
- Для некоторых примеров используется образ (понимание) умножения. Именно для этого на маленьких карточках нарисованы точки. Используется тот вариант расположения точек, который удобнее представить. Например,  $2 \times 3 = 3 \times 2 = 6$  – представляется тот вариант, где в кучке большее количество точек, кроме  $\times 5$ ,  $\times 9$ .

Например,  $2 \times 3 = 3 \times 2 = 6$



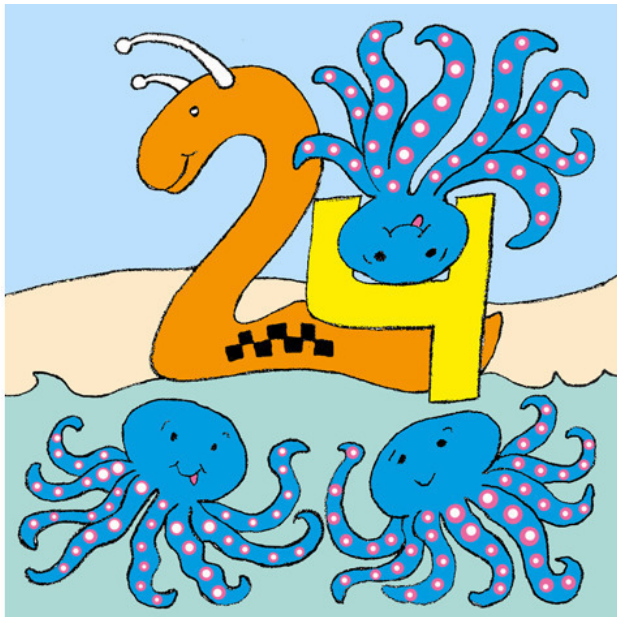
О.Т.Ум. позволяет практически не использовать «зубрёжку» (механическую память), так как запоминание происходит с помощью образов и образно-эмоциональной памяти (эйдетической).

О.Т.Ум. состоит из компонентов:

1. Большая таблица с примерами на умножение (таблица Пифагора, из которой убраны лишние для запоминания примеры):

2·1	2·2	2·3	2·4	2·5	2·6	2·7	2·8	2·9	2·10
3·1		3·3	3·4	3·5	3·6	3·7	3·8	3·9	3·10
4·1			4·4	4·5	4·6	4·7	4·8	4·9	4·10
5·1				5·5	5·6	5·7	5·8	5·9	5·10
6·1					6·6	6·7	6·8	6·9	6·10
7·1						7·7	7·8	7·9	7·10
8·1							8·8	8·9	8·10
9·1								9·9	9·10

2. Маленькие карточки с ответами. С одной стороны карточки – число, а с другой рисунок с точками или цветная картинка, где используются ассоциации (эйдетическая память). Например:  $8 \times 3 = 24$  (Считаем ноги осьминогов):



Всего 13 карточек с цветными картинками-ассоциациями, в основном, к самым сложным для запоминания примерам. Для лучшего запоминания этих картинок созданы анимации и раскраски.

3. Анимации<sup>1</sup> к 13 карточкам с цветными картинками на примеры:  $3 \times 4$ ,  $3 \times 6$ ,  $3 \times 7$ ,  $3 \times 8$ ,  $4 \times 6$ ,  $4 \times 7$ ,  $4 \times 8$ ,  $6 \times 6$ ,  $6 \times 7$ ,  $7 \times 7$ ,  $7 \times 8$ ,  $6 \times 8$ ,  $8 \times 8$  и видео, где объясняется принцип запомина-

---

<sup>1</sup> Примеры анимаций – канал ютуба (см. главу "Дополнительный вариант игры").

ния умножения на 9.

4. Набор раскрасок к карточкам с картинками-ассоциациями.

5. Дополнительные маленькие карточки с точками, для тренировки понимания смысла «раз», «в разы больше», «в разы меньше».

6. Для лучшего запоминания примеров, для которых есть картинки-ассоциации, на большом листе таблицы раскрашен фон у этих примеров. Для примеров  $3 \times 7$  и  $7 \times 8$  цвет выбирается самим ребёнком после раскрашивания раскрасок, как ассоциация с ответом-картинкой. (Пункт необязательный). Советую подумать и не спешить с выбором цвета раскрашивания.

7. Для лучшего запоминания примеров, для которых есть картинки-ассоциации, на большом листе таблицы раскрашен фон у этих примеров. Для примеров  $3 \times 7$  и  $7 \times 8$  цвет выбирается самим ребёнком после раскрашивания раскрасок, как ассоциация с ответом-картинкой. (Пункт необязательный). Советую подумать и не спешить с выбором цвета раскрашивания.

**В зависимости от уровня  
знаний ребёнка работа с О.Т.Ум  
делится на 3 варианта игры**

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.