“Новые подходы к подготовке к ВПР по математике”

Спикеры: Горбунова Ольга Викторовна
Дементьева Татьяна Витальевна

1 этап. Прогнозирование: анализ рисков до начала подготовки

Что изменилось в ВПР 2024–2026?

Смещение фокуса: уход от чистой арифметики к анализу данных, текстовым задачам с избыточными данными и заданиям на логику.

Контекстность: задачи, встроенные в жизненные ситуации (ЖКХ, налоги, банковские вклады, скидки, медицина).

Межпредметность: необходимость извлекать данные из диаграмм, таблиц, карт и текстов.

Снижение роли заучивания формул: акцент на понимание алгоритма и умение рассуждать.

Анатомия ошибок.

5–6 класс:

- Неумение работать с именованными числами (переводить часы в минуты, метры в сантиметры).
- Ошибки в порядке действий при наличии скобок и степеней.
- Неспособность прочитать условие задачи до конца (пропуск частицы «не», предлога «после»).

7–8 класс:

- Арифметическая слепота: не видят в алгебраическом выражении обычные дроби.
- Неумение читать графики реальных процессов (путают скорость и ускорение, не понимают плато на графике).
- Крах при работе с процентами выше 100 и сложными процентами.
- Неумение округлять по правилам задачи (например, в большую сторону, если речь о количестве автобусов).

2 этап. Предварительная работа: выстраивание системы

Март 2027

Воскр	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница	Суббота
	1 Периметр многоугольника 15 задание	2 Десятичная запись дробей 17 задание	3 Десятичная запись дробей 17 задание	4 Десятичная запись дробей 17 задание	5 Сравнение десятичных дробей	6
7	8	9 Сравнение десятичных дробей 10 задание	10 Сравнение десятичных дробей 10 задание	11 Сравнение десятичных дробей 10 задание	12 Сравнение десятичных дробей 10 задание	13
14	15 Действия с десятичными дробями 12 задание	16 Действия с десятичными дробями 12 задание	17 Действия с десятичными дробями 12 задание	18 Действия с десятичными дробями	19 Действия с десятичными дробями	20
21	22 Действия с десятичными дробями 1 задание	23 Действия с десятичными дробями 1 задание	24 Действия с десятичными дробями 1 задание	25 Действия с десятичными дробями 1 задание	26 Действия с десятичными дробями 1 задание	27
28	29	30	31			

3 этап. Работа с условием: учим видеть математику в тексте



4 этап. Вычислительная культура и самопроверка

Три быстрых приёма самопроверки, которые реально работают:

1. **Оценка результата (грубая прикидка).** Например, если в задаче на проценты получается число больше исходного — это повод остановиться и перепроверить.
2. **Обратный ход.** Подставить найденное значение в условие и посмотреть, выполняется ли оно.
3. **Альтернативный способ.** Решить задачу другим методом или разбить на шаги.

5 этап. Дифференцированная работа и адресная помощь

Тема	Тип ошибки	Задание для отработки	Срок
Дроби	Сложение с разными знаменателями	№… из учебника	До…
Текстовые задачи	Неверное составление выражения	Карточка №…	До…

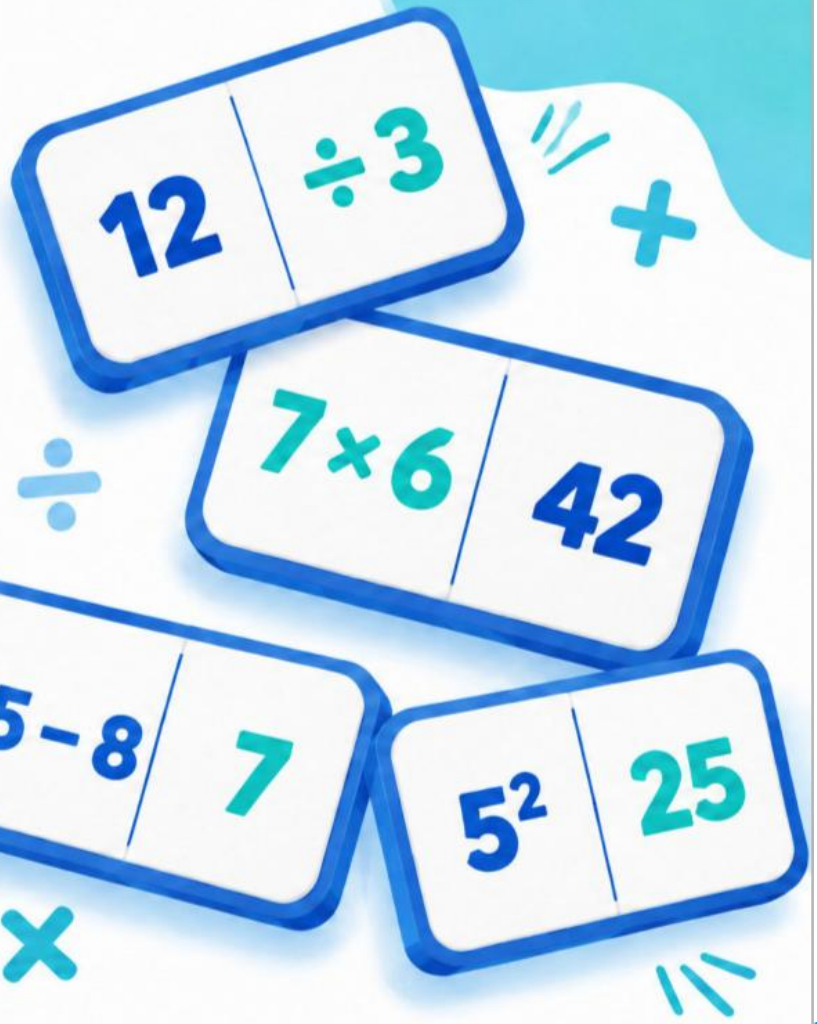
6 этап. Встраивание в урок и ресурсы

«Как это уместить в обычный урок? Секрет в микро-шагах:

- 1 минута на разбор условия (шаблон).
- 1 минута на проверку (обратный ход или прикидка).
- 3–5 минут на мини-диагностику раз в неделю.

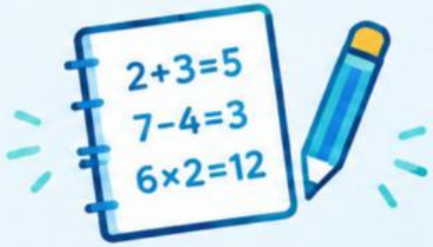
Математическая игра

Математическое ДОМИНО: повторяем математику в месте



Командная игра для тренировки вычислений, рассуждения и самопроверки

Зачем играем?



Повторяем математику без скучной тренировки



Учимся объяснять решение и проверять друг друга



Тренируем быстрый счёт и внимательность



В формате игры можно повторять любые математические темы — и учиться работать в команде.

Игра как инструмент обучения



Снижает напряжение



Формирует самоконтроль и взаимопроверку



Помогает автоматизировать навыки



Точечная диагностика: видно, какие темы требуют поддержки

Математическое домино превращает повторение в осмысленную командную работу.

Какие темы повторим?

В игре можно повторить любую тему ВПР.



Обыкновенные и десятичные дроби



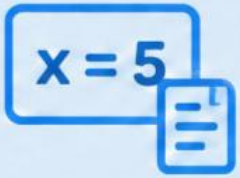
Порядок действий



Делимость и признаки делимости



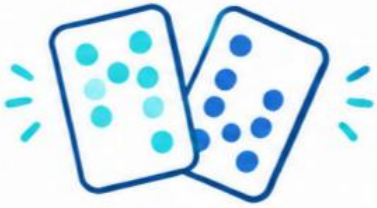
Отношения и проценты



Уравнения и текстовые задачи

Как устроена игра?

1



Команда получает 2 задачи

2



Решает и записывает ответ

3



Только капитан подходит к жюри.

4



Берёт новую задачу — на руках снова 2

Играем командами по 4–6 человек;
Только капитан подходит к жюри.

Домино задаёт цену задачи



Цена задачи — сумма очков на костяшке:

2 + 5 = 7 баллов

Задача 0–0:

10 баллов за верный ответ с первой попытки.

Попытки и баллы

Верно с первой попытки → полная цена задачи

Первая попытка неверна → 0 — 0 баллов сейчас + при второй попытке за верное решение начисляется большая часть цены

Две неудачные попытки → задача больше не принимается, штраф равен меньшей части цены

Задача 0–0 | Неверный ответ — задача закрывается, 0 баллов

Честная игра — общий результат

Капитан



- сдаёт ответ жюри
- выбирает новую задачу за 10 секунд

Команда



- работает тихо
- обсуждает решение
- записывает ответ аккуратно: название команды и номер задачи

Шум и неаккуратный бланк могут привести к штрафному баллу.

Подводим итог

Какую задачу было интереснее всего решать?

Где помогла проверка или объяснение товарища?

Что стоит повторить ещё раз?

Побеждает команда с наибольшим количеством баллов в конце игры



Протокол жюри

№	Название команды	1-0	1-1	1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	2-0	2-1	2-2	2-3	2-4	2-5	2-6	3-0	3-3	3-4	3-5	3-6	4-0	4-4	4-5	4-6	5-0	5-5	5-5	5-6	6-0	6-6	0-0	Штрафные	Итого
1																																	
2																																	
3																																	
4																																	
5																																	
6																																	

¿ Ключ ответов дпя жюри

Домино	Правильный ответ
1-0	28
1-1	4x-22
1-2	x=5
1-з	x—3
1-4	3960 руб.
1-5	100
1-6	60 км
2-0	13.6
2-2	x=-5
2-3	18
2-4	1
2-5	54
2-6	901, 911, 921, 931, 941, 951, 961, 971, 981, 991
3-0	72
3—з	9o
3-4	-2,32
3-5	36 км/ч
3-6	12, 164, 163 5i7
4-0	640 руб.
4-4	x=-3
4-5	2 vaca
4-6	412
5-0	2,3
5-5	80
5-6	2 11/12
6-0	630 км/ч
6-6	x=14
0-0	240 м

Скачать все материалы можно по QR-коду

Наведите камеру телефона на QR-код

Интересных и увлекательных уроков!

Спасибо за внимание!