

**Методическая разработка внеклассного мероприятия по математике
для учащихся 5-11 классов.**

"Математика без скуки" 6-й класс

Авторы разработки:

Гартвик Яна Сергеевна

учитель математики МБОУ СШ №17

гОсьмушина Ольга Сергеевна

учитель математики МБОУ СШ №17

г. Архангельск

Содержание:

1. Введение.....	3
2. Краткая характеристика содержания методической разработки.....	4
3. Ход мероприятия.....	5
4. Приложения.....	7

Введение:

Внеклассная работа является неотъемлемой частью учебно-воспитательной работы. Она углубляет знания учащихся, способствует развитию их способностей, расширяет кругозор, а также развивает интерес к изучаемому предмету. В рамках предметной недели по математике проводятся различные мероприятия, показывающие ценность математических знаний в профессиональной деятельности, связь математики с другими науками.

Одной из них и является игра «Математика без скуки», позволяющая развивать интерес к математике не только обучающихся, имеющих хорошие данные, но и большое количество ребят с различными способностями.

Краткая характеристика содержания методической разработки.

Цели и задачи мероприятия:

Образовательные – осуществление практического применения математики в нестандартных условиях и активизация познавательной деятельности учеников; повышение интереса к предмету.

Развивающие - развитие памяти, логического мышления, внимательности, находчивости, творческих и интеллектуальных способностей; побуждение каждого учащегося к творческому поиску и размышлениям, раскрытию своего творческого потенциала;

Воспитательные - воспитание трудолюбия и усидчивости, воспитание ответственности за общее дело; умение работать в команде;

Методические - проанализировать уровень знаний учащихся по математике.

Тип мероприятия:

- по области деятельности – интеллектуальная;
- по характеру педагогического процесса – обобщающая игра;
- по предметной области – математическая.

Предварительная работа:

- деление обучающихся на команды, выбор названия, девиза и эмблемы команды;
- выпуск стенгазет от каждой команды.

Оборудование: компьютер + мультимедийный проектор.

План мероприятия:

- I. Организационный момент. Вступительное слово.
- II. Ход мероприятия:
 - 1 раунд «Разминка»;
 - 2 раунд «Своя игра»
 - 3 раунд «Битва капитанов»;
 - 4 раунд «Музыкальный конкурс».
- III. Заключение. Подведение итогов. Награждение победителей.

Ход мероприятия:

"Кто с детских лет занимается математикой, тот развивает внимание, тренирует свой мозг, свою волю, воспитывает настойчивость и упорство в достижении цели".

Алексей Маркушевич

Сегодня мы собрались, чтобы узнать много интересного и занимательного о такой серьезной науке как математика.

Мы проводим математическую игру «Математика без скуки» для того, чтобы выявить самых талантливых, умных и внимательных! Команду победителей ждет всеобщее признание, а самых активных - звание “лучший математик”.

Итак, начинаем.

В начале игры происходит знакомство с ведущими, членами жюри и участниками. В игре принимают участие 3 команды. Капитаны представляют свои команды (заранее подготовленные название, эмблему, девиз и газету).

Правила игры:

Задача каждой команды набрать как можно больше баллов. Для этого необходимо правильно ответить на вопросы в игре. Каждый вопрос имеет свою стоимость. Вопросы выбирает капитан команды. Если команда не отвечает на выбранный вопрос, то право ответа переходит к следующей команде.

Игра состоит из 4 раундов.

Первый раунд «Разминка» состоит из трех этапов:

1. Тезис. (Приложение 1) Каждой команде предлагается составить тезис зашифрованный на карточке, оценивается скорость и правильность выполнения задания.
(Ответ: *Есть о математике молва, что она в порядок ум приводит, потому хорошие слова часто говорят о ней в народе!*)
2. Ребусы. (Приложение 2) Участникам предлагается разгадать 4 ребуса, представленных в презентации на экране, каждое задание оценивается в 1 балл.
3. Счётчик (Приложение 3). Участникам предлагаются карточки с заданиями на вычисление, за каждый правильный ответ даётся 1 балл.

Второй раунд. «Своя игра» (Приложение 4)

Каждый ответ оценивается в зависимости от уровня сложности вопроса, команды самостоятельно определяют с выбором задания, если ответ дан неверный, то право переходит к другим командам.

Третий раунд «Битва капитанов»

Капитанам каждой команды предлагается три мини-конкурса:

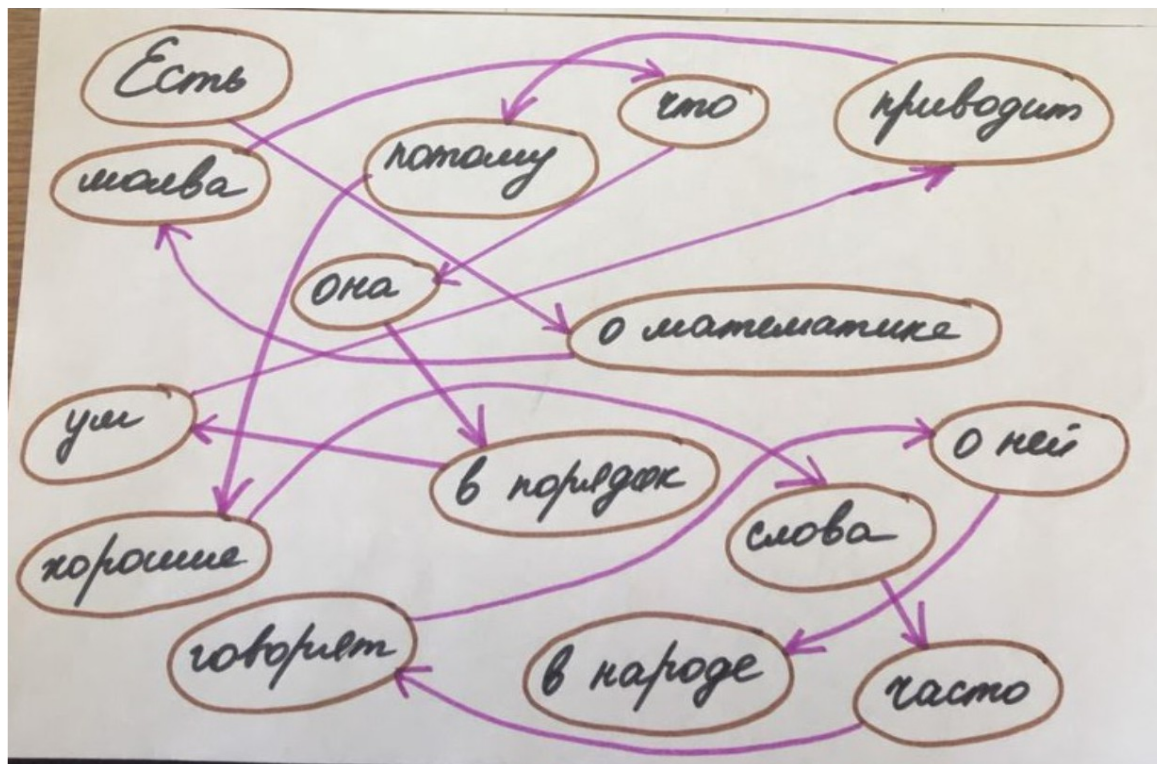
- 1) «Посчитай до 25» (Приложение 5). Каждый капитан должен посчитать и показать цифры от 1 до 25, расположенные на плакате в хаотичном порядке, здесь учитывается скорость выполнения задания.
- 2) « Ай да умничка! ». Учащийся называет натуральные числа, а вместо чисел, которые делятся на 3 или заканчиваются на 3, говорит “ай, да умничка”. Если ошибка – игра прекращается, и вызывается капитан другой команды. Выигрывает тот, кто сумел назвать больше натуральных чисел и не ошибиться.
- 3) «Неизвестный науке зверь». Капитанам предлагается нарисовать животного левой рукой, используя всевозможные геометрические фигуры. За лучшую работу даётся 3 балла.

Четвёртый раунд «Музыкальный конкурс». Каждой команде предлагается вспомнить и напеть, как можно больше песен содержащих числительные, побеждает команда спевшая последнюю мелодию.

В конце игры подводятся итоги, подсчитывается количество баллов набранных каждой командой и объявляется команда - победитель. Участники получают грамоты и призы.

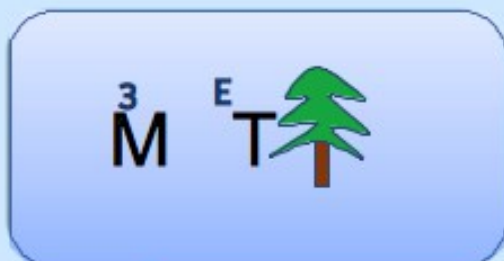
№	Название конкурса.	команда №1	команда №2	команда №3
1	Представление команд (5 баллов)			
2	Разминка			
3	Своя игра			
4	Битва капитанов			
5	Музыкальный конкурс			
	Всего баллов			

Приложение 1



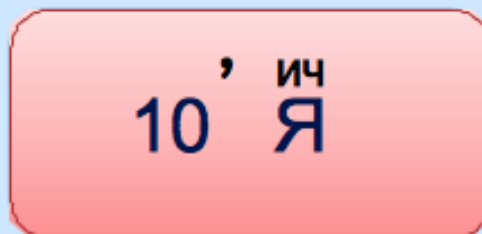
Приложение 2

Ребус 1



Ответ: знаменатель

Ребус 2



Ответ: десятичная

Ребус 3



Ответ: полка

Ребус 4



Ответ: задача

Приложение 3

Счётчик

1) $1,27 + 2,3 = 3,57$

2) $0,65 - 0,5 = 0,15$

3) $17 + 0,3 = 17,3$

4) $2,7 \times 100 = 270$

5) $6 : 0,3 = 20$

6) $0,7 - 0,06 = 0,64$

7) $5,3 : 0,1 = 53$

8) $0,6 \times 5 = 3$

9) $3,2 - 1,7 = 1,5$

10) $2,6 : 0,13 = 20$

Приложение 4

	Геометрические фигуры	Дроби	Весёлые задачи
1 балл	<u>Квадраты</u>	<u>Сравне- ние</u>	<u>Анаграм- ма</u>
2 балла	<u>Прямоу- гольники</u>	<u>Звёздоч- ки</u>	<u>Кварти- ры</u>
3 балла	<u>Треуголь- ники</u>	<u>Сокраще- ние</u>	<u>Получи сто</u>

22	25	7	21	11
6	2	10	3	23
17	12	15	5	18
1	16	20	9	24
19	13	4	14	8

Приложение 5

Приложение 6

$$1 \text{ } \textcolor{red}{\div} \frac{75}{90} = \frac{\square}{\square}$$

$$2 \text{ } \textcolor{red}{\div} \frac{120}{150} = \frac{\square}{\square}$$

$$3 \text{ } \textcolor{red}{\div} \frac{140}{210} = \frac{\square}{\square}$$

$$4 \text{ } \textcolor{red}{\div} \frac{126}{198} = \frac{\square}{\square}$$

$$5 \text{ } \textcolor{red}{\div} \frac{972}{3240} = \frac{\square}{\square}$$

$$6 \text{ } \textcolor{red}{\div} \frac{75}{300} = \frac{\square}{\square}$$

$$7 \text{ } \textcolor{red}{\div} \frac{880}{1008} = \frac{\square}{\square}$$

$$8\dot{\zeta} \frac{330}{495} = \frac{\square}{\square}$$