**Методическая разработка внеклассного мероприятия по математике «Когда сделаны уроки или веселая математика»**

Данная разработка рассчитана для организации внеклассного мероприятия по математике для учащихся 5-6 классов. В ходе проведения мероприятия планируется достигнуть следующие цели:

* Развивать интерес к математике
* Совершенствовать навыки коммуникации и умения работать в команде
* Воспитывать в детях уверенность в себе
* Формирование ответственности
* Развитие внимания

Также в ходе реализации мероприятия ставятся и предметные цели:

* Повторение изученного материала (десятичные и обыкновенные дроби, проценты, пропорция)
* Развитие логики и смекалки
* «Подтягивание» и вовлечение в работу учащихся с низким уровнем знаний и умений

**Ход мероприятия**

* **Подготовительный этап.**

Ребята придумывают название команды и девиз, рисуют эмблему команды. В мероприятии могут учувствовать от 2 до 6 команд, в зависимости от количества учащихся.

* Организационный момент.

Звучит эпиграф:

*«Предмет математики настолько серьезен, что не стоит упускать ни одной возможности сделать его более занимательным» Блез Паскаль*

Далее идет представление команд и капитанов, знакомство с правилами игры.

В состав жюри входят 3-4 человека: учителя или учащиеся старших классов.

* **Разминка**

Каждая команда получает листок с двумя пословицами, в которых присутствуют цифры. Ее задача изобразить пословицу мимикой и жестами. Выступать может как вся команда, так и отдельный представитель. Задача соперников угадать пословицу.

Жюри оценивает выступление по двум параметрам: если соперникам удалось угадать пословицу, то обе команды получают по 5 баллов. Если нет, то 0 баллов. Отдельно оценивается артистизм. От 0 до 5 баллов

Семь раз отмерь, один раз отрежь.

У семи нянек дитя без глазу.

Семеро одного не ждут.

Плакать в три ручья.

Конь на четырех ногах, да и то спотыкается.

Одна голова хорошо, а две лучше.

Один пашет, а семеро руками машут.

За одного битого двух небитых дают.

* **Геометрия и я**

Команды получают задание нарисовать картину, в которой будет как можно больше геометрических фигур. Также можно использовать цифры. Дается время 5 минут. Жюри оценивает количество фигур и красочность от 1 до 5 баллов.

* **Математика в литературе и кино**

Командам необходимо назвать песни, сказки, кинофильмы, мультфильмы, книги, в названии которых встречаются числа или цифры.  Время 3 минуты. Отвечают команды по очереди. Побеждает та, которая назовет больше других. Она получает 5 баллов, остальные команды 4, 3, 2, 1 балл соответственно.

* **История математики.**

Командам выдаются вычислительные примеры, решив которые они отгадают имя великого математика. В результате они должны назвать имя ученого и чем он прославился. Оценивается 0т 1 до 5 баллов. Учитывается скорость и развернутость ответа. Максимальное время 5 минут.

1 вариант:

1. 1−− (р)
2. × (а)
3. 2+4 (г)
4. : (и)
5. 4- (о)
6. Найти 25 % от 60 (п)
7. Решить уравнение 105:70=х:4 (ф)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 15 |  | 6 |  | 6 | 3 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

2 вариант

1) (х)

2) + (м)

3) Найти 45% от 120 (а)

4) 2- (и)

5) Решить уравнение: 2:х=27:108 (е)

6) : (д)

7) 3 - 2 (р)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 54 |  |  | 1 |  | 8 | 10 |
|  |  |  |  |  |  |  |

* **Я знаю математику!**

Командам предлагается назвать как можно больше математических терминов, начинающихся с некоторой определенной буквы. Команда с наибольшим количеством слов получает 5 баллов, другие команды 4, 3, 2 и 1 балл соответственно.

\_ с буквы «В»: вектор, вопрос, викторина, высказывание,

\_с буквы «К»: конус, квадрат, корень, круг, кривая

— с буквы «С»: сложение, сравнение, сокращение, синус, сум­ма, сторона треугольника и т.д.;

— с буквы «Д»: деление, дробная черта, делимое, делитель, дробь, диаметр, длина, десятичная дробь, десятина, два, девять и т.д.

* **Найди и исправь ошибку!**

Команды получают решенные задания, в которых есть ошибки. Они должны найти и исправить их. Время 5 минут. Выигрывает та команда, которая справилась быстрее. Она получает 5 баллов, остальные команды по 4, 3, 2 и 1 баллу соответственно.

1 вариант

1)1,3+0,07=2

2)39:0,3=1,3

3)1,6\*0,2=3,2

4)х+0,7=2

х=2,7

5)15%=1,5

6)=0,3

2 вариант

1. 0,4-0,03=0,1
2. 16:0,8=0,2
3. 0,9\*0,3=2,7
4. х-1,3=4

х=2,7

1. 26%=0,026
2. =0,1

* **Блиц**

Команды отвечают на предложенные вопросы. Первой отвечает та команда, которая быстрее подняла руку. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

1. Автор слов: «Математику уже затем учить надо, что она ум в порядок приводит»
2. Результат деления.
3. В каком месяце бывает 28 дней?
4. Как найти часть от числа?
5. Сумма длин всех сторон.
6. Произведение трех ребер параллелепипеда.
7. Дробь, больше чем 1.
8. Первая женщина академик.
9. Половина диаметра.
10. Мера измерения углов.
11. Признак делимости на 3.
12. Фигуры совпадающие при наложении.
13. Цифры, не делящиеся на 2
14. Угол в 180 градусов
15. Древнегреческий математик, имеющий свою школу.
16. Правило, записанное буквами.
17. Простое число это…
18. Точка пересечения диаметров окружностей
19. Умножение числа на само себя
20. Равенство двух отношений

За каждое отгаданное слово 1 балл

* **Подведение итогов (рефлексия)**

Подсчет баллов и награждение победителей. Три команды получают дипломы 1,2 и 3 степени. Если участвует больше команд, то вводятся дополнительные номинации:

- Самая дружная команда

- Самая артистичная команда

- Самая веселая команда

Далее командам предлагается одним эпитетом выразить свои эмоции от игры. А также каждый участник (по желанию) озвучивает, что нового и интересного он узнал в ходе мероприятия.