Неделя математики для 5 «А, Б» классов.

Учитель математики Козачок А.А.

Гимназия 24, г. Севастополь

«Математический кросс»

**Цель урока-игры:**Воспитание интереса к предмету математики через использование игровых форм. Развитие внимания и сообразительности, логического мышления, формирование коммуникативных навыков, волевых качеств личности.

Задачи проведения урока - игры по математике в школе:

**Учебные:**

Совершенствовать профессиональное мастерство педагогов в процессе подготовки, организации и проведения урока.

Повысить уровень математического развития обучающихся и расширить их кругозор.

Углубить представления обучающихся об использовании сведений из математики в повседневной жизни.

Развитие у обучающихся умений работы с учебной информацией, развитие умений планировать и контролировать свою деятельность.

**Развивающие:**

Развивать у обучающихся интерес к занятиям математикой.

Выявлять учащихся, которые обладают творческими способностями, стремятся к углублению своих знаний по математике.

Развивать речь, память, воображение и интерес через применение творческих задач и заданий творческого характера.

**Воспитательные:**

Воспитывать самостоятельность мышления, волю, упорство в достижении цели, чувство ответственности за свою работу перед коллективом.

Воспитание умений применять имеющиеся знания на практике.

Воспитание умений защищать свои убеждения, делать нравственную оценку деятельности окружающих и своей собственной.

Принципы организации урока математики:

1. Принцип массовости (работа организуется таким образом, что в творческую деятельность вовлекается как можно больше обучающихся).
2. Принцип доступности (подбираются разноуровневые задания).
3. Принцип заинтересованности (задания должны быть интересно оформлены, чтобы привлечь внимание визуально и по содержанию).
4. Принцип соревновательности (ученикам предоставляется возможность сравнивать свои достижения с результатами учащихся разных классов).

Ожидаемые результаты:

1. Подтверждение имеющихся у обучающихся базовых знаний в соответствии с тематикой урока математики.
2. Знакомство с видами творческой самостоятельной деятельности и развитие навыков её выполнения.
3. Выявление круга учащихся, стремящихся к углублению знаний по математике.
4. Вовлечение родителей в совместную с учащимися деятельность при проведении мероприятий.
5. Расширение историко-научного кругозора учащихся в области математики.
6. Развитие коммуникативных умений при общении с учениками разного возраста.

Формы поощрения активных и успешных участников:

1. Награждение всех учеников сладкими призами.
2. Выставление хороших оценок в журнал победителям.

Мероприятия не должны быть затянуты по времени. Необходимо учитывать также то обстоятельство, что возрастает учебная нагрузка на детей. Содержание урока математики должно быть подобрано так, чтобы всем было интересно, а разноуровневые задания позволили бы каждому почувствовать себя успешным. Урок – игра по математике должна проходить под девизом: *“Успех порождает успех!”*

Учитель: Ребята, сегодня у нас необычный урок математики, а урок – игра “Мир математики”. И начать его я хочу стихотворением М.Борзаковского “Математика повсюду!”:

Математика повсюду. Глазом только поведешь  
И примеров сразу уйму ты вокруг себя найдешь.  
Каждый день, вставая бодро, начинаешь уж решать:  
Идти тихо или быстро, чтобы в класс не опоздать.  
Вот строительство большое. Прежде чем его начать,  
Нужно всё ещё подробно начертить и рассчитать.  
А иначе рамы будут с перекосом, потолок провалится.  
А кому, друзья скажите, это может нравится?  
Ох, скажу я вам, ребята, все примеры не назвать,  
Но должно быть всем понятно, что математику нам  
надо знать.  
Если хочешь строить мост, наблюдать движенье звёзд,  
Управлять машиной в поле, иль вести машину ввысь,  
Хорошо работай в школе, добросовестно учись!

Эпиграф к уроку:

«Предмет математики настолько серьезен, что полезно не упускать случаев делать его немного занимательным»

Блез Паскаль

**1-й конкурс «Приветствие»**

Все 5 команд представляют себя, говорят свои девизы и показывают плакаты. Каждой команде по 1 баллу.

**2- й конкурс. «Блиц – вопросы»**

1.     Какая фигура не имеет углов?                             (круг)

2.     Что составляет вместе 12 месяцев?                (год).

3.     У меня в сумке 3 килограмма конфет, а у моего друга - 3 килограмма ваты. У кого груз тяжелее?

                                                                                             (груз одинакового веса)

 4.  Какие 2 числа, если их  перемножить, дают столько же, сколько получается при  их сложении?                                       (2\*2=4, 2+2=4)

 5.  Двое играли в шахматы 2 часа. Сколько времени сыграл каждый?  (2 часа)

6.  Если шоссе длиннее аллеи, то, что из них короче?   (аллея)

7.  Тройка лошадей проскакала 6 часов. Сколько часов проскакала одна лошадь?                                                                            (6 часов)

 8.  Ниф - Ниф старше Наф – Нафа, а Наф - Наф – Нуф - Нуфа. Кто моложе всех?                                                            (Нуф - Нуф)

 9.  Гусь весит 2 кг. Сколько он будет весить, если встанет на одну ногу?

10. Три кошки за три минуты ловят трёх мышей. Сколько нужно кошек, чтобы за 100 минут поймать 100 мышей? (*Ответ:* 100 кошек)

11. От трёхзначного числа отняли один и получили двузначное? Что это за числа? (*Ответ:* 100 – 1 = 99)

12. Петух, стоя на одной ноге, весит 5 кг. Сколько будет весить петух, стоя на двух ногах? (*Ответ:*5 кг)

13. Что больше: произведение всех цифр или их сумма? (*Ответ:* Сумма,0\*1\*2\*3\*4\*5\*6\*7\*8\*9=0, 1+2+3+4+5+6+7+8+9 = 45)

**3-й конкурс «Лишнее слово»**

Командам раздается листочки, нужно убрать лишнее слово

ПРЯМАЯ, ЛУЧ, ОТРЕЗОК, ПЕРИМЕТР

*(Периметр, это не геометрическая фигура)*

ТРЕУГОЛЬНИК, ПРЯМОУГОЛЬНИК, КВАДРАТ, ПАРАЛЛЕЛЕПИПЕД (параллелепипед, это объёмная фигура)

**4-й конкурс «Веселое умножение»**

**Ведущий:**Кто умеет перемножать в столбик два двузначных числа? Все умеют?! Проверим! Я приглашаю к доске по одному участнику от каждой команды. *(После того, как дети вышли, ведущий продолжает.)*Вот только я забыл вас предупредить, что умножать вы будете с завязанными глазами! Итак, 18 \* 12 = 216

**5-й конкурс «Пантомима»**

Капитан команды выбирает двух участников. Предлагается придумать и показать пантомиму на тему “Двоечник у доски”.

**6-й конкурс «Символическая запись»**

Командам предлагается заполнить таблицы поочерёдно с помощью всех членов команды. Таблицы даются равнозначные. В таблицах заполнена колонка “Словесная запись”, а ребятам необходимо заполнить колонку “Символическая запись”.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **1-я команда** | | **2-я команда** | |
| Словесная запись | Символическая запись | Словесная запись | Символическая запись |
| а на 70 больше, чем в | а – в = 70 | в на 4 меньше, чем а | а – в = 4 |
| а в 3 раза больше, чем в | а : в = 3 или а = 3в | а в 5 раз меньше, чем в | в : а = 5 или в = 5а |
| Сумма чисел а и 18 равна 25 | а + 18 = 25 | Разность чисел в и 23 равна 14 | в – 23 = 14 |

**7-й конкурс «Стихи про математику» (домашнее задание)**

Эпиграф

«Нельзя быть настоящим математиком, не будучи немного поэтом».

Вейерштрассе

Представитель из каждой команды выходит и рассказывает стих про математику.

**8-й конкурс «Загадки для противника»**

Каждая команда задает по очереди загадку, другая отгадывает. Если нет, то переходит вопрос другой команде. Загадки не должны повторятся. За правильный ответ 1 балл.

**9-й конкурс «Кроссворд. Математика»**

1. Некоторое число
2. То, что надо знать наизусть.
3. Геометрическая фигура.
4. Арифметическое действие.
5. Единица измерения длины.
6. Равенство, содержащее неизвестную величину.
7. Геометрическая фигура, обозначаемая одной буквой.
8. Математический инструмент.
9. Геометрическая фигура, у которой все углы прямые.
10. Деления на измерительных приборах

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | М | И | Л | Л | И | О | Н |  | | | |
| П | Р | А | В | И | Л | О |  | | | | | |
|  | | Т | Р | Е | У | Г | О | Л | Ь | Н | И | К |
|  | Д | Е | Л | Е | Н | И | Е |  | | | | |
|  | | М | Е | Т | Р |  | | | | | | |
| У | Р | А | В | Н | Е | Н | И | Е |  | | | |
|  |  | Т | О | Ч | К | А |  | | | | | |
|  | Ц | И | Р | К | У | Л | Ь |  | | | | |
|  | | К | В | А | Д | Р | Т |  | | | | |
| Ш | К | А | Л | А |  | | | | | | | |

**Итог урока:**

В конце урока подсчитать количество баллов у каждого обучающегося и выставить оценки. Конечно, это необычный урок и неудовлетворительных оценок быть не должно. Итоги игры подводятся сразу после её окончания. Активным и успешным обучающимся выставляются отличные и хорошие оценки в журнал. На этом уроке плохих оценок не бывает и обучающихся надо поощрить только оценками “4” и “5”.









