***Внеклассное мероприятие по математике для 9 класса:***

***«Математический калейдоскоп»***

Подготовила и провела учитель математики МОУ ЦО № 49 Крупкина О.И.

*Предмет математики настолько* *серьезен,*

*что полезно не упускать* *случая*

*сделать его немного* *занимательным.*

Б. Паскаль

**Цели:**

* Мотивация познавательной деятельности, развитие сообразительности, любознательности,  логического и творческого мышления.
* повысить уровень математического развития обучающихся и расширить их кругозор; углубить представление обучающихся об использовании сведений из математики в повседневной жизни.
* Развитие и укрепление интереса  к математике, содействие развития культуры коллективного труда, формирование доброжелательных и дружеских отношений.

**Задачи:**

* Заинтересовать детей, используя мультимедийную презентацию, красочный рассказ.
* Активизировать мыслительную деятельность учащихся; развивать и поддерживать творческий взлет.

*Оборудование: мультимедиа, интерактивная доска; раздаточный материал, дипломы для награждения.*

**Краткое описание ресурса:**

В основу сценария игры «Математический калейдоскоп» положены фрагменты творческих проектов учащихся в рамках «Праздника знаний», который ежегодно проходит в нашем Центре образования. Своими интересными работами в разных жанрах (эссе, стихи, рисунки, модели, рекламы математических понятий, презентации) ребята опровергают известный тезис о том, что математика наука скучная.

**ХОД ИГРЫ:**

В игре участвуют четыре команды по 5 человек, которые выбираются путем жеребьевки. Участники игры придумывают название команды и свой девиз, пока происходит дальнейшая подготовка к игре.

Определяется жюри. Остальные учащиеся зрители и болельщики.

Командам предлагаются следующие конкурсы:

* «Викторина»;
* «Своя игра»;
* «Поле чудес»;
* «Подумай! Сообрази!» (кроссворды).

**Подведение итогов мероприятия:**

Награждение команд по номинациям

Какой конкурс был наиболее интересным и увлекательным для вас?

Понравилось ли вам у нас на «Празднике знаний»?

**СВОЯ ИГРА**

**Описание этапа:** данная игра – аналог телевизионной игры: «Своя игра».

Игра содержит вопросы по шести категориям: «Числа», «Страницы истории», «Геометрические фигуры», «Единицы измерения», «Задачи и уравнения», «Всякая всячина», каждый стоимостью от10 до 100 баллов. Слайды с вопросами чередуются со слайдами, которые демонстрируют правильный ответ. К кнопочкам «Кот в мешке» применены звуковые эффекты. По истечении времени, отведенного на вопрос, на экране появляется надпись о том, что осталось 10 секунд и звуковой сигнал.

Правилами игры предусмотрено:

1. На каждый вопрос отводится 1 минута.
2. Отвечает команда, поднявшая руку первой.
3. При правильном ответе отвечающей команде прибавляются баллы, равные стоимости вопроса.
4. При неправильном ответе – баллы вычитаются, а на вопрос могут отвечать другие команды.
5. Следующий вопрос выбирает правильно ответившая команда.
6. При отсутствии правильного ответа вопрос выбирает та же команда.
7. При выборе «кота в мешке» все команды пишут ответы на листок и по истечении времени сдают ответы, которые озвучиваются. За правильный ответ команде прибавляются баллы, равные стоимости вопроса, при неправильном ответе – баллы вычитаются.
8. По окончании игры подводятся итоги, и определяется победитель.

**Рекомендации**

Награды можно вручать какие угодно, в зависимости от того какими средствами вы располагаете. Как один из вариантов можно предложить:

– игрокам, набравшим наименьшее количество баллов, подарить утешительный приз на ваше усмотрение, возможно, что-то шуточное;

– команде, занявшей 3 - е место выставляется оценка «5» в журнал по алгебре или геометрии (выбор за игроками);

– команде, занявшей 2 - е место выставляются оценки «5» по каждому из предметов;

– победителям игры достается «суперприз» (отметки «5» и сладкий приз или приз на ваше усмотрение).

Ведущего игры можно выбрать среди ответственных старшеклассников. Он не должен заранее разглашать известные ему вопросы (изучить, которые ему необходимо).

Также необходимо создать счётную комиссию из двух-трёх человек. Счётная комиссия должна следить за тем, какая команда первой подняла руку, чтобы ответить на вопрос. Ещё в обязанности счетной комиссии должны входить подсчёт баллов, набранных каждой командой и озвучивание промежуточных результатов.

Данное мероприятие можно провести в параллели 9-х классов, либо как общешкольное мероприятие для старшеклассников в декаду математики. Удачнее игра проходит, если аудитория зрителей небольшая 20-30 человек.

**Заключительный этап:** счётная комиссия объявляет итоги игры, награждает победителей.

**Приложения**

1. Литература

* Газета «Математика»
* Энциклопедический словарь юного математика;
* Труднев В. П. «Считай, смекай, отгадывай»;
* Минковский В. Л. «За страницами учебника математики»;

2. Презентация игры.