**Методическое сопровождение.**

*Внеклассное мероприятие «Математический бой»*

*разработано для учащихся 7-8 классов и их родителей*

*учителем МОУ лицея №6 г. Тамбова Елисеевой Л.В.*

**Цели и задачи:**

* формирование детского кругозора, расширение мировоззрения;
* формирование любви к предмету математика;
* формирование сплочённого детского коллектива;
* формирование духа соперничества, состязания, чувства переживания за своих одноклассников;
* развитие умения быстро и чётко формулировать собственное мнение, слушать и дополнять ответ соперника, контролировать своё рабочее время;
* приобщение родителей к совместной деятельности с учителями и детьми, к активному участию в работе лицея.

**Оборудование:**

Два рабочих места для команд (листы чистой бумаги, канцтовары, маркеры, макеты геометрических фигур, клей), мультимедийное оборудование, призы для победителей.

**Ход игры.**

Учащиеся и их родители формируют две команды по 6 человек в каждой, выбирают капитанов команд. Выбирают себе название и девиз. Остальные дети и родители – болельщики. Проводятся инструктажи. Правильные ответы будут оцениваться не баллами, а геометрическими фигурами (треугольник, квадрат, круг и т.д.), которые ведущий будет выдавать командам после каждого верного ответа.

*Инструктаж капитанов:*

- каждый правильный ответ на вопрос приносит команде 1 балл (фигура); задания творческого характера на усмотрение ведущего оцениваются от 1 до 3 баллов (фигур);

- право ответа на вопрос есть только у капитана или у того человека, которого он назначает;

- за выкрики ответа с команды снимается штрафное очко (фигура);

- по просьбе капитана в команде можно произвести замену игрока (*если причина уважительная*).

*Инструктаж болельщиков:*

-болельщики внимательно следят за ходом игры и поддерживают свою команду;

- в том случае, когда обе команды не дадут верный ответ на вопрос, его могут дать болельщики и очко (фигура) будет засчитано той команде, за которую они болеют;

- в случае нарушения дисциплины болельщиками, с команды, за которую они болеют, будет снято штрафное очко (фигура).

Команды и зрителей знакомят с ходом викторины:

1. Разминка. Командам будут предложены вопросы, на которые необходимо отвечать поочерёдно, время на обсуждение 1 минута, в случае пропуска или неправильного ответа, команда соперников может заработать себе дополнительное очко (фигуру).

2. Кто быстрее. Командам предлагаются нестандартные математические выражения, которые нужно упростить. Время на обдумывание 5 минут. Каждый правильный ответ оценивается баллом (фигурой).

*В это время проводится игра со зрителями*. Зрители (болельщики) вспоминают имена великих математиков и те открытия, которые с ними связаны. Чёткие, полные ответы позволяют зрителям зарабатывать очки (фигуры), которые, в последствии, они могут отдать своей команде.

3.Самый умный. Командам предлагаются задания на формулы сокращённого умножения. Некоторые элементы в заданиях зашифрованы. Необходимо угадать эти элементы. Время на обдумывание 5 минут.

*Продолжается игра со зрителями.*

4.Музыкальный турнир. Командам необходимо поочерёдно пропеть фрагмент песни, в которой есть слова, связанные с математикой. Время на обдумывание 1 минута. Выигрывает та команда, которая вспомнит больше таких песен. Если команда через 1 минуту не даёт никакого ответа, автоматически побеждает команда соперников.

5.Очумелые ручки. Из всех фигур, что заработали команды во время боя, необходимо составить математическую аппликацию на тему: «Портрет нашего капитана». Если не хватит фигур, то 5 элементов можно дорисовать маркером. Время на работу 10 минут. Выигрывает та команда, у которой на аппликации окажется больше геометрических фигур *( если маркером нарисованы геометрические фигуры, то их тоже можно учитывать).*

*В это время проводится игра со зрителями.* Зрителям предлагается составить эссе на тему «Почему я люблю математику». Каждый свою мысль должен сформулировать одним предложением. Первому зрителю, сидящему с краю, дают лист бумаги, на котором он пишет своё предложение по данной теме. Затем он закручивает лист на один оборот, чтобы не видно было, что он написал, передаёт соседу. Сосед делает тоже самое. Так продолжается до тех пор, пока все не выскажут своё мнение по данной теме. Последний зритель отдаёт эссе ведущему, который вслух зачитывает, что получилось.

6.Подведение итогов. Команда победителей награждается грамотами и сладкими призами. *Желательно ведущему сделать так, чтобы получилась ничья.*

Время на данное мероприятие – 1 час. Временные промежутки каждого этапа зафиксировать сложно, ведь когда люди творят – этот процесс непредсказуем. В конкурсных заданиях творческого характера, если участники не успевают, время добавляется на усмотрение ведущего.

**Литература.**

Гончарова Л.В. Предметные недели в школе. Математика.- Волгоград: Учитель, 2004*.(картинка, используемая в шаблоне, отсканирована с данной книги)*

**Ресурсы.**

<http://www.gifpark.ru/PEO.htm> - ладонь

<http://smiles.33b.ru/smile.85332.html> - кубик-рубик,   
 <http://smiles.33b.ru/smile.98034.html> - кольца вращающиеся  
 <http://smiles.33b.ru/smile.79501.html> - треугольники вращающиеся

<http://smiles.33b.ru/smile.bereich0_145_510.html> ,

<http://smiles.33b.ru/smile.bereich0_145_390.html> - кубики вращающиеся

<http://www.dopinfo.net/pictures_1/children_pictures/children06.php> - анимация на слайде №22

<http://www.dobrieskazki.ru/> - анимация на слайде №2

<http://smiles.33b.ru/smile.bereich102_0.html> - анимация на слайде №25

<http://www.gifpark.ru/SML.htm> - смайлики

<http://smiles.33b.ru/smile.bereich107_0.html>, <http://smiles.33b.ru/smile.bereich148_0.html> - анимация на слайде 23

<http://www.gifpark.ru/PEO.htm> - картинки на слайде №3, №5, №25

<http://www.coollady.ru/index.php?name=Pages&op=page&pid=1948> - картинка на слайде №1

<http://www.gifpark.ru/index.html> - праздничные анимации

Фото учёных:

<http://www.rulex.ru/01110024.htm>

<http://persona.rin.ru/view/f/0/26861/pifagor-samosskij>