

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА НОВОСИБИРСКА
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 216»**

**Методическая разработка математической игры
«Космонавтика» по теме: «Решение логических задач и
головоломок» для 1-2 класса**

Составитель: Каширина А.А.
учитель математики

Пояснительная записка

Игровая деятельность является эффективным видом внеурочной работы со школьниками. Игра способствует развитию творческих способностей и даёт возможность обучающимся проявить себя на занятиях.

Применение игровых программ на занятиях эффективно влияет на интеллектуальное, эмоциональное развитие детей, формирование и закрепление у них полученных знаний и навыков. Помимо знаний, обучающиеся получают ряд положительных эмоций и ценный опыт работы в команде.

Данная методическая разработка представляет собой мероприятие, которое проводится с целью проверки у обучающихся, посещающих КВД «Прикладная математика», способности к решению простых логических задач, головоломок и нестандартных и вычислительных заданий.

Игра проводится в виде настольной игры, где при выпадении фишки на определенную клетку, школьник получает карточку с заданием.

Цель: контроль усвоения и закрепление умений решать нестандартные задачи, которые не встречаются в школьной программе.

Задачи:

- закрепить вычислительные навыки;
- совершенствовать навыки устного счёта;
- развивать внимание, усидчивость, наблюдательность;
- научить понимать условие задачи;
- прививать интерес к предмету, стремление к взаимопомощи.

Планируемые результаты:

предметные:

- умение решать головоломки;
- решать различные логические задачи;
- понимать алгоритм решения нестандартных задач;
- анализировать выполнение задания.

личностные:

- положительное отношение к кружку «Прикладная математика»;

- соблюдение основных норм поведения;
- интерес к учебному труду.

регулятивные:

- оценивать результат своих действий;
- адекватно воспринимать оценку своей работы учителем;
- соблюдать очередь в ходе игры.

коммуникативные:

- умение вести диалог с учителем и сверстниками;
- умение грамотно комментировать ход решения;
- умение работать в команде.

познавательные:

- понимать заданный вопрос, уметь отвечать на него в устной форме;
- понимать условие задачи;
- проводить аналогии между предложенными заданиями.

Оборудование: нарисованное поле игры, карточки с заданиями, фишки, кости.

Ход игры:

1. Организация игры.

Подготавливаем общее рабочее место, создаем комфортную обстановку в классе, мотивируем детей на продуктивную работу на занятии.

- Здравствуйте ребята! Сегодня мы отправляемся в путешествие в страну Космонавтика, я для вас подготовила фишки, с помощью которых мы будем путешествовать, кости, которые будут направлять нас и карту, по которой мы будем путешествовать.

2. Целеполагание и мотивация.

- Объясняю правила игры: сначала мы с помощью жеребья определяем порядок хода, затем размещаем фишки на старте. Первый бросает кости и делает определенное количество шагов. На карте есть телепортирующие поля и звездочки, в которых таятся задания. Если вы попадаете на звездочку, то вам необходимо

выполнить задание. Задания там спрятаны разнообразные – от вычислительных примеров до сложнейших задач-головоломок.

Школьники играют в настольную игру, выполняют задания, учитель контролирует ход игры и выполнение заданий. Игра заканчивается, когда один из игроков доходит до финиша.

4. Подведение итогов

Рефлексия.

Скажите, ребята, понравилась вам игра? Сложные были задания? Скажите какое задание запомнилось вам больше всего?

Материалы:



