

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

Методическая разработка математической игры
«Веселая математика»
для 3-4 классов

Составитель: Руппель В. Ю.
учитель математики

г. Новосибирск

1. Пояснительная записка

Интеллектуальные и интерактивные игры являются достаточно эффективными видами внеаудиторной работы со школьниками.

Игра вызывает интерес и активность обучающихся и даёт им возможность проявить себя в увлекательной для них деятельности, способствует более быстрому и прочному запоминанию изучаемого материала. Знание материала является обязательным условием активного участия в игре, а иногда – обязательным условием выигрыша. Игра даёт возможность не только совершенствоваться, но и приобретать новые знания, так как стремление выиграть заставляет думать, вспоминать уже пройденное и запоминать всё новое.

Данная методическая разработка представляет собой математическую игру, которая проводится с целью контроля знаний учащихся 3-4 классов, посещающих курс внеурочной деятельности «Прикладная математика». Задания игры разработаны на основе тем, которые были изучены в рамках данного курса в первом полугодии.

Игра состоит из четырех раундов, каждый из которых содержит в себе вопросы по следующим темам:

- единицы измерения;
- задачи на логику;
- геометрические задачи;
- ребусы.

2. Этапы подготовки и проведения математической игры «Веселая математика»

Цели игры:

обучающая: расширение кругозора учеников, активизация интеллектуальной деятельности через использование формы игры.

развивающая: формирование умений обдумывать и принимать решения, развитие мышления, памяти, эрудиции.

воспитательная: развитие познавательного интереса, воспитание культуры общения.

Задачи игры:

- повторение и обобщение полученных ранее знаний.
- формирование общеучебных и общекультурных навыков работы с информацией.

3. Организация подготовки к игре.

В игре могут принимать участие учащиеся 3-4 классов. Ученики делятся на 2 команды с помощью жребия. Игра состоит из четырех этапов. На первом этапе 4 вопроса, на втором, третьем и четвертом этапах - 5 вопросов. Право давать ответ на вопросы каждого этапа получает команда, которая быстрее определилась с ответом и подняла руку. В случае, если команда ошиблась, ход переходит другой команде. За каждый правильный ответ команда получает 1 часть от общего пазла. В течении игры каждая команда собирает пазл. Побеждает та команда, которая собрала наибольшее количество частей от общего пазла.

Время проведения игры: 40 минут.

Материальное обеспечение занятия:

- персональный компьютер
- мультимедиапроектор
- презентация «Веселая математика» в программе Microsoft Office

PowerPoint.

4. Сценарий проведения математической игры «Веселая математика»

-Ребята, рада приветствовать вас на игре «ВЕСЁЛАЯ МАТЕМАТИКА». Сегодня мы с вами подводим итоги наших занятий за первую и вторую четверти. Сделаем мы это в форме игры-соревнования между командами.

Сегодня на занятии

Затеи, и задачи,

Игры, шутки – всё для вас!

Пожелаем всем удачи!

За работу, в добрый час!

-Наша игра будет состоять из 4-х этапов. За прохождение каждого этапа вы будете получать часть общего пазла. Та команда, которая соберет наибольшее количество частей пазла и сможет собрать фрагмент общей картины, станет победителем.

-Сейчас мы разделим вас на 2 команды, для этого вытянем жребий.

-Команды определены, теперь каждой команде в течении двух минут нужно придумать название, записать его на табличках и далее представить свою команду.

Представление команд.

-Отлично, а теперь переходим к первому этапу «Измеренные единицы» («Единицы измерений»).

-Команда, которая первой поднимет руку - дает ответ. В случае неверного ответа, дается шанс другой команде.

1 этап «Измерительные единицы» (слайды 2 – 10)

1. В какой строке записаны только единицы измерения длины?

а) см, мм, дм, кг

б) км, м, мм, см

в) дм, км, мм, см²

г) кг, т, км, мм

Ответ: б) км, м, мм, см

2. Какой знак нужно вписать, чтобы получилось правильное выражение
3 часа 3 минут ... 145 минут?

а) равно

б) больше

в) меньше

Ответ: Б) больше

3. Какая запись верна?

а) 9м 4см = 94см;

б) 9т 4кг = 904кг;

в) 9ц 4 кг = 9004 кг;

г) 9дм 4см = 94 см;

Ответ: г) 9дм 4см = 9•10см+4см=94 см

4. В каком ряду величины расположены в порядке убывания?

а) 30000м; 3020м; 3км 2м; 203м

б) 30000м; 203м; 3км 2м; 3020м

в) 3км 2м; 203м, 30000м, 3020м

г) 203м; 3020м; 3км 2м; 30000м

Ответ: а) 30000м; 3020м; 3км 2м; 203м

2 этап «Задачи-удачи» (слайды 11 – 21)

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

Ответ: 9 кг

2. Лестница состоит из 7 ступенек. Какая ступенька находится на середине?

Ответ: четвёртая

3. В комнате 4 угла. В каждом углу сидела кошка, напротив каждой кошки – 3 кошки. Сколько кошек находилось в комнате?

Ответ: четыре

4. Два товарища шли в школу во вторую смену. Они встретили трех товарищей- учащихся первой смены. Сколько всех товарищей шло в школу?

Ответ: В школу шло 2 ученика, а трое шли им навстречу из школы

5. На новогодней елке дети спросили Деда Мороза, сколько ему лет. «А вот отгадайте сами: если утроить наименьшее четырехзначное число и из полученного произведения вычесть 977, то полученное число будет ответом на ваш вопрос». Сколько же лет исполнилось Дед Морозу?

Ответ: Деду Морозу исполнилось 2023 года

3 этап «Геометрическое комбо» (слайды 22 – 30)

1. Какой участок имеет большую ограду: прямоугольный со сторонами 5 м и 6 м? или квадратный со стороной 6 м?

Ответ: Больше участок будет квадратный,

т. к. у квадрата все стороны имеют равные стороны. У квадрата таких стороны 4. Формула периметра квадрата: $P = 4 \times a$, $a = 6$ см. $P = 4 \times 6 = 24$ см.

2. Сумма длин сторон квадрата 40 см. Чему равна длина каждой его стороны?

Ответ: длина каждой стороны квадрата равна 10 см

3. Из десяти кусочков соберите круг.

Каждой команде раздаются заранее подготовленные заготовки.

4. Посчитайте, сколько квадратов изображено на рисунке 1.

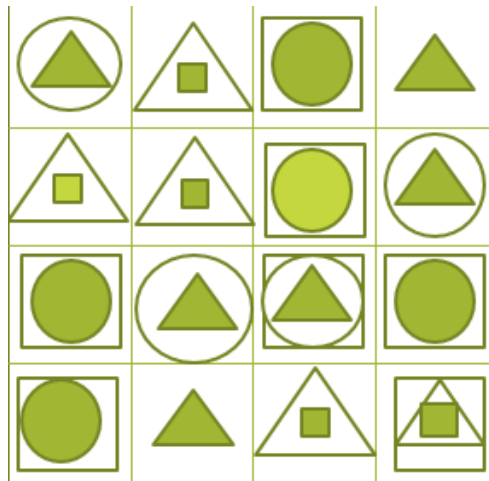
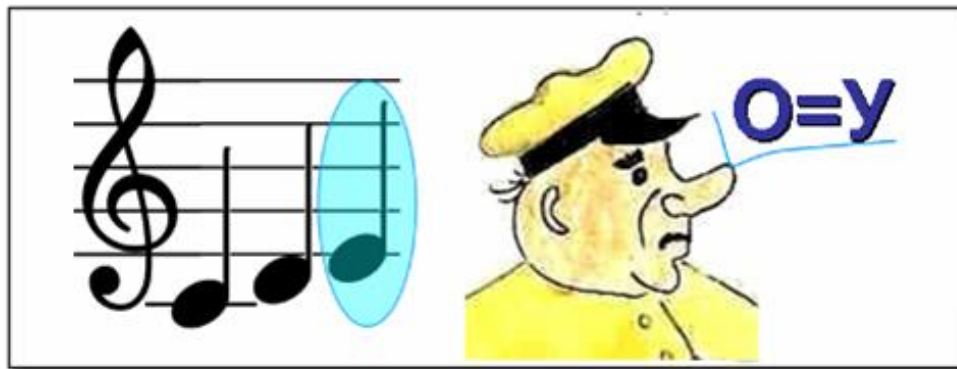


Рисунок 1

5. Какую геометрическую фигуру носят на голове мужчины?

Ответ: цилиндр

4 этап «Рэмбусы» (слайды 31 – 41)



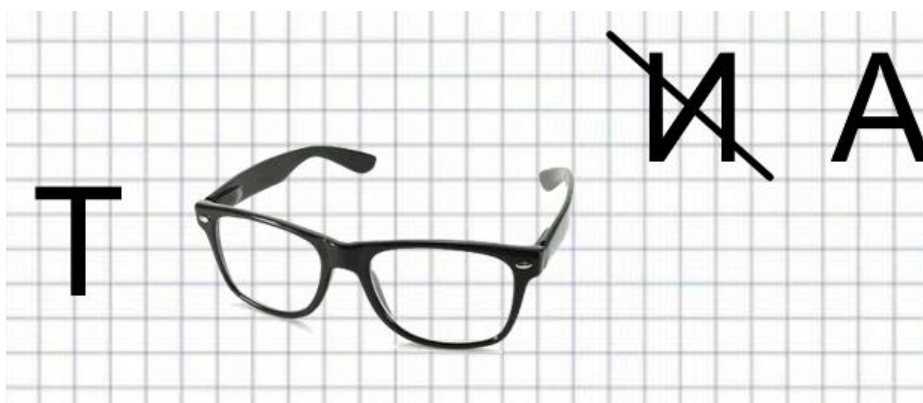
Ответ: минус



Ответ: отрезок



Ответ: линейка



Ответ: точка



Ответ: уравнение

Подведение итогов (слайды 42-43)

Побеждает команда, которая собрала наибольшее количество пазлов.