**« Конкурс геометров »**

**( игровая форма опроса темы «Аксиомы стереометрии»)**

**Цели:**

повторить и систематизировать изучаемый материал, с учетом дифференциации скорректировать знания детей по этой теме.

**Задачи:**

создание условий для развития речи, логического мышления, самостоятельности, способности к самоконтролю;

воспитание интереса к предмету, чувство взаимопомощи.

**Планируемые результаты:**

***Личностные результаты***

* готовность и способность обучающихся к саморазвитию;
* самооценка на основе критериев успешности учебной деятельности;
* сформировать навык сотрудничества в коллективе (группе).

***Метапредметные результаты***

познавательные

* умение применять правила и пользоваться инструкциями;
* умение ориентироваться в разнообразии способов решения;
* умение использовать знаково-символические средства .

регулятивные

* умение сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
* умение вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта сделанных ошибок.

коммуникативные

* умение адекватно использовать речевые средства для аргументации своей позиции;
* умение работать совместно в атмосфере сотрудничества.

**Тип урока:** урок повторения и систематизации знаний, умений и навыков учащихся.

**Оборудование:**

индивидуальные карточки,

тренажеры,

набор карточек игры «Конкурс геометров»

компьютеры,

интерактивная доска.

Подготовить задания (3-4 рисунка). Разбить обучающихся на команды. Выбрать капитанов. Назвать команды. Предложить рисунки с аксиомами, которые отображаются на мониторах ноутбуков.

**Задание:**

1. Установить, иллюстрацией какой аксиомы является каждый рисунок?
2. Каких элементов на каждом из них недостаёт?
3. Дорисовать нужный элемент?
4. Сформулировать соответствующую аксиому.

Для ответа вызываются участники поочерёдно из каждой команды капитанами других команд. Капитанов вызывать может только сам учитель.

Участник ответивший правильно, приносит команде «5» очков, с недочётами «4» или «3». Не сумевший разобраться в рисунке или неправильно сформулировавший аксиому лишает команду «3» очков. Игрок той же команды, внёсший в ответ товарища дополнения приносит команде «1» очко.

Во время игры соблюдается дисциплина! За подсказку или выкрики с места у команды снимается «2» очка!

После того, как все задания выполнены, все аксиомы повторены, подводятся итоги. Командам выставляется другое задание:

1. Сформулировать одну из аксиом.
2. Выполнить на доске к ней рисунок.
3. Объяснить его.

Отвечают по 2-3 участника от каждой команды. Правильность ответов оценивается в баллах учителем, а в конце определяется команда – победитель.

Участники должны быть активны на протяжении всей игры иначе учитель снимает балл.

В журнал ставятся отметки победившим и особо активным игрокам.