**Дидактическая игра по математике «Мультстудия»,**

**для учащихся 6 класса по теме «Координатная плоскость». "**

 **Бутакова Галина Николаевна, учитель математики**

**МБОУ «Булыкская средняя общеобразовательная школа»**

***Пояснительная записка.***

*«Игра – это искра, зажигающая огонек*

*пытливости и любознательности.»*

*В.А. Сухомлинский*

 Мир сегодня меняется так быстро, что простое накопление информации становится малоэффективным. Необходимо уделять особое внимание, творческому развитию учащихся, предлагая им проблемные вопросы, заставляющие активно работать мысль.

 Включая в урок игровые моменты, процесс обучения становится более интересным и занимательным, у детей создаётся рабочее настроение.

 Использование игровых ситуаций на уроке даёт возможность учащимся овладеть математикой “легко и счастливо”. Игра помогает использовать все возможности для того, чтобы дети учились с интересом, испытали и осознали все стороны математики.

 К изучению темы “Координатная плоскость” можно подойти творчески, по данным координатам точек можно нарисовать знакомого героя мультфильмов. Такое задания увлекает детей, заинтересовывает, и многие сами затем с удовольствием составляют рисунки по координатам. Эта творческая работа носит и воспитательный характер.

 Дидактическая игра «Мультстудия » направлена на коллективную, целенаправленную учебную деятельность. В ней каждый участник, и команда в целом, объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на радостный финал.

**Цель** применения игровой ситуаций состоит в том, чтобы соединить игровые и учебные мотивы, сделать незаметным переход от первоначального “хочу играть” к постепенному желанию “хочу познать”.

**Задачи:**

* Обобщение знаний по тема «Координатная плоскость» , их практическое применение.
* активизировать познавательную деятельность учащихся;
* научить детей переносить знания и умения в новую, нестандартную ситуацию.

**План:**

1. Организационный момент , создание проблемной ситуации.
2. Рисование по координатам в координатной плоскости.
3. Подведение итогов- художественная галерея.

**Участники:**

* Ведущий – учитель
* Участники-ученики 6 класса

**Оборудование:**

1. Компьютер, мультимедийный проектор, экран
2. Презентация Microsoft PowerPoint ([**приложение 1**](http://festival.1september.ru/articles/537912/pril1.ppt))

**Оборудование для рисования**

* Простые карандаши
* Угольники
* Ластик
* Цветные карандаши, фломастеры, краски
* Миллиметровая бумага, или листы тетрадные в клетку
* Карточки с координатами

**Содержание игры :**

 Просматривается начало презентации, где видно, что создалась проблемная ситуация- « Дети попали в мультипликационную студию, где нет ни одного художника». Под угрозой, не созданные новые мультфильмы. Дети обнаружили, что рисунки закодированы координатами. Они взялись восстановить рисунки. Если на координатной плоскости каждую точку последовательно соединить с предыдущей отрезком, то в результате получиться определённый рисунок. Далее на слайдах и на карточках предлагаются координаты точек, по которым можно нарисовать персонажей героев. Учитель предлагает выбрать героя для рисования. Примеры карточек с заданиями представлены в презентации.

Ребятам эта игра очень нравиться. Можно предложить обратное задание: нарисовать самим любой рисунок и записать координаты вершин.

 Подведение итогов можно провести, устроив картинную галерею, и коллективно обсудить результаты

**Методические рекомендации :**

 Так как цели игры определены, то учителю следует определить количество играющих , в зависимости от наполняемости класса, на какое время рассчитана игра, и в какое время она будет проводиться.

 Предлагая задания учитывает индивидуальность и способности учащегося. Там где много координат, предложить сильным ученикам. В ходе игры дети будут стремиться выполнить свой индивидуальный рисунок, а учитель должен выступить в роли консультанта, помощника. В заключении отметить лучшие моменты игры, недочёты, результат усвоение знаний, оценки, замечание по нарушению дисциплины. Лучше выставить рисунки вместе оценить их.

**Литература**

1. Васильев В. Г. и др. Математические соревнования. – М., : Наука, 1974. В. А. Гусев.и др. Внеклассная работа по математике в 6-8 классах.- М.: Просвещение, 1984
2. Дидактические игры на уроках математики в классах с недостаточным уровнем подготовки / Сост. И. В. Косолапова, В. П. Краснощёкова и др. – Пермь, 1995.
3. Коваленко В. Г. Дидактические игры на уроках математики. – М.,: Просвещение, 1990.