

10.

Выполнение творческих заданий создает положительные эмоции у школьников – это мощный инструмент их обучения и воспитания. Ребята делают с удовольствием такие задания как составление задачи – сказки, составление рассказа по графику, подобрать занимательную задачу, сделать к ней рисунок, составить математический кроссворд.

Большой интерес у ребят вызывают игры «математическое домино», «математическое лото».

В математическое домино играем с ребятами в 8 классе при закреплении темы «Применение теоремы Виета к решению квадратных уравнений» Игра проводится в форме соревнования.

Класс делится на 4 команды. Каждая команда получает карточки математического домино, которое нужно собрать по принципу обычного домино: на каждой последующей карточке содержится ответ уравнения, написанного на предыдущей карточке. Первая карточка содержит слово «Начало». На последней слово «Конец». После того, как цепочка собрана, учитель переворачивает карточки, и при правильном решении на обратной стороне можно прочитать высказывания известных людей. На этом наборе карточек высказывания Н.Е. Жуковского: « В математике есть своя красота, как в живописи и поэзии».

Математическое лото может быть разных видов: индивидуальное – это когда выполнив задание, записанное на карте лото, ученик находит полученный ответ на маленькой карточке и накладывает ее на соответствующую клетку на карте лото. Учитель, переворачивая эти карточки, получает (при верном решении), правильно собранную картинку.

2ой вид математического лото – это игра в командах.

В классе 4 команды, каждая получает сетку-таблицу для математического лото и таблицу заданий. Учитель вытаскивает из коробки номер лото, называет его ученикам. Ученики, если находят этот номер в сетке-таблице, выполняют его и выписывают ответ. Учитель называет следующий номер. Если команда не успевает за ведущим, один или два ученика заканчивают решение, а остальные переключаются на следующее задание. Игра продолжается до тех пор, пока у кого-нибудь не будет заполнена горизонталь или вертикаль. Когда наступает такой момент, команда поднимает свой номер. Игра останавливается. Капитан команды читает номера ячеек заполненной строкой.