

13.

Итак: кросс-опрос в 6 классе

Кросс-опрос 1

(1 мин в конце урока)

1. Числа, расположенные правее нуля
[Положительные]
2. Число, не являющееся ни простым, ни составным
[Единица]
3. Число, которому соответствует точка на координатной прямой
[Координата]
4. Прямые на плоскости, имеющие одну общую точку
[Пересекающиеся]
5. Инструмент для построения окружностей в тетради
[Циркуль]
6. Из двух чисел координатной прямой больше то число, которое расположено...
[Правее]
7. Скорость, умноженная на время [Расстояние]
8. Результат деления [Частное]
9. Натуральное число, имеющее более двух делителей
[Составное]
10. Выражение, находящееся над дробной чертой
[Числитель]
11. Сотая часть числа [Процент]
12. Инструмент для измерения и построения отрезков в тетради
[Линейка]
13. Прямые, пересекающиеся под прямым углом
[Перпендикулярные]
14. Результат сложения [Сумма]
15. Расстояние, деленное на время [Скорость]

Игровые приёмы, использующие программный материал и дидактические игры вызывают у школьников активизацию умственной деятельности, способствуют возникновению внутренних мотивов учения, делают восприятие более эмоциональным, творческим положительно влияют на повышения качества знаний, умений и навыков учащихся, на развитие умственной деятельности.

В 5^x-6^x классах дидактическая игра должна занимать 25-30% уроков, в 7^x-9^x класса – менее 25% и должна сопутствовать обучению.

Закончить выступление хочу словами К.Д. Ушинского «Сделать учебную работу возможно интересной для ребёнка и не превратить эту работу в забаву – одна из труднейших и важнейших задач дидактики».