**План урока математики в 5 классе «Умножение и деление натуральных чисел с остатком»**

«Предмет: математика,5 класс.

Преподаватель: Бадертдинова В.Г.

Тема: Обобщающий урок по теме «Умножение и деление натуральных чисел с остатком» игра «Отгадай ключевое слово»

Тип рока: повторительно-обобщающий урок.

Цель урока: Обобщить знания на умножение и деление натуральных чисел с остатком.

Задачи: Выделить наиболее общие и существенные понятия, законы и закономерности для формирования знаний, умений и навыков;

Установить причинно - следственные связи и отношения между важнейшими явлениями, процессами для развития самостоятельности в учебной деятельности, формирование навыков быстрого счет.

Оценить успешность усвоения учебного материала.

Учебник :Виленкин, Н. Я.Математика, учебник для 5 класса общеобразовательных учреждений,/ В. И. Виленкин, В. И. Жохов, А.С.Чесноков,С.И.Шварцбурд-1 6-е издание, мнемозина,2005. -83С.

Материальное обеспечение: маршрутные листы, алфавит, листы с ответами.

Межпредметная связь: исторические факты при объяснении ключевых слов.

Ход урока:

1. Актуализация.

Назовите компоненты действий:

1)25\*3=75, ( 25- множитель, 3- множитель, 75- произведение)

2) 48:3=16 (48-делимое, 3- делитель.16- частное)

3)29:7=3(ост. 2)

Какие свойства здесь вы видите?

a\*b=b\*a- переместительное свойство

a\*(b\*c)=(a\*b)\*c- сочетательное свойство

1\*n=n

0\*n=n Придумайте задачу на любое свойство, представленное перед вами.

Устный счет:

а) ((90-16):2+23):5

б)((50+19)63 +47):5

в) ((42+26):2-16)\*3

г)((60-22):2+46):5

д) ((70-19):3+13)\*5

2. Организационный момент игры.

Класс делится на три команды. Каждой команде дается «маршрутный лист»- лист с заданиями. В каждом листе -11 заданий. Команды решают свои задания, записывают ответы. Затем числа, получившиеся в ответах, заменяют буквами. Для этого командам дается алфавит с пронумерованными буквами от 1 до 33, т.е. каждой букве будет подставлено в соответствие число. Расположение букв ключевого слова в маршрутном листе не по порядку, поэтому командам выдается само ключевое слово.

1. Игра.

Каждая команда должна составить ключевое слово, имеющее отношение к математике.

4. Итог урока. В конце игры объясняется значение каждого слова. Побеждает та команда, которая раньше других составит верное ключевое слово и получает оценку «5», следующая команда «4», самая последняя «3»

Ключевое слово команды №1 Гарпедонапт – В жарком Египте успешно вести земледелие можно было только на землях, расположенных вблизи Нила. Весной, во время паводка, Нил широко развивался и покрывал поля своим плодородным илом. И лишь на удобренных этим илом полях египтяне могли получать урожаи ячменя, полбы (вид пшеницы) и других возделываемых ими культур. Поэтому расположенные вблизи Нила земли очень высоко ценились и тщательно делились между крестьянами. Нов вот в чем была незадача: поля отделялись друг от друга межами, а разлив Нила смывал каждую весну эти межи, и приходилось проводить их снова. Поэтому были особые чиновники, которые занимались межеванием земель. Посещавшие Египет греки называли их гарпедонаптами, то есть натягивателями веревок: понятно, что для проведения прямой межи надо было туго натянуть веревку. Но надо было еще знать, в каком направлении, и между какими точками следовало натягивать веревки. А для этого нужен был план полей. Так возникла наука о землемерии- геометрия (по гречески земля- «геос», измеряю- «мерио»)

Ключевое слово команды №2 Ковалевская – Софья Васильевна Ковалевская (1850- 1891) – одна из самых знаменитых женщин-математиков. Очень сложно в 19 веке было женщинам изучать математику, считалось, что наука это не женское дело. Но Ковалевская стала членом - корреспондентом Петербургской Академии наук. Она написала ряд замечательных научных работ. Одна из них удостоена премии Парижской Академии наук

Ключевое слово команды №3 Квадриллион

1 000 000 – миллион

1 000 000 000 – миллиард или биллион

1 000 000 000 000 – триллион

1 000 000 000 000 000- квадриллион

5. Домашнее задание: Составить кроссворд из математических терминов.

6.Выставление оценок.