# Технологическая карта внеклассного занятия «Своя игра»

|  |  |
| --- | --- |
| Тема занятия | **"Своя игра"** |
| Образовательные ресурсы | презентация к внеклассному мероприятию |
| Цель урока | Активизация познавательной деятельности учащихся, повышение мотивации учебной деятельности |
| Формы и методы, технологии обучения | Методы: частично-поисковый  Формы работы: групповая, фронтальная,  Технология: урок-игра |
| Основные понятия и термины | Проценты, целые числа, комбинаторика, танграм |

# Планируемые образовательные результаты

|  |  |
| --- | --- |
| Объем освоения и уровень владения компетенциями | Приобретенная компетентность |
| **Научатся**: систематизировать теоретические знания, развивать практические умения и навыки  **Получат возможность развивать** умение строить коммуникацию с другими людьми; взаимодействовать с партнерами для получения общего результата; | **учебно-познавательная компетенция:** развитие познавательной компетенции учащихся через игровую технологию. |

# Организационная структура занятия

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этапы занятия** | **Деятельность учителя** | **Деятельность ученика** | | |
|  |  | **Учебно-познавательные** | **Личностные, коммуникативные** | **Регулятивные** |
| 1. Орг. момент | Сегодня мы собрались, чтобы побольше узнать интересного и занимательного о такой серьезной науке как математика. |  | Прогнозирование, планирование деятельности | Умение слушать и вступать в диалог |
| 1. Мотивационный этап | Сегодня на уроке мы с вами будем играть в командную игру "Своя игра", но для победы в ней нам понадобятся знания по математике. Правило игры: Задача каждой команды набрать как можно больше баллов. Для этого необходимо правильно ответить на задания в игре. Задание выбирает капитан команды. Если команда не отвечает на выбранный вопрос, то право ответа переходит к другой команде. Задания выбираете поочередно. |  | Умение слушать другого | Самоопределение с целью получения наивысшего результата |
| 1. Основной этап | В игре участвуют две команды «Математики» и «Комбинаторы». Каждая команда выбрала капитанов, который берет на себя руководство своей командой, поддерживает дисциплину, организует работу над заданиями. И так, начинаем игру!  Кто первый ответит на вопрос, тот получает право выбрать задание:  –Ученик записал подряд все числа от 1 до 100. Сколько раз ему пришлось написать цифру 5. (20)   |  |  |  | | --- | --- | --- | |  | **25** | **50** | | Проценты |  |  | | Целые числа |  |  | | Комбинаторика |  |  | | Занимательная геометрия |  |  |   Раздел «Проценты»   1. Раскрасьте 10% сердечек (3) 2. Маша хочет купить ноутбук, который стоит 20500р. В этом магазине идет скидка 15%. Сколько заплатит Маша за ноутбук с учетом скидки. (17425)   Раздел «Целые числа»   1. Шмели выдерживают до -8˚С, пчелы выше этой на 2˚С. Какую температуру выдерживают пчелы? (-6) 2. 78=77+76+75+…-75-76-77=?   Раздел «Комбинаторика»   1. Сколько двузначных чисел можно записать, используя цифры 1,2,3 (цифры могут повторяться) (9) 2. Сколько у вас уроков в субботу? Сколькими способами можно составить ваше расписание в этот день? (120)   Раздел «Занимательная геометрия»   1. Сколько треугольников (9)? 2. Танграм | Структурирование знаний  Поиск и выделение необходимой информации.  Умение строить высказывания  Моделирование, рефлексия деятельности | Воспитание самостоятельности и решительности в действиях,  Чувство ответственности за выполненное решение распределяют задания между участниками команды.  Обсуждают решения.  Умение выражать свои мысли  Разрешение конфликтов  Выполняют взаимопроверку решения заданий | Самостоятельно определяют выступающего от команды.  Умение слушать и вступать в диалог  Планирование, прогнозирование деятельности |
| 1. Итог урока | Ребята, подведем итог урока. Понравилась ли вам игра? Какие задачи вас заинтересовали?  Какие у вас были затруднения? | Рефлексия деятельности | Умение выражать свои мысли |  |