**Сценарий внеклассного мероприятия по математики «Математический штурм»**

Автор: Новикова Наталья Владимировна, учитель математики МБОУ ООШИ № 22 г. Томска

**Цель**: формирование устойчивого интереса у учащихся к изучению предмета математики.

**Задачи:**

*Обучающие:*

Обучение математике через игру.

*Коррекционно-развивающие:*

Развитие внимания, памяти и мышления, смекалки.

Развитие индивидуальных творческих способностей учащихся.

*Воспитывающие:*

Воспитание чувства уважения к соперникам.

Помощь в организации разумного досуга.

Упрочение контактов среди учащихся школы на основе доброжелательных отношений, взаимовыручки и взаимопонимания.

Описание материала: игровой предметный конкурс по математике «Математический штурм» для учащихся 5-6 классов. Штурм представляет собой внеклассное мероприятие, которое может использоваться в рамках предметных недель коррекционных школ.

В конкурсе участвуют 2 команды по 5-7 человек в каждой. Предусмотрено, что все учащиеся 5-6 классов принимают участие в игре, учитывая, что в классах не много учащихся. Если получается нечетное количество игроков, то 1 ученика можно привлечь к помощи учителю, при раздаче жетонов. Игра предусматривает 5 конкурсов: «Продолжи пословицу», «Объяснялки», «Кто быстрее», «Я – художник», «Острый глаз». За каждый правильный ответ дается жетон. У какой команды жетонов окажется больше, тот и становится победителем штурма. После подведения итогов победившая команда награждается медальками «За победу», все участники игры поощряются призами. Грамоту получает самый активный(ые) игрок(и) – «Лучший игрок математического штурма», давший больше всего правильных ответов за игру. Примерное время, необходимое для проведения игры, составляет 45-60 минут.

**Оборудование**– ручки, карточки с заданиями, жетоны, медали.

**Ход мероприятия:**

Штурм математический начинаем,

Всем успехов пожелаем,

Мыслить быстро, не зевать,

Правильно всё сосчитать.

**1 конкурс «Продолжи пословицу».**

Каждой команде даются листочки с незаконченными пословицами, которые они должны продолжить. Каждая из этих пословиц содержит число.

Жить в четырех … стенах.

Ноль без … палочки.

Два сапога - … пара.

Лук от семи … недуг.

Одна голова - хорошо, а две - … лучше.

От горшка два … вершка.

Уплетать за обе … щеки.

В трех соснах … заблудился.

Век живи – век … учись.

Двое дерутся, третий … не лезь.

Палка о двух … концах.

Скупой платит … дважды.

**2 конкурс «Объяснялки».**

Каждая команда по очереди вытаскивает из коробки листочек с названием геометрической фигуры. Они должны рассказать все, что знают об этих фигурах так, чтобы команда соперников могла догадаться, о чем идет речь (определение, свойства). Название геометрической фигуры упоминать нельзя.

На листочках: квадрат, отрезок, луч, прямоугольник, окружность, круг, угол,   прямая.

**3 конкурс «Кто быстрее».**

На доске написан пример в несколько действий (по количеству игроков в команде). По команде учителя каждая команда должна быстрее решить его. Сначала выбегает первый ученик к доске и расставляет порядок действий в примере, передает эстафету 2 ученику. Следующий решает 2 действие и передает эстафету третьему, третий четвертому, пока пример не будет решен полностью. Если каким-то учеником была допущена ошибка, то следующий может его исправить и выполнить свое действие. Побеждает та команда, которая придет к ответу первой и правильно решит пример. Команды решают пример по разные стороны доски и задания соперников не видят. Пример учитель составляет по своему усмотрению. Жетон дается за каждое правильно решенное действие в примере.

1001 – 17 х 4 : 2 – (276 +177) +28 =

**4 конкурс «Я - художник».**

С закрытыми глазами нарисовать домик из геометрических фигур. Из каждой команды по 1 участнику. Команды направляют и подсказывают своему игроку.

**5 конкурс «Острый глаз».**

Из букв слова «прямоугольник» составить новые слова. Кто больше слов составит, тот и победит.

**Подведение итогов. Награждение.**

Вот закончилась игра,

Результат узнать пора

Кто же лучше всех трудился,

В математическом штурме отличился?