***ВНЕКЛАССНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ: Математическая игра «На поиски сокровищ»***

 ***ДЕЙСТВИЯ С ДЕСЯТИЧНЫМИ ДРОБЯМИ***

***(сложение, вычитание, умножение)***

# Класс: 6

 **Дидактическая цель:** обеспечить закрепление умений выполнять действия с десятичными дробями,создать условия для развития мыслительных способностей учащихся.

# Цели по содержанию:

 - **обучающие:** повторить все действия с десятичными дробями, формировать умения выполнять действия с десятичными дробями, выполнять оценку и прикидку действий с десятичными дробями;

 - **развивающие**: развивать стрессоустойчивость, оперативность мышления, умение публично мыслить, говорить, управлять эмоциями, дух товарищества и взаимовыручки развивать умения анализировать, сравнивать, обобщать, строить аналогии, делать выводы, развивать внимание;

#  - воспитательные: развивать познавательный интерес и регуляторные навыки через игровые моменты взаимоконтроля, взаимопроверки, развивать коммуникативные способности во время работы в группах, способствовать пониманию необходимости интеллектуальных усилий для успешного обучения, положительного эффекта настойчивости для достижения цели.

# Методы:

# *По источникам знаний:* практические, наглядные;

# *По степени взаимодействия учитель-ученик:* эвристическая беседа;

# *Относительно дидактических задач:* формирование умений;

# *Относительно характера познавательной деятельности:* проблемный, частично-поисковый.

# Место проведения: учебный кабинет

# Оборудование: компоненты УМК «Сферы. Математика. 5-6», мультимедиа проектор, компьютер, интерактивная доска (ИД), мяч, геометрические фигуры (для создания команд); картина острова с красочным сундуком в разрушенном замке; искусственная ветка плюща, где на 6 листочках написаны числа: 3,27; 20,5; 32,7; 0, 327; 2,05; 205. Два из них – ответы на задачи, под листиками с правильными ответами находятся рисунки кинжалов.

Этапы мероприятия

***1. «На поиски сокровищ». Организационный момент***

**Учитель.** Сегодня, когда вы заходили на нашу игру, то попали на необитаемый остров, на котором находится сундук с сокровищами. А отыскать этот сундук помогут ваши знания о десятичных дробях, взаимовыручка, дружба и находчивость. (Слайд 1)

***2. «Жеребьевка». Деление на команды***

Для деления на команды используются геометрические фигуры, на обратной стороне которых написаны примеры на действия с десятичными дробями: ученик, получивший в результате число, меньшее 1 становится участником первой команды, а учащийся, получивший число больше 1 – участником второй команды. Команды придумывают название и выбирают капитана.

0,4 + 0,27

1,5 $∙$ 0,3

2,05 – 0,2

0,05 + 0,96

0,05 + 0,9

|  |
| --- |
| 3,35 – 3,3 |

1,3 – 0,4

5,7 – 3,8

0,34 + 0,85

2,3 $∙$ 2

***3. «Проверка сил».***

**Учитель.** Команды сейчас должны обдумать, как найти сокровище. Но мы не знаем, хватит ли им для этого сил. А если они не смогут найти сокровище, то и не выберутся с этого острова.

(Командам дается задание, в котором нужно найти значение выражение. Число действий в выражении равно числу игроков в команде)

Каждый решенный правильно пример говорит о том, что в вас есть и моральная и физическая сила. Поэтому от вас зависит очень многое. Задание это и индивидуальное и общее, ведь силы должны быть в каждом из вас и в команде в целом.

Командам дается задание, в котором нужно найти значение выражение. Число действий в выражении равно числу игроков в команде.



В группах каждый учащийся выполняет по одному действию. После чего карточки и листы с работами собираются и по подготовленным шаблонам проверяются. Победителем конкурса считается команда быстрее и верно, выполнившая задание. (Слайд 2)

Пока команды выполняют свои задания, учитель проводит устный счет с мячом. Учитель вслух говорит пример и бросает мяч болельщикам. Ученик, поймавший мяч должен решить в уме этот пример, произнося ответ, возвращает мяч учителю. После этого перекидывается мяч другому ученику. Примеры не должны быть сложными.

0,2 + 7,3; 4,8 $∙$ 2; 5,4 – 2,3; 7,01 + 3,3;….

***4. «Поиски кинжала»***

Для того, что бы пройти сквозь лианы, необходим кинжал, для расчистки дороги при движении по острову. Этот кинжал спрятан под одним из листов нашего плюща. Но вы можете проверить только 2 из них. Какие? Для того, чтобы узнать, какие из листьев стоит проверить, вы должны решить задачи. Сейчас вам выдадут задачи. Всего задач 2, а это означает, что команды будут решать одинаковые задачи. На решение задач выделяется некоторое время. Право определить, какая из команд будет делать вызов, предоставляется победителю предыдущего конкурса. Другая команда, представляет оппонента, который внимательно следит за объяснением и задаёт вопросы докладчику (правила математического боя). Далее команды меняются местами для представления решения второй задачи.

Детям раздаются карточки с заданиями.

|  |
| --- |
| 1. С поля убрали свёклу за 4 дня. В первый день собрали на 0,35 *т* меньше, чем во второй, и на 0,29 *т* больше, чем в третий. В третий день собрали на 0,3 *т* меньше, чем в четвёртый. Сколько тонн свёклы собрали за четыре дня, если в первый день собрали 0,8 *т* свёклы? (№ 230, стр.34, З)2. Попугай, канарейка и щегол вместе склевали 45,6 *г* зерна. Попугай и канарейка склевали 29,9 *г*, а канарейка и щегол – 25,1 *г*. Сколько зерна склевала самая «обжорливая» птица? (№ 179, стр.63, Учебник.) |

(Слайд 3)

После того как команды выступили с защитой своих решений, ситуаций может быть две.

1. Обе команды решили по одной задаче. Тогда они под листочком лианы нашли каждый свой кинжал.
2. Одна команда проиграла. Тогда они не нашли кинжал.

**5. «Сквозь лианы»**

 В первом случае, команды выполняют 4 задания «лесенки». Во втором случае, та команда, которая не нашла свой кинжал, вынуждена пробираться сквозь лианы без его помощи, т.е. решает 5 заданий «лесенки».

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | $$∙10$$ |
|  |  |  | - 0,3 |  |
|  |  | + 0,95 |  |  |
|  | - 6,25 |  |  |  |
| $$а∙1,2$$ |  |  |  |  |

Для первой команды, *а* = 6, второй – 7, а для болельщиков – 8.

(Слайд 4)

***6. «Ура! Нашли сокровище».*** *Решение заданий с использованием элементов математической карусели (исходный рубеж)****.***

Итак, мы пришли к финальному этапу нашей игры. Команды на этом этапе увидели разрушенный замок, в котором находится сундук с сокровищами. Чтобы отыскать сундук, командам необходимо стать победителем на исходном рубеже математической карусели и получить ключ от сундука с сокровищами (№ 211 стр.31 Задачник, № 6 стр. 56 Тетрадь-тренажер).

|  |
| --- |
| х + 1,3 = 3,91 |

|  |
| --- |
| х + 2,4 = 10 |

|  |
| --- |
| х – 3,6 = 7,4 |

|  |
| --- |
| 5,8 – х = 4,2 |

|  |
| --- |
| 25 – х = 5,7 |

|  |
| --- |
| х – 12,5 = 8,6 |

|  |
| --- |
| 2,7 + х = 5,87 |

|  |
| --- |
| 9,5 + х = 36 |

|  |
| --- |
| 12,8 – х = 3,75 |

***7. «С сокровищами домой!»*** *Поведение итогов.*

(Слайд 5)

Учитель объявляет, что командой победительницей стала команда, которая первая дошла до финала. Команда награждается грамотой и сладким призом.