

## Технологическая карта внеурочного мероприятия по математике

Учитель: Теслюк Светлана Витальевна, учитель математики

Предмет математика

Классы 5-е

Игра – путешествие «Математический поезд»

Цель: повышение интереса к предмету в игровой соревновательной форме.

Учебные задачи направленные на развитие учащихся:

Предметные:

- знаково-символическое моделирование;
- умение структурировать знание;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепочки рассуждения.

Метапредметные:

- формировать понимание учебной задачи;
- умение планировать и действовать по плану;
- умение контролировать процесс и результаты деятельности, вносить коррективы;
- умение участвовать в диалоге, в беседе, возможность различных точек зрения, умение понимать собеседника, высказывать и аргументировать своё мнение.

Личностные:

- Развивать креативность мышления, инициативу,
- находчивость, активность при решении математических задач.

Организация деятельности обучающихся во время игры:

- самостоятельно выходят на проблему и решают её;
- ведут диалог, отвечают на вопросы;
- выполняют практические задания;
- рефлексиируют.

Ход игры

	Этапы игры	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	УУД
1	Организационный момент	Подготовка учащихся к игре, организация внимания	Команды из 5 человек от каждого класса готовятся к игре, концентрируют внимание	<b>Познавательные:</b> строить логические цепочки рассуждений. <b>Регулятивные:</b> прогнозировать своей деятельности. <b>Коммуникативные:</b> умение слушать и вступать в диалог. <b>Личностные:</b> умение выделить нравственный аспект поведения, положительный настрой
2	Актуализация знаний	1. Вступительное слово учителя (приложение № 1) 2. Раздача	1. Учащиеся слушают учителя и формулируют тему игры 2. Получаю	<b>Коммуникативные:</b> организовывать и планировать сотрудничество с учителем и сверстниками <b>Регулятивные:</b> формировать целевые установки

		<p>маршрутных листов (приложение № 2)</p> <p>3. Объявление о начале игры</p>	<p>т, изучают и заполняют маршрутные листы</p> <p><b>3.</b> Каждая команда отправляется по своему маршруту</p>	<p>деятельности, выстраивать последовательность необходимых операций (алгоритм действий)</p> <p><b>Познавательные:</b> уметь осуществлять анализ объектов с выделением существенных признаков</p> <p><b>Личностные:</b> формировать познавательный интерес</p>
3	Операционно-исполнительский этап	<p>Учитель совместно с учащимися старших классов (по два человека на станцию) организует игру на станциях:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– «Угадай-ка» (презентация № 1),</li> <li>– «Решай-ка» (презентация № 2),</li> <li>– «Сосчитай-ка» (презентация № 3),</li> <li>– «Смекай-ка» (презентация № 4)</li> </ul>	<p>Команда учащихся проходит по станциям, выполняет задания предложенные начальником и помощником станции (учащимся старших классов)</p>	<p><b>Коммуникативные:</b> уметь точно и грамотно выражать свои мысли; развивать умение обмениваться знаниями между членами команды для принятий эффективных совместных решений</p> <p><b>Регулятивные:</b> соотносить правила игры и планировать действия в соответствии с правилами игры</p> <p><b>Познавательные:</b> уметь осмысленно читать и извлекать нужную информацию; уметь искать и проводить аналогии на основе аргументации</p> <p><b>Личностные:</b> формировать навыки самоанализа и самоконтроля, формировать стремление к победе</p>
4	Подведение итогов мероприятия	<p>Учитель совместно с начальниками станций и их помощниками подводит итоги игры, награждает каждую команду грамотами (победители и призеры участия) и сладкими призами</p>	<p>Команды пребывают на заключительную станцию «Призовая» и узнают результаты игры. Задают вопросы, высказывают свое мнение об игре. Получают грамоты и призы.</p>	<p><b>Коммуникативные:</b> уметь обсуждать результаты, давать оценку своей деятельности и деятельности одноклассников, высказывать свое мнение</p> <p><b>Регулятивные:</b> уметь планировать свои дальнейшие действия</p> <p><b>Познавательные:</b> оценивать новые знания, приобретенные во время участия в игре и познавательной беседе</p> <p><b>Личностные:</b> формировать навыки самоанализа и самоконтроля, сопоставления, сравнения</p>
5	Рефлексия	<p>Учитель предлагает на вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. За что могу себя похвалить?</li> <li>2. За что могу похвалить членов своей</li> </ol>	<p>Учащиеся оценивают свою работу в команде (отвечают на вопросы)</p>	<p><b>Коммуникативные:</b> уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли</p> <p><b>Регулятивные:</b> уметь критически относиться, оценивать свои и чужие</p>

		команды? 3. Что приобрел? 4. Что удивило? 5. Что не получилось?		высказывания, уметь слушать <b>Познавательные:</b> уметь обобщать на доступном уровне полученную информацию <b>Личностные:</b> формировать навыки самоанализа и самоконтроля
--	--	--	--	--

## Приложение № 1

### Вступительное слово учителя

Дорогие ребята, сегодня в рамках Декады математики мы проведем игру-путешествие с остановками на различных станциях. Как вы думаете, как можно назвать нашу игру (дети отвечают на вопрос, при этом могут быть наводящие вопросы)? Да, верно, игра называется «Математический поезд». Все команды получают маршрутные листы. На каждой станции вас ждут начальник станции и его помощник (по два старшеклассника на каждой станции). Они дадут вам различные задания (слайды №№ 1, 2, 3, 4), а вы должны выполнить их, работая в команде. Задания могут иметь и практический характер (работа со спичками). На каждой станции вы будете находиться не более 10 минут. В конце каждой стоянки начальник станции заполнит ваш маршрутный лист (выставит баллы). По станциям необходимо передвигаться согласно маршруту. Не забудьте, что во всякой игре побеждают внимательные и собранные участники. Желаю всем удачи!

## Приложение № 2

№ кабинета в маршрутных листах заранее прописывает организатор (учитель).

На станции «Призовая» команды возвращают свои маршрутные листы организатору (учителю).

№	Станция	Баллы	Кабинет
1	Смекай-ка		
2	Решай-ка		
3	Угадай-ка		
4	Сосчитай-ка		
5	Призовая		

**Итог:**

Команда \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ класс

№	Станция	Баллы	Кабинет
1	Решай-ка		
2	Угадай-ка		
3	Сосчитай-ка		
4	Смекай-ка		
5	Призовая		

**Итог:** \_\_\_\_\_

Команда \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ класс

№	Станция	Баллы	Кабинет
1	Угадай-ка		
2	Сосчитай-ка		
3	Смекай-ка		
4	Решай-ка		
5	Призовая		

**Итог:** \_\_\_\_\_

Команда \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ класс

<b>№</b>	<b>Станция</b>	<b>Баллы</b>	<b>Кабинет</b>
1	Сосчитай-ка		
2	Смекай-ка		
3	Решай-ка		
4	Угадай-ка		
5	Призовая		

**Итог:**

Команда \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ класс

Обратная сторона