**Внеурочное мероприятие для 5 класса**

**Математический вечер**

**Разработала:** Шалаева Н.И., учитель математики

**Форма проведения:** конкурсное соревнование

**Место проведения:** учебный кабинет

**Цель:** развитие интереса к математике и повышение уровня математической культуры

**Задачи:**

* **образовательные:**
* способствовать выявлению и развитию речевых навыков, логического мышления, интеллекта, творческих способностей, знаний и умений у учащихся в нестандартных ситуациях;
* развивать интерес к предмету;
* расширять круг знаний учащихся;
* **воспитательные:**
* воспитывать настойчивость, волю, инициативность;
* содействовать развитию у учащихся умения работать в группе, сотрудничать, выслушивать товарища;
* **развивающие:**
* развивать сообразительность, любознательность, внимание, память;
* развивать культуру математического мышления.

**Описание мероприятия:**

Дух соревнования и юмор, присущие данному мероприятию, нравятся обучающимся 11-12 лет. Для некоторых ребят такие турниры становятся началом большого пути в математику. Задорные состязания и конкурсы содействуют сплочению коллектива учащихся, укреплению их дружбы. В школе появляются новые художники и поэты, становится больше веселых, остроумных, общительных ребят.

Мероприятие можно провести на неделе математики, а также в конце I четверти (I триместра). Обучающиеся заранее делятся на две команды (по 7-9 человек) и выбирают капитана.

На мероприятие приглашаются два ученика старших классов в качестве жюри.

**План мероприятия:**

1. Организационный момент. Вступительное слово учителя.
2. Основная часть (конкурсы).
3. Представление команд.
4. Весёлая разминка.
5. Задачи со спичками.
6. Знатоки орфографии.
7. Арифметический конкурс.
8. Конкурс капитанов.
9. Анаграммы.
10. Художники-математики.
11. Подведение итогов.

**Организационный момент. Вступительное слово учителя**

Учитель: Добрый вечер, мальчишки и девчонки! Я очень рада приветствовать вас на математическом вечере! Вы готовы веселиться, играть, показывать свои знания, решать, думать, размышлять, соревноваться?

Будьте внимательными и аккуратными, задания выслушивайте до конца, не выкрикивайте. Уважайте своих соперников.

Хочу представить вам своих помощников – учеников старших классов (назвать фамилии и имена). Они будут помогать в проведении конкурсов, оценивать ваши решения и результаты, выставлять баллы, следить за порядком и соблюдением вами правил соревнований.

Желаю вам приятно провести время, отличного настроения и успехов! Думать, мыслить, не зевать, решать отгадывать, смекать!

**Представление команд**

Каждой команде выдаётся конверт с набором из 7 букв, из которых надо составить слово – название команды (1 команда – эрудиты, 2 команда – знатоки). Также команде необходимо придумать девиз.

Если команда собрала название меньше чем за 2 минуты, то 3 балла. Если время от 2 до 3 минут, то 2 балла. Более 3 минут – 1 балл. Если команда собрала название быстрее, чем соперники, то добавляется 1 дополнительный балл.

Если команда придумала девиз и дружно его прокричала, то 2 балла. Иначе – 1 балл или 0 баллов.

**Весёлая разминка**

На доске весят два одинаковых прямоугольных плаката 6 x 4, на которых в хаотичном порядке написаны числа от 1 до 24.

Участники команд по очереди подбегают к своему плакату и указкой показывают (и называют) числа от 1 до 24 по порядку. Ученики-помощники стоят рядом и контролируют.

Команда, закончившая задание быстрее соперников, получает 2 балла. Другая команда – 1 балл.

**Задачи со спичками**

|  |
| --- |
| Задача 1. Переложите одну спичку, чтобы равенство стало верным. |

|  |
| --- |
| Задача 2. Переставьте три спички так, чтобы получилось три квадрата. |

|  |
| --- |
| Задача 3. Переместите одну спичку, чтобы получилось женское имя.  примеры со спичками |

|  |
| --- |
| Задача 4. Разместите 6 спичек так, чтобы каждая спичка соприкасалась с остальными пятью. |

Каждой команде выдаётся набор деревянных палочек для моделирования ситуации из задачи. Задачи выдаются по очереди (не все сразу, сначала 1-ая задача, спустя 3 минуты – 2-ая задача и т.д.).

На решение каждой задачи – 3 минуты. Если команда решила задачу в течение 2 минут, то 2 балла; если время решения задачи от 2 до 3 минут, то 1 балл; иначе – 0 баллов. Команда, решившая большее количество задач быстрее соперников, получает 1 дополнительный балл.

**Знатоки орфографии**

Участники каждой команды по очереди выходят к доске и под диктовку пишут слова (математические термины).

Список терминов:

1) Уравнение

2) Миллиард

3) Длина

4) Координата

5) Ломаная

6) Миллиметр

7) Биссектриса

8) Единица

9) Периметр

За каждое правильно написанное слово 1 балл.

**Арифметический конкурс**

|  |
| --- |
| 5 5 5 5 = 3 |

|  |
| --- |
| 5 5 5 5 = 4 |

|  |
| --- |
| 5 5 5 5 = 5 |

|  |
| --- |
| 5 5 5 5 = 6 |

|  |
| --- |
| 5 5 5 5 = 7 |

Каждая команда получает одновременно пять карточек с заданиями. Задача участников – расставить знаки арифметических действий и скобки, чтобы получились верные равенства.

На конкурс отводится 5 минут. За каждое выполненное задание – 1 балл. Команда, выполнившая задание полностью быстрее соперников, получает 1 дополнительный балл.

**Конкурс капитанов**

Задания:

1) расставить свою команду по росту (команда, которая первая выполнила задание, получает 1 балл);

2) расставить свою команду по возрасту (команда, которая первая выполнила задание, получает 1 балл);

3) расставить свою команду в алфавитном порядке по имени (команда, которая первая выполнила задание, получает 1 балл).

**Анаграммы**

Каждая команда получает листок с анаграммами. Задача участников – разгадать зашифрованные математические термины или слова, связанные с математикой.

На конкурс отводится 5 минут. За каждое отгаданное слово – 1 балл. Команда, выполнившая задание полностью быстрее соперников, получает 1 дополнительный балл.

|  |  |
| --- | --- |
| **К О Ч А Т** |  |
| **Ч А А Д А З** |  |
| **Я Р А М Я П** |  |
| **Е Н А В Е Р И Н У** |  |
| **З Е Т К О Р О** |  |
| **Е К И Л А Й Н** |  |
| **Ж И Е Л Е Н О С** |  |
| **Г О Г О М И Н Ь К У Л О Н** |  |
| **Е М Т Р И Е Р П** |  |
| **Р О П Р Т А Т Н И С** |  |

**Художники-математики**

Из каждой команды выбирается 2 человека: художник и руководитель. Художнику завязывают глаза, руководитель получает рисунок из математических фигур, символов, цифр. Художник с закрытыми глазами должен изобразить данный рисунок на доске под руководством второго участника.

Наивысшая оценка – 5 баллов. Оценивается сходство, точность, сплоченность.

**Подведение итогов**

Учитель:

Вот закончилась игра, результат узнать пора.

Кто же лучше всех трудился и сегодня отличился?

Жюри подводит итоги заключительного конкурса и всего вечера.

Учитель:

Вы все молодцы! Вы все удальцы!

И пусть на многие года любимой всегда

Для вас математика будет!

Она и серьёзна, она и трудна!

Но если чуть-чуть постараться,

То можно и с ней играть и шутить,

Смеяться и улыбаться!

Я хочу поблагодарить всех участников за активное участие в игре. Спасибо вам за то, что серьёзно отнеслись к данному мероприятию. Желаю вам хорошего настроения и удачи! А жюри большое спасибо за их ответственность и справедливость.

**Список использованных источников**

1. Задачи со спичками:

<https://4brain.ru/blog/%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%B8-%D0%B8-%D0%B3%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%BC%D0%BA%D0%B8-%D1%81%D0%BE-%D1%81%D0%BF%D0%B8%D1%87%D0%BA%D0%B0%D0%BC%D0%B8/>

<https://iqsha.ru/ilove/post/zadachi-so-spichkami-dlia-detei>

1. Идея конкурса «Художники-математики»:

<https://ped-kopilka.ru/blogs/lyudmila-vasilevna-bitkova/vneklasnoe-mroprijatie-po-matematike-igra-kvm-dlja-5-6-klasov.html>

1. Идея конкурсов «Весёлая разминка» и «Знатоки орфографии»:

<https://infourok.ru/vneklassnoe-meropriyatie-po-matematike-matematicheskaya-viktorina-dlya-klassa-464728.html>

**Оценочная таблица для жюри**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название этапа** | **Кол-во баллов** | **Примечание** |
| Представление команд:  - название  - девиз |  | Если команда собрала название меньше чем за 2 минуты, то 3 балла. Если время от 2 до 3 минут, то 2 балла. Более 3 минут – 1 балл. Если команда собрала название быстрее, чем соперники, то добавляется 1 дополнительный балл.  Если команда придумала девиз и дружно его прокричала, то 2 балла. Иначе – 1 балл или 0 баллов. |
| Весёлая разминка |  | Команда, закончившая задание быстрее соперников, получает 2 балла. Другая команда – 1 балл. |
| Задачи со спичками |  | На решение каждой задачи – 3 минуты. Если команда решила задачу в течение 2 минут, то 2 балла; если время решения задачи от 2 до 3 минут, то 1 балл; иначе – 0 баллов. Команда, решившая большее количество задач быстрее соперников, получает 1 дополнительный балл. |
| Знатоки орфографии |  | За каждое правильно написанное слово 1 балл. |
| Арифметический конкурс |  | На конкурс отводится 5 минут. За каждое выполненное задание – 1 балл. Команда, выполнившая задание полностью быстрее соперников, получает 1 дополнительный балл. |
| Конкурс капитанов |  | Задания:  1) расставить свою команду по росту (команда, которая первая выполнила задание, получает 1 балл);  2) расставить свою команду по возрасту (команда, которая первая выполнила задание, получает 1 балл);  3) расставить свою команду в алфавитном порядке по имени (команда, которая первая выполнила задание, получает 1 балл). |
| Анаграммы |  | На конкурс отводится 5 минут. За каждое отгаданное слово – 1 балл. Команда, выполнившая задание полностью быстрее соперников, получает 1 дополнительный балл. |
| Художники-математики |  | Максимум – 5 баллов. |

**Фото с мероприятия в 5 «А» классе, 17.11.22.**

 

 

 

 

 

 

