

Государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение Камчатского края
"Камчатский медицинский колледж"

Методическая разработка внеклассного мероприятия
«Математическая мозаика»

Учебная дисциплина: *математика*
Специальность (код и наименование) *34.02.01 «Сестринское дело»*
Курс I
Преподаватель: Овчинникова С.З.

Одобрено на заседании ЦМК
общеобразовательных дисциплин
Протокол № *8* от «*16*» *04* 2019 г
Руководитель ЦМК *Е.С.Гагарина* /Е.С.Гагарина

г. Петропавловск-Камчатский

2019 г.

Вид занятия: *внеклассное мероприятие*

Тип занятия: *математическая игра*

Форма занятия: *групповая*

Продолжительность занятия: *60 минут*

Место проведения: *кабинет 207 (актовый зал)*

Цели:

– **Обучающая:**

- *способствовать практическому применению умений и навыков, полученных на занятиях;*
- *способствовать расширению кругозора обучающихся, расширять и углублять знания обучающихся по предмету.*

– **Развивающая:**

- *развивать и укреплять интерес к истории развития математики, мотивировать познавательную и творческую деятельность;*
- *развивать внимание, сообразительность, находчивость, наблюдательность, любознательность.*

– **Воспитательная:**

- *воспитывать у обучающихся чувство коллективизма и умение сочетать индивидуальную работу с коллективной;*
- *воспитывать доброжелательное отношение друг к другу, ответственность, собранность, математическую культуру;*
- *способствовать воспитанию самостоятельности и воли в работе.*

Оснащение:

Компьютер и медиапроектор с экраном для демонстрации слайдов, презентация игры, (выполнена *Microsoft Power Point 2010*), пакеты заданий для каждой команды, лист с верными решениями и ответами для жюри.

Предварительная работа:

- Определяется время и дата игры и сообщается студентам.
- Подготавливаются задания, для игры предварительно сообщив, студентам примерные темы и исторический материал, который будет использован в игре.
- Определяется жюри.
- В игре участвуют три группы первого курса (в каждой группе три подгруппы: основная - 4 человека, поддержки – 4 человека, болельщиков – по желанию, но не менее 15 человек).

Состав участников игры:

Ведущий: преподаватель математики.

Участники: студенты групп 181МС, 182МС, 183МС.

Жюри: студенты 2-го курса.

Зрители: студенты групп 181МС, 182МС, 183МС, не принимающие участие в викторине.

План проведения викторины:

- Ведущий приветствует всех участников мероприятия и сообщает тему игры, знакомит с членами жюри.
- Сообщает о том, как будут оцениваться результаты (жюри оценивает ответы в баллах по предложенной им шкале ответов).
- Оглашает правила поведения.
 - Во время игры вам необходимо:
 - вести себя спокойно, но не отсиживаться;
 - задания выслушивать до конца;
 - не выкрикивать (громко - это не значит красиво);
 - быть думающими (для этого у вас есть голова на плечах);
 - быть терпеливыми, дать возможность высказаться своим товарищам.
- Проводится игра.
- Подведение итогов.

Ход игры

1.«Разминка».

Задание – успей ответить первым.

В этой категории правильный ответ оценивается в 2 балла, получает их та команда, которая первая даст правильный ответ.


Вопросы для 1-го конкурса на слайдах № 2-3 (правильные ответы на экране появляются после, того как был получен верный ответ от команды)

***РАЗМИНКА**

1. Сколько месяцев в году имеют 28 дней?
Ответ: Все.


2. Назовите пять дней, не называя чисел и не называя дней недели.
Ответ: Позавчера, вчера, сегодня, завтра и послезавтра.

3. Какое число приказывает?
Ответ: Три.



4. Квадрат перегнули пополам 6 раз. В средней части сложенного листа проделали насквозь два отверстия. Сколько отверстий получим, если квадрат развернуть в исходное положение?
Ответ: 128

5. Число 45 разбейте на части так, что если к первой прибавить 2, от второй отнять 2, третью умножить на 2, а четвертую разделить на 2, то все результаты будут равны.
Ответ: 8, 12, 5, 20.



2.«Шифровальщик»

Задание – с помощью ребусов зашифрованы математические понятия или названия геометрических фигур. Расшифруй первым!

В этой категории правильный ответ оценивается в 2 балла, получает их та команда, которая первая даст правильный ответ.

Вопросы для 2-го конкурса на слайдах № 4-15 (правильные ответы на экране появляются после, того как был получен верный ответ от команды)

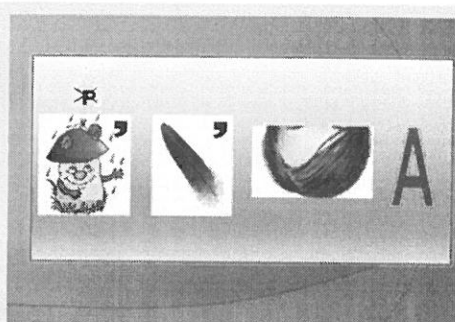
*РЕБУСЫ



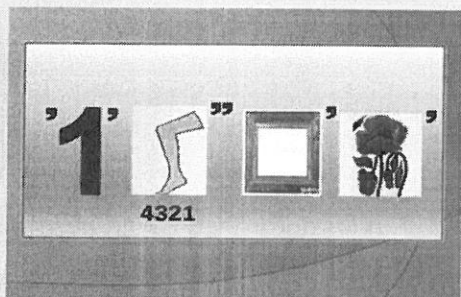
ВЫСОТА



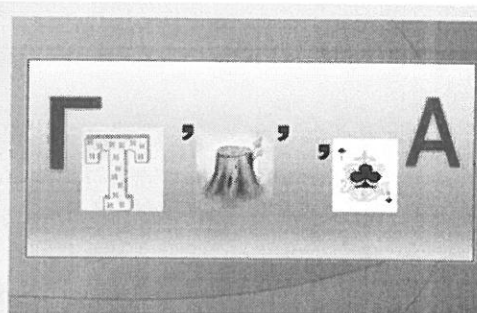
АБСЦИССА



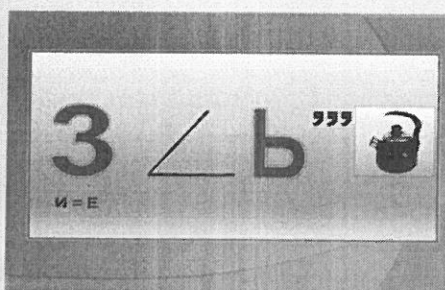
ГИПЕРБОЛА



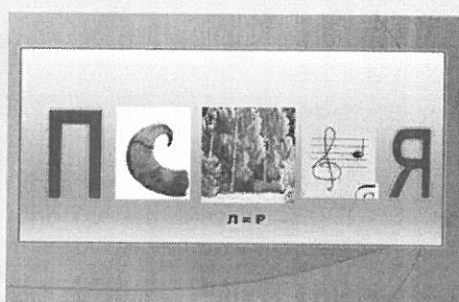
ДИАГРАММА



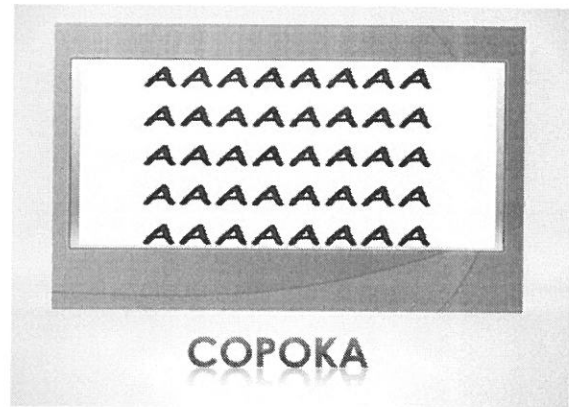
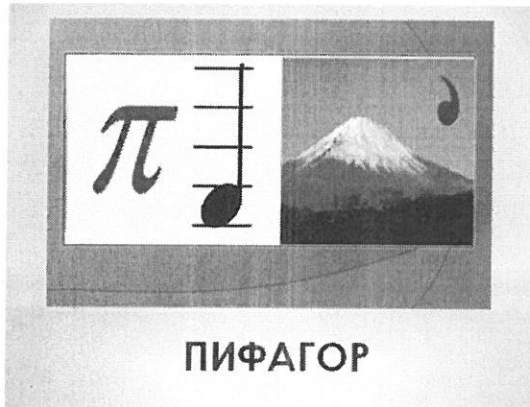
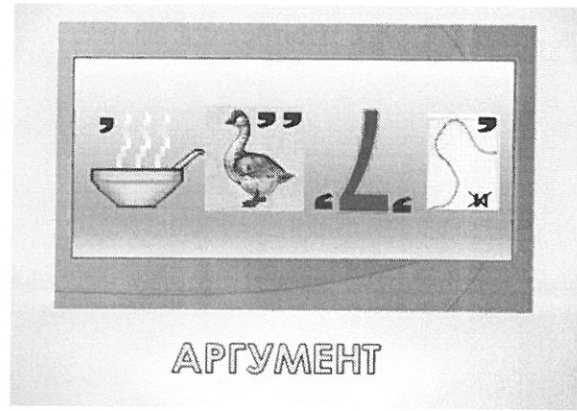
ГИПОТЕНУЗА



ТРЕУГОЛЬНИК



ПРОГРЕССИЯ



3. «Кроссворд»

Задание – заполни пустые клетки так, чтобы получились слова, в произношении которых прозвучали бы числа.

В этой категории правильный ответ оценивается по количеству записанных слов в кроссворде. Количество слов и есть количество баллов.



Листы с кроссвордами выдаются каждой команде.

4.«Кто быстрее и внимательнее»

Задание – назови числа от 1 до 25 быстрее всех!

В этой категории правильный ответ оценивается в 1 балл, получает их та команда, которая быстрее всех назовет числа от 1 до 25.

Таблицы для 4-го конкурса на слайдах № 18-20 (правильные ответы на экране появляются после, того как был получен верный ответ от команды)



Для группы 181МС



Для группы 182МС



Для группы 183МС

5.«Пантомима»

Задание – покажите с помощью пантомимы арифметическое выражение. Команды вытягивают карточки с выражениями, показывают его, а зрители пытаются угадать это выражение. Правильный ответ показывают на экране.

В этой категории правильный ответ оценивается в 3,2,1 балл, получают их команды после оценки зрителей. А последние оценивают их аплодисментами (чем громче, тем выше балл).

Задание для 5-го конкурса на слайдах № 21 (правильные ответы на экране появляются после, того как был получен верный ответ от болельщиков)

6.«Числа в Древнем мире»

Задание – запиши число так, как их писали в Древнем мире. Командам раздают карточки с обозначением чисел разных стран Древнего мира и примерами записи чисел. Как только одна из команд дает правильный ответ, задание меняется.

В этой категории каждое первое правильно записанное число оценивается в 2 балла.

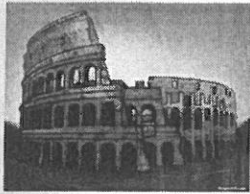
Задания для 6-го конкурса на слайдах № 22-27 (правильные ответы на экране появляются после, того как был получен первый верный ответ от какой-либо команды)



***ЗАПИШИ ЧИСЛО 6789**

как его записали бы в ...

В Древнем Риме

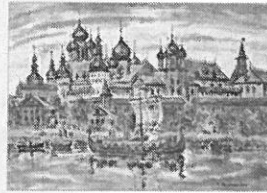


V̄IDCCLXXXIX

***ЗАПИШИ ЧИСЛО 6789**

как его записали бы в ...

В Древней Руси



Ѡ Ѣ Ѣ Ѣ Ѣ

7. «Конкурс болельщиков»

Проводится во время последнего конкурса для команд. Болельщикам выдается лист и ручка.


Задание – запиши как можно больше пословиц и поговорок с числительными.

В этой категории каждый ответ оценивается в 2 балла. Но болельщики читают по очереди и уже прочитанное не засчитывается.

Слайд № 28

***БОЛЬШЕ ВСЕХ !**
КОНКУРС БОЛЕЛЬЩИКОВ

***Выясним какая из команд знает больше пословиц с числительными.**



Подведение итогов. Жюри оглашает результаты. Вручаются призы (сладкие).