МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ АВТОНОМНОЙ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

КРЫМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНЖЕНЕРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет психолого-педагогический

Контрольная работа

По Увлекательной математике

Математические соревнования в четвертом классе

Студентки Микульските С.И.

г. Симферополь

2006– 2007 уч. Год.

ПЛАН

Введение

1. Математическое соревнование «Цифиркин спрашивает»

2. Математическое соревнование «Если вместе, если дружно»

Заключение

Использованная литература

# ВВЕДЕНИЕ

Игры-соревнования основаны на ярко проявляющейся особенности ребят – желании постоянно сравнивать себя с другими, соперничать, которая заложена в детской природе.

Игры-соревнования, как видно из названия, построены на соревновательности, состязательности в области познания. Они требуют от ребят проявления смекалки, разносторонних знаний. По своему характеру это интеллектуальные состязания, выходящие за пределы содержания учебных программ и учебников. В них всегда есть победители и проигравшие. Выигрыш или проигрыш в игре стимулирует познавательную активность детей, желание читать, узнавать новое, расширять круг чтения.

Успех в таких играх зависит от:

* интересных, занимательных и в то же время заставляющих думать вопросов (командам предлагаются одинаковые по сложности вопросы, что уравнивает их возможности);
* четкой, простой, наглядной системы оценок и их фиксации;
* примерно равных по силам (интеллектуальным) команд;
* быстро ориентирующегося в ситуации и обладающего широким кругозором ведущего;
* награждения победителей.

Ценность соревнований состоит в том, что ребята все вместе в составе команд думают, обсуждают вопросы, находят ответы. Надо учесть и то, что младшие школьники, как правило, не умеют работать в группе (команде), стараются отвечать или задавать вопросы индивидуально (часто им просто не хватает терпения, и они выкрикивают с места то, о чем догадались, о чем знают). Их надо учить совместной умственной работе, если не делать этого, то в познавательных соревнованиях будут участвовать только самые эрудированные, сообразительные ученики, а другим станет неинтересно, и соревнование не даст того воспитательного результата, ради которого и задумывалось педагогом.

Победителей в соревновании можно награждать и призами: книгами, игрушками, играми и т.д. Вполне подойдут самодельные медали, дипломы и другие награды. Если победителей много или не очень хочется кого-то обделять вниманием, можно предусмотреть награды в разных номинациях: интересные вопросы, быстрота реакции, дружная работа, воля к победе, наибольшее количество очков и т.д.

УРОК «ИГРА-СОРЕВНОВАНИЕ» «ЦИФИРКИН СПРАШИВАЕТ»

Задачи: расширять кругозор детей; развивать смекалку и логическое мышление.

Оборудование: публикации детских газет и журналов.

Ход соревнования:

Дети делятся на 3 команды и представляют себя и своих капитанов.

Ведущий. Вести соревнование будет магистр математических наук профессор Цифиркин.

Входит Цифииркин – старшеклассник в строгом костюме и магистерской шапочке с кисточкой. Он представляет детям жюри – своих помощников, которые будут следить за порядком на соревнованиях и оценивать работу команд в каждом конкурсе.

Цифиркин.

Чтоб водить корабли,

Чтобы в небо летать,

Надо прежде всего

Математику знать.

Чтоб врачом, моряком

Или летчиком стать,

Надо тоже, друзья,

Математику знать!

И, конечно, для вас

С первых лет, школьных дней

Математику знать –

Вряд ли есть что важней.

Ну и вам мой совет:

Чтоб отличником стать,

Надо прежде всего

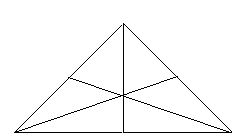
Математику знать!

Я пришел сегодня к вам, чтобы проверить, как вы умеете решать задачи, а главное – мыслить. Именно для этого нужна математика – древнейшая из наук. Она учит сообразительности, логике. Итак, приступаем к соревнованиям!

І конкурс –«Математическая смекалка»

Цифиркин. В этом конкурсе проверяется ваша смекалка и сообразительность, поэтому будьте внимательны, не спешите. Ответ на задание будет давать та команда, которой оно адресовано. Если она не справится, только тогда имеют право отвечать другие команды, знающие ответ. За каждый правильный ответ – 1 балл.

1. Который сейчас час, если оставшаяся часть суток вдвое больше прошедшей?
2. Как сделать 10 из двух спичек?
3. Чему равняется произведение всех чисел?
4. Полтора лимона стоят полтора рубля. Сколько стоят 10 лимонов?
5. Сережа шел вверх по лестнице. Перешагивая через 2 ступеньки, он считал: 1, 2, 3, 4. Когда ему нужно было сказать «пять», то осталась одна ступенька. Сколько всего было ступенек?



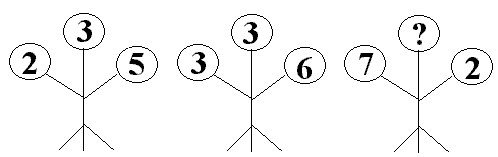
1. Сколько всего треугольников в этой фигуре?

В конкурсе побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

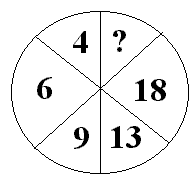
ІІ конкурс – «Логическая математика»

Цифиркин. В математике ценится не только умение хорошо считать и решать задачи, но и умение логически мыслить, рассуждать. Посмотрим, как у вас обстоят дела с логикой.

1. В стакан, кружку и чашку налили молоко, простоквашу и кефир. В кружке не кефир и не простокваша. Что куда налито?
2. Вставьте недостающее число.



1. Вставьте пропущенное число. 4, 5, 7, 11, 19 …?



1. Вставьте недостающее число.
2. Математические бусы.

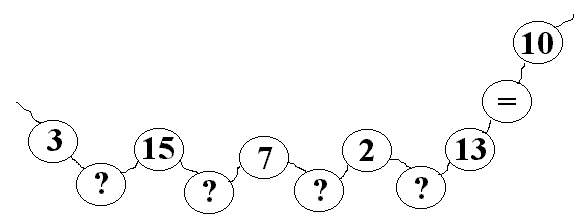
Из разных цифр я сделал бусы

А в тех кружках, где числе нет,

Расставьте минусы и плюсы,

Чтоб данный получить ответ.

1. На веревке завязали 5 узлов. На сколько частей эти узлы разделили веревку?



1. В семье несколько детей. Один ребенок говорит, что у него есть 1 брат и 1 сестра. А другой говорит, что у него нет ни одной сестры. Сколько детей в семье? Сколько в семье девочек и мальчиков?
2. Мама купила 4 шара: красного и голубого цвета. Красных шаров было больше, чем голубых. Сколько было шаров красного и голубого цвета?
3. Решите логиконы (каждой команде дается по одному на листочках).

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 | 5 | 10 |  | 7 | 45 | 654 |  | ЖУК | ЧЕЛОВЕК | ЛОШАДЬ |
| Б | Д | ? | О | Д | ? | 6 | 2 | ? |

Команда, первой справившаяся с заданием, получает 3 балла, за второе место – 2 балла, за 3 место – 1 балл. Подводятся общие итоги второго конкурса.

ІІІ конкурс – «Магическая математика»

Ведущий. Каждая команда подготовила для своих соперников небольшое сообщение о том, что означала в древности то или иное число. Но самое это число не называется. Вы должны догадаться и узнать его. Затем тот, кто назвал число правильно, должен выполнить еще одно задание, подготовленное той же командой. Чтобы все было справедливо, вопросы задаем по цепочке: 1-я команда – 2-й, 2-я команда – 3-й и т.д. Тогда у всех будут равные возможности.

Сообщение первой команды

* Это число в древности было окружено особенно большим почетом. Еще в Древнем Вавилоне было известно это число планет, которым причисляли Солнце и Луну. Все непонятные явления природы приписывались богам, и постепенно представление о богах соединилось с этим числом планет. По ним стали считать и время. Это число стало священным числом, его считали магическим.
* Рим и Киев построены на стольких холмах.
* Это число широко использовалось в сказках и мифах древнего мира. Оно символизирует тайну. Существует очень много устойчивых выражений, связанных с этим числом.

Задание командам

Приведите примеры пословиц, поговорок, крылатых выражений, жизненных и природных явлений, связанных с числом 7.

Сообщение второй команды

Долгое время это число было для многих народов пределом счета – совершенством, символом полноты, счастливым числом. Оно стало самым излюбленным числом в мифах и сказках. В древности оно считалось магическим потому, что складывалось из суммы предыдущих чисел. Оно символизировалось геометрической фигурой, которая представляет прошлое, настоящее и будущее.

Задание командам

Разгадайте загадки с задуманным числом.

Треугольная доска,

А на ней – три волоска.

Волосок – тонкий,

Голосок – звонкий.

Три братца пошли на реку купаться.

Два купаются, третий на берегу валяется

Искупались, вышли,

На третьем повисли.

Один льет, другой пьет,

Третий зеленеет да растет

Есть три брата родные.

Один ест – не наестся,

Другой пьет – не напьется,

Третий гуляет – не нагуляется.

Сообщение третьей команды

* Этому числу приписывали таинственную силу: в одни времена добрую, в другие – недобрую. Вспомните название картины Айвазовского….Она напоминает о грозных силах природы. В русских народных сказках действие часто происходит в … царстве, за … земель.
* Древние греки любили это число. Из стольких судей состояло жюри на Олимпийских играх; существовало столько муз-покровительниц наук и искусств. Это число для древних греков было олицетворением полноты, достатка, наверное, потому, что это число – самое большое из натуральных чисел.

Задание командам

Солнце и обращающиеся вокруг него планеты составляют Солнечную систему. Сколько планет вращается вокруг солнца? Назовите их.

ІV конкурс – «Литература и математика»

Цифиркин. Когда вы читаете сказки и другие литературные произведения, то часто встречаетесь с числами. В этом конкурсе мы проверим вашу внимательность и кругозор.

Литературные вопросы

1. Сколько раз нужно было повернуть золотым ключиком, чтобы открыть потайную дверь?
2. Сколько сольдо заплатил Буратино за билет в кукольный театр Карабаса-Барабаса?
3. Сколько мышей потребовалось фее превратить в статных лошадей, чтобы доставить Золушку на бал?
4. Сколько месяцев просидела царица у окна, ожидая царя?
5. Сколько грошей отдала женщина колдунье за зернышко, из которого вырос тюльпан, где оказалась Дюймовочка?
6. Сколько братьев было у оловянного солдатика?
7. Сколько витязей прекрасных «чредой из вод выходят ясных»?
8. Сколько лет прожили старик со старухой у самого синего моря?
9. Какого роста была Дюймовочка?

«Назови произведения»

Ведущий. Вспомните литературные произведения, в названиях которых есть число. Побеждает команда, назвавшая последней произведение.

Итог урока

В конце соревнования жюри подводит общие итоги и вручает отдельным детям и командам медали «Лучший математик» и дипломы.

УРОК «ИГРА-СОРЕВНОВАНИЕ» «ЕСЛИ ВМЕСТЕ, ЕСЛИ ДРУЖНО»

Особенность этой игры – эстафетный характер заданий, когда от вклада каждого, от четкости взаимодействия зависит общий результат.

Задачи:

1. Формирование дружного коллектива.
2. Развитие навыков взаимодействия
3. Развитие логического мышления и воображения, проверка элементарных математических навыков.

Ход соревнования:

Здравствуйте, ребята. Сегодня у нас с вами – соревнование. Соревноваться будем под девизом: Если вместе, если дружно». Для этого разделимся на две команды. Так как соревноваться будем в области математики, то обе команды будут носить имена великих математиков прошлого: «Пифагорики» и «Архимедики» (выдаются эмблемы).

Соревнования будут эстафетными, поэтому будьте готовы проявить взаимопомощь и взаимовыручку.

Эстафета 1. Очень длинный пример

На планшете написаны примеры. Каждый участник командыподбегает, решает один пример и передает эстафету следующему. Кто быстро и правильно решит весь пример?

Эстафета 2. Собери робота

Участники команд берут из корзинок геометрические фигуры: круги, треугольники, квадраты, многоугольники и т.д. и крепят их на доске так, чтобы получился робот. У кого получится лучше?

Эстафета 3. Каждому по примеру

Количество математических примеров на доске соответствует числу участников команды. Участники команд по очереди подбегают к доске и решают по одному примеру (на выбор), побеждает команда, которая быстрее и без ошибок решит все примеры.

Эстафета 4. Без права на ошибку

Команда выстраивается в шеренгу, у каждого в руках листок и ручка. Ведущий читает задачу:

1. Всадник без головы проезжает 72 км за 6 часов. Сколько часов понадобится ему, чтобы преодолеть 54 км, если он будет двигаться пешком с вдвое меньшей скоростью?

2. Два мальчика побежали навстречу друг другу по спортивной дорожке, длина которой - 100 м, а ширина - 60 см. Один мальчик бежал со скоростью 5 м/с, и второй бежал со скоростью 5 м/с. Через сколько секунд они столкнулись лбами?

Каждый участник пишет ответ на листочке и показывает жюри, которое отмечает количество правильных и неправильных ответов. Ответ, не поднятый до сигнала ведущего, считается неправильным.

Затем выстраивается другая команда и решает задачи:

1. С одного дерева сняли 164 груши, а со второго - 5 мальчиков, каждый из которых, сидя на дереве, съел по 27 груш. После этого со второго дерева сняли еще 94 груши. Сколько груш было на обоих деревьях?

2. От морского вокзала в 14 часов отошли одновременно в противоположных направлениях теплоход и пешеход. Теплоход двигался со скоростью 40 км/ч, а пешеход - со скоростью 10 км/ч. Если через 2 часа пешеход повернется и сначала побежит со скоростью 20 км/ч, а потом поплывет со скоростью 160 км/ч, то догонит ли пешеход пароход к 19 часам?

Побеждает команда, давшая большее количество правильных ответов.

Эстафета 5. Математическая сказка

Все участники команды, говоря по предложению, продолжают сказку, которую начинает ведущий.

Первая команда. Однажды в Математическом королевстве случилась беда…

Вторая команда. У Пятерки был день рождения, и она пригласила на него своих друзей…

Итог урока.

Итак, подведем итоги. Какая команда была самая дружная, кому удалось лучше справиться с трудными математическими заданиями?

А еще очень важно, - вы поняли: если вместе взяться за дело, то самые трудные примеры решить легко.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Технология организации всех соревнований базируется на методике и технологии коллективной творческой деятельности, разработанной И.П. Ивановым. В ее основе – активное участие детей во всех этапах и элементах соревнования: от замысла до анализа результатов.

Чтобы соревнования приобретали развивающий характер, их содержание должно выходить за пределы учебных программ и учебников, за пределы известного детям, или, как говорил Л.С. Выготский, располагаться в «зоне ближайшего развития». Деятельность детей должна требовать от них определенных усилий. Проводя познавательные соревнования, учитель ориентируется на уровень общего умственного и социального развития детей, внося в них конкретные коррективы в соответствии с его педагогическими задачами.

Сочетание математического содержания с движением в эстафетах позволит четвероклассникам соединить учебу с реальной жизнью, игрой. Поэтому очень важно, чтобы данная игра меньше всего напоминала урок. В ходе соревнования не стоит устанавливать жесткую дисциплину, но следует вежливо подсказывать правила взаимодействия, напоминать о том, что возможна взаимопомощь. Набор эстафет нужен и для того, чтобы вступил в действие механизм самоорганизации, когда без особого учительского вмешательства от эстафеты к эстафете больше становится порядка и организованности. Состав команд в играх-соревнованиях может меняться в каждой игре, чтобы у учащихся не появился конкретный постоянный соперник, на котором можно срывать свое зло и свою агрессию. Если такое соревнование проводится в классе впервые, то учителю важно подумать о помощниках, которые при необходимости помогли бы снять возникшие конфликты. При подведении итогов важно отметить не столько то, кто победил, сколько факты оказания помощи, проявления дружбы. Важный педагогический момент соревнования – помочь учащимся осознать, что учиться вместе легче, чем поодиночке, что у них такие прекрасные одноклассники, которые всегда помогут.

Использованная литература

1. Бесова М.А. В школе и на отдыхе. Познавательные игры для детей от 6 до 10 лет. Ярославль. Академия развития, 1997

2. . Бесова М.А. Познавательные игры от А до Я- Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2004. – 272 с.

3. Григорий Остер. Сборник. МОСКВА "Спарк-М" 1992

4. Иванов И.П. Методика коммунарского воспитания. М., 1990

5. Кульневич С.В., Лакоценина Т.П. Нетрадиционные уроки в начальной школе. Ч.1. Практическое пособие для учителей начальной школы. – Ростов-на-Дону: ТЦ «Учитель», 2004. – 151 с.