

С 23 по 27 января в МКОУ «Тангуйская СОШ» прошла предметная неделя математики и информатики.

**Цель:** создать условия для развития интереса учащихся к математике и информатике.

**Задачи:**

*Образовательные:* закрепить знания учащихся по математике и информатике, полученные в школе, в игровой и занимательной форме.

*Развивающие:* развивать у учащихся логическое мышление, память, речь, смекалку, любознательность.

*Воспитательные:* воспитывать у учащихся веру в свои силы; стремление к проявлению собственной инициативы; воспитывать умение работать в коллективе и выслушивать товарищей; адекватно реагировать на полученные результаты.

**Содержание предметной недели:**

1. *Подготовительный этап.*

Подготовка наглядно – информационного материала.

Подбор команд участников игр.

Разработка системы оценивания конкурсов и формы поощрений и награждений.

2. *Проведение предметной недели.* План недели математики прилагается.

3. *Подведение итогов предметной недели.* Награждения.

Предметная неделя прошла организованно, в соответствии с целью и задачами, поставленными перед началом ее проведения. Каждый день этой недели максимально заинтересовывал учащихся и вводил в активную работу.

Уже во вторник в школе были оформлены стенды 3-го этажа «Высказывания великих ученых» для учащихся. Занимательный материал по математике подготовлен Непокрытых М.Н. В течение недели Сивкова И.В. организовала конкурс рисунков «Веселые числа», среди 5-х классов. 1 место – Каверзина Полина, Сивачева Варвара, Заикин Владислав – 5б класс. 2 место – Семенова София, Дмитриев Денис, Кузнецова Анна, 5а класс; Смертина Василиса, Карпов Михаил 5б класс. 3 место- Кирилов Вадим и Винник Елизавета, 5а класс.

25 января Непокрытых М.Н. провела математический турнир между командами 10 и 11 классов.

**Цель:** воспитание интереса к математике через игровую деятельность.

Команды соревновались своей сообразительностью, быстротой ума, внимательностью, знанием математики и ее истории, умением слушать и слышать.

Каждая команда должна себя представить: назвать команду.

Команда 10 кл «Алгоритм».

Команда 11 кл «Интеграл».

**Турнир «Разминка».** Каждой команде по очереди задавались вопросы, на которые они должны были ответить.

**Турнир «Математика вокруг нас»,** предлагался текст задач.

**«Турнир капитанов».** Составить как можно больше слов из слова «Транспортир».

(в это время проводится игра со зрителями). По одному желающему от каждой команды для умножения с завязанными глазами. Примеры несложные, умножать надо в столбик двузначное на двузначное. Победил тот, кто перемножил правильно и записал ровно.

**Разминка для эрудитов. Конкурс «Заморочки из бочки».** (ответать первым будет тот, кто продолжит фразу «Математика – царица всех наук»).

**Конкурс: «Шевели мозгами».** (Переставить буквы и получить новые слова)

И завершил игру конкурс «Почтовый ящик».

**Итоги математического турнира: 1 место – 11 класс; 2 место – 10 класс.**

25 января на 2 уроке, между 5-ми классами прошло мероприятие «Математический бой». 5а «боги математики», 5б - «смешанная дробь». Ответственная Сивкова И.В. Жюри: Новикова О.Н.

### **Цели:**

- Стимулирование познавательной деятельности учащихся, развитие интереса к математике.
- Выработать у учащихся умение отвечать на нестандартные вопросы по математике, умение быстро ориентироваться в обстановке.
- Учить членов команды прислушиваться к мнению друг друга, аргументировать свои версии и выбирать из всех предложенных одну – оптимальную.

На экране изображено поле с ячейками, за ними скрывались ребусы, математические задачи, шуточные вопросы по математике, а также переход хода и смайлик, который добавлял участникам дополнительный балл не отвечая на вопрос. В результате нелегкой борьбы победила команда 5 «а» класса. Победившая команда получили оценку 5 в журнал, а проигравшая – 4, и все ребята получили сладкие призы.

На 5 уроке в 6 классе Сивкова И.В. провела урок **«Путешествие с инфознайкой»**. Ребята выбрали из класса 2 команды по 5 человек. 1 команда «пиксели», 2 – «информейшен». Жюри: Кретьова С.М.

### **Цели:**

- ✓ развитие логического мышления, быстроты реакции, внимания;
- ✓ повышение познавательного интереса к предмету информатика;
- ✓ воспитание умения работать в команде.

И первая станция – станция «Загадочная». Каждая команда по очереди называет номер загадки, за правильный ответ получали 1 балл. Следующая станция – «Ребусная». За минутну нужно было отгадать 6 ребусов. Далее паровозик привез нас на станцию «Кроссвордная». Командам необходимо справиться с числовым кроссвордом. Ну, а наш паровозик тем временем доставил нас на станцию «Техническая». Здесь предстояло проверить свои знания устройств ввода и вывода информации. Командам предстоит разбить предложенные устройства на 2 столбика. Новая остановка. И на этот раз на станции «Шпионская». Командам предстоит, используя азбуку Морзе, расшифровать сообщение. И снова в путь. И новое испытание. На этот раз на станции «Вычислительная». Нашим командам предстоит справиться с вычислениями и найти значение переменной  $\underline{C}$ . Новая станция – «Худоожественная». Командам предстоит проявить все свое внимание и, используя координаты точек, построить фигуру на координатной плоскости. Победила команда «информейшен». Победившая команда получили оценку 5 в журнал, а проигравшая – 4, и все ребята получили сладкие призы.

26.01.23 на 7 уроке прошел **«Турнир знатоков»** между 7 классами, проведенный Инной Васильевной. Побелила команда 7 «а» класса. Победившая команда получили оценку 5 в журнал, а проигравшая – 4, и все ребята получили сладкие призы. В каждой команде по 5 человек.

*1 тур. «Анаграммы».* В каждом предложенном слове переставьте буквы таким образом, чтобы получилось слово, связанное с информатикой.

*2 тур. Он называется "Дальше, дальше, дальше..."* Задавались вопросы, а команды быстро отвечали давая на них ответы. Если вы не знаете, то должны сказать "дальше".

*3 тур. Счастливый случай.* Ребята, выбирая цифру, попадали либо на задание, либо получаете очки, либо переход хода.

4 тур. *Склейка слов*. С помощью ЭВМ можно решать различные задачи, в том числе и обработка текстов. За 1 минуту нужно соединить слова 1 столбика со словами 2 столбика так, чтобы получились другие слова.

5 тур. Ребусы

24.01.23 в 8 классе Инна Васильевна **провела игру «Морской бой»**, приняли участие 2 команды по 5 человек. 1 команда девочек «пиксели», 2 команда мальчиков «apple» - Победила команда девочек «пиксели». Победившая команда получили оценку 5 в журнал, а проигравшая – 4, и все ребята получили сладкие призы.

Первый выстрел разыгрывается по жеребьёвке. Каждое попадание даёт право ответа на вопрос игры. В случае промаха право на выстрел, а значит и на ответ переходит к другой команде. Вопросы имеют разную стоимость от 1 до 5 баллов, в зависимости от сложности. Если команда даёт правильный ответ, то у неё право следующего выстрела. В случае неправильного ответа переход хода другой команде.

На экране представлено игровое поле. Каждый квадрат имеет гиперссылку на слайд с указанием промаха или попадания в цель. Для осуществления хода нужно сделать клик по квадрату, координаты которого назовут игроки. Первой называется буква столбца, второй – номер строки, например, А2, С4 и т.д.

27.01.23 на 5 уроке **«Своя игра» между 10 и 11 классами**. Победила команда 10 класса. Победившая команда получили оценку 5 в журнал, а проигравшая – 4, и все ребята получили сладкие призы.

В каждой команде по 5 человек. Командам были предложены темы: Логика, Арифметика, Алгебра, Геометрия, Информатика. В каждой теме 6 вопросов, от более легкого до сложного. Команды по очереди выбирали тему и вопрос от 10 до 60 баллов. За некоторыми ячейками скрывался «Кот в мешке» команды должны были отдать свой вопрос соперникам. Жюри: Ермакова Н.В.

И 30.01.23 Прошла **игра «Колесо фортуны» для 9 класса**. 2 команды по 5 человек. 1 команда «пин», 2- «системы счисления». Победила команда «пин». Победившая команда получили оценку 5 в журнал, а проигравшая – 4, и все ребята получили сладкие призы. Жюри: Нефедова Н.П.

Участники отвечают на вопросы различной стоимости, пытаясь опередить друг друга, стараясь заработать как можно больше очков. Игра состоит из трёх раундов и финала. Каждый раунд содержит 30 вопросов: 6 тем по 5 вопросов в каждой. В первом раунде стоимость вопросов от 100 до 500 очков, во втором — от 200 до 1000, и в третьем — от 300 до 1500. Чем выше цена вопроса, тем он сложнее. Каждый раунд продолжается до тех пор, пока в нём не будут разыграны все вопросы, либо пока не истечёт время, отведённое на раунд.

Таким образом, в рамках предметной недели все мероприятия были интересны, несли познавательную информацию. Были созданы условия для развития интереса учащихся к математике и информатике и цель проведения недели математики и информатики достигнута.





