**Внеклассное мероприятие**

**«Морской бой»**

**(игра для учащихся 6 класса)**

**Цели игры:**

* развитие математических способностей, сообразительности, любознательности, логического мышления;
* развитие и укрепление интереса к математике, расширение кругозора учащихся, повышение уровня их математической культуры;
* развитие коммуникационных способностей, уверенности и раскованности в общении;
* воспитание ответственного отношения к коллективной деятельности.

**Оборудование:** компьютер;мультимедийный проектор, интерактивная доска, презентация игры , таблички для названия команд (на столах), два маркера, секундомер.

**Ход игры**

*Перед началом игры все учащиеся класса, желающие принять в ней участие, делятся на две сборные команды. Разделение осуществляется следующим образом. Два капитана (выбираются заранее) по очереди набирают себе команду из присутствующих. Сформированные таким образом команды рассаживаются за столы. В течение 2-х минут команды придумывают себе название и записывают его маркером на табличках, которые заранее приготовлены на столах. Учитель записывает названия команд в таблицу фиксирования результатов игры, заранее заготовленную на классной доске.*

|  |  |
| --- | --- |
| Команда «…» | Команда «…» |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

*В столбцах таблицы ассистент учителя будет фиксировать баллы, набранные командами по ходу игры, а также крепить магнитные карточки с изображением корабля, в случае уничтожения корабля «противника» (см. Приложение).*

***Учитель.***Дорогие ребята, я рада приветствовать вас на игре «Морской бой». Эта игра названа так потому, что пройдет она по правилам известной детской игры «Морской бой». У этой игры простые правила (учитель объясняет правила игры).

**Правила игры**

На экран высвечивается главный слайд презентации к игре (слайд 3), на котором расположены игровые поля «для стрельбы» (для каждой команды свое поле). В клетках указана «стоимость», соответствующего им вопроса. На каждом игровом поле скрыты по четыре «однопалубных» корабля команды «противников». Координат кораб­лей играющие не знают.

Команда называет координаты клетки (первый ход определяется жеребьевкой), по которой она «стреляет». Учитель делает щелчок электронным пером интерактивной доски по соответствующей клетке. Если на соот­ветствующей клетке стоит корабль соперника, то эта команда получает 15 баллов (не зависимо от «стоимости» вопроса клетки) и продолжает «стрельбу». Если в названной клетке нет корабля, ведущий предла­гает команде вопрос той сложности, которая ука­зана в этой клетке (вопрос учащиеся видят на экране, как и баллы за ответ). На размышление команде дается до 30 секунд (для вопросов сложностью 5 и 10 бал­лов) или 1-2 минуты (для вопросов сложностью 15). В случае правильного ответа команда получает соответствующее количество баллов (ассистент записывает баллы, набранные командами, в таблицу результатов). После ответа ход переходит к коман­де-сопернице.

Игра продолжается до того момента, когда все корабли одной из команд будут «потоплены». Учитель нажимает на кнопку внизу слайда игрового поля и переходит на слайд «Подведение итогов игры». Победителем объявляется команда, набравшая к моменту окончания игры максимальную сумму баллов (это может быть и команда, все корабли которой «потоплены», если она лучше отвечала на вопросы).

При наличии времени, по желанию учащихся можно «поиграть» дальше – ответить на оставшиеся вопросы.

***Учитель.*** И напоследок, простые 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.

**Пояснительная записка по работе с презентацией игры**

**Слайд 1. Название игры.**

Переход к игровому полю (Слайд 3) осуществляется по щелчку мыши.

**Слайд 3.**

Игровые поля для каждой команды.

Команды «стреляют», называя координаты «выстрела» (например, *а* 6). Учитель делает щелчок по соответствующей клетке игрового поля команды. По гиперссылке происходит переход на слайд с вопросом (Слайды 4 – 67). Команда читает вопрос, после обдумывания отвечает. Учитель щелкает на ответ, который выбрала команда, если он оказался правильным, переход к игровому полю происходит автоматически. Если неверным, появляется слайд, говорящий о том, что ребята ошиблись, и переход к игровому полю происходит по щелчку. В случае попадания в корабль команда получает баллы даже если ответ был неверным, а если ответ был верным баллы удваиваются.

После поражения всех кораблей одной из команд игра считается оконченной.

**Слайды 4 – 45**

На слайдах с 4 по 45 содержатся вопросы игры и ответы к ним.