

Обоснование выбора мастер-класса

- Унифицированность;
- Учет организационных условий конкурса;
- Авторство;
- Апробирование и практика более 10 лет



Задачи мастер-класса

- Представить опыт работы с математическими играми на примере занятия «Тайна третьей планеты»;
- Раскрыть основные содержательные элементы занятия «Тайна третьей планеты»;
- Обучить приемам игры по логической матрице





ТАЙНА ТРЕТЬЕЙ ПЛАНЕТЫ

Источник слайда: <http://free-office.net/shablony-powerpoint/>

**Занятие разработано для детей
7-10 лет по ДООП технической
направленности.**

**Цель: развитие мотивации к
познавательной деятельности.**



Задачи:

1. Расширение представления учащихся о логических играх.
2. Развитие мыслительной деятельности учащихся.
3. Формирование умения находить нужную информацию и отбирать самое главное.
4. Формирование мотивации личности ребенка к познанию и творчеству.
5. Воспитание культуры сотворчества, творческой активности, организации индивидуальной и коллективной деятельности.



Правила игры:

все участники делятся на экипажи космических кораблей. Командиры экипажей по очереди озвучивают шаг после обсуждения с товарищами стратегии игры.



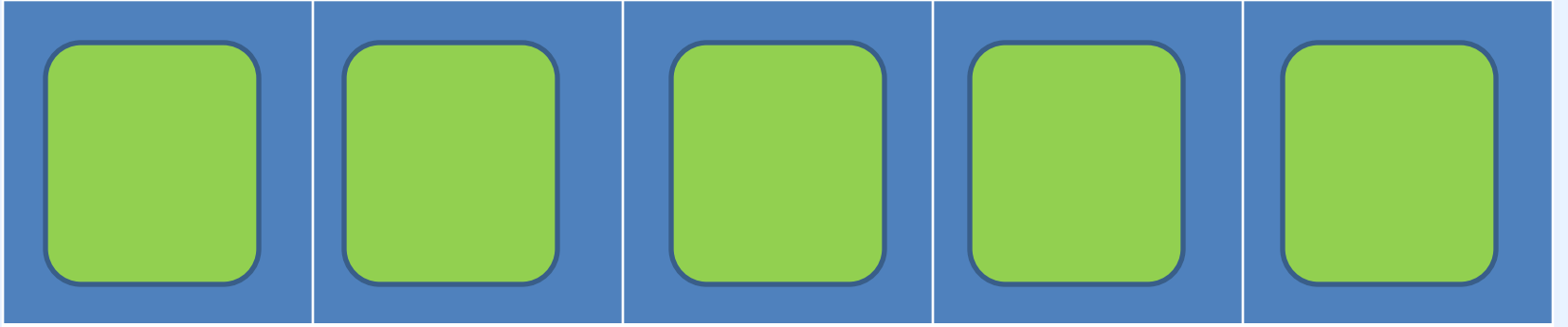
Алгоритм игры:

1. Озвучить шаг.
2. Если в ячейке цифра, продумать следующий шаг. Цифра обозначает, сколько самоцветов находится в ячейках по горизонтали, вертикали и диагонали.
3. Если в ячейке находится звезда, экипаж получает и выполняет задание.



	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	
1	Green	Red	Purple	Orange	Yellow	Green	Red	1
2	Blue	Yellow	Green	Red	Blue	Orange	Purple	2
3	Orange	Green	Orange	Purple	Green	Red	Blue	3
4	Red	Green	Yellow	Green	Red	Green	Yellow	4
5	Orange	Blue	Purple	Orange	Blue	Orange	Purple	5
6	Purple	Green	Green	Yellow	Green	Yellow	Blue	6
7	Yellow	Red	Orange	Blue	Red	Purple	Green	7
	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	





Предполагаемые задания:

1. Ребусы
2. Пазлы
3. Поиск слова в книге
4. Головоломки
5. Загадки
6. Конструирование творческое и по заданию
7. Тесты и др.



**БЛАГОДАРЮ
ЗА ВНИМАНИЕ!**

