**Конспект урока**

**учителя математики Абдулвалеевой М. М.**

**Предмет:** математика

**Тип урока:** урок обобщения и систематизации знаний.

**Тема урока:** «Математический биатлон»

**Класс:** 6-а

***Цели*:**

* совершенствовать навыки решения линейных уравнений и построения точек на координатной плоскости;
* развивать интерес к математике, умение находить ошибки, логическое мышление, память, внимание, зрительное и слуховое восприятие, целеустремленность, индивидуальность;
* воспитывать сплоченность, товарищескую взаимопомощь, ответственность, активность, аккуратность, трудолюбие.

***Материалы к уроку***:

* доски с координатными плоскостями,
* карточки с заданиями,
* карточки с пропусками,
* карточки для устных упражнений,
* жетоны,
* конверт с дополнительными заданиями.

**Ход урока**

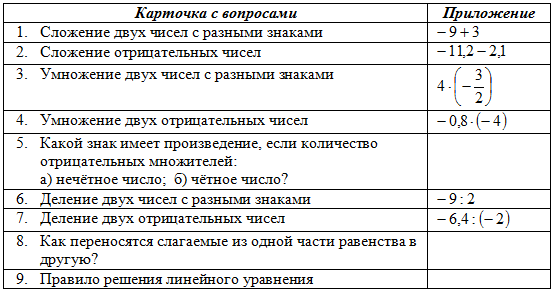
**I. Организационный момент**

1. Сообщаются цели урока и, что урок будет проходить в игровой форме под названием «Математический биатлон» под девизом «Решай верно, «стреляй» метко!», где «стрелять» нужно точно по тем координатам, которые находятся в ходе решения уравнений и предложенных заданиях.
2. Класс делится на три команды, выбирается капитаны, которые себя представляют.
3. для каждой команды  на досках с  координатными плоскостями записываются без координат точки  А, В, С, D, Е, которые в ходе игры записывают представители команд и отмечают их на своей координатной плоскости. За каждый правильный ответ команда получает жетон в 1 или 2 балла.

**II. Ход игры**

1. Разминка.

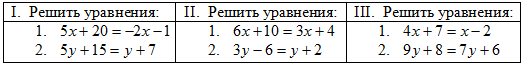
Капитаны вытягивают по три карточки для устного ответа и распределяют в команде, кому отвечать.  
Для некоторых ответов учитель демонстрирует карточки-приложения для устного счета.



1. *Начало старта.*

    Каждая команда получает конверт в котором находится карточка для решения двух уравнений: первое с переменной *х*, второе с переменной *у.* Корни уравнений являются координатами точки А (*х;у*). Участники команды строят точку  А (*х;у*) на своей координатной плоскости.

Карточки для   команд

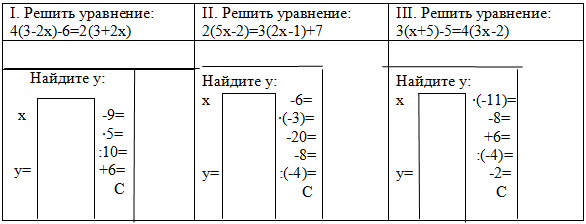


Нахождение координат точки В.

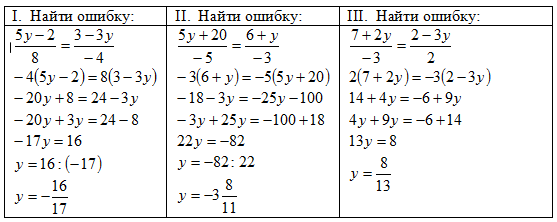
В конверте вместе с предыдущими уравнениями также находятся разрезные карточки с правильными и неправильными ответами. Карточками с ответами закрываются соответствующие уравнения, если ответы правильные, то при переворачивании карточек с ответами появляется четкая система координат, на которой изображены две пересекающие прямые.

Задание: найти координаты точки пересечения данных прямых и отметить на своей координатной плоскости.

1. *«Плавный спуск и гонка по пересеченной местности».* Нахождение координат точки С. Каждая команда получает карточку с пропусками.



1. *«Сбились с пути».* Надо найти ошибку, объяснить её и решить правильно уравнение на доске. Для команд дана точка D с абсциссой, надо найти ординату при правильном решении и отметить точку D на своей координатной плоскости.



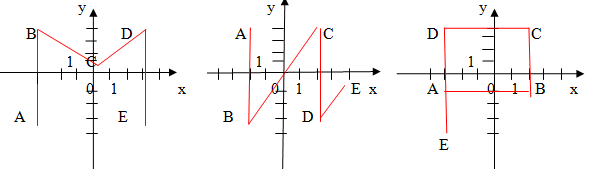
1. *Дорога к финишу.* Нахождение координат точки Е. Абсцисса точки Е первое число, ордината – второе число найденные при решении задачи.

Задание. Решите задачу с помощью уравнения:

* + *для первой команды.* Первое число больше второго на 5. Если первое число увеличить в 3 раза, а второе увеличить на 11, то получатся равные результаты. Найдите эти числа.
  + *для второй команды.* Первое число больше второго на 5. Если первое число увеличить в 4 раза, а второе увеличить на 17, то получатся равные результаты. Найдите эти числа.
  + *для третьей команды.* Первое число больше второго на 1. Если первое умножить на 4, а второе умножить на 3, то получатся равные произведения. Найдите эти числа.

1. Изобразить схему каждого маршрута.

Задание. Каждой команде на своей координатной плоскости построить ломанную линии АВСDЕ. Прочитайте слово, которое получилось из построенных ломанных.



Это мы желаем каждому из нас и всем людям на Земле.

**III. Итог игры.**

Каждая команда по выданным жетонам во время игры, подсчитывает количество набранных баллов.

**IV. Итог урока.**

Оценивание. Капитан оценивает каждого участника своей команды, а команда капитана.