**Урок-квест**

**з математики «Подорож у країну Мультляндію»**

**2 клас**

**Тема.** Закріплення додавання і віднімання двоцифрових чисел. Розв’язування задач

**Мета:** закріпити навички додавання і віднімання двоцифрових чисел на практиці; розвивати математичне мовлення, логічне мислення, кмітливість, креативність, спостережливість, вміння працювати в команді; виховувати інтерес до математики.

**Місце проведення:** класна кімната

**Тривалість:** 40 хвилин

**Сюжет.** Вчитель пропонує учням допомогти жителям країни Мультляндія, яких зачарувала зла відьма. Діти перетворюються на рятівників

**Механіка гри.** Діти об’єднані у 4 команди по 4-5 осіб за кольоровими емблемами у вигляді геометричних фігур. До кожної команди приєднуються дорослі (це батьки або інші вчителі - 4 особи). Команди рухаються за картою, від зупинки до зупинки, виконуючи різноманітні завдання. Після отримання підказки, та знаходження конверту з завданням, гравці виконують завдання й отримують нову підказку, доки не знайдуть скриньку з монетами-шоколадками. Сюрприз у скриньці для всіх команд-учасниць.

**Оцінювання.** Для того, щоб рухатися вперед, потрібно виконати правильно завдання. Команда, що виконує завдання першою, отримує найбільшу кількість фішок - 4, друга команда отримає - 3 фішки, третя команда - 2, і та команда, яка виконає завдання останньою – 1 фішку. Відповідно,та команда, яка назбирає найбільшу кількість фішок, стане переможцем, бо врятує найбільшу кількість героїв.

**Маршрут.** Команди рухаються один і тим же маршрутом. Завдання, які вони відшукують за допомогою підказок для всіх команд однакові. Маршрутний лист із списком усіх зупинок надається кожній команді, заповнюється дорослим.

**Реквізит:** комп’ютери, карта країни Мультляндії, малюнки героїв, маршрутні листи для учасників, конверти із завданнями, лист від мульгероїв, підручники, ручки, папір, скринька з монетами - шоколадками, ваза ,4 мішечки, обгорілі записки, дзеркальця, фішки, емблеми у вигляді геометричних фігур.

**Хід квесту**

**І. Організаційний момент**

Сьгодні в нас цікава гра -

Змагатись буде дітвора

В умінні міркувати, дружно й плідно працювати.

- Тож, діти, сьогоднішній наш урок математики, як ви вже здогадалися, незвичайний. Сьогодні у нас урок - квест, урок – пригода, урок – подорож.

- Отже, які очікування від цієї подорожі? *(відповіді учнів)*

* А ще я впевнена, діти, що ця подорож буде не тільки цікавою, а ще й дуже небезпечною. Під час подорожі ви зустрінетеся з різними перешкодами і вам доведеться показати свої знання та вміння, щоб подолати їх. Відправлятися в подорож поодинці дуже небезпечно, то ж давайте об’єднаємося в чотири команди за геометричними фігурами. У кого фігури більшого розміру – це капітани.

*(Діти об*’*єднуються в команди за геометричними фігурами)*

* Молодці, діти! А зараз капітани команд підійдіть до наших гостей та ввічливо попросіть конверт із зашифрованою назвою вашої команди.

**Завдання 1**. Розташувавши двоцифрові числа у порядку зростання, ви отримаєте коди, та дізнаєтесь назву своєї команди.

*(Кожна команда отримає зашифровану назву своєї команди)*

*(У конвертах розрізані коди за допомогою яких діти складають назву команди)*

**І команда:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **93** | **59** | **21** | **89** | **15** | **25** | **44** | **99** | **61** |
| **К** | **Г** | **О** | **Й** | **П** | **М** | **А** | **И** | **А** |
| **15** | **21** | **25** | **44** | **59** | **61** | **89** | **93** | **99** |
| **П** | **О** | **М** | **А** | **Г** | **А** | **Й** | **К** | **И** |

**ІІ команда:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **49** | **98** | **11** | **34** | **50** | **73** | **79** | **82** | **94** |
| **Е** | **И** | **В** | **С** | **З** | **Н** | **А** | **Й** | **К** |
| **11** | **34** | **49** | **50** | **73** | **79** | **82** | **94** | **98** |
| **В** | **С** | **Е** | **З** | **Н** | **А** | **Й** | **К** | **И** |

**ІІІ команда:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **19** | **49** | **50** | **69** | **83** | **94** | **67** | **25** | **35** |
| **Р** | **І** | **В** | **И** | **К** | **И** | **Н** | **Я** | **Т** |
| **19** | **25** | **35** | **49** | **50** | **67** | **69** | **83** | **94** |
| **Р** | **Я** | **Т** | **І** | **В** | **Н** | **И** | **К** | **И** |

**ІV команда:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **25** | **44** | **21** | **15** | **89** | **93** | **61** | **93** | **59** |
| **З** | **У** | **О** | **Р** | **И** | **К** | **Н** | **К** | **М** |
| **15** | **21** | **25** | **44** | **59** | **61** | **89** | **93** | **99** |
| **Р** | **О** | **З** | **У** | **М** | **Н** | **И** | **К** | **И** |

**ІІ. Визначення теми і мети подорожі. Мотивація  навчальної діяльності**

* Діти, сьогодні вранці, по дорозі до школи, листоноша вручив мені ось цього листа для вас. Прочитаємо?

*(Вчитель розкриває конверт, читає лист)*

«Любі діти! Ми потрапили у біду. Зла відьма зачарувала нас. Порожньо, сумно стало в нашій країні. Всі жителі країни, звертаються до вас по допомогу. Знаємо, що завдяки вашій кмітливості, розуму, бажанню допомогти – ви обов’язково нас визволите! Поспішіть, бо часу дуже мало »

- Дивно,діти, але лист без підпису! Мабуть, дуже вже поспішали бідолашні.

- Як добре, правда ж , діти, що ці загадкові жителі звернулися саме до нас по допомогу.

- Як ви гадаєте чому? *(Бо ми веселі, розумні, кмітливі, любимо працювати)*

- Діти, як ви гадаєте, а хто це може бути? *(Відповіді дітей)*

- Отже, діти, треба негайно вирушати.

- Я хочу, діти, вас попередити, що під час нашої подорожі ви зустрінете багато перешкод. Та команда, яка здолає їх першою, отримуватиме фішки. Максимальну кількість фішок, яку можна отримати за завдання – 4, мінімальна - 1. Відповідно,та команда, яка отримає найбільшу кількість фішок, стане переможцем, бо врятує найбільшу кількість героїв. Але, пам’ятайте, якщо ви будете порушувати порядок, заважатиме іншим командам, може бути штраф.

- Тож чи готові ви, діти, до рятувальної місії? Не боїтеся? Добре, тоді починаймо!

**Завдання 2.** Щоб, дізнатися куди ми сьогодні вирушимо та кого будемо рятувати, нам допоможе наступне завдання нашого квесту. Підказку ви знайдете у вазі з квітами.

* *(Капітани команд беруть смужки паперу, на яких, щоб прочитати назву країни, необхідно розв’язати математичний вираз)*

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ь**  **Мулі + т + ляк – к + н + дія = ?** | | | | | | | |
|  |  | |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |

* То як називається країна, в яку ми вирушаємо, щоб врятувати її мешканців від чар злої відьми? *(Діти вписують у порожні клітинки слово «Мультляндія»).*
* А мешканці цієї країни, що потребують нашої допомоги? *(Герої мультфільмів)*

- Діти, який вид транспорту оберемо, щоб швидше дістатися країни Мультляндії? *(Думки дітей).*

- Так, я теж гадаю, що найшвидший транспорт, яким ми можемо потрапити до Мультляндії – це літак. Розправили крила – летимо!

*(Діти іметують політ літака)*

**ІІІ. Основна частина**

**Зупинка 1.**

* От ми , діти і на місці! Треба бути дуже обережними, бо зла відьма на сторожі. Щоб вона ще й нас не зачаклувала!
* Капітани команд отримайте маршрутні листи нашої рятувальної операції.

*(Капітани отримують маршрутні листи. Відмітки у маршрутному листі роблять дорослі, що закріплені за кожною командою)*

**Маршрутний лист команди**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *№ зупинки* | *Назва зупинки* | *Відмітка про відвідування* | *Кількість фішок* |
| **1.** | **«Селище математичних визначень»** |  |  |
| **2.** | **«Ліс Задач»** |  |  |
| **3.** | **«Пустеля Виразів»** |  |  |
| **4.** | **«Математичний океан»** |  |  |
| **5.** | **«Місто скарбів»** |  |  |
|  |  | **Усього:** |  |

* Перша наша зупинка **– це селище Математичних визначень.** Кого ж ми зараз будемо рятувати? Завдання ви знайдете під столами.

*(Під столами прикріплені конверти із завданням)*

**Завдання 1**. З’єднайте вираз з його визначенням, і ви дізнаєтеся кого у цьому селищі зачаклувала зла відьма.

**45-13**

**Вираз з дужками Вираз зі змінною**

**Сума**

**71- (8+3)**

**Різниця**

**а – 75, якщо а = 80**

**30+15 Вираз з дужками**

* Молодці! Ви чудово впоралися із завданням. Чи впізнали ви цих казкових чоловічків? З якого вони мультфільму? *(На карті вчитель прикріплює малюнок казкових голубих чоловічків, які живуть у селищі Смурфедонії у густому лісі з мультфільму «Смурфіки»)*.

*(Команди, в залежності від того, як справилися із завданням, отримують фішки та кладуть їх у свою скарбничку)*

**Зупинка 2.**

* Рухаємося далі, ми у дрімучому **лісі Задач.** Завдання ви знайдете у своїх підручниках.

**Завдання 2.**

Розв’язати задачу та написати відповідь.

**Задача.** Гноми назбирали для Білосніжки 31 смарагд та 25 рубінів. 5 рубінів та 12 смарагдів вони загубили. Скільки всього яблук назбирали гноми для Білосніжки?

**Відповідь:** нуль.

* Молодці, діти, ще одних героїв ви звільнили від чар. Кого ви визволили? Як називається мультфільм? *(На карті вчитель прикріплює малюнок лісових гномів та Білосніжки з мультфільму «Білосніжка і сім гномів»)*

*(Капітани команд, показують написану відповідь. В залежності від того, як команди справилися із завданням, вони отримують фішки та кладуть їх у свою скарбничку)*

**Зупинка 3.**

* Отже, наша рятувальна місія продовжується.
* Стає, діти, дуже спекотно. Перед нами **пустеля Виразів.**

**Завдання 3.**

Завдання, щоб визволити наступних героїв, знаходиться на моніторі комп’ютера у папці **«Пустеля Виразів».** Розв’язуючи вирази, ви складете пазл з портретами героїв, які потребують вашої допомоги.

*(Учні працюють з інтерактивною вправою. Виконуючи додавання та віднімання двоцифрових чисел, складають пазл та отримують малюнки з яких зображенням героїв з мультфільму «Аладдін»*)

* Подивіться, діти, ось герої, яких ви врятували від злої відьми. Хто вони та з якого мультфільму?

*(На карті вчитель прикріплює малюнок головних героів мультфільму - Аладдіна, принцеси Жасмін, Джина, султана,Яго,Абу )*

*(Команди, в залежності від того, як справилися із завданням, отримують фішки та кладуть їх у свою скарбничку)*

**Зупинка 4.**

* Молодці, діти! Я вами пишаюся. Продовжуємо подорож країною Мультляндією. Перед нами **Математичний океан**. Зібравши правильно намисто з перлин, для цього героя мультфільму, ви звільните його від відьомських чар. Завдання ви знайдете під стільцями.

**Завдання 4.**

Впишіть у кожну перлинку правильні відповіді:

**Перша** - не чорна, і не біла, а такого кольору, як океан*.(синя)*

**Друга** – найбільше кругле двоцифрове число*.(90)*

**Третя** – Найменше двоцифрове число, що записується однаковою кількістю одиниць та десятків*.(11)*

**Четверта** – Геометрична фігура, у якої всі сторони рівні. (*квадрат)*

**П’ята** – кількість людей у класі.

**Вчитель.** Отже ще одного героя ми звільнили. Хто він? З якого мультфільму?

*(На карті вчитель прикріплює малюнок Русалоньки з мультфільму «Русалонька»)*

*(Команди, в залежності від того, як справилися із завданням, отримують фішки та кладуть їх у свою скарбничку)*

**Зупинка 5.**

* Остання наша зупинка – це **Місто скарбів**. Хто першим виконає завдання під час нашої зупинки, зможе не тільки визволити героїв цього міста, а й отримати ключ від сховища, де зберігаються незлічені багатства. Завдання ви знайдете під клавіатурою.

**Завдання 5.**

Склади з геометричних фігур та ґудзиків знайомий тобі предмет.

*(у конверті геометричні фігури та 12 різнокольорових ґудзиків)*

**Вчитель.** Діти, у мене є до цього завдання підказка. Але та команда, яка скористається цією підказкою отримає мінус 1 фішку. Хто бажає скористатися підказкою?

**Підказка у відгадці** до загадки:

Ніг не маю, а ходжу,

Рота не маю, а скажу,

Коли обідати, а коли спати,

Коли роботу починати. **(*годинник)***

*(Діти складають з геометричних фігур та ґудзиків годинник)*

* Діти, годинник означає, що наша пригода підходить до завершення.
* Подивіться, кому ви допомогли повернутися у своє місто. Хто це? З якого мультфільму?

*(На карті вчитель прикріплює героїв мультфільму «Качині історії» Скруджа Макдака – найбагатшого качура в світі, його племінників – Біллі, Віллі, Діллі, місіс Клювдії та її онучки Поночки)*

*(Команди, в залежності від того, як справилися із завданням, отримують фішки та кладуть їх у свою скарбничку. А команда, яка першою виконала останнє завдання, отримує* ***ключ*** *та шукає двері, які б можна було відчинити цим ключем)*

* Спробуйте знайти двері, що відчиняються цим ключем. За дверима на вас чекає сюрприз від найбагатшого в світі качура, у знак вдячності за звільнення героїв Мультляндії від чар злої відьми.

*(У кімнаті, за дверима, діти знаходять скриньку з монетами - шоколадками)*

**ІV. Заключна частина**

* Діти, а чи хочете ви дізнатися, хто ж зачарував усіх наших героїв?
* У скриньці є записки з ім’ям цієї лиходійки. Використавши дзеркальце ви прочитаєте у дзеркальному відображенні її ім’я. Зла відьма використала магію вогню, щоб знищити записки, але я впевнена, діти, що ви зможете назвати ім’я відьми, що зачаклувала усіх мультиплікаційних героїв.

*(Кожна команда отримує записку, пошкоджену вогнем, де у дзеркальному відображенні діти читають імя відьми – Магіка. Вчитель показує портрет Магіки. Рятувальна місія добігає кінця)*

*(Визначається переможець гри – та команда, яка отримала найбільшу кількість фішок, відповідно врятувала найбільшу кількість мультгероїв.*

**Вчитель.** От і закінчилася наша з вами пригода. Наша рятувальна місія завершена. Завдяки вашій згуртованості, вмінню працювати, ви врятували героїв Мультляндії, вони повернулися до своїх мультфільмів, у свою країну. Але, щоб їх врятувати, ви, діти, потратили багато сил та енергії. Відновити сили вам допоможуть монетки-шоколадки з чарівної скриньки Скруджа Макдака. Дякую вам, діти за роботу!

*(Монети- шоколадки роздаються усім дітям)*