**Урок- КВК з теми «Нерівності»** (9 клас)

**Мета**: Через гру формувати в учнів уміння і навички розв’язувати нерівності; розвивати логічне мислення; виховувати доброзичливість та відповідальність за результати своєї роботи.

**Обладнання:** Проектор, картки із завданнями, таблиця результатів конкурсів.

Готуючись до уроку КВК, учні обирають дві команди і капітанів. Команди придумують свою назву, девіз, готують емблему, коротке представлення і виконують домашнє задання. Перед уроком учні кожної з команд сідають на окремий ряд.

***Хід уроку***

Вчитель оголошує тему і правила гри, представляє запрошених вчителів математики – членів журі та своїх двох асистентів.

Розпочинається гра.

1. *Конкурс «Представлення команд»* (назва, девіз, емблема). Максимальна оцінка 6 балів.
2. *Конкурс «Розминка».* Команди виконують самостійну роботу на 5-7*хв* по варіантах. Асистенти роздають учням листки для розв’язування. Вчитель демонструє завдання на екрані.

*I варіант*

1. Порівняйте числа *х* і *у*, якщо 4*х* – 4*у* = 0,16?
2. Укажіть найбільший цілий розв’язок нерівності х - 3,5.
3. Відомо, що *у* = 25,3 0,3. Як цей запис подати у вигляді подвійної нерівності? Оцініть значення виразу 5*у*.

*II варіант*

1. Порівняйте числа *х* і *у*, якщо 7*х* – 7*у* = - 0,49?
2. Укажіть найбільший цілий розв’язок нерівності х - 4,7.
3. Відомо, що *у* = 4,2 0,3. Як цей запис подати у вигляді подвійної нерівності? Оцініть значення виразу 2*у*.

Асистенти з команд суперників збирають листки з розв’язаннями завдань і передають журі для перевірки. Кожне завдання оцінюється в 1 бал. Результат команди знаходиться, як сума балів, набраних кожним гравцем.

1. *Конкурс «Математичні прислів’я».* Він проводиться в той час, коли журі перевіряє роботи учнів. Представники команд по черзі говорять прислів’я з числами і числівниками. За перемогу у цьому конкурсі команда отримує 3 бали.
2. *Конкурс «Естафета нерівностей».* Завдання для кожної команди записані на картках, які складені одна на одну на краях стола вчителя. За сигналом вчителя перші учні в ряду кожної з команд підходять до столу, беруть верхню картку, записують задання на дощці, розв’язують його і передають іншим членам команди, і т. д. Кожний учень розв’язує

своє завдання і може принести команді 2 бали. За правильністю розв’язань слідкують учасники обох команд. Вчитель і члени журі одразу оцінюють роботу. Враховується час і правильність розв’язання завдання.

1. 2*х* 18 – *х*. 1) 5*х* 24 – *х.*
2. 7*х* + 3 30 – 2*х*. 2) 9*х* + 5 31 – 4*х*.
3. 7 - 2*х* 3 *х* – 18. 3) 7 – 4*х* 6*х* – 23.
4. 5,4 – 1,5*х* 0,3*х* – 3,6. 4) 4,7 – 2,3 1,2*х* – 9,3.
5. *х* + 15 *х* +10. 5) *х* + 7 *х* +2.
6. – 2(*х* – 1) 4 – *х.* 6) 4 (*х* – 3) *х* + 6.
7. 0,2 (7 – 2*у*) 2,3 – 0,3(*у* – 6). 7) 0,3 (8 – 3*у*) 3,2 – 0,8 (у – 7).
8. ( х - ) 4*х* + 2 8) ( *х* - 3*х* + 3.
9. *Конкурс капітанів.* До дошки одночасно виходять обидва капітани і розв’язують відповідні завдання.

№1. Дано: 2 Оцініть значення виразу .

№ 2.Дано: 1 2. Оцініть значення виразу

Члени команд розв’язують завдання своїх капітанів самостійно в зошитах. Якщо капітан не може справитися зі своїм завданням, то просить допомоги у команди. За допомогу знімається половина балів цього конкурсу. Максимальна оцінка – 4 бали.

1. *Конкурс «Домашнє завдання».* Команди пропонують одна одній протягом *3 хв* розв’язати математичний кросворд, який вони склали і намалювали, виконуючи домашнє завдання. При складанні кросворду треба було використати основні поняття теми «Нерівності» та інші математичні терміни. Максимальна оцінка – 10 балів.
2. Гра закінчена. Журі підводить підсумки, оголошує команду переможця.

Вчитель «нагороджує» найактивніших учасників КВК оцінками, дає домашнє завдання.

Використання ігрових ситуацій на уроках та проведення уроків-ігор дає можливість учням оволодіти математикою «легко і щасливо». Пізнання математики через ігри прививає до неї любов, що може перейти в потребу займатися цією наукою серйозно і з задоволенням.