**Интерактивная интеллектуальная игра**

 **«В мире функций» для учащихся 8-9 классов**

Игра уже давно перестала быть только детским занятием. Играют все: малыши в песочнице, школьники онлайн, учителя на педсоветах, бизнесмены во время стратегических сессий. Если в игры всё чаще играют взрослые и успешные люди, то почему бы и учителям не использовать игру в образовательных целях?

Вдумчивое изучение всех требований образовательных стандартов и возможностей игры позволяет сделать вывод, что правильно спроектированная игра может быть полезна в реализации ФГОС в самых разных аспектах: в развитии коммуникативных, познавательных и регулятивных универсальных учебных действий, формировании навыков читательской, математической и естественнонаучной грамотности.

Через игру легче решать вопросы коммуникации между учителем и учениками, между разными ученическими группами. Включение в игру элементов исследовательской деятельности может наполнить ее предметным содержанием, развить познавательные универсальные учебные действия (УУД). Игра мотивирует обучающихся и учит их действовать.

При создании методической разработки игры была поставлена цель – использовать средства совместного доступа, например, облачные хранилища. Такая технология в нашей образовательной организации практически не использовалась.

**Интеллектуальная игра «В мире функций»** – это интерактивная игра по математике для учащихся 8-9 классов.

**Дидактическая цель:** закрепить и углубить знания учащихся по теме «Функции», подготовить их к ОГЭ по математике.

**Задачи игры:**

* Формирование устойчивого интереса учащихся к изучению математики;
* Формирование умения применять полученные знания в нестандартной ситуации;
* Развитие логического мышления, интуиции и внимания;
* Развитие культуры коллективного общения;
* Формирование навыков общения, умения работать в команде;
* Воспитание доброжелательного отношения друг к другу.

**Возраст участников игры:** команда учащихся 8-9 классов.

**Подготовка к игре.** Каждая команда **заранее** присоединяется к чату игры в ВК с помощью qr-кода. В приветственном сообщении указывает название образовательной организации.

Проведение игры осуществляется с помощью платформы для видеоконференций. Примерами таких платформ служат Яндекс-телемост или Сферум. Каждая школа-участник получает приглашение на конференцию. Главная презентация игры демонстрируется в конференции. Участники имеют возможность задать вопросы через чат или в микрофон.

Для игры подготовлены следующие ресурсы:

* текстовый документ «Узнай, что на рисунке»,
* google-форма «Элементарные функции»,
* презентация Power Point «Что мы знаем о функциях»,
* google-презентация «Соотнеси график и формулу».

**Оборудование:** один смартфон с фотокамерой, два компьютера с выходом в Интернет, **на которых перед началом игры осуществлен вход в аккаунт Google**. Только имея данный аккаунт, участники смогут просматривать и редактировать google-документы. Адрес электронной почты на gmail должен быть сообщен организаторам игры заранее (отправить в чате ВК). Также следует проверить возможность выхода на сайт quizizz.com.

**Правила игры**

1. Команда состоит из 5-6 человек.

2. Игра состоит из пяти раундов: 1 раунд – «Узнай, что на рисунке», 2 раунд – «Элементарные функции», 3 раунд – «Что мы знаем о функциях», 4 раунд – «Соотнеси график и формулу», 5 раунд – финальный.

3. Побеждает команда, набравшая в сумме наибольшее количество баллов во всех раундах игры.

**Первый раунд «Узнай, что на рисунке».** Для прохождения данного раунда каждая команда выбирает двух человек, которые работают за отдельным компьютером. С помощью гиперссылки, отправленной в чате, требуется открыть google-документ «Узнай, что на рисунке». Далее следовать инструкции, приведенной в документе. Результаты выполнения задания следует предоставить по окончании третьего раунда игры. Максимальный балл за данный раунд – 50.

**Второй раунд «Элементарные функции»**. С помощью ПРИГЛАШЕНИЯ, отправленного в чате, каждая команда открывает google-форму «Элементарные функции». Требуется ответить на вопросы теста и отправить форму. После отправки формы каждая команда может посмотреть свой результат и количество набранных баллов.

**Третий раунд «Что мы знаем о функциях»**. На игровом поле раунда каждая команда по очереди выбирает номинацию вопроса и стоимость (10 – 20 – 30 – 40 – 50). На обсуждение ответа дается не более 1 минуты. За правильный ответ команда получает баллы.

**Четвертый раунд «Соотнеси график и формулу».** С помощью гиперссылки, отправленной в чате, требуется открыть google-презентацию «Соотнеси график с формулой». Каждая команда вносит ответы в таблицы на слайде с названием своей образовательной организации. Слайды расположены в конце презентации. За каждое верно найденное соответствие графика и формулы команда получает 5 баллов.

**Пятый раунд – финальный.** Каждая команда выполняет задания викторины. Викторина расположена на сайте quizizz.com. Победитель раунда получает 50 баллов, очки следующих в рейтинге команд уменьшаются с шагом 10.

**Награждение:**

Победители и призёры награждаются Дипломами Победителя и Призёра; участники – Сертификатами участника (высылаются на электронную почту образовательной организации). В адрес школы-организатора необходимо направить списки учащихся с указанием класса и ФИО руководителя команды с указанием должности.

**Тезаурус:**

**Игра** – вид деятельности, имитирующий реальную жизнь, имеющий четкие правила и ограниченную продолжительность.

**Интеллектуальная** **игра** – это соревнование между детьми в эрудиции. Это активная форма обучения, которая позволяет проверить знания ребят и дает новые факты в интересной игровой форме.

**Аккаунт** – это набор личных данных пользователя, внесенный в базу данных персонального компьютера, сервера, смартфона или другого электронного устройства, необходимый для его идентификации.

**Аккаунт Google** – аккаунт (учетная запись), созданный с помощью сервиса Google.

Сетевая интерактивная игра «В мире функций» проводится в рамках двух проектов «ИнтерИнтеллект» муниципального и окружного уровней. Ежегодно в игре принимают участие 4-5 команд из образовательных учреждений Советского района и Юго-Западного образовательного округа.

Руководители команд и учащиеся отмечают необычный формат игры, интересный подбор заданий. Общее мнение – игра полезна при подготовке к основному государственному экзамену по математике. Сетевая технология позволяет большому количеству команд из разных школ принимать участие в играх.