**«Своя игра»**

*Возможные цели: актуализация, тренировка, презентация, рефлексия, работа над ошибками*

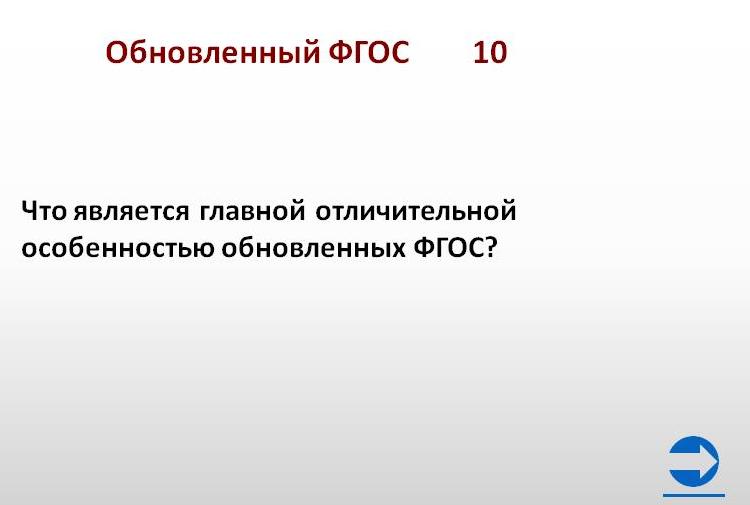
Учащиеся делятся на 4-5 команд. Команды по очереди выбирают категорию и уровень сложности вопроса (*игровое поле на слайде 2*).

Чтобы перейти к тексту выбранного вопроса нужно нажать на число в соответствующей ячейке. Все числа являются гиперссылками.



Команда, выбиравшая вопрос, должна, посовещавшись, дать ответ на выбранный вопрос. Чтобы со слайда с вопросом перейти к слайду с ответом, можно нажать на клавишу «Пробел», на клавишу со стрелкой **>** на клавиатуре или нажать на символ со стрелкой «Вперёд» в правом нижнем углу слайда.

5

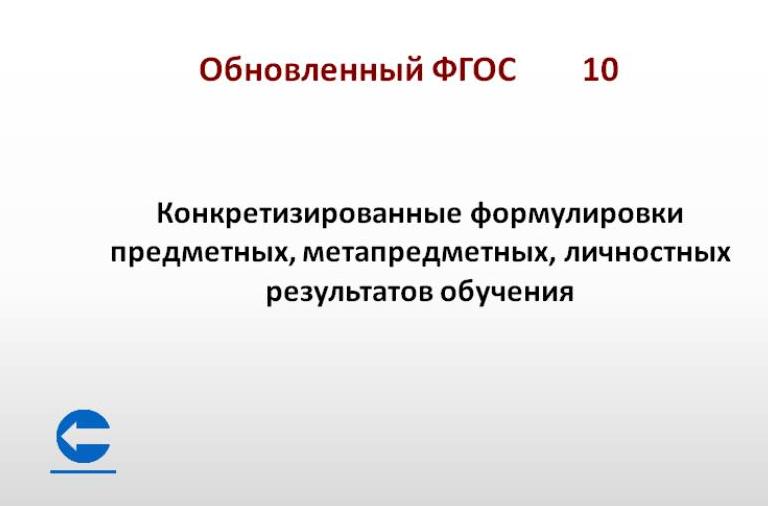


*Перейти к слайду с ответом*

Если ответ правильный, команда получает соответствующее количество баллов (команды сами ведут запись своего количества «заработанных» в игре баллов).

Если у команды нет варианта ответа, то право ответа можно предоставить другой команде, которая первой сигнализирует о своей готовности отвечать.

Чтобы вернуться на главный слайд с выбором вопросов, нужно нажать на символ со стрелкой «Назад» в левом нижнем углу слайда.



*Вернуться к главному слайду с выбором вопросов*

Когда на все вопросы даны ответы, команды подсчитывают заработанные ими баллы. Учитель подводит итоги.

В качестве **работы над ошибками** «Свою игру» можно проводить после письменных работ. Учитель собирает самые часто встречающиеся ошибки, делит их на категории (например, сложение и вычитание дробей с одинаковым знаменателем, сложение и вычитание дробей с разными знаменателями, сравнение дробей, сокращение дробей) и вставляет в шаблон игры.