

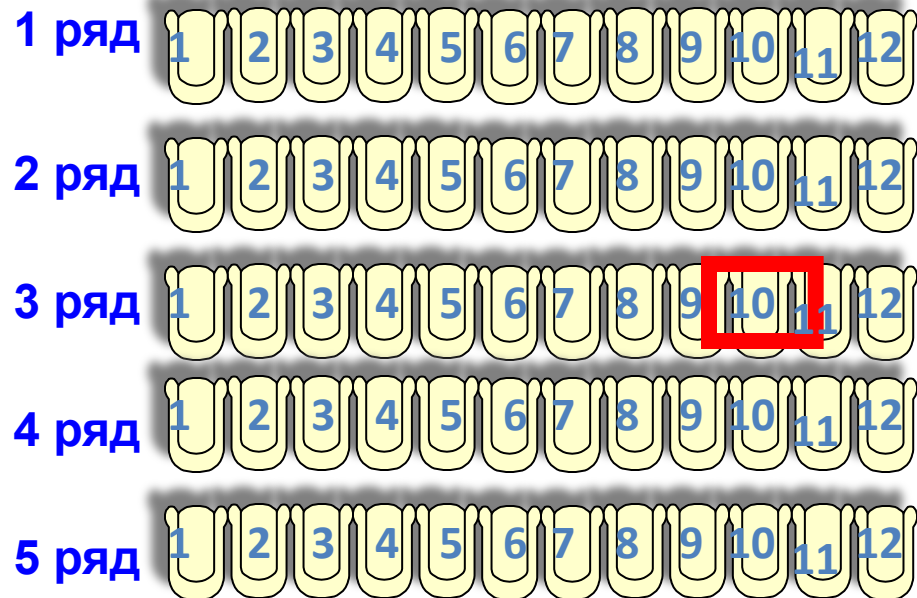
**ТЕМА УРОКА:
«КООРДИНАТНАЯ ПЛОСКОСТЬ»**

**Математика 6 класс
Учитель МБОУ СОШ № 26
г. Мытищи
Обухова Ольга Викторовна**

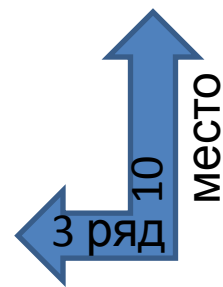
Чтобы правильно занять свое место в кинотеатре, нужно знать две координаты – **ряд** и **место**



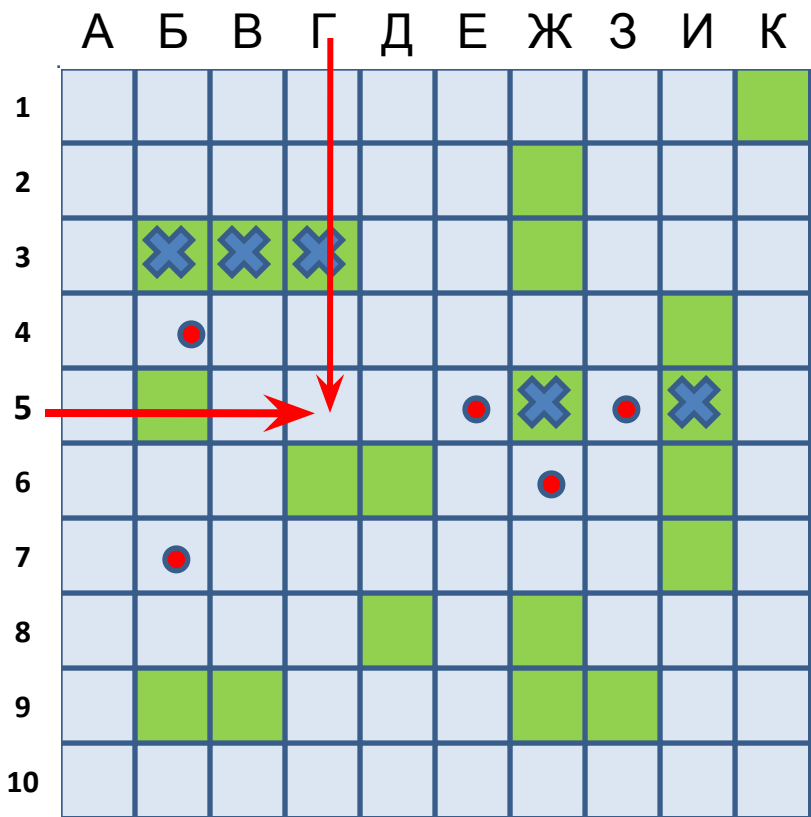
ЭКРАН



Кинотеатр



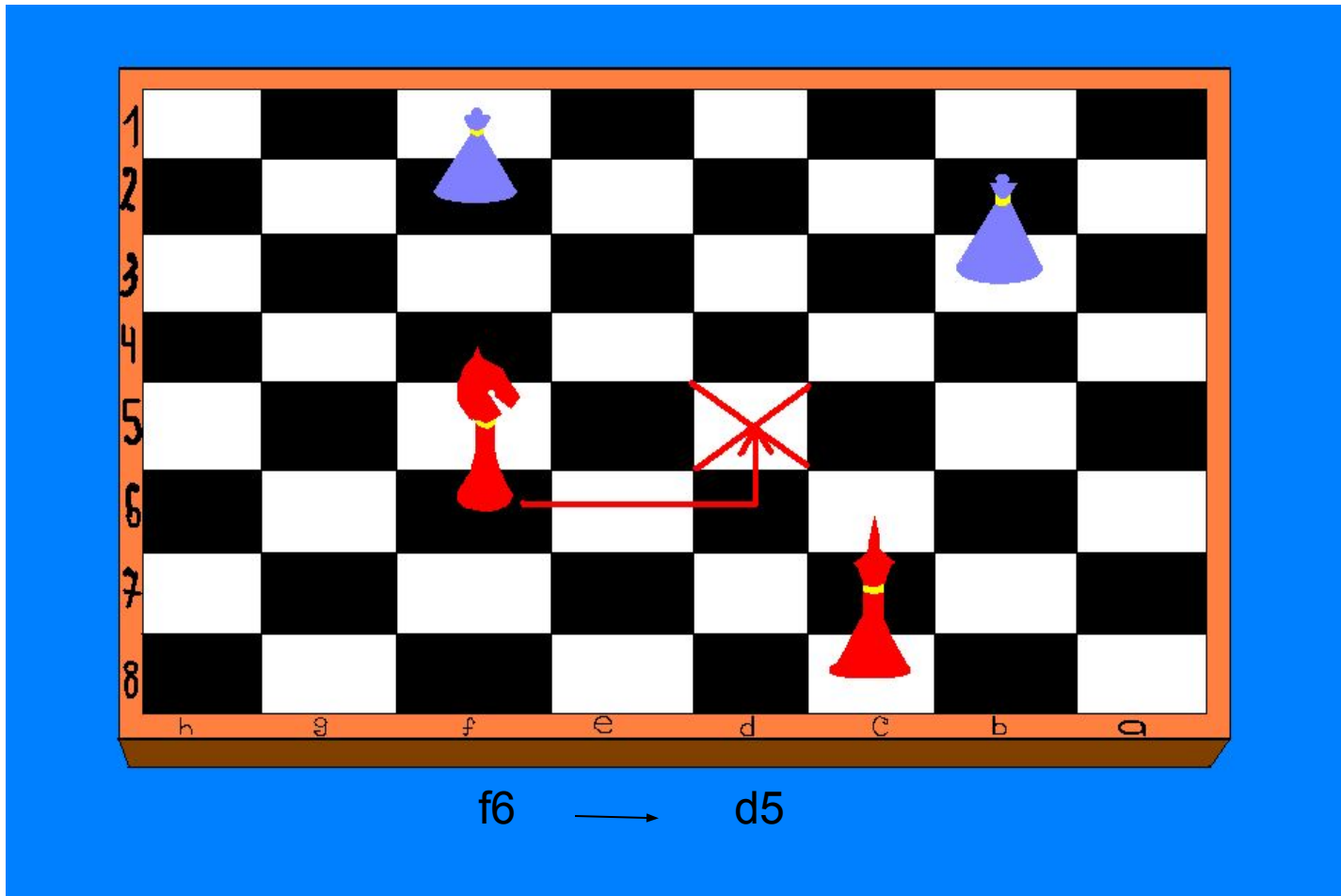
Морской бой



Г 5



Шахматы



С помощью координатной сетки летчики, моряки определяют местоположение объектов.





Рене Декарт –
французский философ,
математик,
физик и физиолог.
(1596-1650).

**Автор координатной
плоскости, поэтому
ее часто называют
декартовой
системой
координат.**



**ПРЯМОУГОЛЬНАЯ (ДЕКАРТОВА)
СИСТЕМА КООРДИНАТ**

**начало
координат**

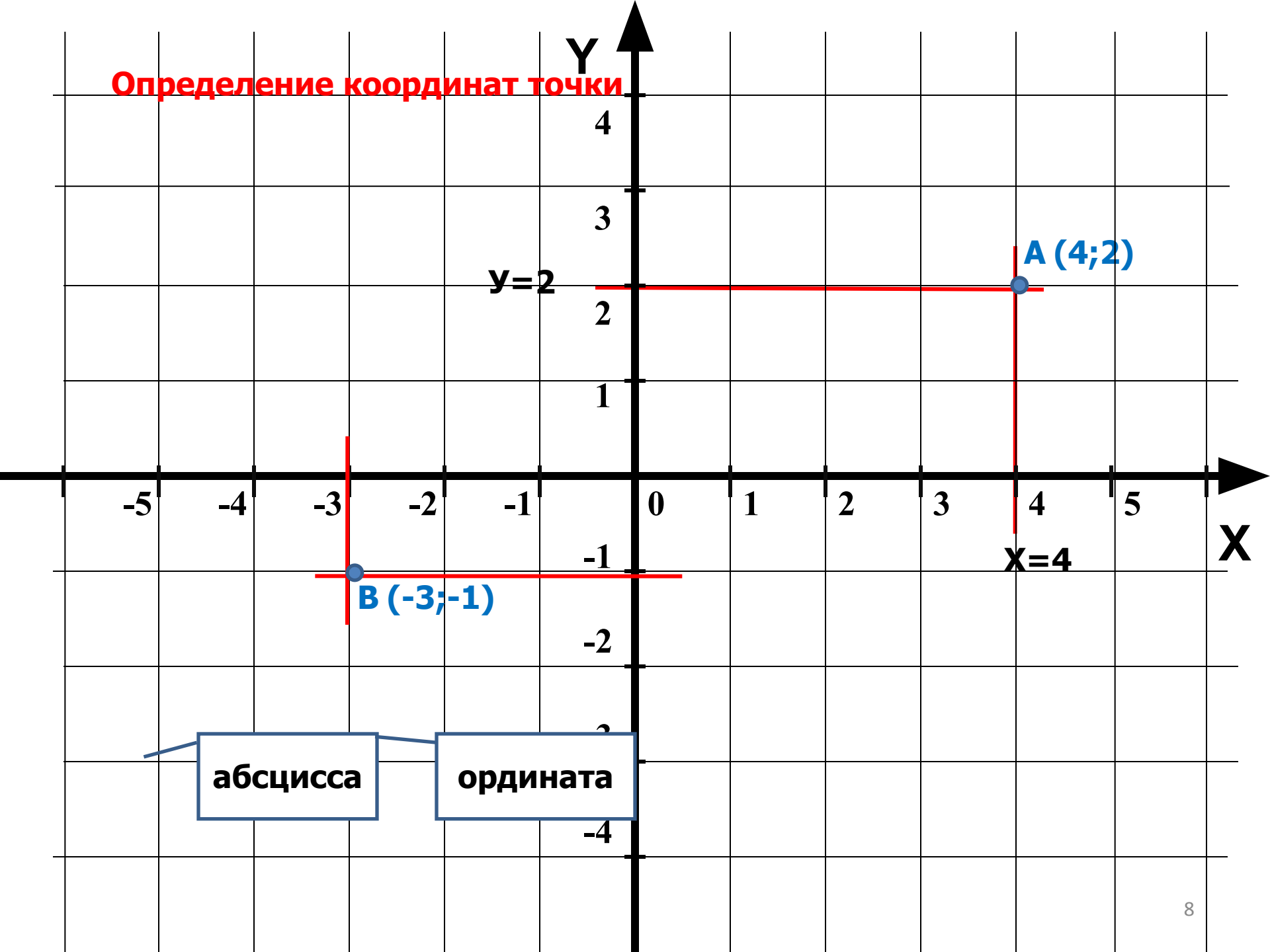
ось абсцисс

0

X

ось ординат

Определение координат точки



Определите координаты точек

Y

4

3

2

1

-1

-2

-3

-4

B (-4;3)

A(2;2)

C (-5;0)

-5

-4

-3

-2

-1

0

1

2

3

4

5

X

F (4;-1)

D (-3;-2)

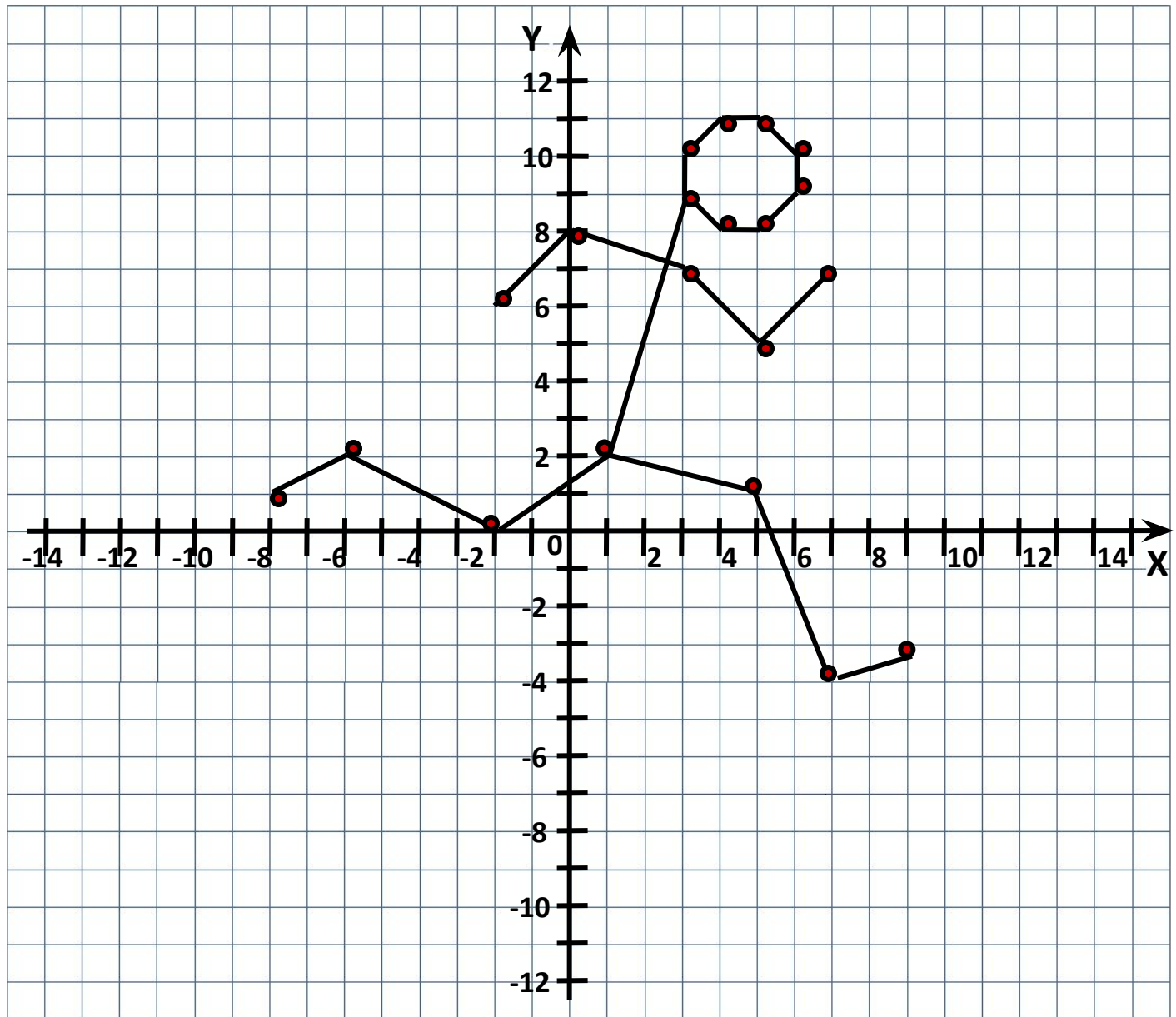
E(0;-2)

Построить фигуру, последовательно соединяя точки

- 1) $(-8; 1),$
 $(-6; 2),$
 $(-2; 0),$
 $(1; 2),$
 $(5; 1),$
 $(7; -4),$
 $(9; -3).$

- 2) $(-2; 6),$
 $(0; 8),$
 $(3; 7),$
 $(5; 5),$
 $(7; 7).$

- 3) $(1; 2),$
 $(3; 9),$
 $(4; 8),$
 $(5; 8),$
 $(6; 9),$
 $(6; 10),$
 $(5; 11),$
 $(4; 11),$
 $(3; 10),$
 $(3; 9).$



Постройте фигуры по заданным точкам

Мышонок

- 1) $(3; -4), (3; -1), (2; 3), (2; 5),$
 $(3; 6), (3; 8), (2; 9), (1; 9),$
 $(-1; 7), (-1; 6), (-4; 4), (-2; 3),$
 $(-1; 3), (-1; 1), (-2; 1), (-2; -1),$
 $(-1; 0), (-1; -4), (-2; -4),$
 $(-2; -6), (-3; -6), (-3; -7),$
 $(-1; -7), (-1; -5), (1; -5),$
 $(1; -6), (3; -6), (3; -7),$
 $(4; -7), (4; -5), (2; -5), (3; -4).$
- 2) Хвост: $(3; -3), (5; -3), (5; 3).$
- 3) Глаз: $(-1; 5).$

Лисица

- 1) $(-3; 0), (-2; 1), (3; 1), (3; 2),$
 $(5; 5), (5; 3), (6; 2), (7; 2),$
 $(7; 1,5), (5; 0), (4; 0), (4; -1,5),$
 $(3; -1), (3; -1,5), (4; -2,5),$
 $(4,5; -2,5), (-4,5; -3), (3,5; -3),$
 $(2; -1,5), (2; -1), (-2; -2),$
 $(-2; -2,5), (-1; -2,5), (-1; -3),$
 $(-3; -3), (-3; -2), (-2; -1),$
 $(-3; -1), (-4; -2), (-7; -2),$
 $(-8; -1), (-7; 0), (-3; 0).$
- 2) Глаз: $(5; 2).$

