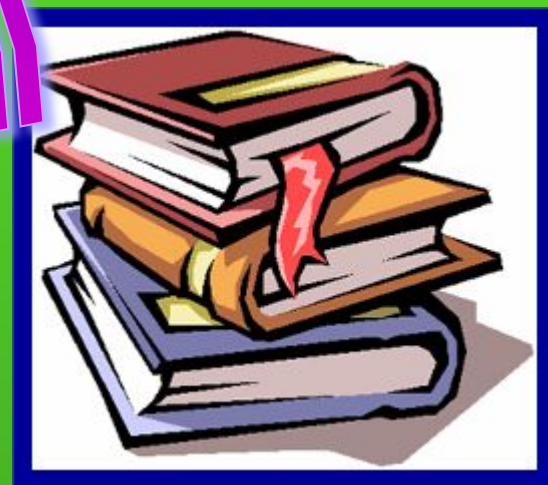




ИНТЕГРИРОВАННЫЙ

УРОК-ИГРА

«ИНФ-КРЕНОЛ»




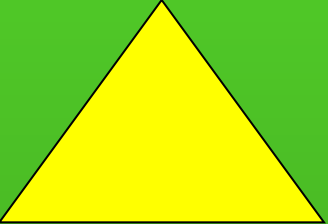


| | |
|---------------------------------|--|
| Тема урока: | Урок-игра «INF-кренол» |
| Методическая цель: | Демонстрация нетрадиционных методов обобщения материала по школьному курсу предмета «Математика» |
| Образовательные цели: | <ol style="list-style-type: none"> 1. Систематизировать, закрепить и проверить знания учащихся по предмету. 2. Дать основные термины на английском языке. |
| Развивающие цели: | <ol style="list-style-type: none"> 1. Закрепить полученные знания, умения и навыки в познавательной игре «INF- кренол» 2. Дать возможность учащимся проявить свои творческие способности в графическом редакторе Paint |
| Воспитательные цели: | <ol style="list-style-type: none"> 1. Научить творчески и логически думать. 2. Заинтересовать возможностями современного компьютера. 3. Способствовать сплочению учащихся через честную игру, привить уважение к сопернику. |
| Тип урока: | Повторительно-обобщающий |
| Методы обучения: | Рассказ, игра, самостоятельная работа, аукцион. |
| Формы организации урока: | Индивидуальная, групповая |
| Межпредметная связь: | Информатика, физика, литература, английский язык. |
| Домашнее задание: | Совершенствовать свои знания по предмету |

План урока:

- 1. Организационный момент
 - 1 минута
- 2. Сообщение темы урока, цели, задачи, мотивации учебной деятельности учащихся
 - 3 минуты
- 3. Игра «INF-кренол»
 - а. «Английские слова»
 - 35 минут¹
 - б. «INF- тайник»-
 - 3 минуты
 - в. «INF-аукцион»
 - 5 минут
 - г. «Обработка информации»
 - 5 минут
 - д. «INF – ворд»
 - 5 минут
 - е. «INF – тест»
 - 4 минуты
 - ж. Работа в Paint
 - 5 минут
 - з. Математическая разминка
 - 5 минут
 - и. Задание соперникам
 - 4 минуты
- 4. Подведение итогов урока
 - 5 минут

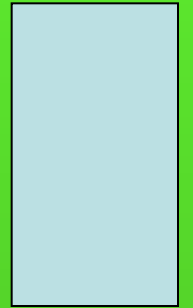
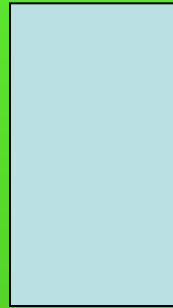
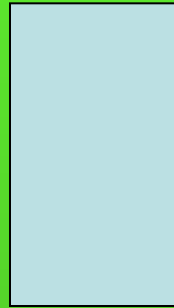
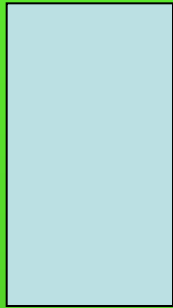
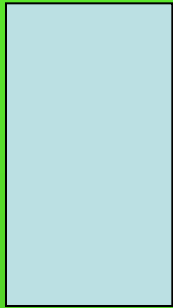
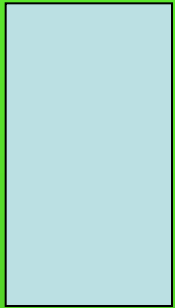
Слайд №2 (игровое поле)

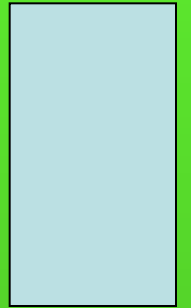
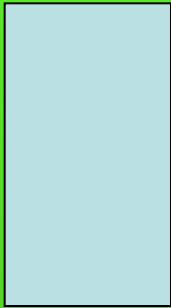
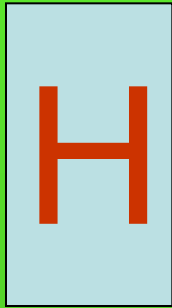
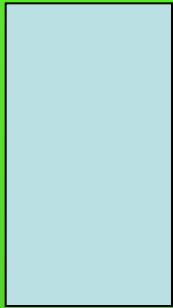
| | | |
|---|--|---|
|  | En |  |
|  | ? |  |
|  |  | $x+y=?$ |

Слайд №3 (Английские слова).

а. «Английские слова». Этот этап выполняют на компьютере по два участника от каждой команды, у которых карточки с заданием.

| Первая команда | | Вторая команда | |
|----------------|----------|----------------|------------|
| карандаш | | линейка | |
| | equation | | triangle |
| окружность | | угол | |
| | piece | | subtrahend |
| циркуль | | график | |





О- Как называется фигура, состоящая из всех точек плоскости, находящихся на одинаковом расстоянии от данной точки. (Окружность)

Д - французский философ, математик, физик и физиолог(1596-1650), Заложил основы аналитической геометрии, дал понятия переменной величины и функции, ввел многие алгебраические обозначения.

ДЕКАРТ(Descartes) Рене (латинизированное — Картезий; Cartesius)

Н - На какую цифру делить нельзя (Ноль).

О- Как называется фигура, состоящая из всех точек плоскости, находящихся на одинаковом расстоянии от данной точки. (Окружность)

Ч- Из них составляются числовые выражения. (Числа)

Л- Российский математик—(1792-1856), создатель неевклидовой геометрии (геометрии Лобачевского). **Л**ОБАЧЕВСКИЙ Николай Иванович

Е – Число, которое не является ни простым , ни составным (Единица)

Н - На какую цифру делить нельзя (Ноль).

Слайд №5 («INF-аукцион»).

с. «INF-аукцион»

**С «молотка» продается
современный «компьютер»**

**Цена: все термины, касающиеся
предмета «Математика»**

**Выигрывает та команда, которая
последней назовет правильно
термин по математике.**

Слайд №6, №7, №8 («Обработка информации»)

d. «Обработка информации». В несложных и интересных заданиях учащиеся разгадывают информацию, применяя к ним определенные правила обработки информации, и получают результат. На этом этапе задания по информатики

- 1) ξ
и=e



Г = К

С - ксерокс

- 2) P V



(Ф.И.)

T V A - монитор

Слайд №9 («INF-ворд») .

е. «INF – ворд». Командам предлагается небольшой кроссворд, где среди буквенной неразберихи надо найти служебные клавиши клавиатуры.

Из оставшихся букв необходимо сложить пароль.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A | L | T | R | L | N | D |
| D | E | L | T | C | E | E |
| E | N | E | | E | I | N |
| S | C | T | E | R | T | S |
| E | M | O | H | T | R | E |

Побеждает та команда, которая первой получит пароль и ответит, что данный пароль означает.

1) **Что называется многочленом?**

Бета) Сумму одночленов

Тета) Разность одночленов

Йота) Произведение одночленов

2) **Степень числа a – это ...**

Альфа) Произведение n множителей, каждый из которых равен a .

Гамма) Произведение n множителей, каждый из которых не равен a .

Сигма) Произведение n множителей, каждый из которых больше a .

3) **Любое число в нулевой степени есть ...**

Альфа) Само число

Дзета) Единица

Сигма) Нуль

Слайд №11 («Paint»).

g. Работа в Paint. Участвуют два человека от команды. Перед учащимися ставится задача: за пять минут создать вымышленного сказочного героя, применяя только геометрические фигуры. Побеждает та команда, которая использовала большее число геометрических фигур.

Слайд №12 («Математическая разминка»).

h. Математическая разминка. На экране задачи – шутки. Побеждает команда, набравшая большее количество правильных ответов.

Слайд №13 («Задание соперникам»).

i Задание соперникам. Это домашнее задание для команд, в котором необходимо придумать, найти интересный вопрос соперникам. Этот этап оценивается и как творческий (найти интересную информацию в литературе), и как интеллектуальный (найти ответ на поставленный вопрос).