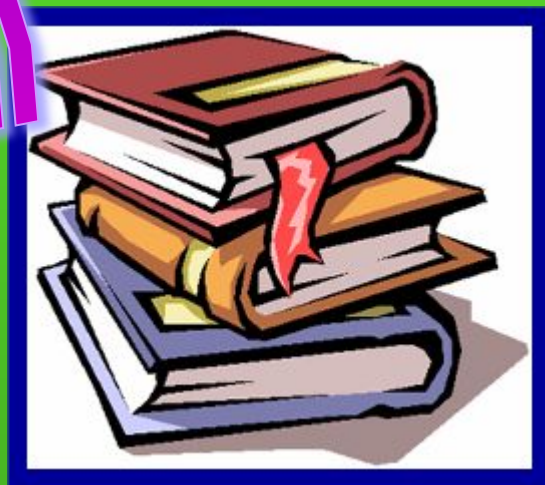




**ИНТЕГРИРОВАННЫЙ**

**УРОК-ИГРА**

**«ИНФ-КРЕНОЛ»**




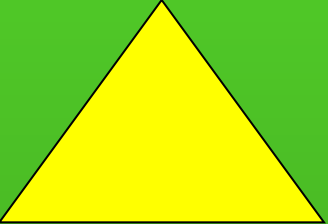


<b>Тема урока:</b>	<b>Урок-игра «INF-кренол»</b>
<b>Методическая цель:</b>	Демонстрация нетрадиционных методов обобщения материала по школьному курсу предмета «Математика»
<b>Образовательные цели:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Систематизировать, закрепить и проверить знания учащихся по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

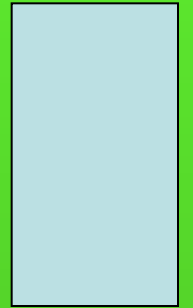
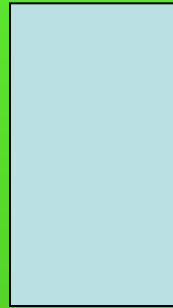
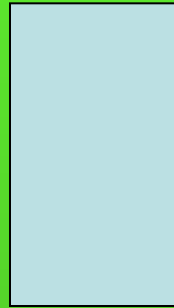
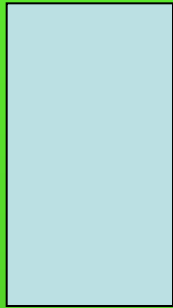
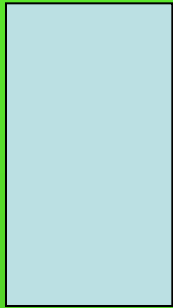
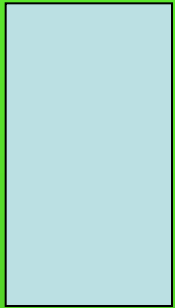
## Слайд №2 (игровое поле)

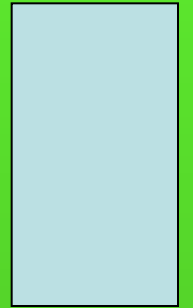
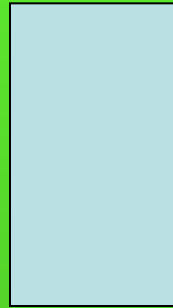
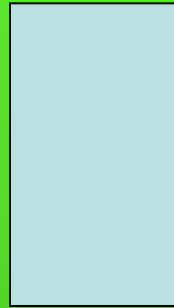
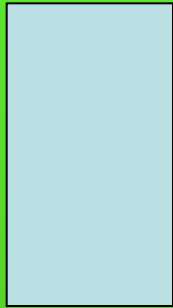
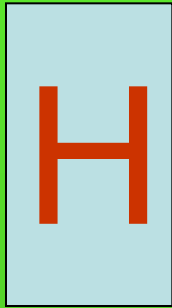
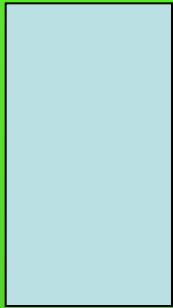
	<b>En</b>	
	?	
		$x+y=?$

### 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.

**Д**ЕКАРТ(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)  $\xi$   
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.

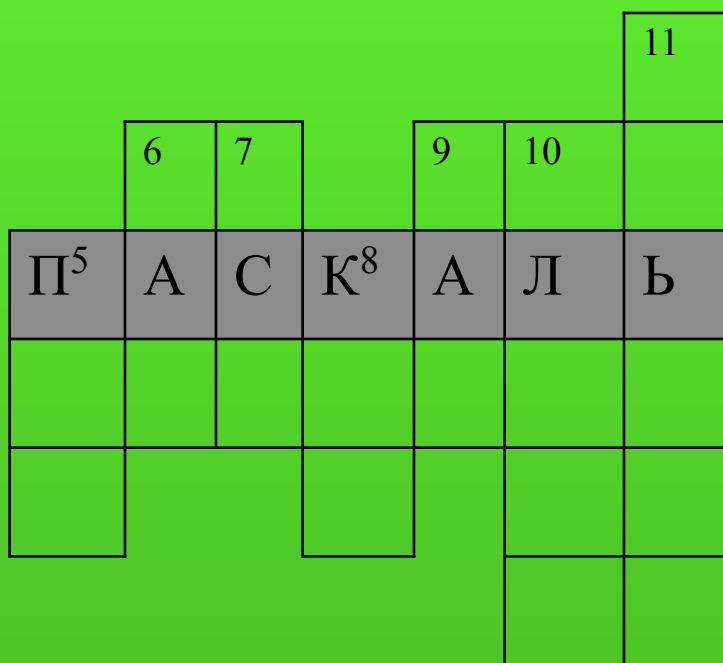
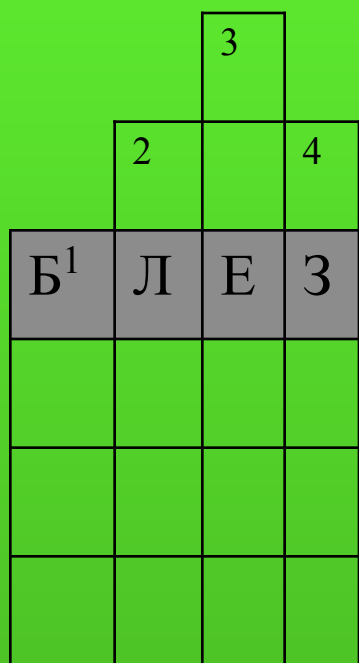
Из оставшихся букв необходимо сложить пароль.

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.

### Слайд №10 ( «INF-тест» ).

f. «INF – тест». Командам предлагается задание, в котором ребята, используя полученные знания на уроках математики, отвечают на вопросы, выбирая правильный вариант ответа, записывают его в кроссворд и угадывают ключевое слово (Имя и фамилия известного французского математика и физика, в честь которого назван один из языков программирования).



## 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).