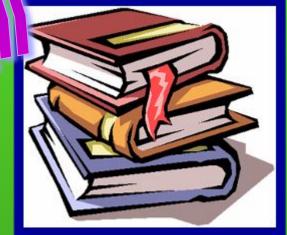


MOK-MINA
UNOK-MINA
UNOK-MI



Тема урока:	Урок-игра «INF-кренол»				
Методическая цель:	Демонстрация нетрадиционных методов обобщения материала по школьному курсу предмета «Математика»				
Образовательные цели:	1.Систематизировать, закрепить и проверить знания учащихся по предмету. 2.Дать основные термины на английском языке.				
Развивающие цели:	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:	 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				

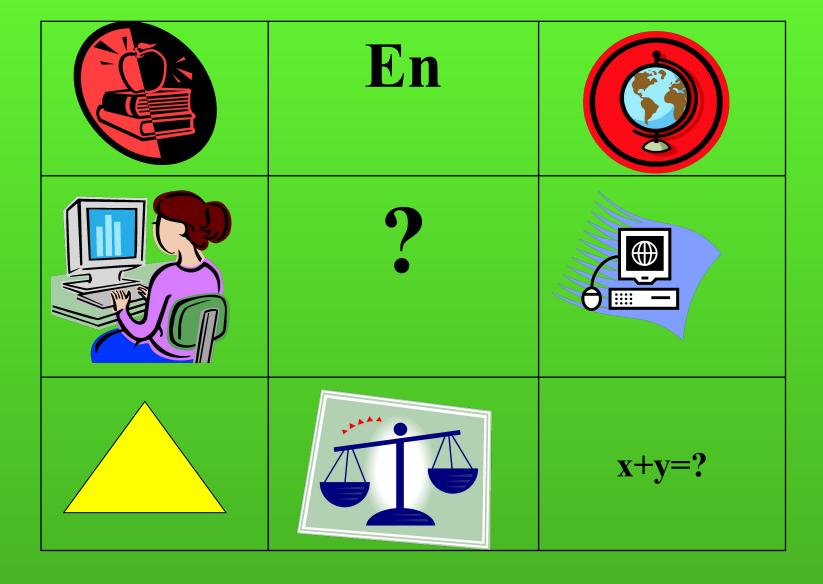
План урока:

- 1. Организационный момент
- 2. Сообщение темы урока, цели, задачи, мотивации учебной деятельности учащихся
- 3. Игра «JNF-кренол»
 - а. «Английские слова»
- b. «INF- тайник»-
- с. «INF-аукцион»
- d. «Обработка информации»
- e. «INF ворд»
- f. «INF тест»
- g. Работа в Paint
- h Математическая разминка
- і Задание соперникам
- 4. Подведение итогов урока

- 1 минута
- 3 минуты

- 35 минут¹
- 3 минуты
- 5 минут
- 5 минут
- 5 минут
- 4 минуты
- 5 минут
- 5 минут
- 5 минут
- 4 минуты
- 5 минут

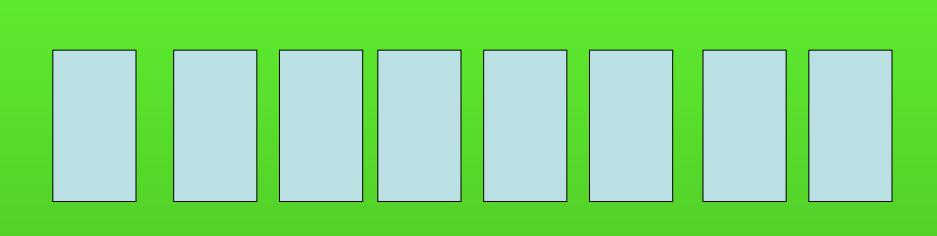
Слай∂ №2 (игровое поле)

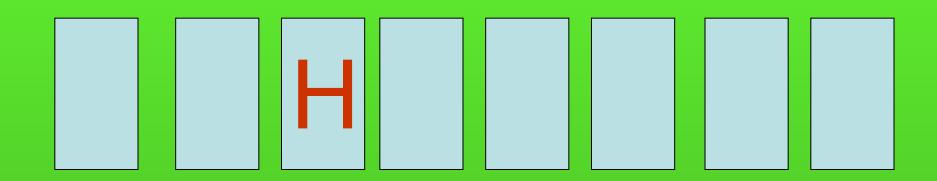


Слай∂ №3 (Английские слова).

а. <u>«Английские слова»</u>. 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. (<u>О</u>кружность)

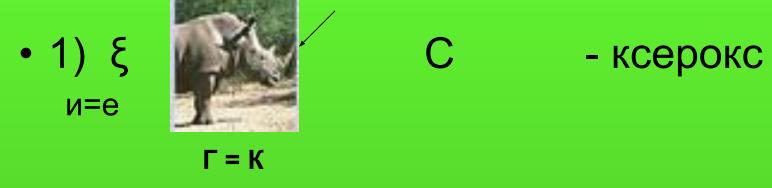
- Д французский философ, математик, физик и физиолог(1596-1650), Заложил основы аналитической геометрии, дал понятия переменной величины и функции, ввел многие алгебраические обозначения. ДЕКАРТ(Descartes) Рене (латинизированное — Картезий; Cartesius)
- **H** На какую цифру делить нельзя (<u>Н</u>оль).
- **О** Как называется фигура, состоящая из всех точек плоскости, находящихся на одинаковом расстоянии от данной точки. (<u>О</u>кружность)
- **Ч** Из них составляются числовые выражения. (<u>Ч</u>исла)
- **Л** Российский математик—(1792-1856), создатель неевклидовой геометрии (геометрии Лобачевского). <u>Л</u>ОБАЧЕВСКИЙ Николай Иванович
- E Число, которое не является ни простым , ни составным (Eдиница)
- **H** На какую цифру делить нельзя (<u>Н</u>оль).

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



• 2) PV (Ф.И.)

Т V А - 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	Т	R	L	N	D
D	E	L	Т	С	Е	Е
Е	N	Е		E	I	N
S	С	Т	Е	R	Т	S
Е	M	O	Н	Т	R	Е

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

Слаи́д №10 («INH-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).

		3								11
	2		4		6	7		9	10	
Б ¹	Л	Е	3	Π^5	A	С	K ⁸	A	Л	Ь

1) Что называется многочленом?

Бета) Сумму одночленов

Тета) Разность одночленов

Йота) Произведение одночленов

2) Степень числа а – это ...

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

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

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

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») .

і 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).