

ТЕМА: **«КООРДИНАТНА Я ПЛОСКОСТЬ»**

ТИП УРОКА: ЗАКРЕПЛЕНИЕ ИЗУЧЕННОГО МАТЕРИАЛА.

ЦЕЛИ УРОКА:

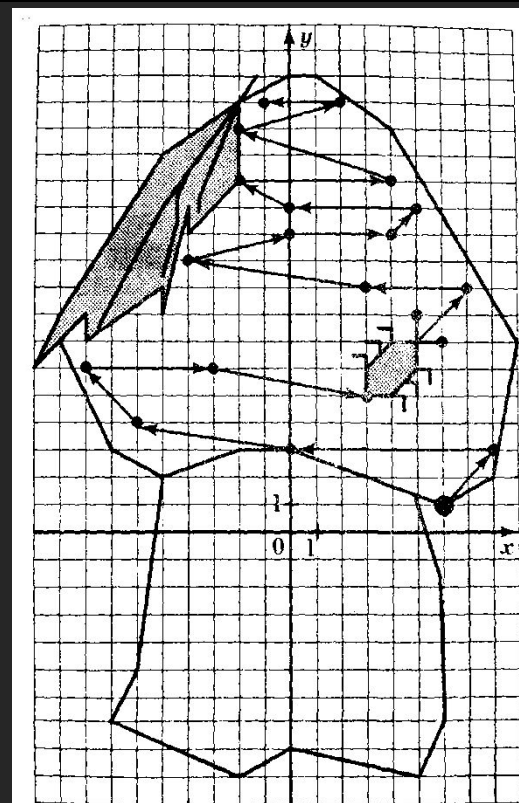
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ: ЗАКРЕПИТЬ ИЗУЧЕННЫЙ
МАТЕРИАЛ;

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ: РАЗВИВАТЬ НАВЫКИ И УМЕНИЯ
ПОСТРОЕНИЯ ТОЧЕК ПО ИХ КООРДИНАТАМ,
СОДЕЙСТВОВАТЬ
РАЗВИТИЮ У УЧЕНИКОВ УМЕНИЯ ОБЩАТЬСЯ ,
РАБОТАТЬ В
КОМАНДЕ;

РАЗВИВАЮЩИЕ : РАЗВИТЬ УМЕНИЕ СЛУШАТЬ,
РАБОТАТЬ С КООРДИНАТНОЙ ПЛОСКОСТЬЮ.

$\begin{matrix} \text{Д} \\ (5;12) \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{Р} \\ (7;9) \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{О} \\ (0;12) \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{М} \\ (-2;13) \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{У} \\ (6;1) \end{matrix}$
$\begin{matrix} \text{У} \\ (2;16) \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{И} \\ (-3;6) \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{Х} \\ (-8;6) \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{Д} \\ (-4;10) \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{М} \\ (3;5) \end{matrix}$
$\begin{matrix} \text{И} \\ (4;13) \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{Е} \\ (-6;4) \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{У} \\ (3;9) \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{Я} \\ (4;11) \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{С} \\ (8;3) \end{matrix}$
$\begin{matrix} \text{Д} \\ (-2;15) \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{Р} \\ (0;11) \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{Т} \\ (-1;16) \end{matrix}$	$\begin{matrix} \text{П} \\ (0;3) \end{matrix}$	

- Жук ползает по шляпке гриба в направлениях, указанных стрелками, начиная с точки обведенной кружком. Найдите координаты отмеченных точек и выпишите их по ходу жука. В таблице указан код шифровки букв по координатам, Расставь буквы в нужном порядке, прочтите крылатую фразу.



3 ВЫПОЛНЕНИЕ УПРАЖНЕНИЙ.

(РАБОТА В ГРУППАХ.)

ПРЕДЛАГАЕТСЯ НАРИСОВАТЬ ЖИВОТНЫХ НА ПЛОСКОСТИ ПО ИХ ЗАДАНЫМ КООРДИНАТАМ.

1). (3;3); (0;3); (-3;2); (-5;2); (-7;4); (-8;3); (-7;1); (-8;-1); (-7;-2); (-5;0);
(-1;-2); (0;-4); (2;-4); (3;-2); (5;-2); (7;0); (5;2); (3;3); (2;4); (-3;4); (-4;2);
глаз (5;0).

2). (3;0); (1;2); (-1;2); (3;5); (1;7); (-3;6); (-5;7); (-3;4); (-6;3); (-3;3); (-5;2);
(-5;-2); (-2;-3); (-4;-4); (1;-4); (3;-3); (6;1); (3;0);
глаз (-1;5).

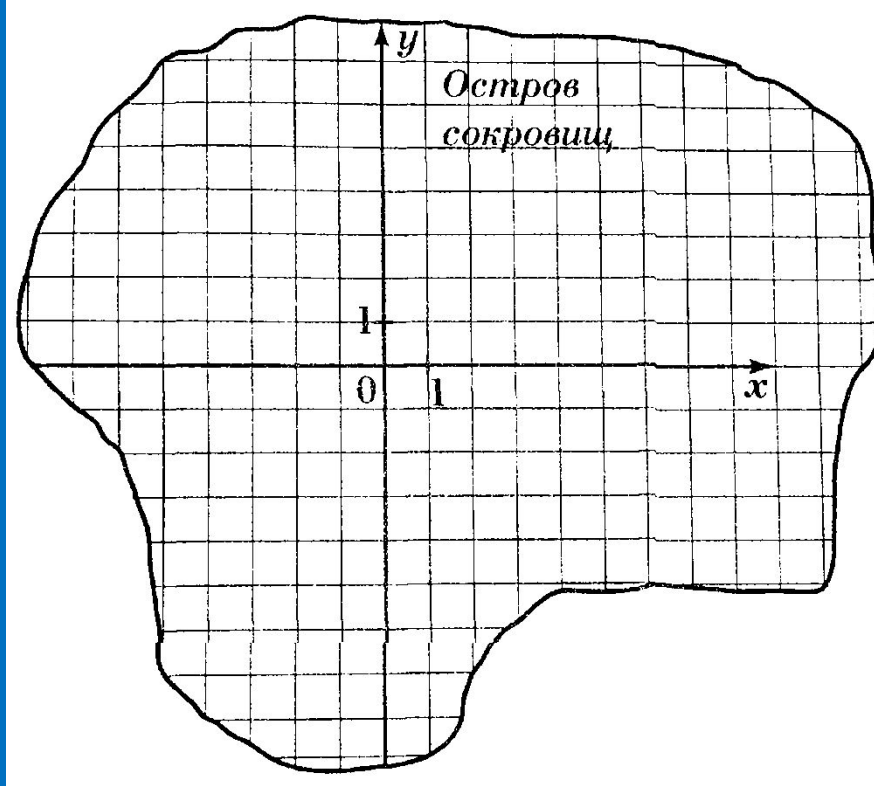
3). (1;7); (0;10); (-1;11); (-2;10); (0;7); (-2;5); (-7;3); (-8;0); (-9;1); (-9;0);
(-7;-2); (-2;-2); (-3;-1); (-4;-1); (-1;3); (0;2); (1;-2); (0;0); (0;3); (1;4);
(2;4); (3;5); (2;6); (1;9); (0;10);
глаз (1;6).

РАБОТА В ГРУППАХ

4). ~~(1;-4); (1;-6); (-4;-6); (-3;-5); (-1;-5); (-3;-4); (-3;-3); (-1;-1); (-1;0); (-3;0);~~
~~(-3;-1); (-4;-1); (-4;0); (-3;1); (-1;1); (-1;2); (-3;3); (-1;4); (0;6); (1;4);~~
~~(1;2); (3;4); (6;5); (9;2); (9;0); (9;-4); (6;-4); (5;-1); (4;-1); (1;-4);~~
глаз (-1;3).

5). (7;-2); (7;-3); (5;-3); (5;-4); (1;-4); (1;-5); (-7;-5); (-8;-3); (-10;-3); (-11;-4);
(-11;-5); (-6;-7); (-4;-9); (-4;-11); (-12;-11); (-15;-6); (-15;-2); (-12;-1);
(-10;-1); (-10;1); (-6;3); (2;3); (3;4); (5;4); (6;5); (6;4); (7;5); (7;4); (8;2);
(8;1); (4;-1); (4;-2); (7;-2);
глаз (6;2).

6). (0;-5); (-1;-3); (-3;-2); (-4;-1); (-5;2); (-5;4); (-6;5); (-7;5); (-6;6); (-6;8);
(-5;7); (-5;8); (-4;7); (-4;8); (-3;6); (-3;3); (1;2); (4;3); (6;5); (5;3); (6;4);
(5;2); (6;3); (5;1); (3;-2); (1;-3); (0;-5);
глаз (-5;6).

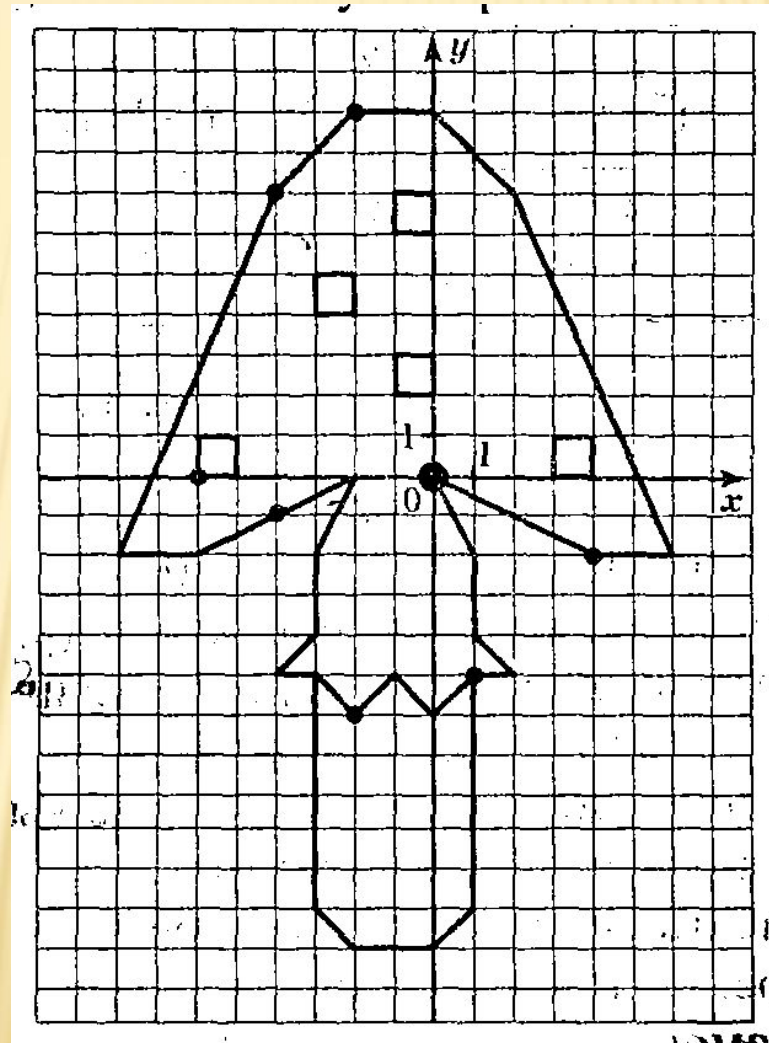


- Капитан Флинт спрятал свои сокровища на острове. (смотрите рисунок)
- Перед смертью пират решил оставить для потомков зашифрованное письмо-описание пути, ведущего к кладу, и места, где он спрятан.
- Капитан взял карту острова, нарисовал на ней оси координат, выбрал единицы. В качестве главных ориентиров он указал координаты четырех дубов: $(3;5)$; $(-2;7)$; $(-3;4)$; $(-3;-1)$.
 - Клад находился в точке пересечения отрезков, соединяющих первый и третий, второй и четвертый дубы.
 - Постройте точки, соответствующие местоположению дубов, и определите координаты клада.

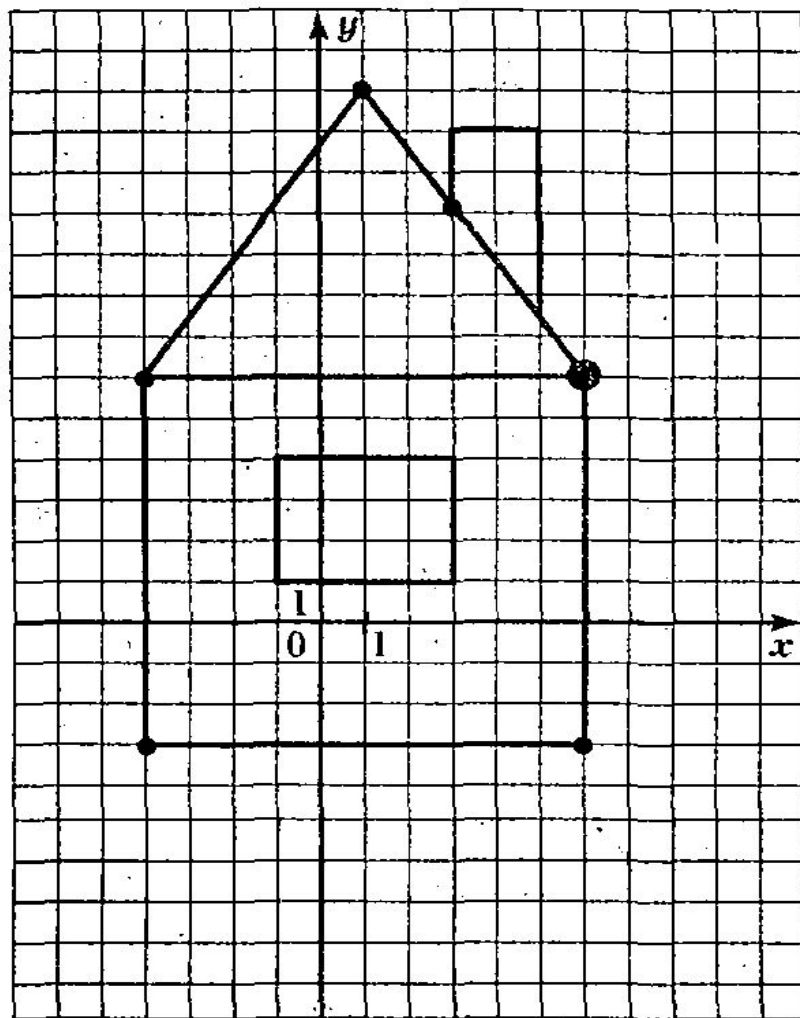
Посадите ростки цветов на клумбу - координатную плоскость в выкопанные лунки. Чтобы посадить цветок в заготовленную для него лунку, нужно придерживаться их координат:

- ▣ *красные тюльпаны*— $(-3;5); (-10;-6); (9;4); (-11;-1); (8;-7); (0;4); (-4;0); (-3;-6); (2;-5); (4;1);$
- ▣ *Желтые нарциссы*— $(-6;4); (5;-4); (-9;3); (2;5); (-7;-7); (8;-2); (-1;-6); (7;2); (-8;-2);$
- ▣ *Оранжевые бархотки*— $(0;0).$

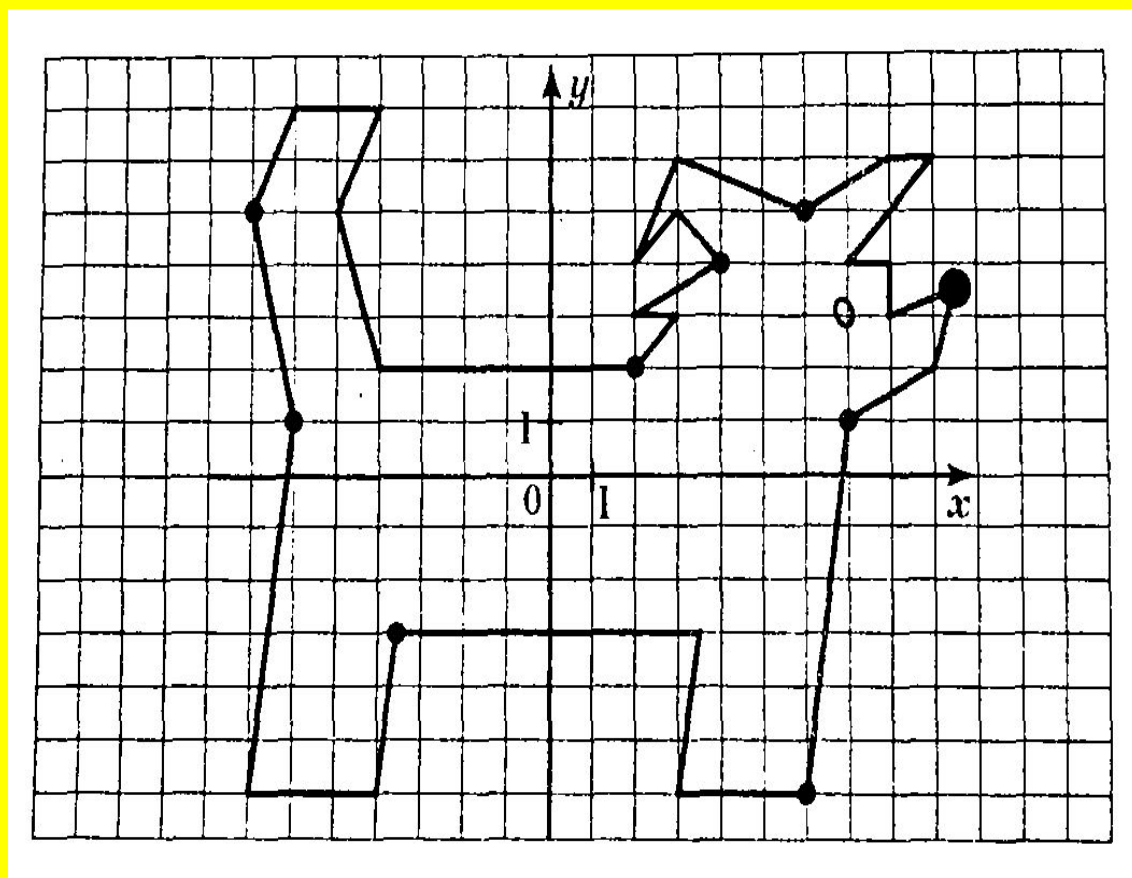
- 1) Мухомор.



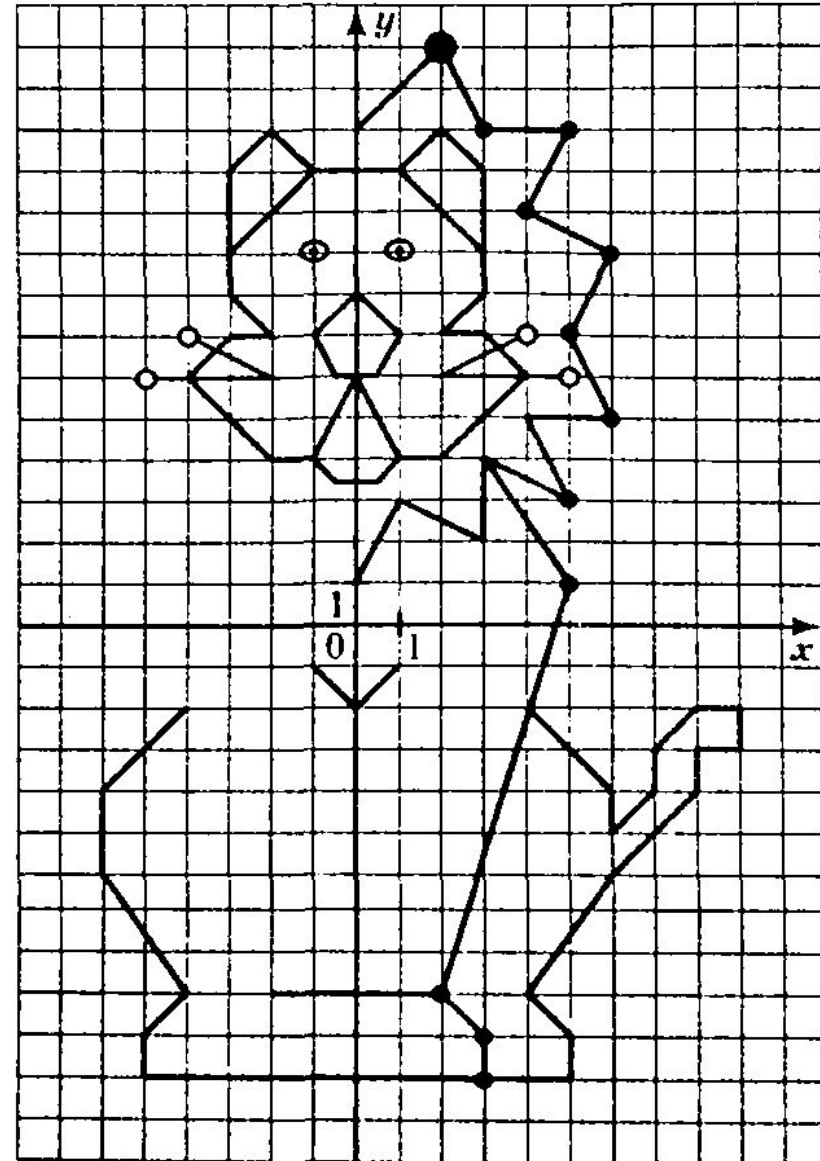
□ 2) Домик.



3) СОБАЧКА.



Построение точек и запись их координат начинайте с самой жирной точки,



Запиши домашнее задание!

Творческая работа: придумать и построить фигуры животных на плоскости или какие-нибудь другие фигуры, записать координаты построенных точек.

