



СОВРЕМЕННЫЙ УРОК МАТЕМАТИКИ С УЧЕТОМ ТРЕБОВАНИЙ ФГОС

Подготовила учитель
математики и информатики
Денисова Ольга Фёдоровна
МОУ «Береговская СОШ»

ПРИМЕРНАЯ ПРОГРАММА ПО МАТЕМАТИКЕ

«...значительное увеличение активных форм работы, направленных на вовлечение учащихся в математическую деятельность, на обеспечение понимания ими математического материала и развития интеллекта, приобретение практических навыков, умений проводить рассуждения, доказательства.

... использование компьютеров и информационных технологий для усиления визуальной и экспериментальной составляющей обучения математике.»

Результаты обучения

```
graph TD; A[Результаты обучения] --> B[Личностные]; A --> C[Метапредметные]; A --> D[Предметные]; C --> E[Регулятивные]; C --> F[Коммуникативные]; C --> G[Познавательные];
```

Личностны
е

Метапредметны
е

Предметные

Регулятивны
е

Коммуникативны
е

Познавательны
е

Требования к результатам освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования:

личностные

- воспитание российской гражданской идентичности;
- формирование ответственного отношения к учению;
- формирование целостного мировоззрения;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к человеку;
- освоение социальных норм, правил поведения;
- развитие морального сознания;

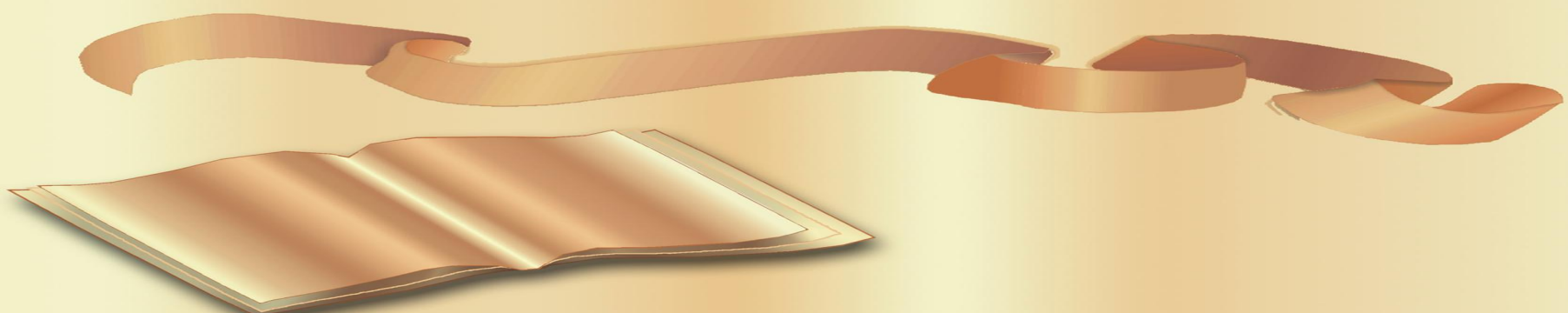


метапредметные

- умение самостоятельно определять цели своего обучения;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений;

предметные

- специфические умения, освоенные в ходе изучения учебного материала;
- виды деятельности по получению новых знаний;
- формирование научного типа мышления;
- владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и идеями.



Координатная плоскость

Март 2014



Планируемые образовательные результаты:

- о **предметные** – умения работать на координатной плоскости; умения находить точки по координатам и определять координаты точки, отмеченной на координатной плоскости;
- о **метапредметные** - основные универсальные умения практического характера : использование понятия координатная плоскость в других областях и применение математических знаний к решению практических задач;
- о **личностные** – способность увязать знания о координатах с собственным жизненным опытом; интерес к вопросам, связанным с практическим применением координат и координатной плоскости.

Решаемые учебные задачи:

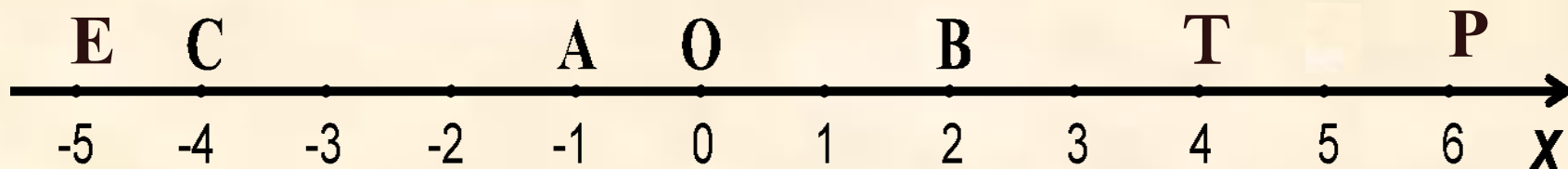
- 1) Рассмотрение сущности понятий «координатная плоскость», «координаты», «координатные оси и четверти»;
- 2) Закрепление у учащихся понятия: система координат, координатные оси (ось абсцисс, ось ординат), координатная плоскость, абсцисса и ордината точки;
- 3) Закрепление у учащихся универсальных умений определять координаты точки, заданной в координатной плоскости, отмечать точки с заданными координатами в координатной плоскости и создавать рисунки.

Найди слово

1. Как называется данная прямая?
2. Решив задания, определите координаты точек на координатной прямой и составьте слово.

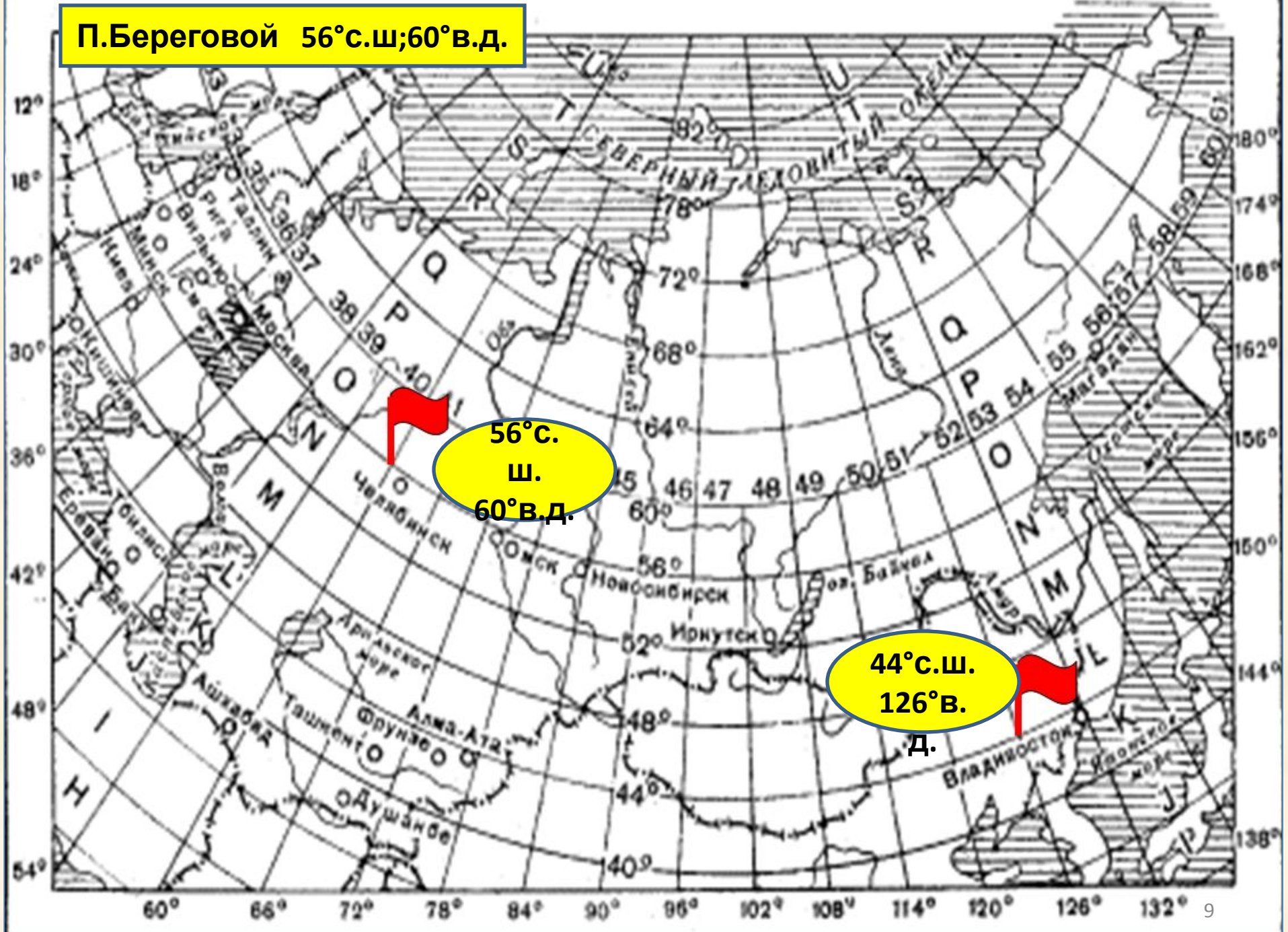
а) $-12+7$; б) $0,2 : 0,05$; в) $1,5 : \frac{1}{4}$; г) $6 \cdot 0,5 - 4$;

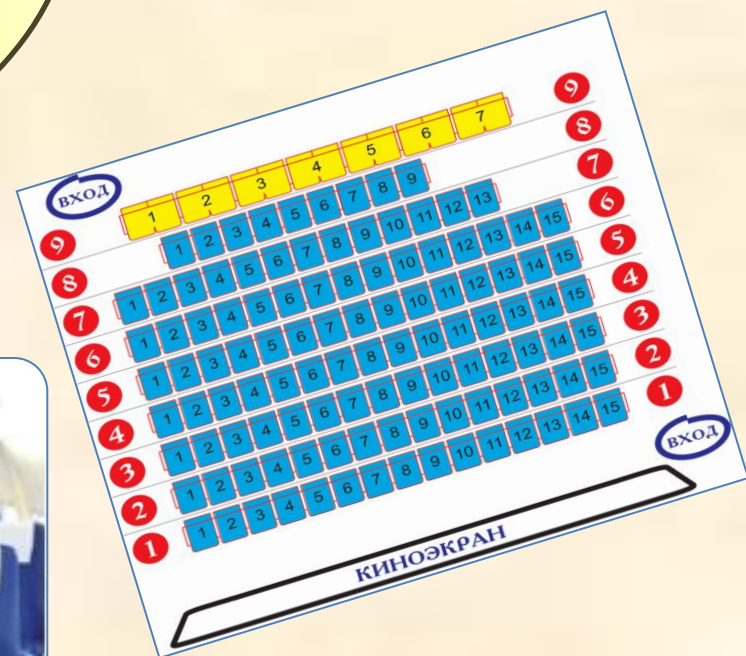
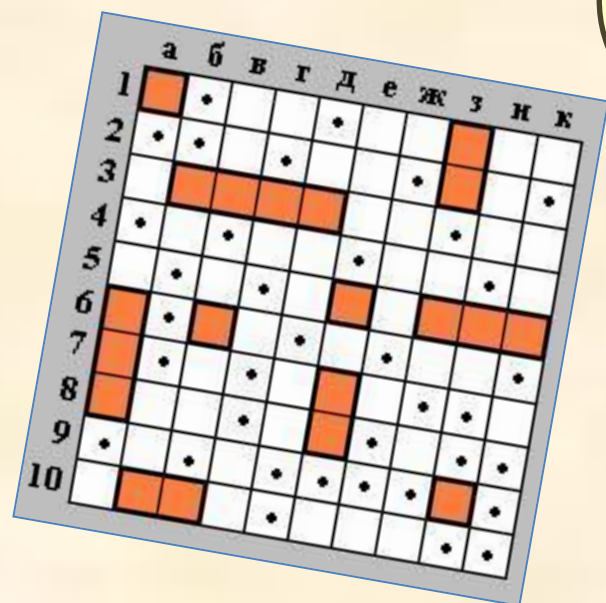
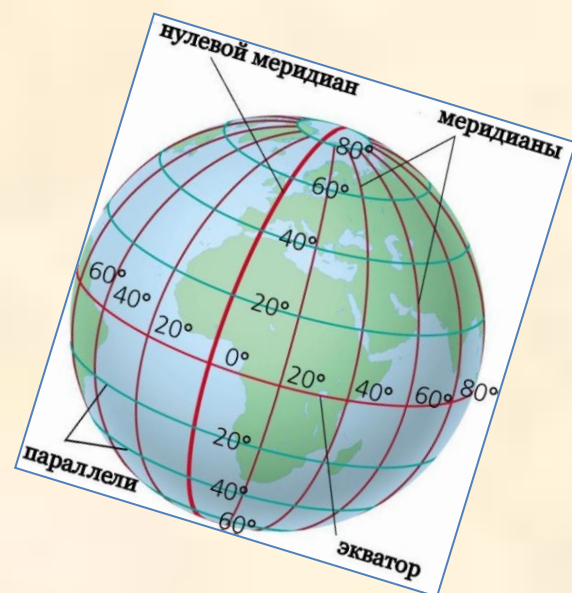
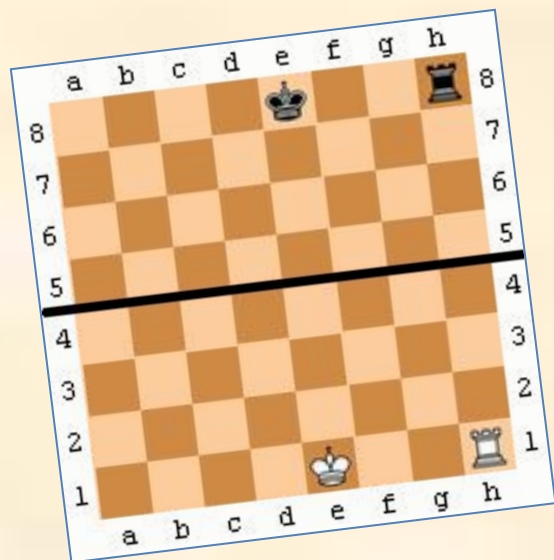
д) $-3,6 : (-0,2-0,7)$



Театр

П.Береговой 56°с.ш;60°в.д.





A photograph of an empty theater or lecture hall. The room features rows of blue upholstered seats facing a large white projection screen. The walls are blue and white, and the ceiling is a dark grid with recessed lights. On the left wall, there are several bright spotlights. On the right wall, there are also spotlights and a red fire extinguisher. The floor is blue. The text is overlaid on the screen.

Чтобы определить свое место в зале, сначала мы находим свой ряд, затем своё место.

Отметить свои места

ВХОД

9	1	2	3	4	5	6	7	9								
8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8						
7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	7		
6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	6
5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	5
4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	4
3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	3
2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	2
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1

ВХОД

КИНОЭКРАН

Отметить свои места

ВХОД

9	1	2	3	4	5	6	7	9								
8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	8						
7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	7		
6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	6
5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	5
4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	4
3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	3
2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	2
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1

ВХОД

КИНОЭКРАН

13

КООРДИНАТЫ - ЭТО

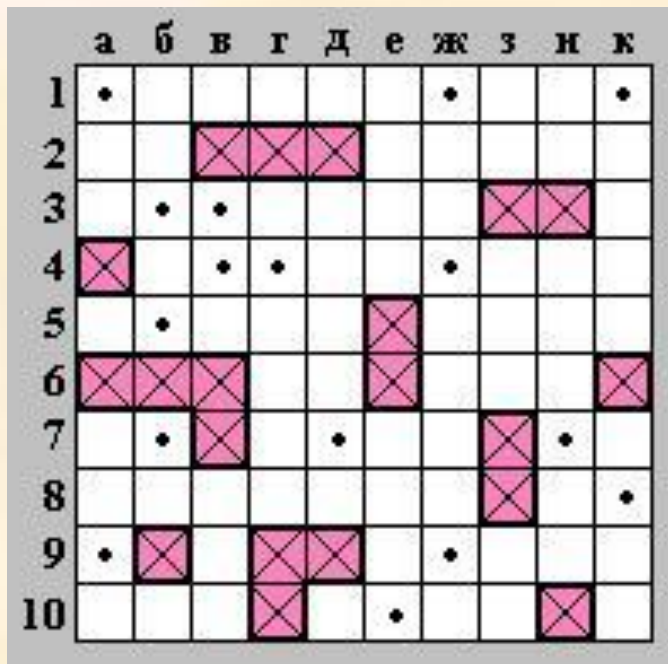
9	1 2 3 4 5 6 7							9		
8	1 2 3 4 5 6 7 8 9									8
7	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13	7								
6	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	6								
5	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	5								
4	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	4								
3	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	3								
2	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	2								
1	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	1								

7 ряд 5 место

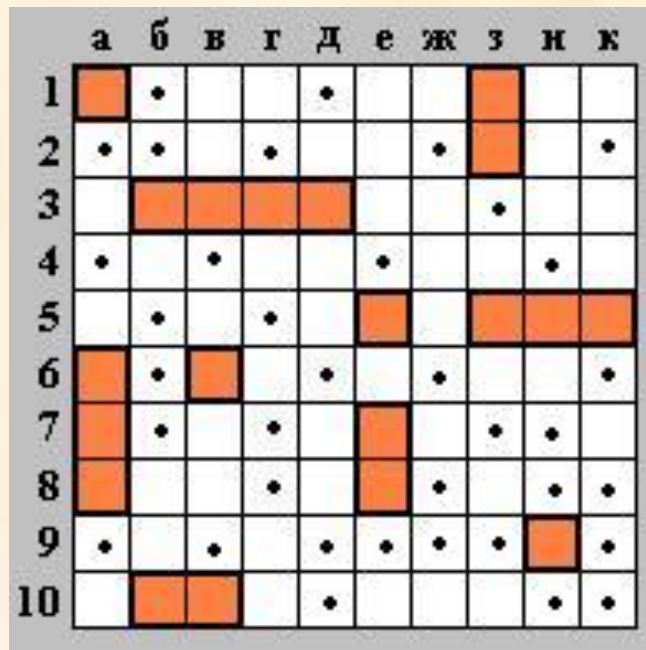
КИНОЭКРАН

5 ряд 7 место

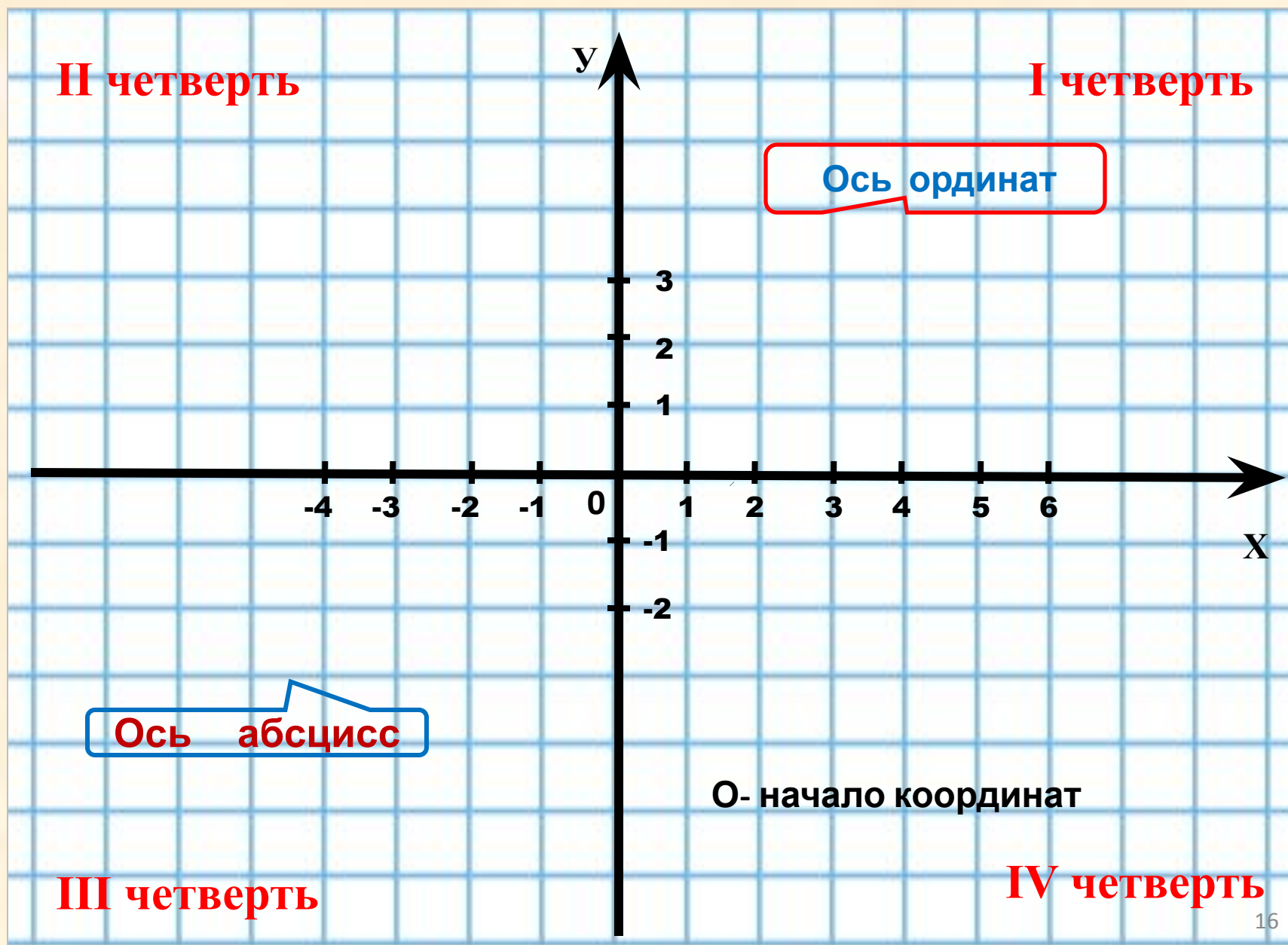
Морской бой



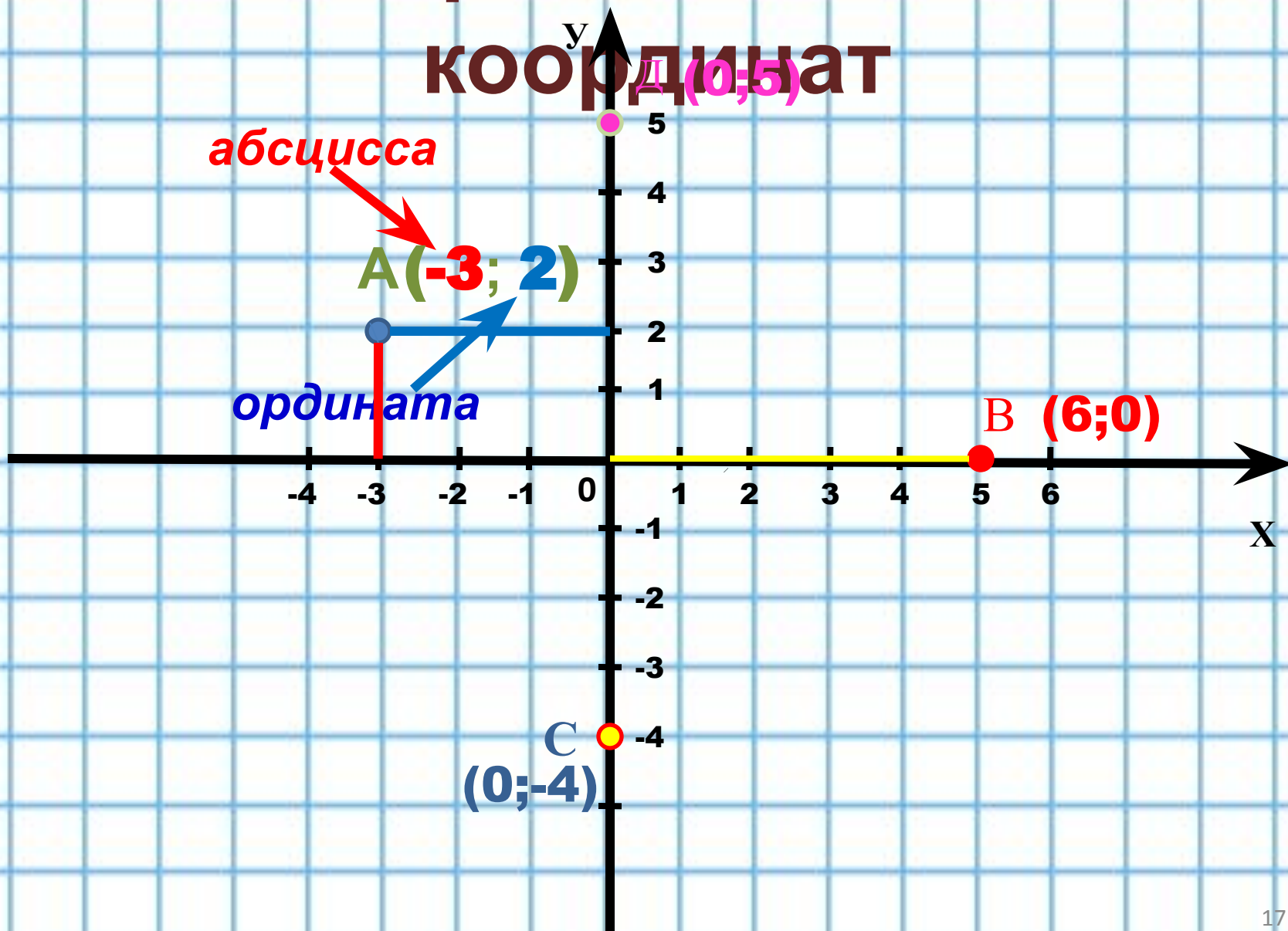
каждая клетка на
игровом поле
определяется
двумя
координатами -
буквой и цифрой



Координатная плоскость

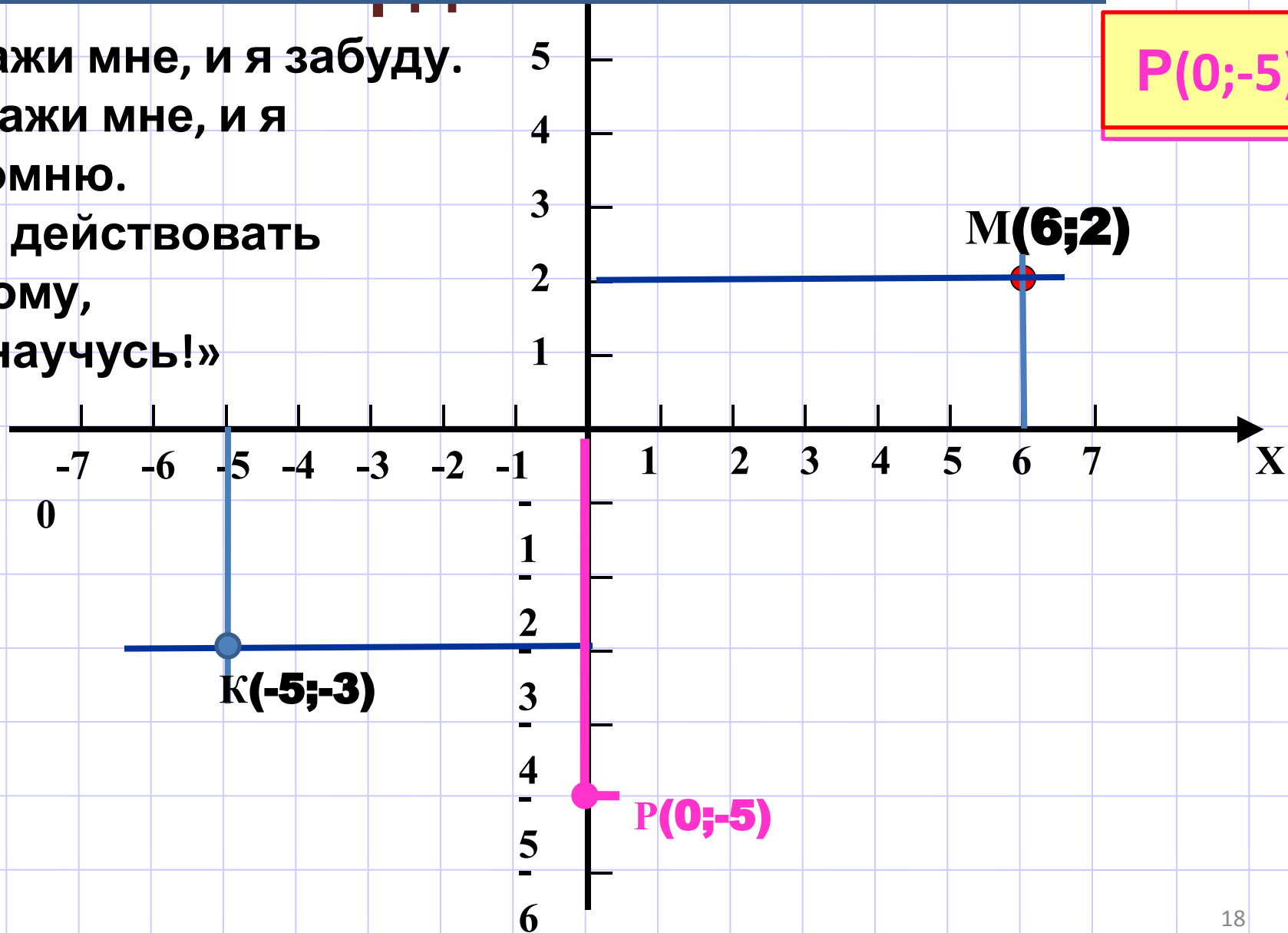


Декартова система координат



Построение точек по координатам

«Скажи мне, и я забуду.
Покажи мне, и я
запомню.
Дай действовать
самому,
И я научусь!»



Проверочная работа «Поймай рыбку»



Пёсик

$(-9; 2)$ $(4; -4)$

$(-6; -1)$ $(4; -3)$

$(-1;-1)$ $(1;-1)$

(1;8) (3;-8)

(2;6) (0;-8)

(3;8) (-1;-5)

(4;5) (-5;-4)

(6;4) (-5;-8)

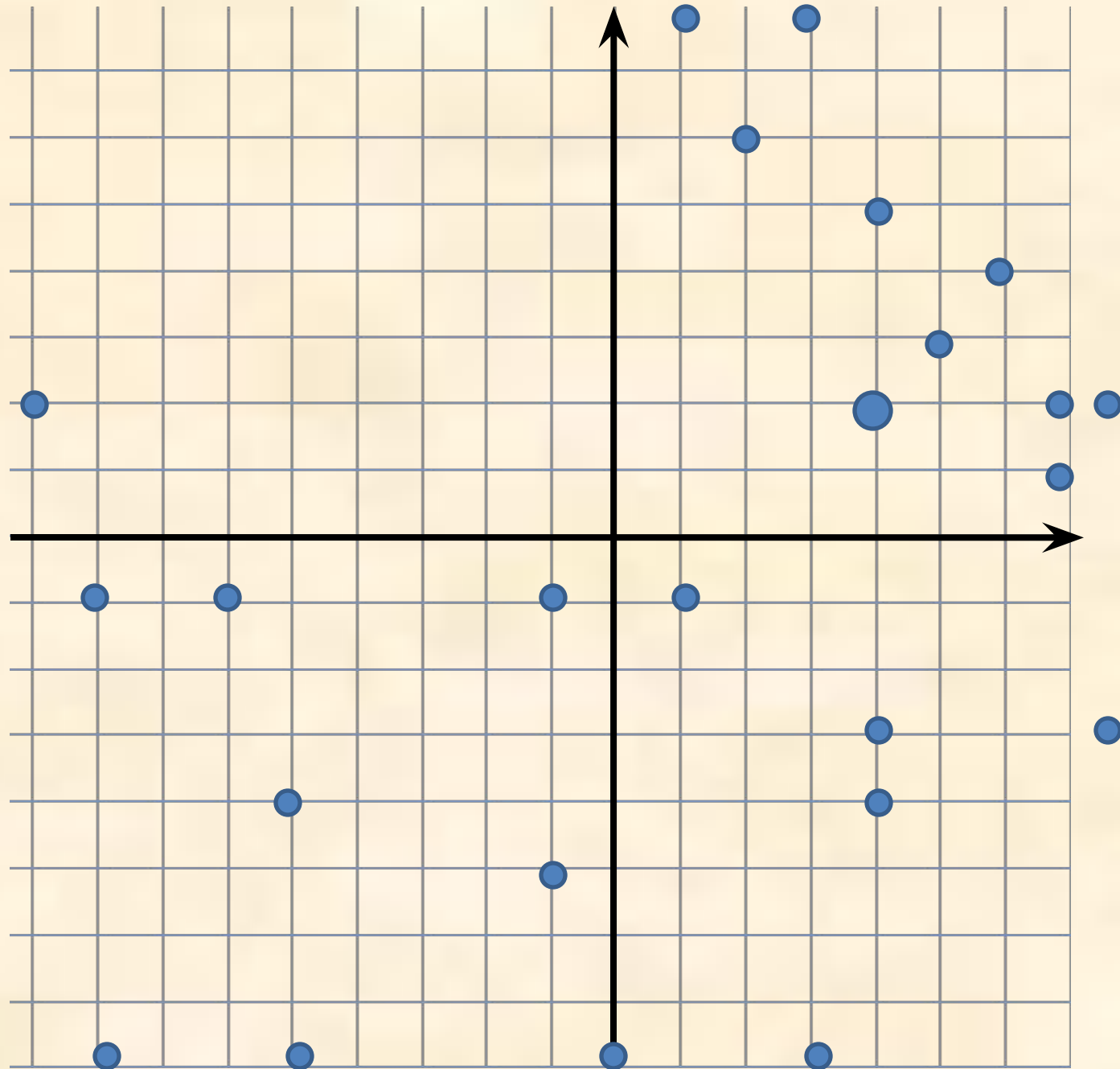
(5;3) (-8;-8)

(7;1) (-8;-1)

(7;2) (-9;2)

(8;2) глаз

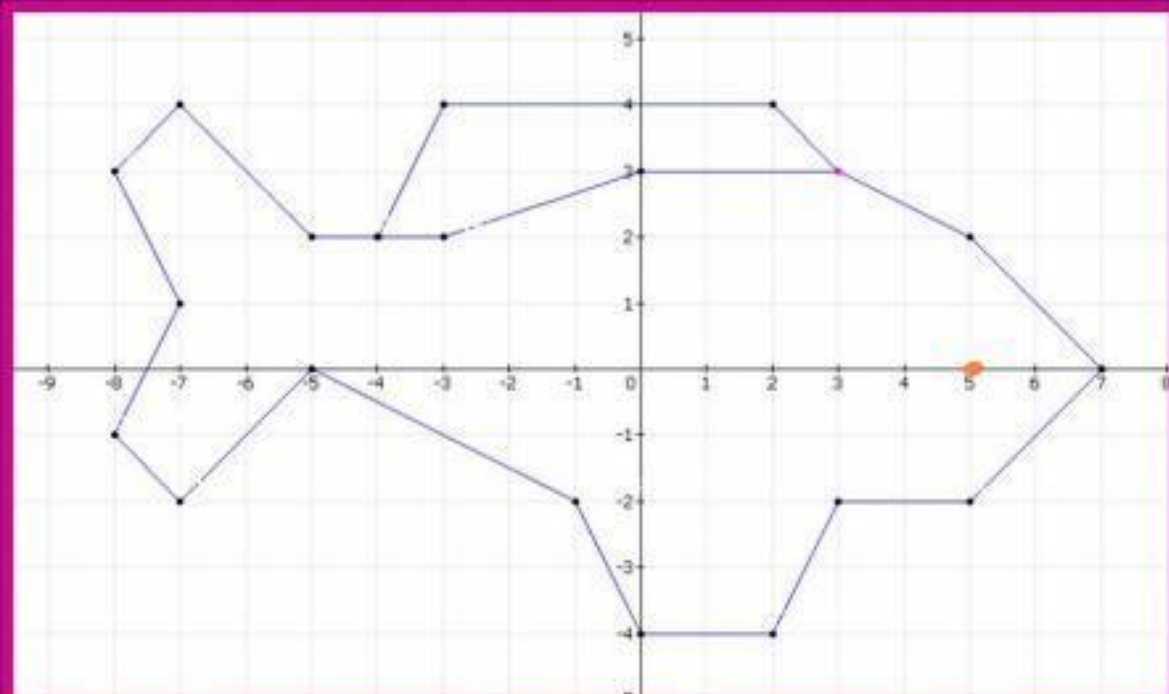
(8;-3) (4;2)



Пёсик

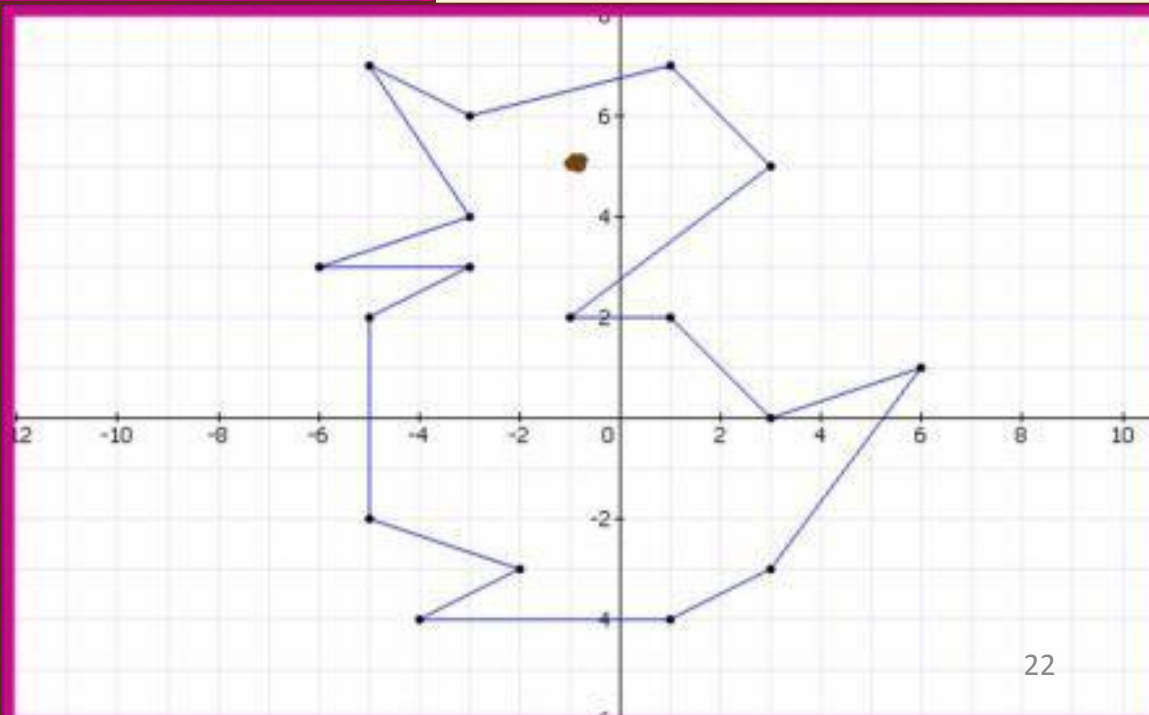
(-9;2)	(4;-4)
(-6;-1)	(4;-3)
(-1;-1)	(1;-1)
(1;8)	(3;-8)
(2;6)	(0;-8)
(3;8)	(-1;-5)
(4;5)	(-5;-4)
(6;4)	(-5;-8)
(5;3)	(-8;-8)
(7;1)	(-8;-1)
(7;2)	(-9;2)
(8;2)	глаз
(8;-3)	(4;2)





вариант.

$(2;4); (-3;4); (-4;2);$
глаз $(5;0)$.





Итог урока Выбор за вами

Важная тема

Здорово

Оценка урока
- хорошо

Урок
понравился

Свой вариант Спасибо
Декарту

Довольна
оценкой

Есть
вопросы

Было скучно

Ничего
особенного

Мне было
интересно

Доволен
оценкой

Узнал(а)
много нового

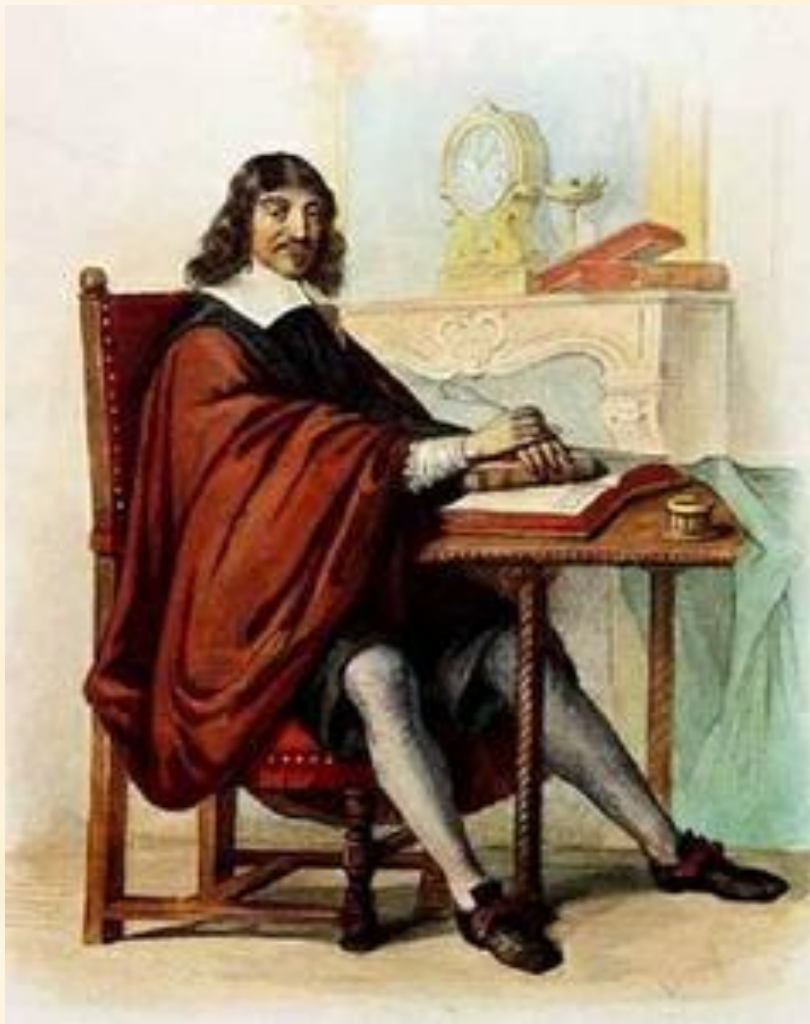
Я молодец!

Ничего не
понятно

Легкая тема

Оценка урока
- отлично

РЕНЕ ДЕКАРТ



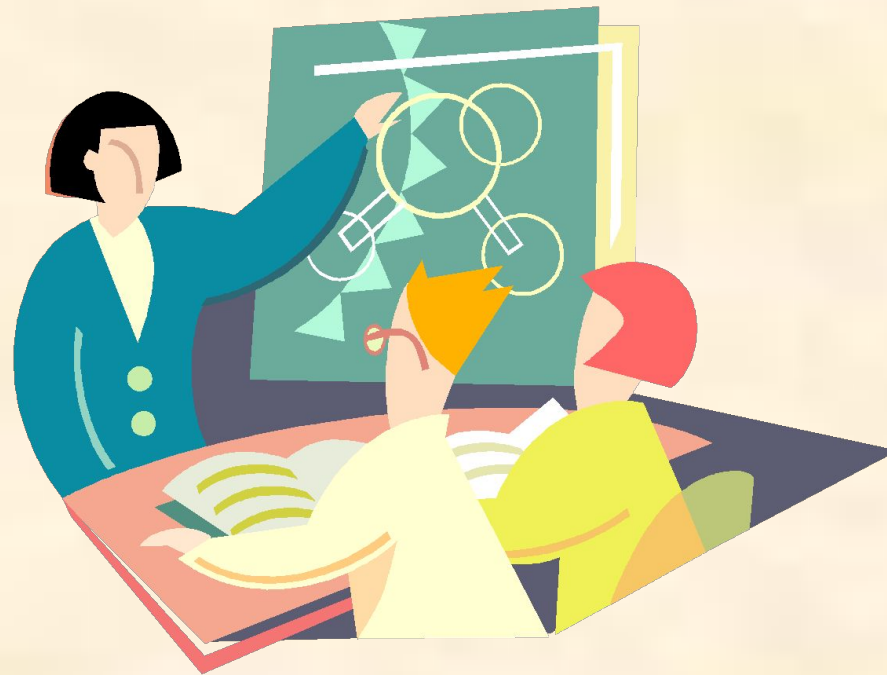
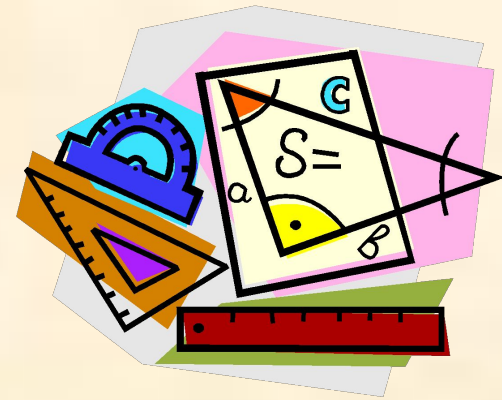
Французский философ,
математик и
естествоиспытатель
(1596 – 1650).

Происходил из старинного
дворянского рода.

Основным достижением
Декарта явился созданный
им метод координат,
поэтому прямоугольную
систему координат часто
называют

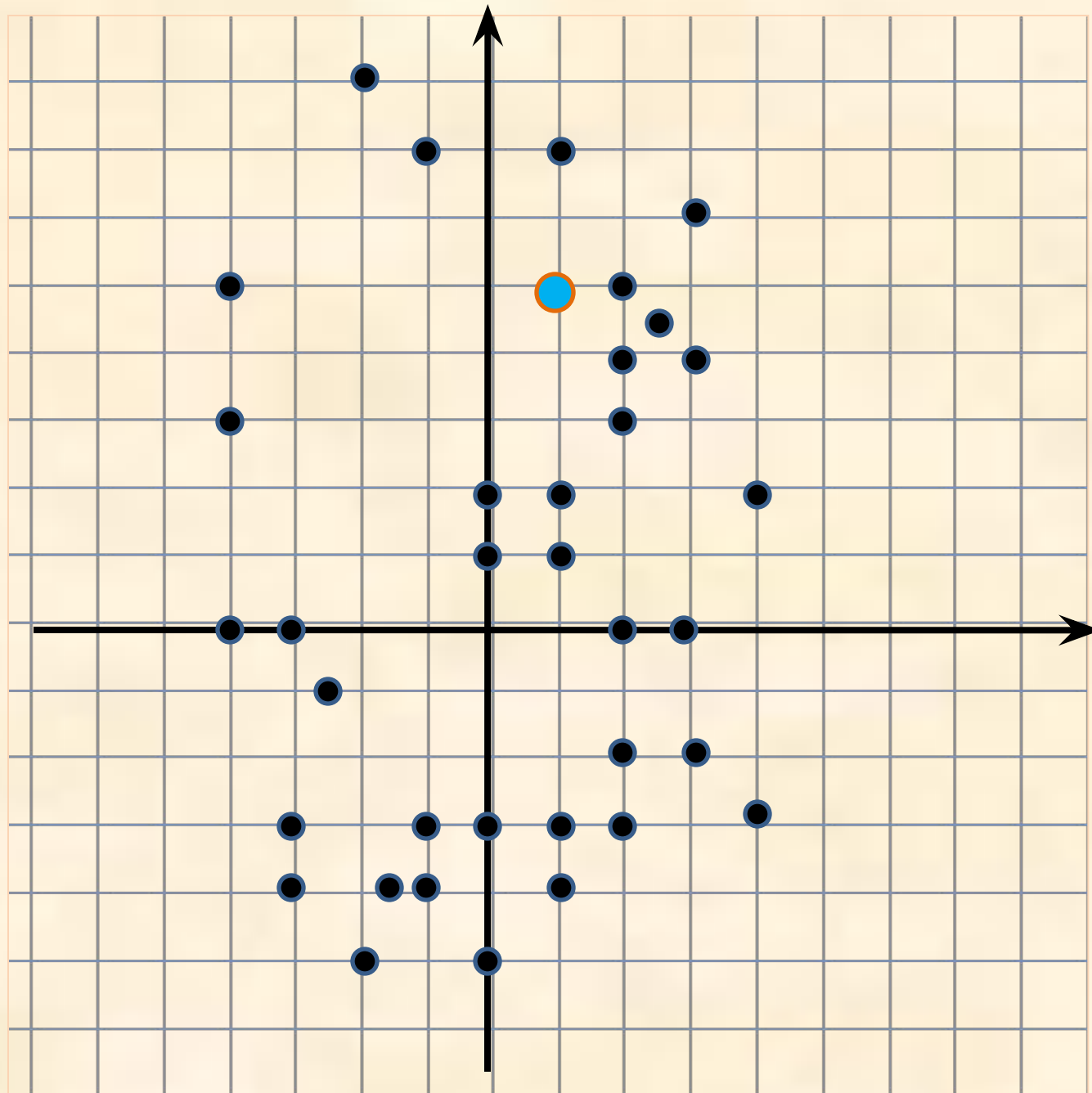
**декартовой системой
координат**





Уточка

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



Уточка

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

