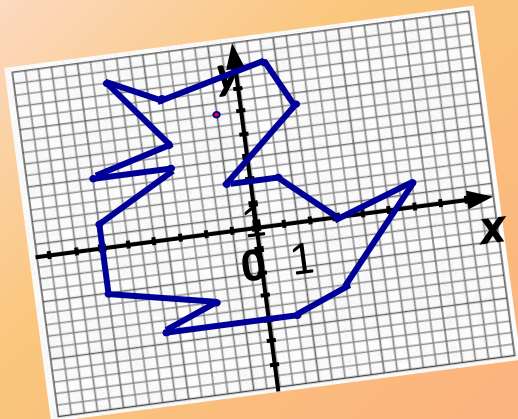


# Рисуем по координатам



МОУ «Береговская СОШ»  
Денисова Ольга Фёдоровна

# Координатная плоскость

## Цели урока:

- познакомить учащихся с понятием «Координатная плоскость»;
- показать на примерах использование понятия координатная плоскость в других областях;
- закрепить принцип построения точек на координатной плоскости.

# ЗАДАЧИ

## обучающие:

- ввести понятие координатной плоскости;
- сформировать умения учащихся строить точки на координатной плоскости;
- сформировать умения учащихся определять координаты точек, построенных на координатной плоскости.

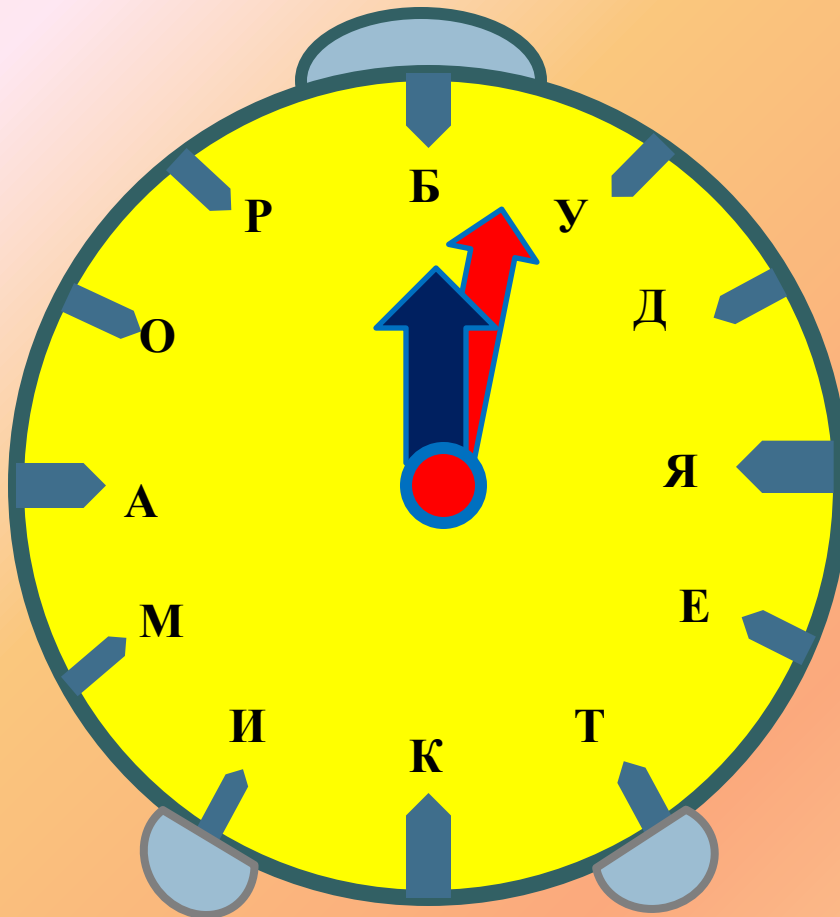
## развивающие:

- развитие логического и математического мышления, четкости и аккуратности выполнения.

## воспитательные:

- развитие интереса к предмету.

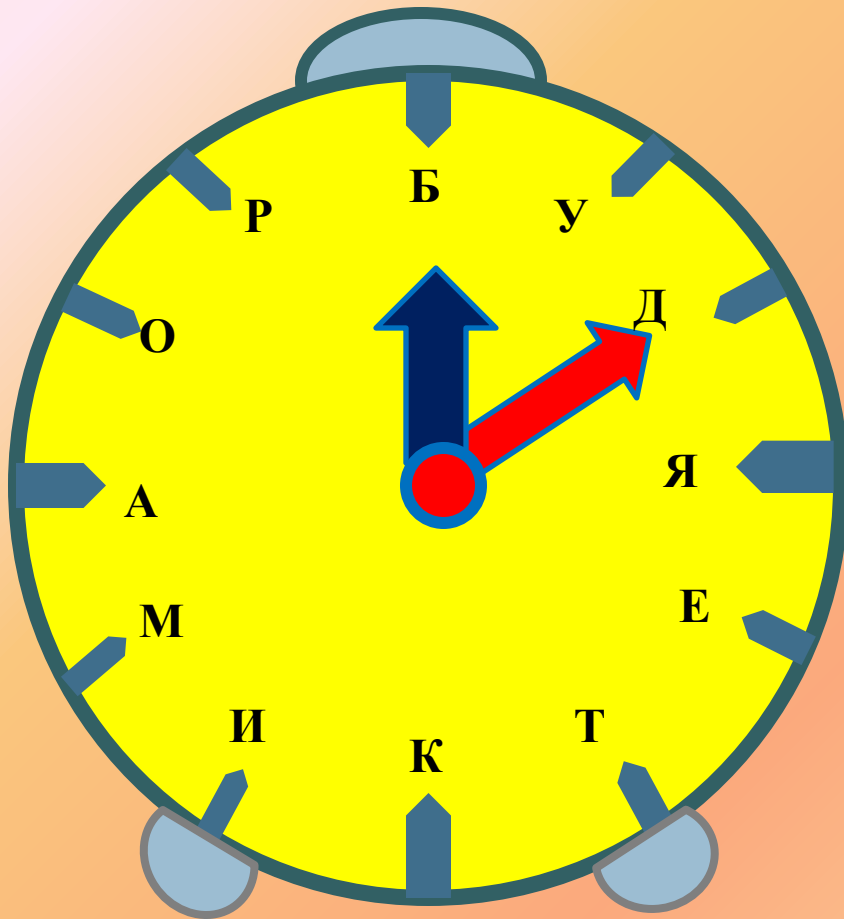
# СОСТАВЬ СЛОВО



- 1)  $7 - (-7)$
- 2)  $-11 - (-15)$
- 3)  $-0,36 \cdot (-50)$
- 4)  $13 - (-8)$
- 5)  $-(-12) - 6 + 5$
- 6)  $-3,4 : (-0,2)$

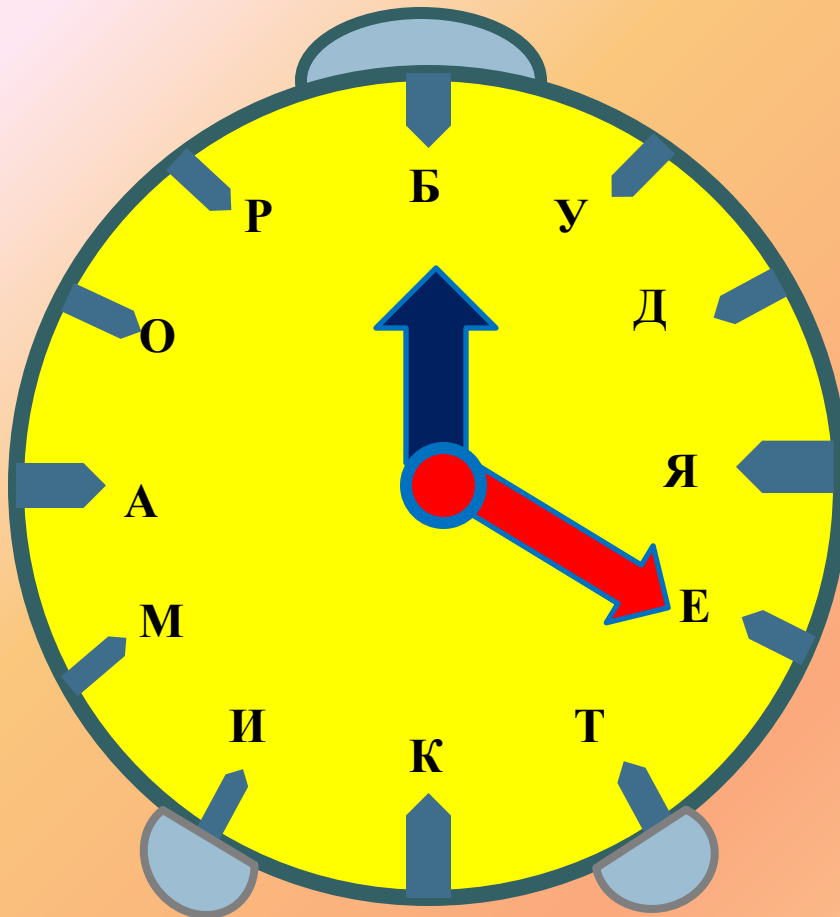


# СОСТАВЬ СЛОВО



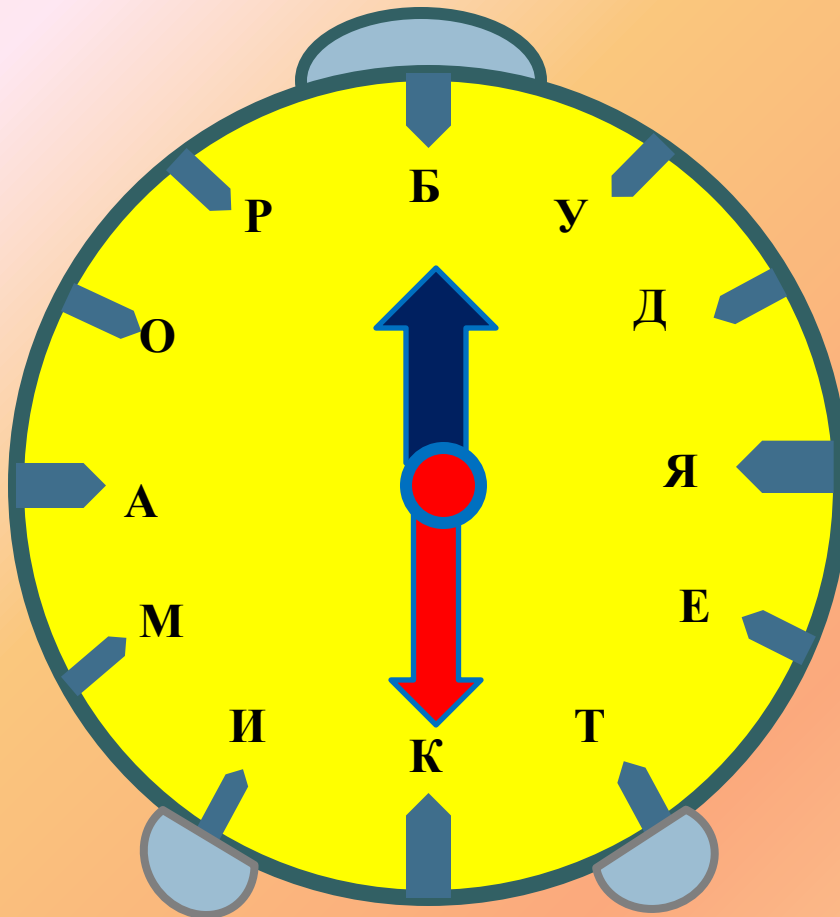
- 1)  $7 - (-7) = 14$
- 2)  $-11 - (-15)$
- 3)  $-0,36 \cdot (-50)$
- 4)  $13 - (-8)$
- 5)  $-(-12) - 6 + 5$
- 6)  $-3,4 \div (-0,2)$

# СОСТАВЬ СЛОВО



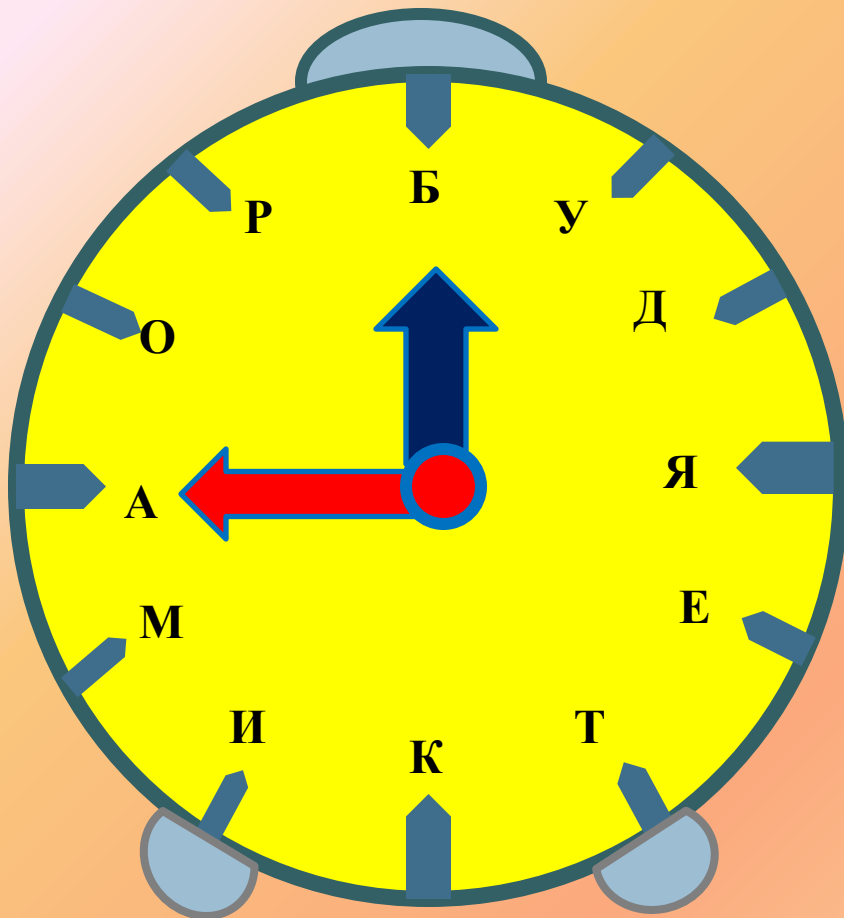
- 1)  $7 - (-7) = 14$
- 2)  $-11 - (-15) = 4$
- 3)  $-0,36 \cdot (-50)$
- 4)  $13 - (-8)$
- 5)  $-(-12) - 6 + 5$
- 6)  $-3,4 : (-0,2)$

# СОСТАВЬ СЛОВО



- 1)  $7 - (-7) = 14$
- 2)  $-11 - (-15) = 4$
- 3)  $-0,36 \cdot (-50) = 18$
- 4)  $13 - (-8)$
- 5)  $-(-12) - 6 + 5$
- 6)  $-3,4 : (-0,2)$

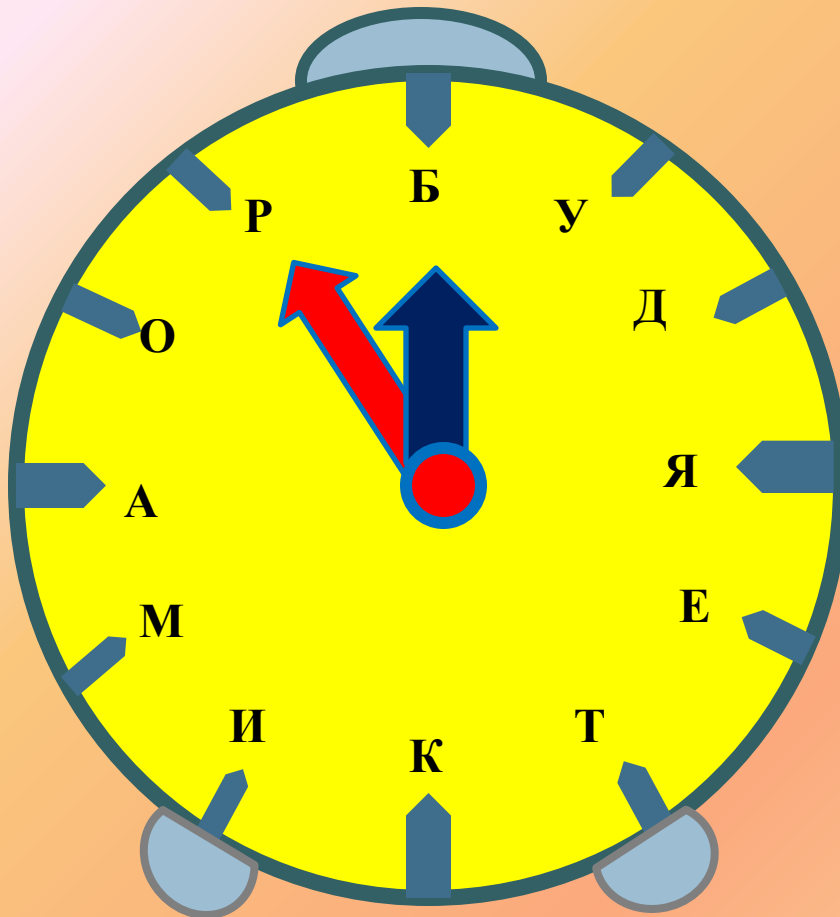
# СОСТАВЬ СЛОВО



- 1)  $7 - (-7) = 14$
- 2)  $-11 - (-15) = 4$
- 3)  $-0,36 \cdot (-50) = 18$
- 4)  $13 - (-8) = 21$
- 5)  $-(-12) - 6 + 5$
- 6)  $-3,4 : (-0,2)$



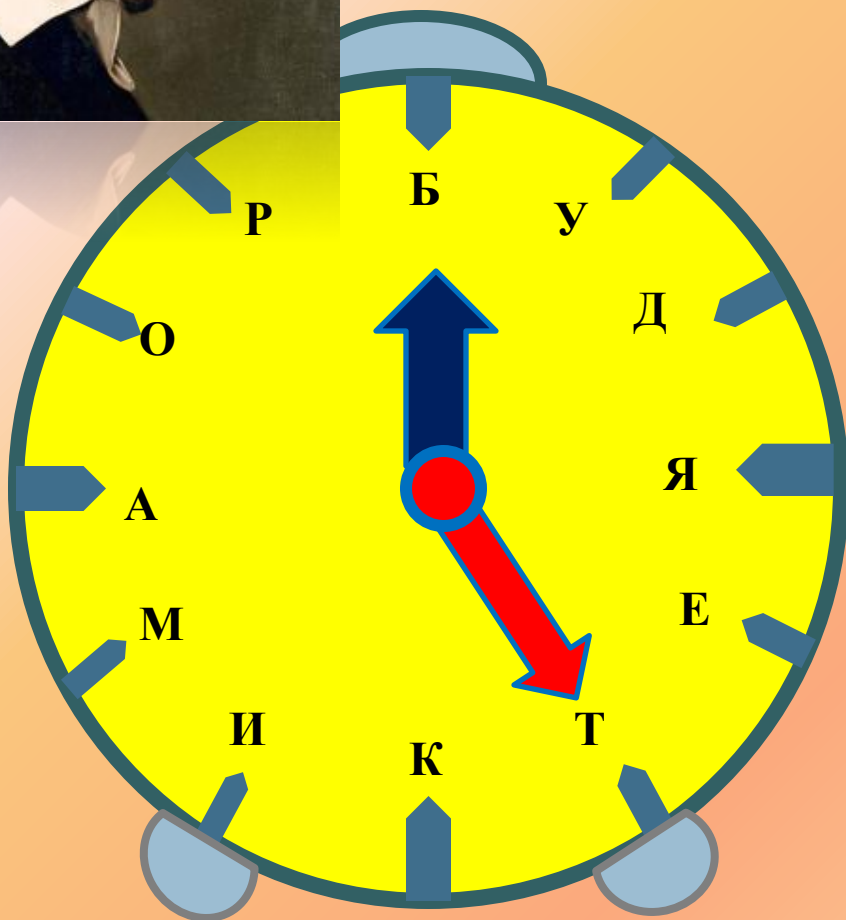
# СОСТАВЬ СЛОВО



- 1)  $7 - (-7) = 14$
- 2)  $-11 - (-15) = 4$
- 3)  $-0,36 \cdot (-50) = 18$
- 4)  $13 - (-8) = 21$
- 5)  $-(-12) - 6 + 5 = 11$
- 6)  $-3,4 : (-0,2)$



# СОСТАВЬ СЛОВО



- 1)  $7 - (-7) = 14$
- 2)  $-11 - (-15) = 4$
- 3)  $-0,36 \cdot (-50) = 18$
- 4)  $13 - (-8) = 21$
- 5)  $-(-12) - 6 + 5 = 11$
- 6)  $-3,4 \div (-0,2) = 17$



# 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**

# ИЗ ИСТОРИИ МАТЕМАТИКИ

- Термин «координаты» произошел от латинского слова *ordinatus* – «упорядоченный», а приставка *co* указывает на «совместность», так как координат обычно бывает две или более.
- Идея координат возникла в древности. Прямоугольную сетку (палетку) использовали уже в Древнем Египте.
- Координатный метод как метод математики был разработан независимо друг от друга выдающимися французскими математиками Пьером Ферма и Рене Декартом (XVII в.).
- Термины «абсцисса», «ордината», «координаты», «функция» были введены в 80-х годах XVII в. Лейбницем.

# КООРДИНАТЫ


## ЭТО

9	1	2	3	4	5	6	7	9								
8	1	2	3	4	5	6	7	8	9							
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

5 ряд 7 место

КИНОЭКРАН

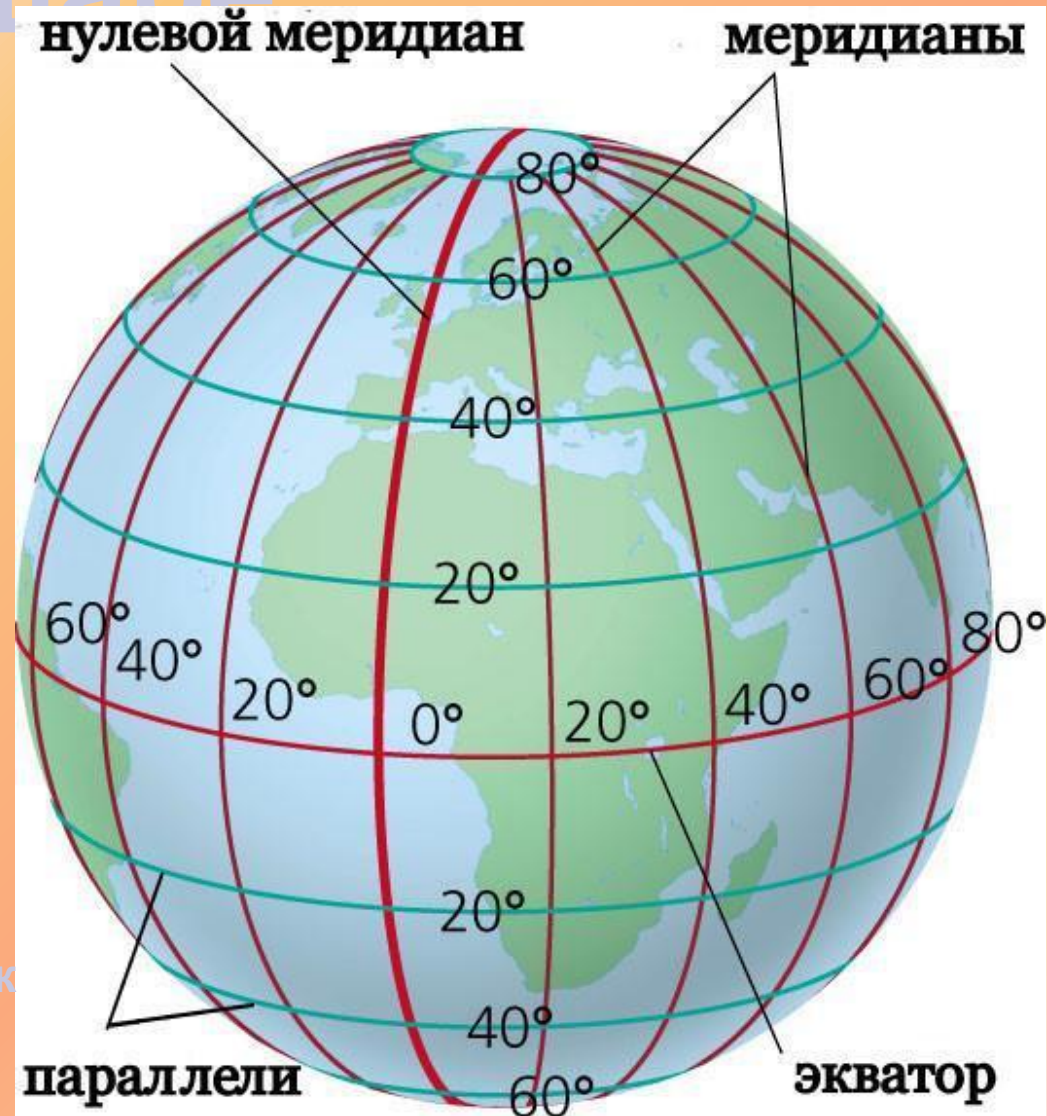


Чтобы определить свое место в зале, сначала мы находим свой ряд, затем своё место.

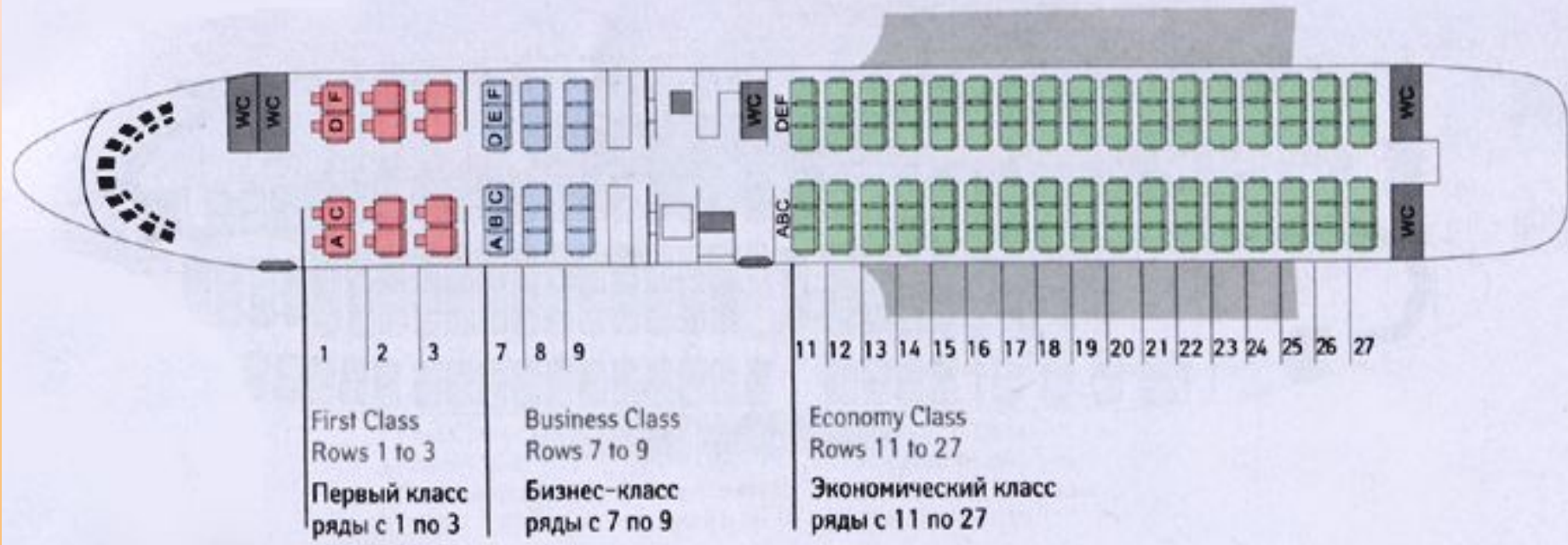
# Положение на Земном шаре



Параллели и меридианы - это воображаемые линии на поверхности Земли, а широта и долгота - это их координаты, определяющие положение точек на поверхности Земли.



# Места в самолете





# АДРЕС



# Морской бой

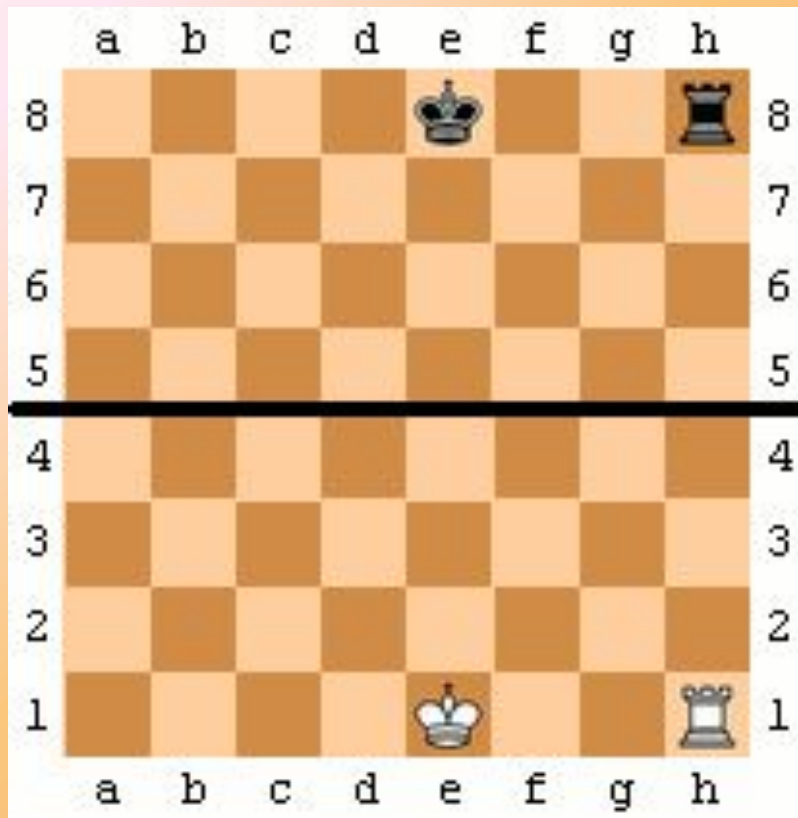


	а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к
1	•							•		•
2			⊗	⊗	⊗	⊗				
3		•	•					⊗	⊗	
4	⊗		•	•			•			
5		•				⊗				
6	⊗	⊗	⊗			⊗				⊗
7		•	⊗		•			⊗	•	
8								⊗		•
9	•	⊗		⊗	⊗		•			
10				⊗		•				⊗

	а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к
1	⊗	•			•			⊗		
2	•	•		•			•	⊗		•
3		⊗	⊗	⊗	⊗			•		
4	•		•			•			•	
5		•		•		⊗		⊗	⊗	⊗
6	⊗	•	⊗		•		•			•
7	⊗	•		•		⊗		•	•	
8	⊗			•		⊗		•	•	•
9	•		•		•	•	•	•	⊗	•
10		⊗	⊗		•				•	•

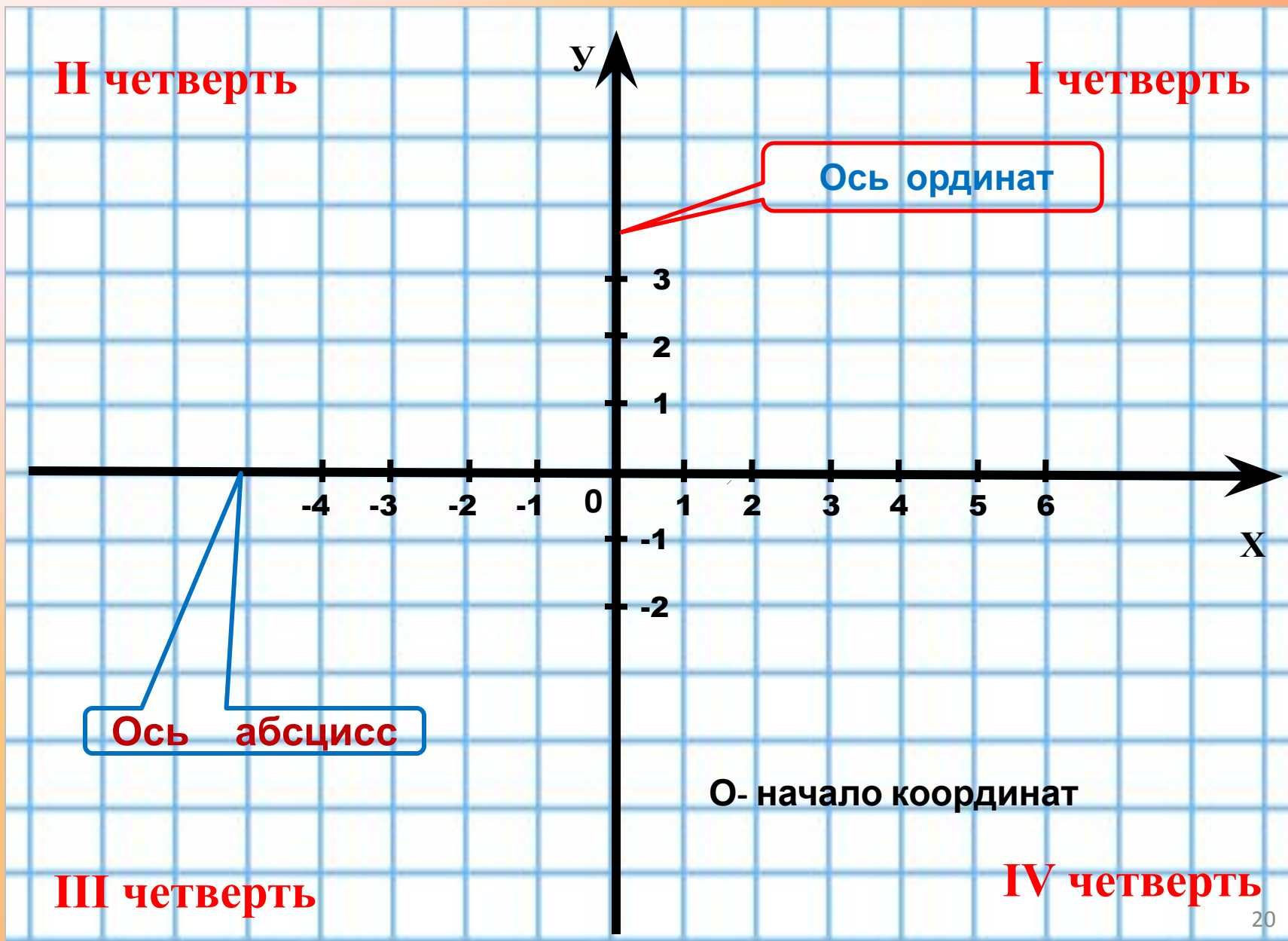
каждая клетка на  
игровом поле  
определяется  
двумя  
координатами -  
буквой и цифрой

# ШАХМАТЫ



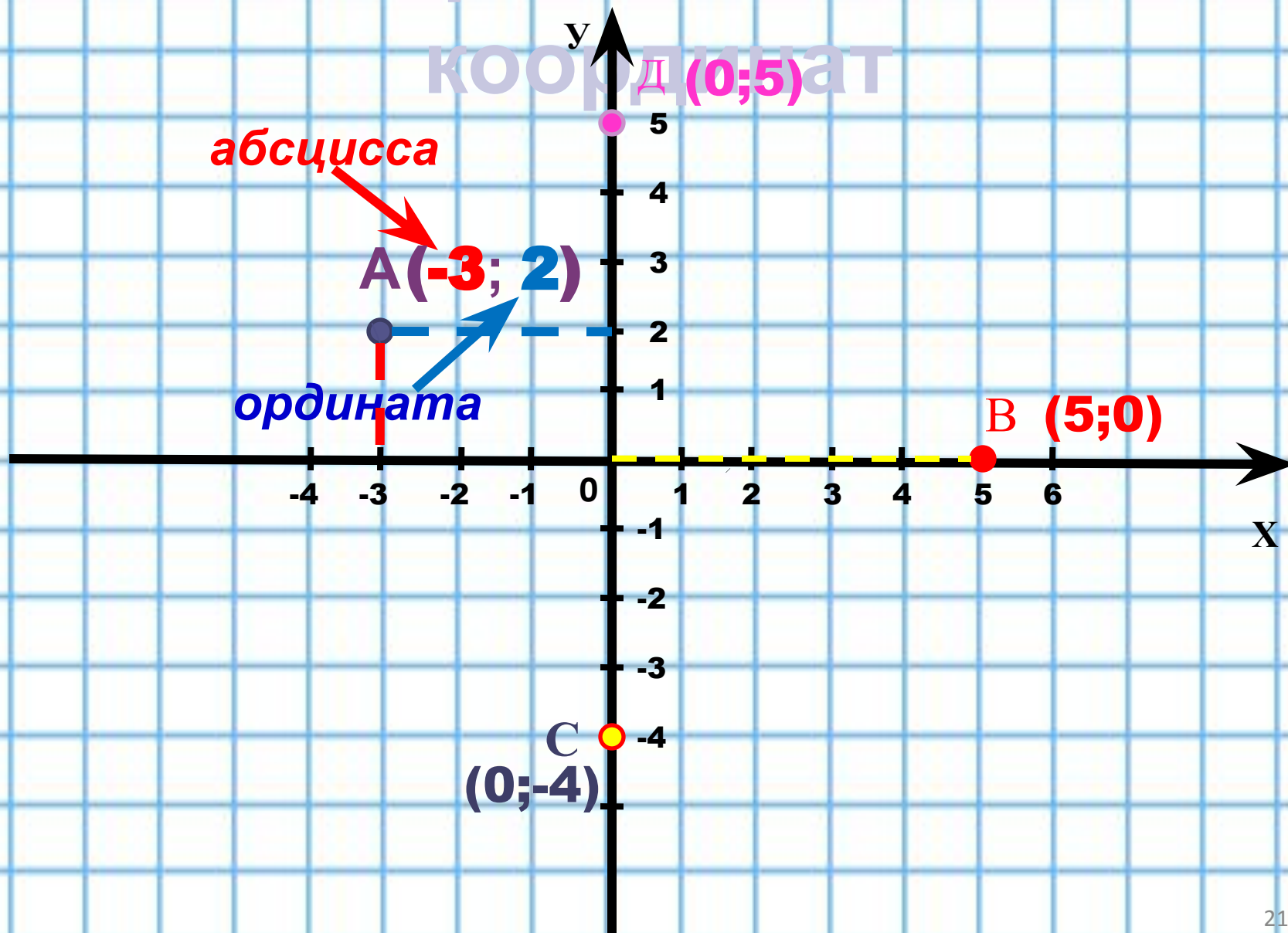
Положение фигуры на шахматной доске определяется буквой и цифрой

# Координатная плоскость

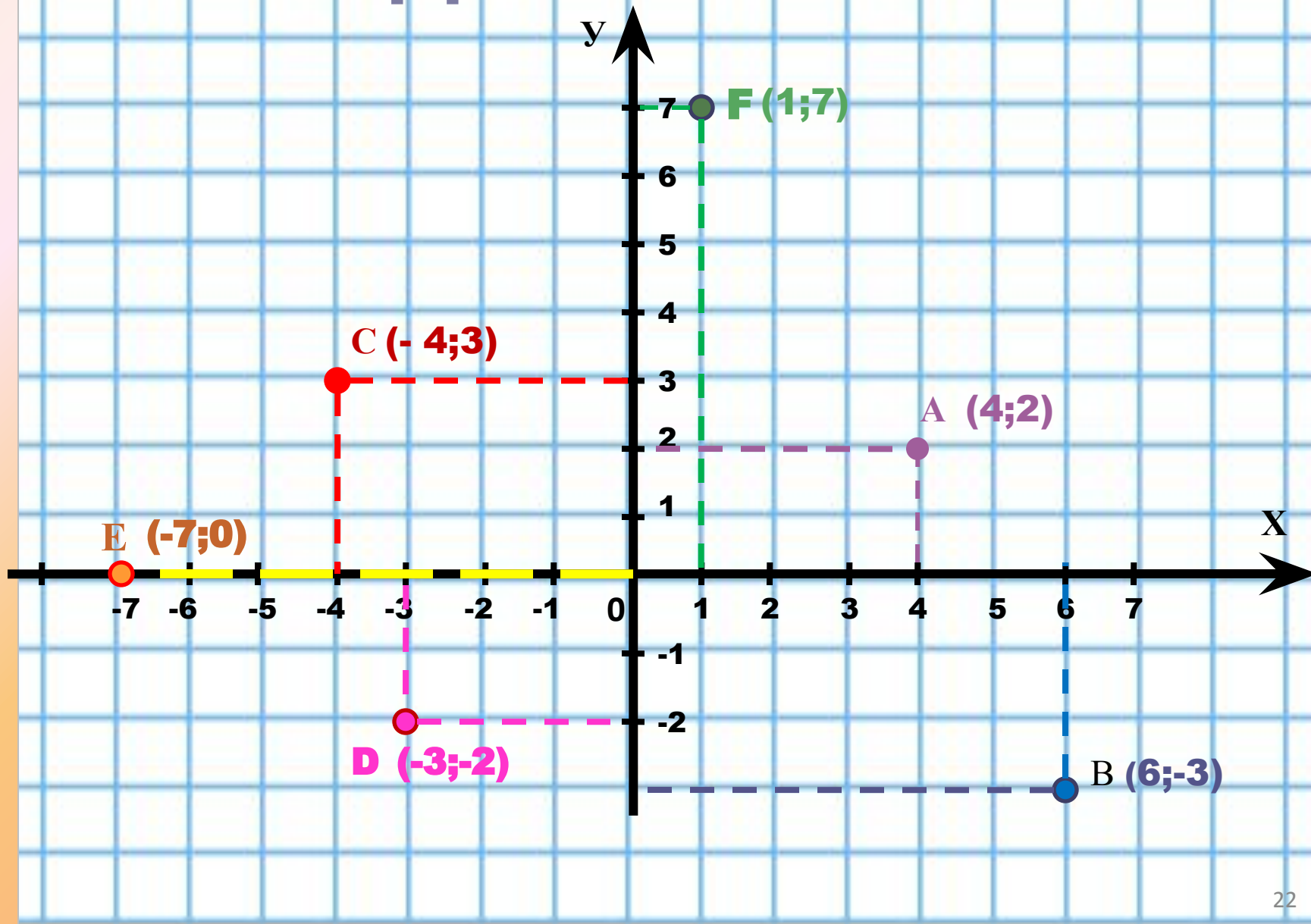


# Декартова система

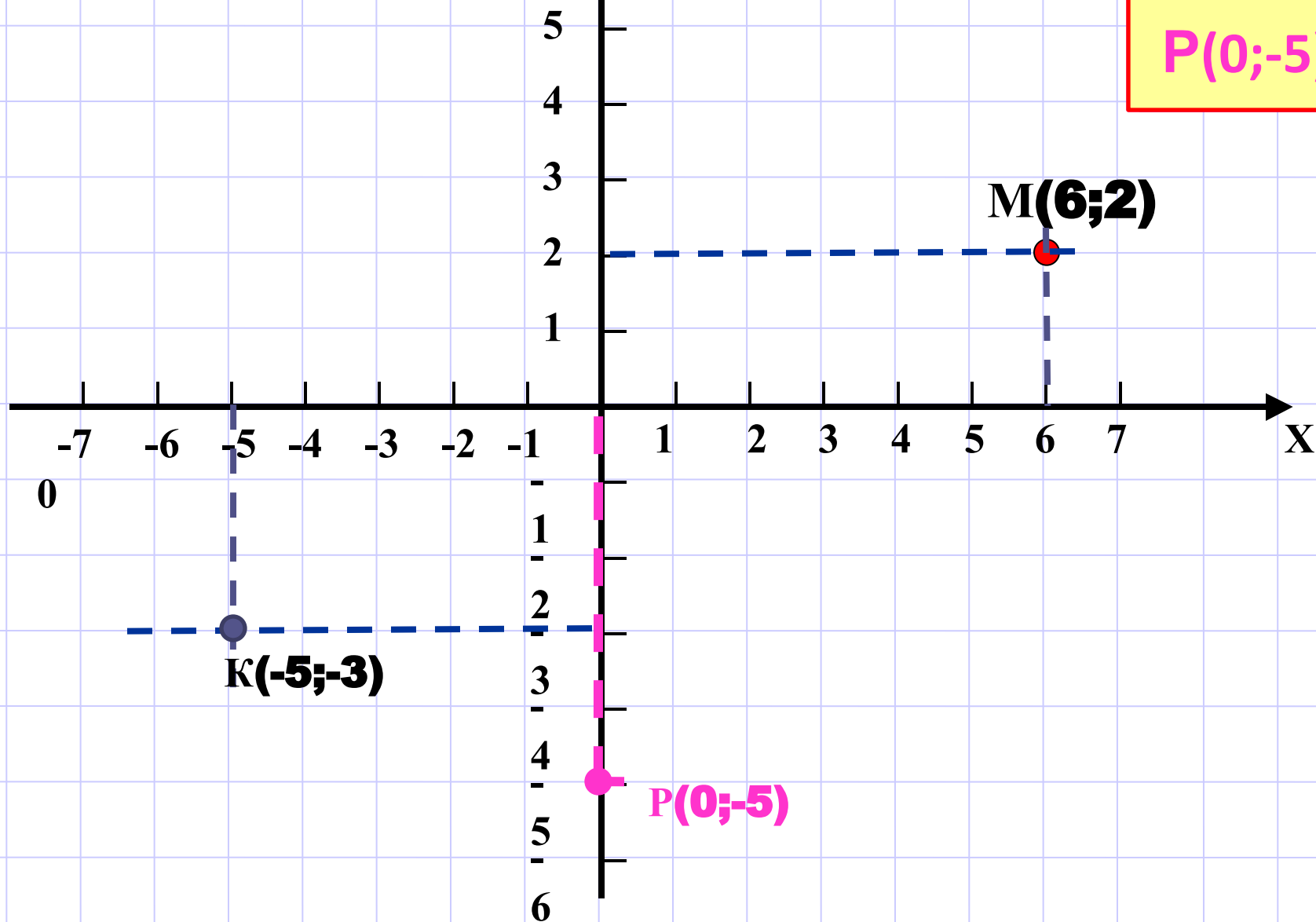
## координат



# КООРДИНАТЫ ТОЧЕК

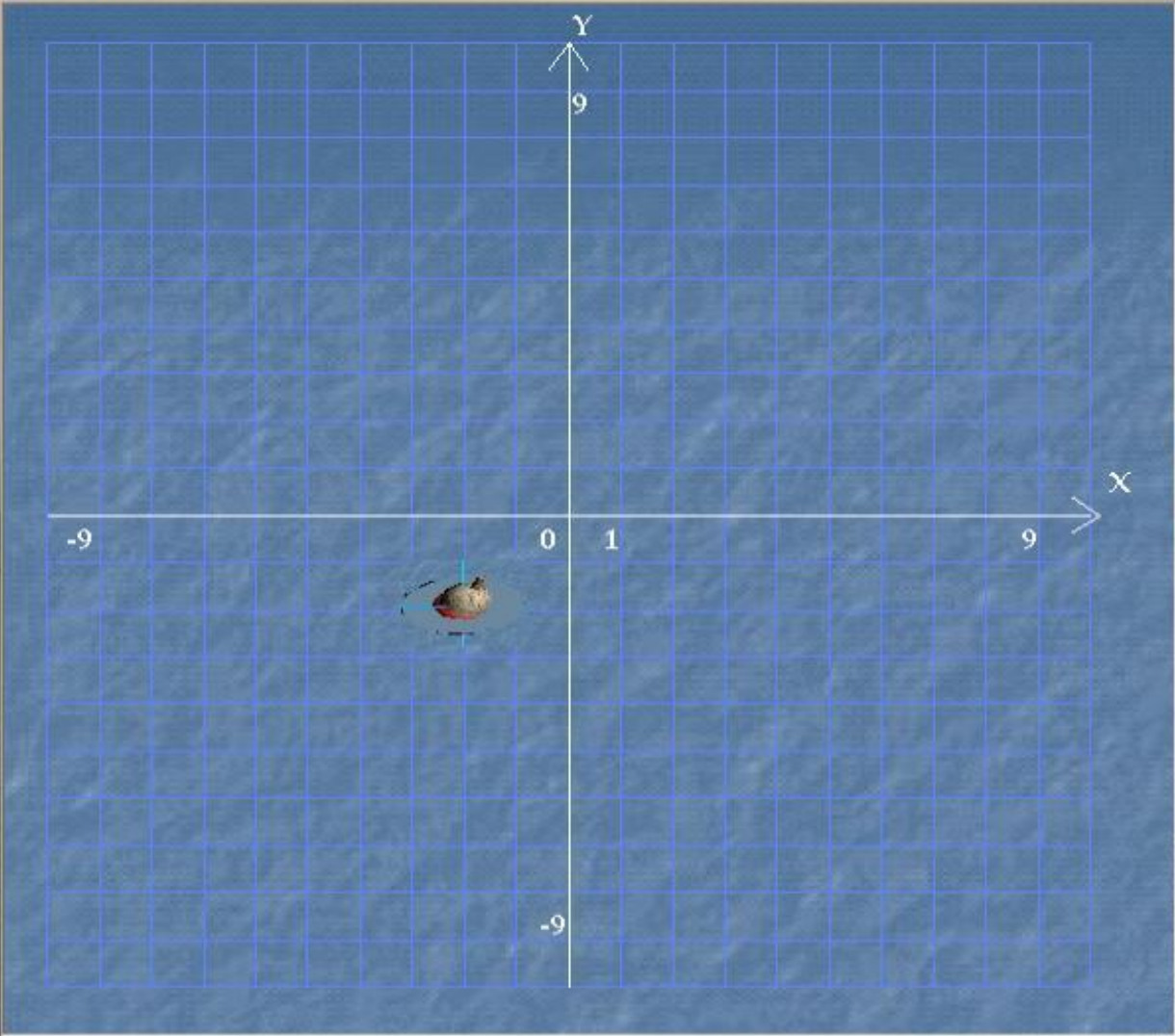


# Построение точек по координатам



# Проверочная работа «Поймай рыбку»

поймай рыбку



Поймай рыбку!

(  ;  )



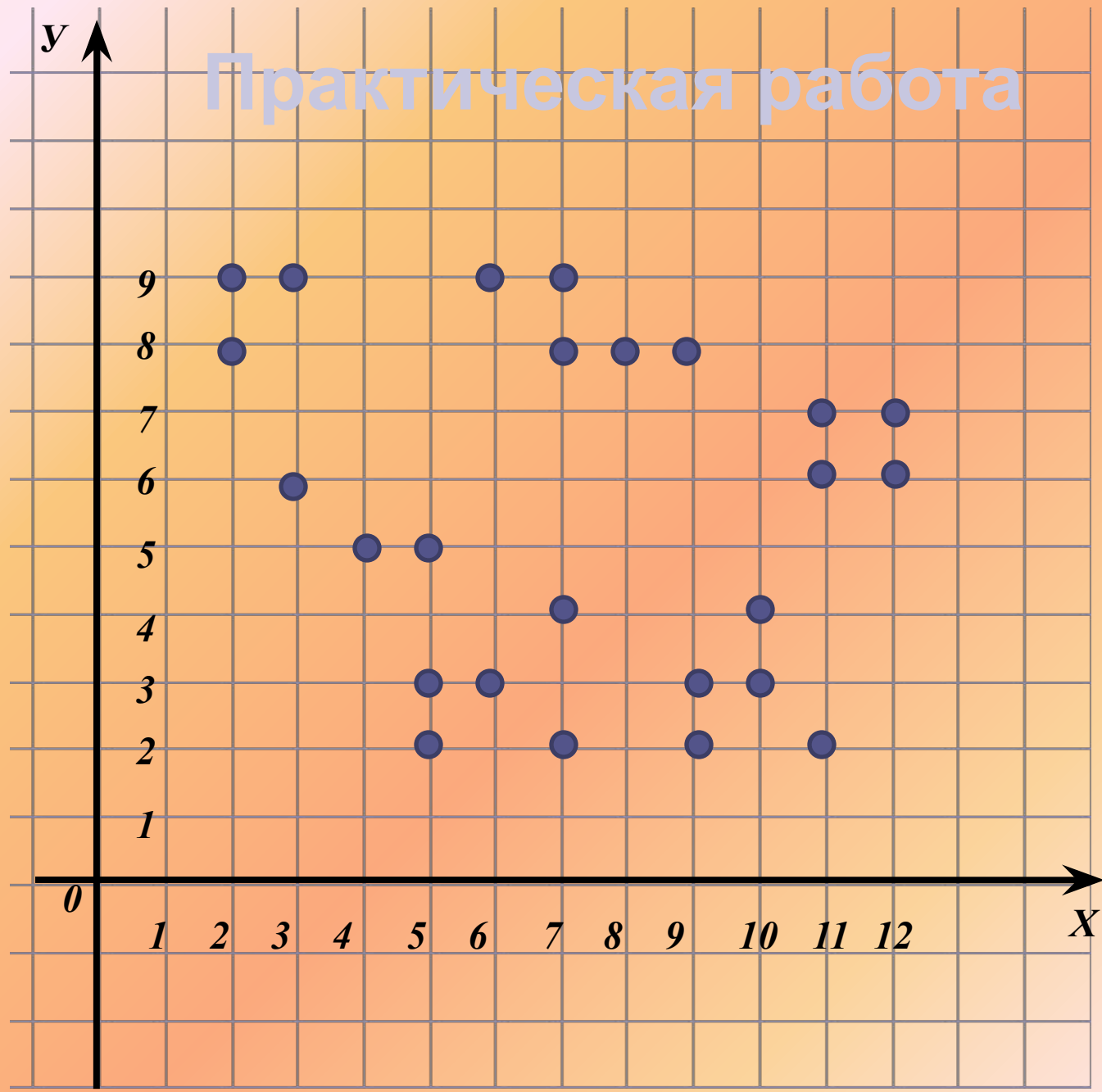
The image shows a software interface for a coordinate plane activity. The main window has a blue title bar with the text 'поймай рыбку'. The central area is a coordinate grid with x and y axes ranging from -9 to 9. A fish is located at the coordinates (-4, -4). To the right of the grid is a control panel with a text box containing 'Поймай рыбку!', a pair of empty input boxes separated by a semicolon, and a small icon. Below this is a fishing net containing two yellow fish.



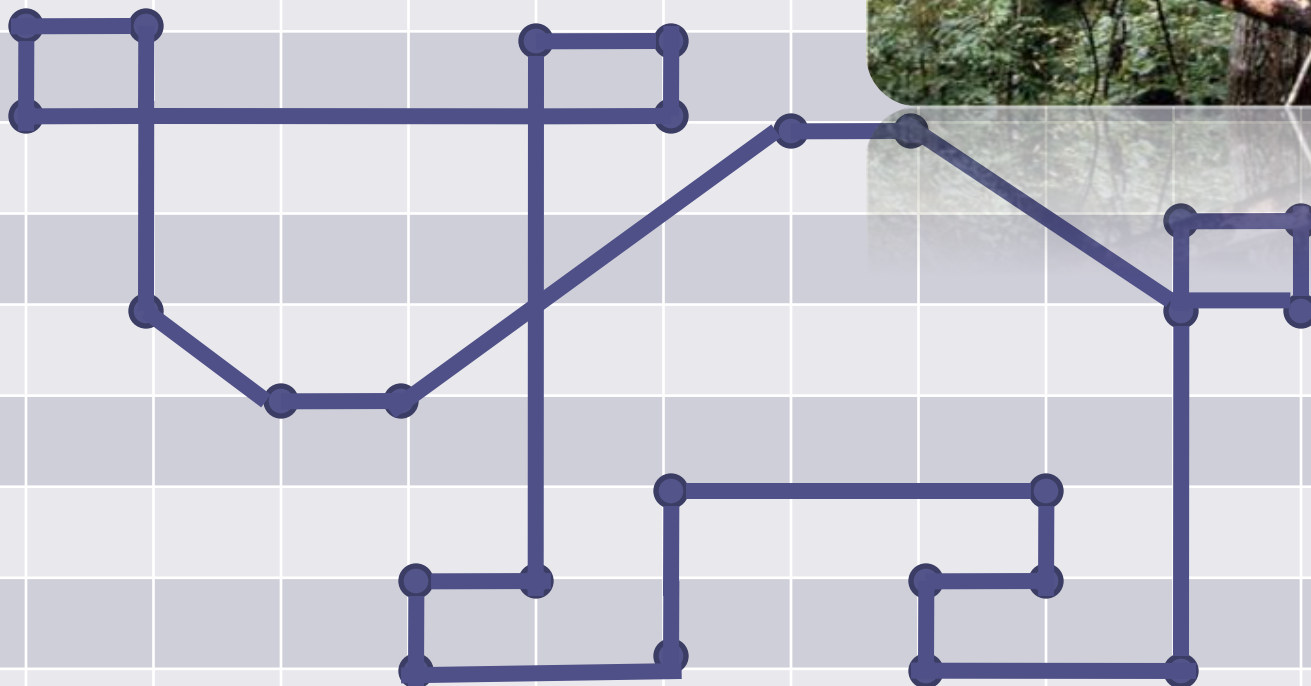
- 1) 5;5**  
**2) 8;8**  
**3) 9;8**  
**4) 11;6**  
**5) 12;6**  
**6) 12;7**  
**7) 11;7**  
**8) 11;2**  
**9) 9;2**  
**10) 9;3**  
**11) 10;3**  
**12) 10;4**  
**13) 7;4**  
**14) 7;2**  
**15) 5;2**  
**16) 5;3**  
**17) 6;3**  
**18) 6;9**  
**19) 7;9**  
**20) 7;8**  
**21) 2;8**  
**22) 2;9**  
**23) 3;9**  
**24) 3;6**  
**25) 4;5**

**Точки**

**со  
ед  
ин  
ит  
ь**

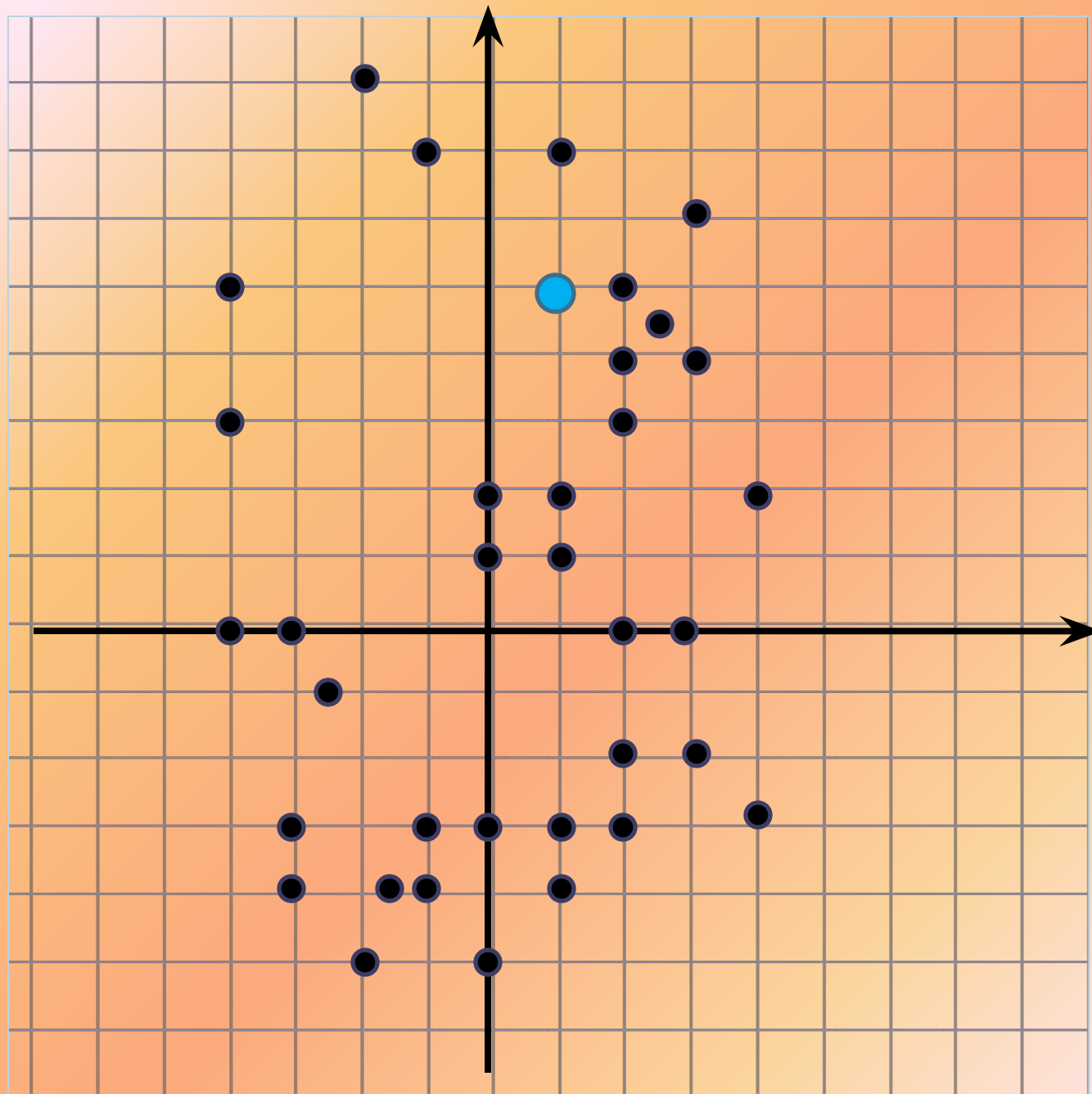


# МЕДВЕЖОНОК



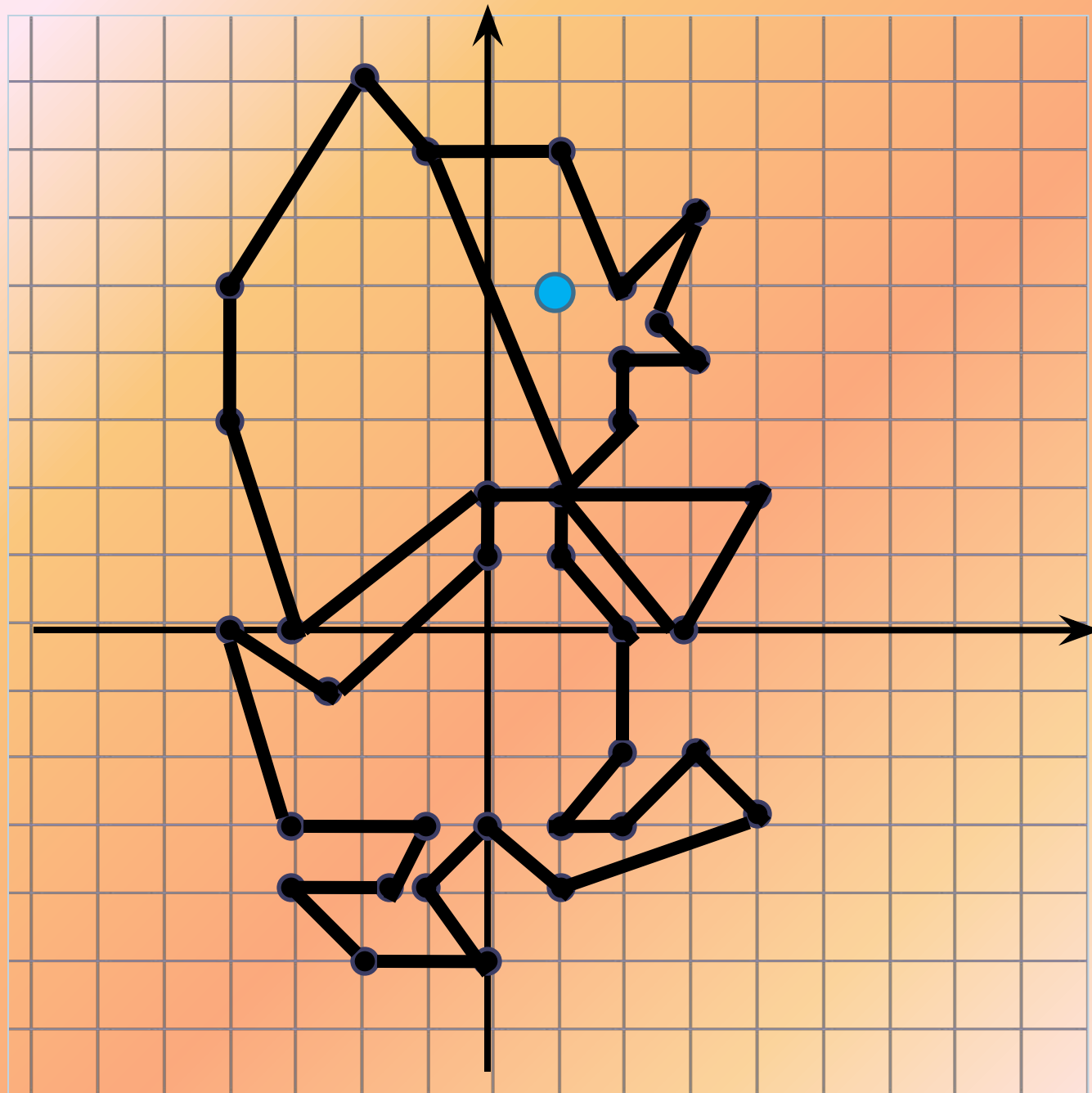
# Уточка

(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)	



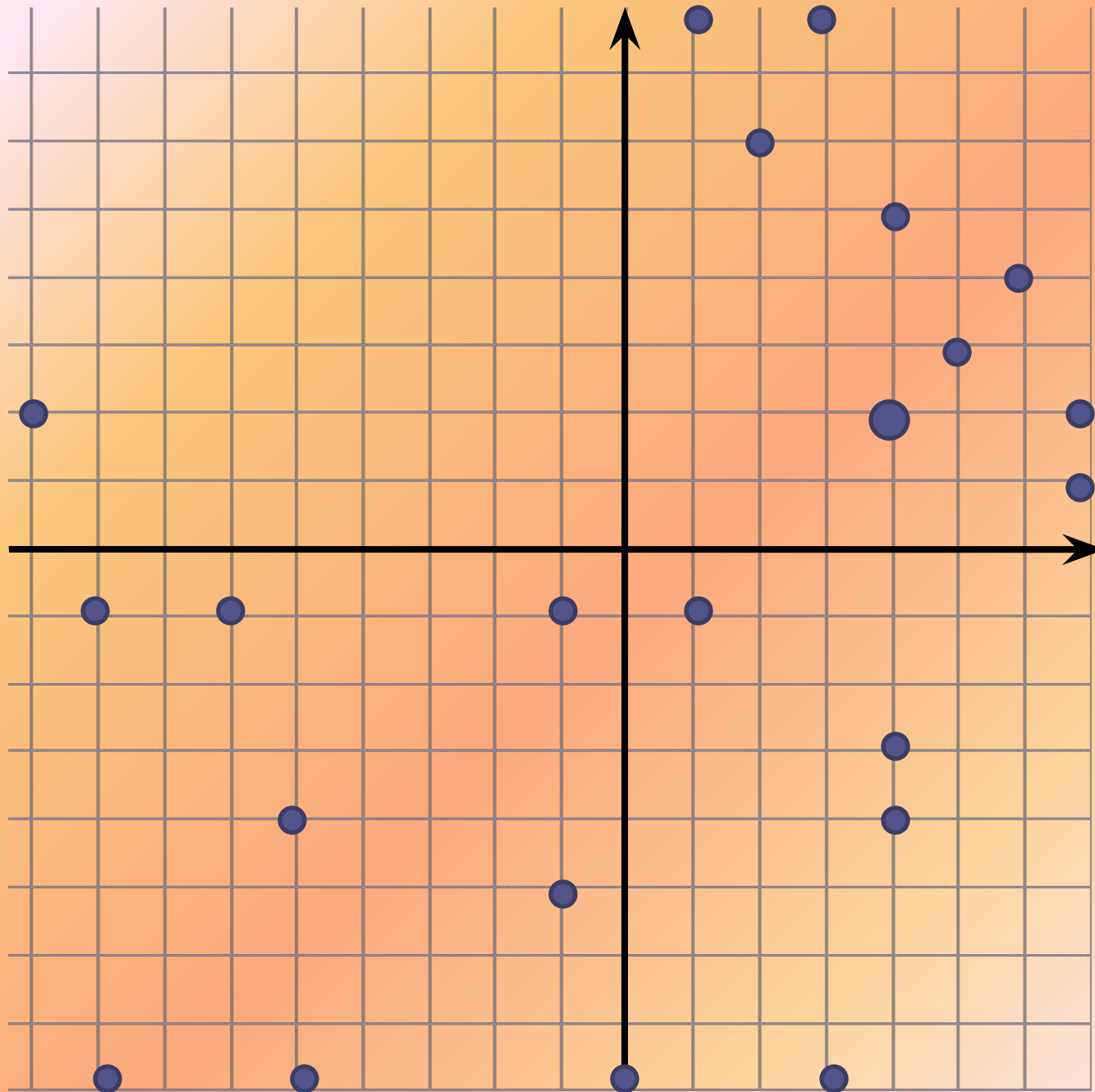
# Уточка

(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)	



# Пёсик

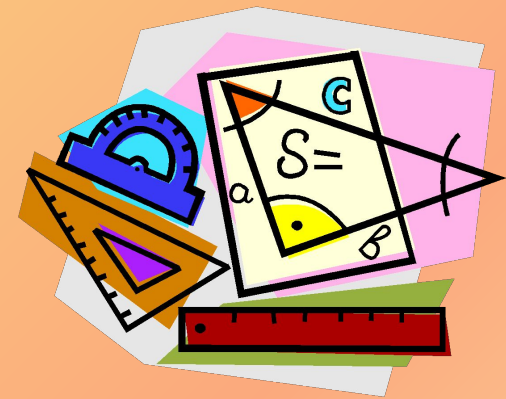
- |         |         |
|---------|---------|
| (9;2)   | (4;-4)  |
| (-6;-1) | (4;-3)  |
| (-1;-1) | (1;-1)  |
| (1;8)   | (3;-8)  |
| (2;6)   | (0;-8)  |
| (3;8)   | (-1;-5) |
| (4;5)   | (-5;-4) |
| (6;4)   | (-5;-8) |
| (5;3)   | (-8;-8) |
| (7;1)   | (-8;-1) |
| (7;2)   | (-9;2)  |
| (8;2)   | глаз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





# Спасибо за внимание

