

Конспект урока-игры «Морской бой»,  
по теме: «Координатная плоскость»,  
6 класс



Разработала учитель математики  
Баранова Елена Евгеньевна,  
ГБОУ школа-интернат №4  
г.о. Тольятти

## **Цели урока:**

### *Образовательная*

- Повторение понятий: система координат на плоскости; оси координат; координаты точки.
- Повторение навыков построения точек на плоскости по её координатам с учётом уровня сформировавшейся системы компенсации учащихся.

### *Воспитательная*

- Воспитание интереса к предмету через использование дополнительных возможностей компьютера.
- Воспитание личностных качеств, стремления к преодолению трудностей, бесконфликтного общения.

### *Коррекционно-развивающая*

- Совершенствование ориентировки на плоскости.
- Работа с учётом индивидуальных планов развития учащихся: развитие оперативной памяти, перевод внешней речи во внутренний план действий, саморегуляция деятельности.

## **Оборудование:**

Доска, мел, школьные принадлежности, карточки с заданиями, раздаточный материал; мультимедийные средства (экран, проектор), ноутбуки.

## **Ход урока**

### **1. Орг. момент (1 мин.)**

*Ребята, сегодня у нас урок повторение по теме: «Координатная плоскость». Цель нашего урока — повторить полученные знания. Как говорится, хорош не тот, кто знает, а тот, кто умеет применять свои знания.*

### **2. Актуализация знаний (устная работа) (4 мин.)**

*В начале урока повторим теоретический материал. Ребята, ответьте, пожалуйста, на вопросы:*

1. Как называются оси координат? (*ось абсцисс, ось ординат*)
2. Числа, которые задают точку в координатной плоскости, называются... (*координаты*)
3. Как называются координаты точки, заданной в плоскости? (*абсцисса, ордината*)
4. На сколько частей разделена координатная плоскость? (*4 четверти*)
5. Какой необходимо соблюдать порядок при записи координат точек? ( *$x, y$* )
6. Если ордината точки равна нулю, то точка лежит... (*на оси абсцисс*)
7. Если абсцисса точки равна нулю, то точка лежит... (*на оси ординат*)

### **3. Работа в тетрадах (8 мин.)**

*Открыли тетради, записали: число, классная работа.*

*Ребята, запишите координаты точек отмеченные на координатной плоскости.*

### **4. Гимнастика для глаз (3 мин.) Пальминг.**

#### **5. Изучение правил игры в морской бой (9 мин.)**

**1.** Для начала нужно нарисовать на листе бумаги два квадрата размером 10x10 клеток. Затем на обоих рисунках проставить на верхнем ряду буквы от А до К (слева направо, пропуская Ё и Й), а слева от квадратов – цифры от 1 до 10-и (сверху вниз).

**2.** На левом квадрате необходимо расставить:

1 корабль, состоящий из 4-х клеток;

2 корабля, состоящих из 3-х клеток;

3 корабля, состоящих из 2-х клеток;

4 корабля, состоящие из 1-ой клетки.

**3.** Корабли не могут соприкасаться друг с другом ни бортами, ни углами. Важно, чтобы между ними была как минимум одна свободная клетка.

**4.** Края игрового поля корабли касаться могут, и они должны быть расположены лишь по вертикали и по горизонтали (по диагонали нельзя).

**5.** Правый квадрат должен оставаться пустым.

**6.** Цель каждого из игроков – уничтожить вражеские корабли. Тот, кто ходит первым (по договорённости с помощью жребия), называет координаты (буква-цифра), глядя на правый пустой квадрат. Например, Е7.

**7.** Соперник смотрит на свой левый рисунок, где расположены его корабли, и отвечает:

а) мимо;

б) ранил;

в) убит.

Первый вариант означает, что игрок попал на пустую клетку, то есть не попал никуда. Он помечает в своём правом квадрате это место, чтобы не выбрать его второй раз (чаще всего точкой, но можно любым другим удобным способом), а ход тем временем переходит ко второму игроку.

Второй вариант означает, что игрок попал в многопалубный корабль (занимающий от 2-х до 4-х клеток). Пометив в своей карте нужное

место(крестиком), человек имеет право на следующий ход до тех пор, пока не промахнётся.

**8.** Второй игрок снова отвечает «мимо», «ранен» или «убит». Третий вариант означает, что корабль противника уничтожен. Если это случилось с первого хода, значит, он был однопалубным (состоящим из одной клетки), что можно назвать большой удачей. Если со второго значит, двухпалубный и т.д. После подбивания корабля, как и после ранения, игрок ходит до тех пор, пока не получит ответ «мимо».

**9.** Ход переходит от одного игрока к другому в случае промаха и задерживается у одного из противников в случае удачного попадания. Побеждает тот человек, кто первым найдёт и уничтожит все вражеские корабли


**6. Физкультминутка (3 мин.)** Ребята, выполняем самое эффективное упражнение при усталости от сидения - круговые движения плечами вперед/назад ....


**7. Игра в «Морской бой» (10 мин)**


**8. Домашнее задание** научить родителей или напомнить правила игры в «Морской бой»


**МОЙ ФЛОТ** **ФЛОТ ПРОТИВНИКА**

Разместите на поле ваши корабли.


1 x 

2 x 

3 x 

4 x 

Подсказка: так размещать корабли нельзя.



	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										

**9. Итог урока (1 мин.)**