

**МБОУ «Школа-гимназия» г. Ярцева Смоленской области**

**Опыт использования  
дистанционных образовательных  
технологий на уроках математики  
и во внеурочной деятельности**

**учитель математики и информатики,  
Слащина Е.В.**

**2018 г.**

# Реализация ОП с использованием ДОТ

Режим off-line

сдо 

## Встроенные элементы Moodle:

- лекция;
- задание;
- тест;
- чат;
- форум

## Электронные сервисы:

- интерактивные упражнения;
- игры;
- тесты;
- кроссворды



Учитель –  
помощник,  
консультант



Режим on-line



Методы решения логических задач

Участники

Значки

Компетенции

Оценки

В начало

Личный кабинет

Календарь

Личные файлы

Мои курсы

Методы решения логических задач

Практикум решения задач по математике для 10 класса

Песочница

Администрирование

Добавить блок

## ➕ Занятие 6. Учимся решать логические задачи методом рассуждений Редактировать ▾

Обширность ума измеряется числом идей и сочетаний их.

(Гельвеций К.)

➕  Инструкция для учащихся Редактировать ▾

➕  Задание 1. Проверь себя!  
("Интеллектуальный марафон") Редактировать ▾

➕  Задание 2. Решение логических задач методом рассуждений Редактировать ▾ 👤

➕  Задание 3. Тест на эрудицию Редактировать ▾ 👤

➕  Задача 4. Логические задания Редактировать ▾

➕  Задание 5. Логическая игра Редактировать ▾

➕  Задание 6. Это интересно "Ханойская башня" Редактировать ▾

➕  Задание 6. Игра "Ханойская башня" Редактировать ▾

➕  Задание 7. Проект-игра "Ценный клад" Редактировать ▾

🔍 Добавить ресурс...

🔍 Добавить элемент курса...

Добавить элемент курса...

- Анкета
- База данных
- Вики
- Внешний инструмент
- Глоссарий
- Задание
- Лекция
- Опрос
- Пакет SCORM
- Семинар
- Тест
- Форум
- Чат

🔍 Добавить элемент курса...

## ➕ Занятие 7 Редактировать ▾

Скрыто от студентов

Любознательность - один из всегдашних верных признаков

(Семюэль Джонсон)

➕  Кодирование информации Редактировать ▾

➕  Задание 5. Домашнее задание Редактировать ▾

🔍 Добавить ресурс...

🔍 Добавить элемент курса...

## ➕ Тема 5 Редактировать ▾

Скрыто от студентов

### ПРЕДСТОЯЩИЕ СОБЫТИЯ

Нет предстоящих событий  
[Go to calendar...](#)

### ПОСЛЕДНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Действия с Понедельник, 24  
Сентябрь 2018, 20:20

[Полный отчет о последних действиях](#)

Со времени Вашего последнего входа ничего не произошло

# Игра «Ханойская башня» на развитие логики

The screenshot shows the main page of the HappyMozg website. At the top, there is a navigation bar with the logo and a menu containing 'Игры', 'О компании', 'О мозге', 'Тарифы', and 'Тренер'. Below the navigation bar, the page is organized into several sections. On the left, there are three main categories: 'Память' (Memory), 'Внимание' (Attention), and 'Исполнительные функции' (Executive Functions). Each category contains several game icons with 'Игра' (Game) and 'Инфо' (Info) buttons. On the right side, there is a vertical menu with options like 'Память', 'Внимание', 'Исполнительные функции', and 'Скорость'. At the bottom of the page, there is a Windows taskbar with various application icons and a system clock showing 21:00 on 03.06.2016.

This screenshot displays the specific page for the 'Ханойская башня' (Tower of Hanoi) game. The page features a large header with the game title and a descriptive text: 'Перемещайте кольца ниже до того момента, пока конфигурация, указанная справа, не будет достигнута за минимальное количество шагов.' Below the text, there are three visual representations of the tower: a stack of four colored rings (red, blue, green, purple) on the left, a single green ring on a post in the middle, and three empty posts on the right. A 'Тур по сайту' (Site tour) button is visible on the right side of the page. At the bottom, there is a 'Разъяснение' (Explanation) section with text: 'Перед тем как пробовать выяснить, каким образом египтяне строили пирамиды, испытайте Ваши собственные навыки решения задач в этой игре. Ваше задание состоит в том, чтобы, перенося разноцветные кольца, составить правильную пирамиду. Вы можете переносить верхнее кольцо с любого стержня на другой стержень, нельзя переносить сразу несколько колец и нельзя ставить большее кольцо на меньшее кольцо. Уголка на стержне может вообще не быть колец.' The Windows taskbar at the bottom shows the system clock at 20:58 on 03.06.2016.

# Методы решения логических задач

В начало ► Математика ► Методы решения логических задач ► Занятие 6. Учимся решать логические задачи методом... ► Задание 2. Решение логических задач методом рассуждений... ► Просмотр [Редактировать страницу](#)

- Навигация**
- В начало
  - Моя домашняя страница
  - Страницы сайта
  - Текущий курс
    - Методы решения логических задач
      - Участники
      - Значки
      - Общее
      - Занятие 1
      - Занятие 5
      - Занятие 6. Учимся решать логические задачи методом...
      - Инструкция для учащихся
      - Задание 1. Прове себя! ("Интеллектуальн марафон")
      - Задание 2. Решение логических задач методом рассуж.**
      - Задание 3. Тест н эрудицию
      - Задача 4. Логические задан
      - Задание 5. Логическая игра
      - Задание 6. Это интересно "Ханойская башня
      - Задание 6. Игра "Ханойская башня
      - Задание 7. Проект игра "Ценный клад
      - Занятие 7

## Задание 2. Решение логических задач методом рассуждений

[Просмотр](#) [Редактировать](#) [Отчеты](#) [Оценить эссе](#)

Текущий балл отображается только для студентов. Чтобы протестировать текущий балл, зайдите как студент.

**Логика** (др.-греч. λογική — «наука о правильном мышлении»), «искусство рассуждения» от λόγος — «речь», «рассуждение», «мысль») — раздел философии, нормативная наука о формах, методах и законах интеллектуальной познавательной деятельности, формализуемых с помощью логического языка.



Поскольку это знание получено разумом, логика также определяется как наука о формах и законах *правильного* мышления.

Поскольку мышление оформляется в языке в виде *рассуждения*, частными случаями которого являются *доказательство* и *опровержение*, логика иногда определяется как наука о способах рассуждения или наука о способах доказательств и опровержений.

Логика, как наука, изучает способы достижения истины в процессе познания опосредованным путём, не из чувственного опыта, а из знаний, полученных ранее, поэтому её также можно определить как науку о способах получения *выводного знания*.

**Одна из главных задач логики** — определить, как прийти к выводу из предпосылок (*правильное рассуждение*) и получить истинное знание о предмете размышления. В любой науке логика служит одним из основных инструментов.

Первые теоретические единицы логики, т.е. единицы мышления - это: понятие, суждение и умозаключение. Они являются общезначимыми формами мысли, или мышления, и важнейшей составляющей предмета логики - без понятий, суждений и умозаключений невозможна ни одна логическая теория.

**Понятие** - мысль, отражающая в обобщенной форме предметы и явления. (Понятие может быть выражено одним словом, например, "логика" и это то же самое понятие, что и выраженное двумя словами "формальная логика")

**Суждение** - выражает отношение, оценку мыслящего и говорящего к содержанию обсуждаемой мысли. Суждение состоит как минимум из двух понятий. Суждение - это также синоним "высказывания" (Определение логики, содержит оценку, которую ей дали люди мыслящие и говорящие о ней: **логика - это наука о мышлении...**)

**Умозаключение** - умственное действие, связывающее в ряд причин (посылок) и следствий мысли различного содержания. Если умозаключение основано на истинных суждениях и отвергает ложные - это логический вывод (Наше, данное в определении, суждение о логике содержит и умозаключение-вывод)

# «Карта знаний»



# Пример упражнения, созданного в LearningApps



LearningApps.org



Поиск

Все упражнения

Новое упражнение

Вход

Логическая задача. Незнайка, Знайка, Винтик и Шпунтик смастерили кораблики: зелёные, синие, красные и жёлтые. Каждый делал кораблики только одного цвета. Незнайка и Знайка не красные, Винтик и Незнайка не захотели мастерить синие, а Знайка не делал ни синие, ни жёлтые. Кто смастерил какие кораблики? 2015-11-16

	зелёные	синие	красные	жёлтые
Незнайка	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Знайка	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Винтик	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Шпунтик	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Создать подобное приложение

Запомнить и положить в МОИ упражнения



## Отношения между понятиями

Материал для 6 класса

2013-03-29

Создать подобное приложение

Запомнить и положить в МОИ упражнения

# Облако слов для лекции курса «Методы решения логических задач»



# Тест

Методы решения логических задач

Участники

Значки

Компетенции

Оценки

В начало

Личный кабинет

Календарь

Личные файлы

Мои курсы

Методы решения логических задач

Практикум решения задач по математике для 10 класса

Песочница

Администрирование

Вопрос 5

Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

🚩 Отметить вопрос

⚙️ Редактировать вопрос

Установите соответствие между планетами по мере их удаленности от Солнца.

Юпитер	5	✓
Венера	2	✓
Земля	3	✓
Меркурий	1	✓
Марс	4	✓

Ваш ответ верный.

Правильный ответ: Юпитер → 5, Венера → 2, Земля → 3, Меркурий → 1, Марс → 4

Вопрос 6

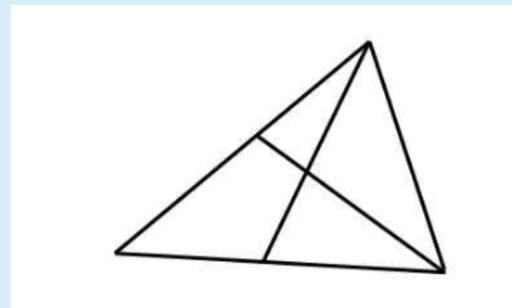
Верно

Баллов: 1,00 из 1,00

🚩 Отметить вопрос

⚙️ Редактировать вопрос

Сколько треугольников на рисунке?



Выберите один ответ:

- a. 9 ✓
- b. 5
- c. 6
- d. 7
- e. 8

Ваш ответ верный.

Правильный ответ: 9

Вопрос 7

Верно

Найдите к каждому слову в левой колонке определение в правой.

# Hot Potatoes

## Текстовый редактор

Нажмите на число в сетке кроссворда, введите слово в появившееся поле и нажмите на кнопку "Ответ" справа от поля ввода слова. Если вы не знаете ответ, нажмите на кнопку "Подсказка". Решите весь кроссворд, затем нажмите на кнопку "Проверить".

По вертикали: 3: Размер (высота) шрифта.

<sup>1</sup> к	у	р	с	и	в			<sup>2</sup> ф		<sup>3</sup> к			
о							<sup>4</sup> с	т	о	л	б	е	ц
<sup>5</sup> п	р	о	б	е	л			р				г	
и								м				л	
р		<sup>6</sup> с				<sup>7</sup> о	т	с	т	у	п		ь
о		т							л				
<sup>8</sup> в	ы	р	а	в	н	и	в	а	н	и	е		
а		а											
н		н											
и		и											
е		ц											
		<sup>9</sup> а	б	з	а	ц							



Уроки

Примеры тестов

Фотоальбом

Гостевая книга

Обратная связь

Источники

Слушатели курса

УРОКИ

№	Тема
1	<p>Введение:</p> <p><a href="#">О программе</a> <a href="#">Технические требования</a> <a href="#">Выгрузка и установка программ</a> <a href="#">Регистрация программы</a> <a href="#">Использование различных языков</a></p> <p> <a href="#">Скачать урок</a></p> <p> <a href="#">отправить задание на проверку.</a></p>
2	<p>Создание заданий и тестов. Основные этапы:</p> <p><a href="#">Описание панелей инструментов</a> <a href="#">Создание заданий и тестов</a> <a href="#">Настройка конфигурации</a> <a href="#">Внешний вид заданий</a> <a href="#">Настройка таймера</a> <a href="#">Преобразование заданий и тестов в веб-страницу</a> <a href="#">Сохранение проекта с заданием</a> <a href="#">Печать заданий</a> <a href="#">Объединение заданий в уроки и тематические блоки</a></p> <p> <a href="#">Скачать урок</a></p> <p> <a href="#">отправить задание на проверку.</a></p>
3	<p>Кроссворд ( JCross ):</p> <p><a href="#">Составление кроссворда</a> <a href="#">Дополнительные настройки</a> <a href="#">Выполнение задания</a> <a href="#">Распечатка кроссворда</a> <a href="#">Пример кроссворда</a> <a href="#">Пример проекта кроссворда</a></p> <p> <a href="#">Скачать урок</a></p> <p> <a href="#">отправить задание на проверку.</a></p>
4	<p>Установление соответствий ( JMatch ):</p> <p><a href="#">Ввод задания</a> <a href="#">Редактирование задания</a> <a href="#">Публикация в виде страницы HTML</a> <a href="#">Пример теста JMatch</a></p>