

Практическая работа

Работа в текстовом редакторе Microsoft Word

Текст:

Из разнообразного материала, объединяемого различными авторами под общим названием математических игр и развлечений, можно выделить несколько групп "классических развлечений", издавна привлекавших внимание математиков:

1. Развлечения, связанные с поисками оригинальных решений задач, допускающих практически неисчерпаемое множество решений; обычно интересуются установлением числа решений, разработкой методов, дающих большие группы решений или решения, удовлетворяющие каким-нибудь специальным требованиям.

2. Математические игры, т.е. игры, в которых двое играющих рядом "ходов", делаемых поочередно в соответствии с указанными правилами, стремятся к определенной цели, причем оказывается возможным для любого исходного положения предопределить победителя и указать, как - при любых ходах противника - он может добиться победы.

3. "Игры одного лица", т.е. развлечения, в которых с помощью ряда операций, выполняемых одним игроком в соответствии с данными правилами, надо достигнуть определенной, заранее указанной цели; здесь интересуются условиями, при которых цель может быть достигнута, и ищут наименьшее число ходов, необходимых для ее достижения.

Классическим играм и развлечениям посвящена большая часть этой книги.

Каждый может попытаться, проявив настойчивость и изобретательность, получить интересные (свои!) результаты.

Если такие классические развлечения, как, например, составление "магических квадратов" могут оказаться по душе сравнительно узкому кругу лиц, то составление, например, симметричных фигур из деталей разрезанного квадрата, поиски числовых курьезов и т.п., не требующих никакой математической подготовки, могут доставить удовольствие и любителям, и "нелюбителям" математики. То же можно сказать и о развлечениях, требующих подготовки в объеме 9-11 классов средней школы.

Многие развлечения и даже отдельные задачи могут подсказать любителям математики темы для самостоятельного исследования.

В целом книга рассчитана на читателей с математической подготовкой в объеме 10-11 классов, хотя большая часть материала доступна девятиклассникам, а некоторые вопросы - даже учащимся 5-8 классов.

Многие параграфы могут быть использованы преподавателями математики для организации внеклассной работы.

Разные категории читателей могут по-разному использовать эту книгу: лица, не увлекающиеся математикой, могут познакомиться с любопытными свойствами чисел, фигур и т.п., не вникая в обоснование игр и развлечений, принимая на веру отдельные утверждения; любителям математики советуем изучать отдельные места книги скарандашом и бумагой, решая предлагаемые задачи и отвечая на отдельные вопросы, предложенные для размышления.

Задание:

1. Напечатайте текст представленный выше в новый Word документ.

2. Отредактируйте скопированный текст в соответствии с требованиями: левый отступ 0 см; правый отступ 15,5 см; красная строка 1 см; одинарный междустрочный интервал; перед абзацами и после них отступов нет; выравнивание по ширине; размер символов 12 пт.; шрифт «Times New Roman»; начертание обычное; цвет символов черный.

3. Исправьте ошибки, которые подчеркнуты красной волнистой чертой, или пропустите те подчеркнутые слова, в которых, по вашему мнению, нет ошибок.

4. Не забудьте записать текст под именем Практическая.doc.

Пример:

1.Развлечения, связанные с поисками оригинальных решений задач, допускающих практически неисчерпаемое множество решений;

↓

1. Развлечения, связанные с поисками оригинальных решений задач, допускающих практически неисчерпаемое множество решений;

Результат:

Полностью отредактированный текст и сохраненный под названием Практическая.doc