

Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение «Средняя
школа №2 с углубленным изучением
предметов физико-математического цикла»

Учебный проект

***Интерактивная
электронная игра
«Проверь себя»***



Выполнила: Рудина Ю.,
ученица 6А класса

Руководитель: Сахарова Т.А.,
учитель физики

Проблема

В ходе обучения накапливается усталость, поскольку приходится заучивать много формул, определений, обозначений различных величин и т.д.

В пятых классах был задан вопрос: Что поможет преодолеть усталость при заучивании материала?

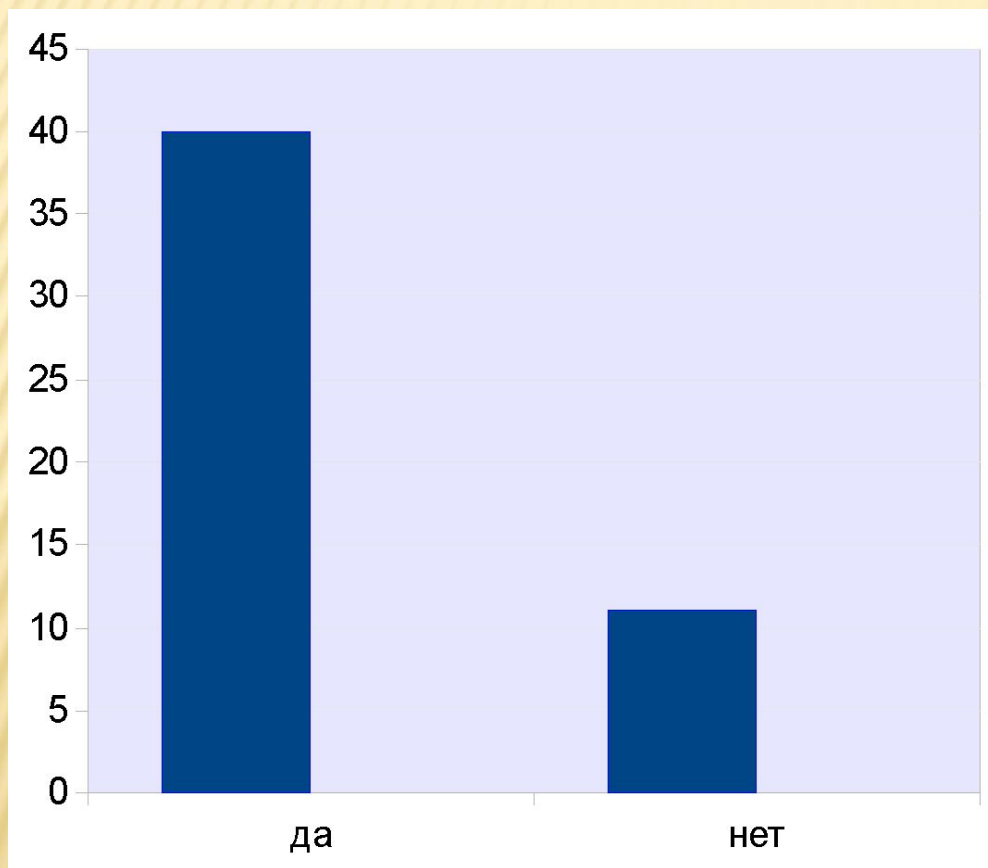
Решить *проблему* усталости поможет игра, поэтому темой проекта явилось создание *интерактивной* игры «Проверь себя»

Цель - создать электронную модель игры, чтобы помочь тем, кто испытывает трудности с запоминанием программного материала.

Задачи:

- провести анкетирование среди одноклассников;
- сделать выводы по результатам опроса;
- рассмотреть различные формы интерактивной модели;
- выбрать форму модели, реализуемую на практике;
- изучить литературу по данному вопросу;
- составить план работы.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОПРОСА



Число опрошенных из 5 «А» и 5 «Б» класса - 51 учащийся

На уроке физики я рассказала ребятам как будет выглядеть будущая модель игры, как ей пользоваться. После чего задала вопрос: *«Вы будете легче запоминать программный материал, если воспользуетесь предложенной игрой?»*

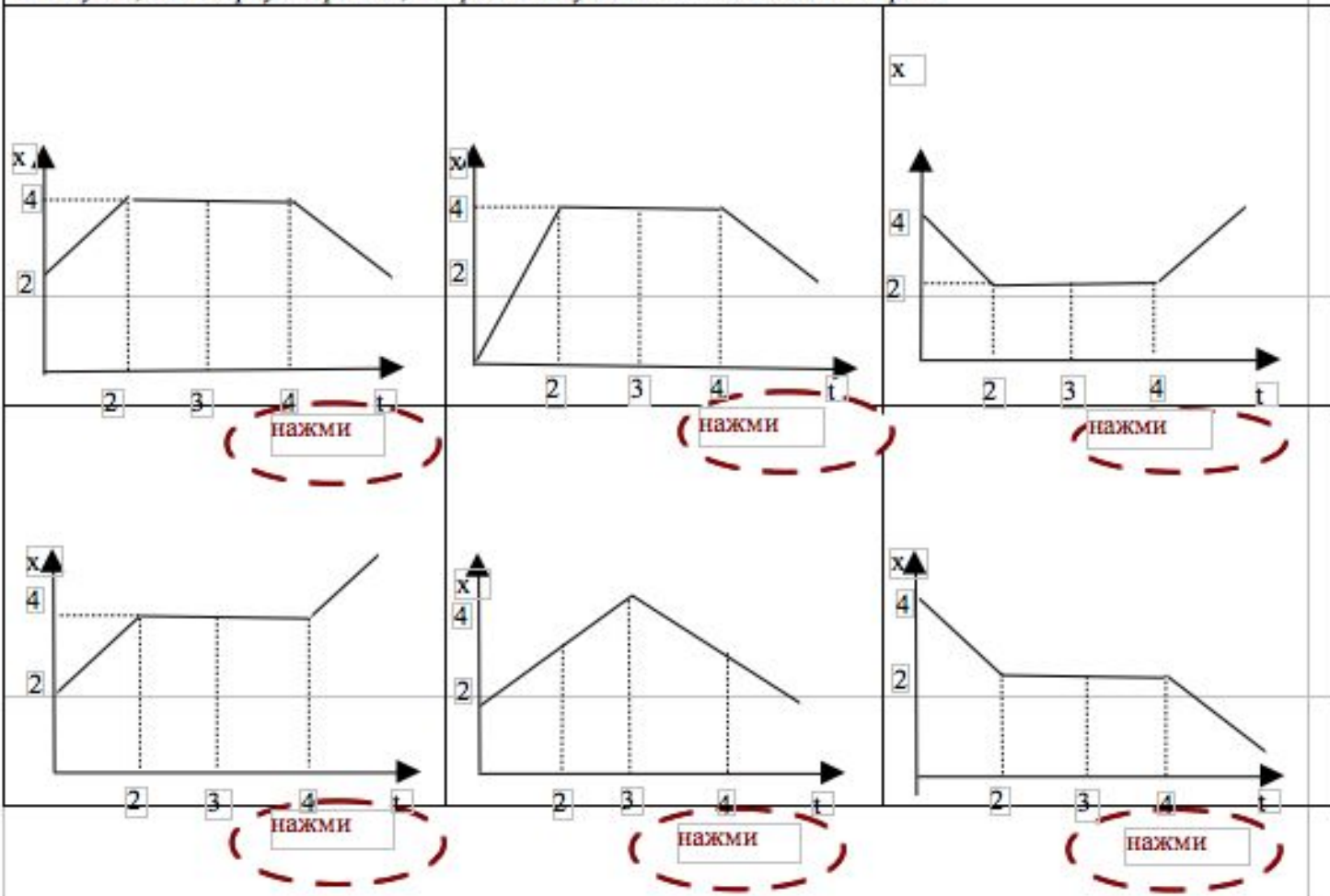
Поскольку большинству идея понравилась, было решено изготовить такую модель игры.

Практическая часть

Отбираю предметный материал

Составляю листы с заданиями

Укажи правильный график зависимости координаты от времени для следующего примера:
Физикон начал движение из точки, находящейся в 2 м от остановки, встретив Химида и проговорив с ней 2 минуты, он повернул обратно, и через 2 минуты оказался в точке старта.



ты в СИ

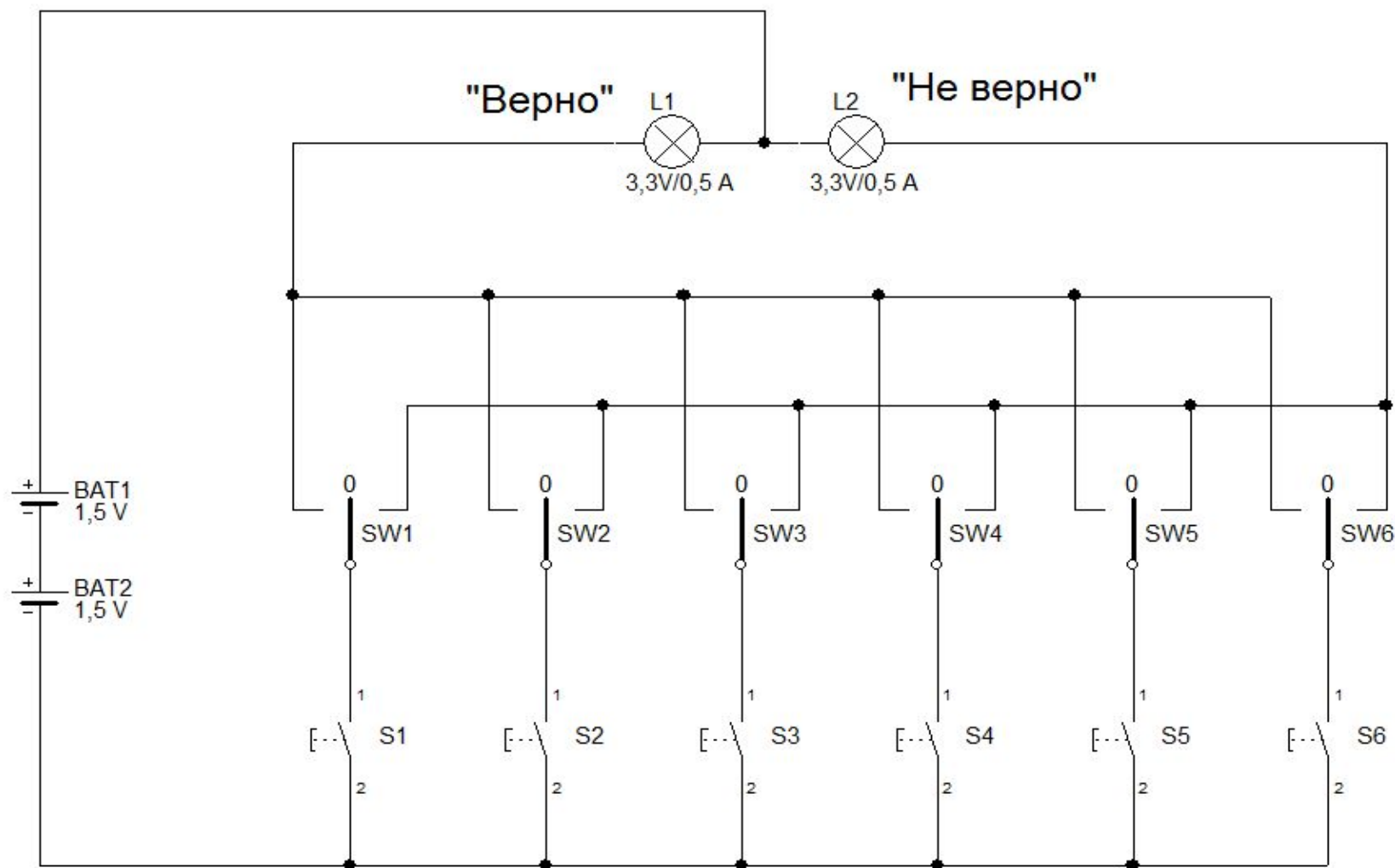
S Дж

кВт*ч

м

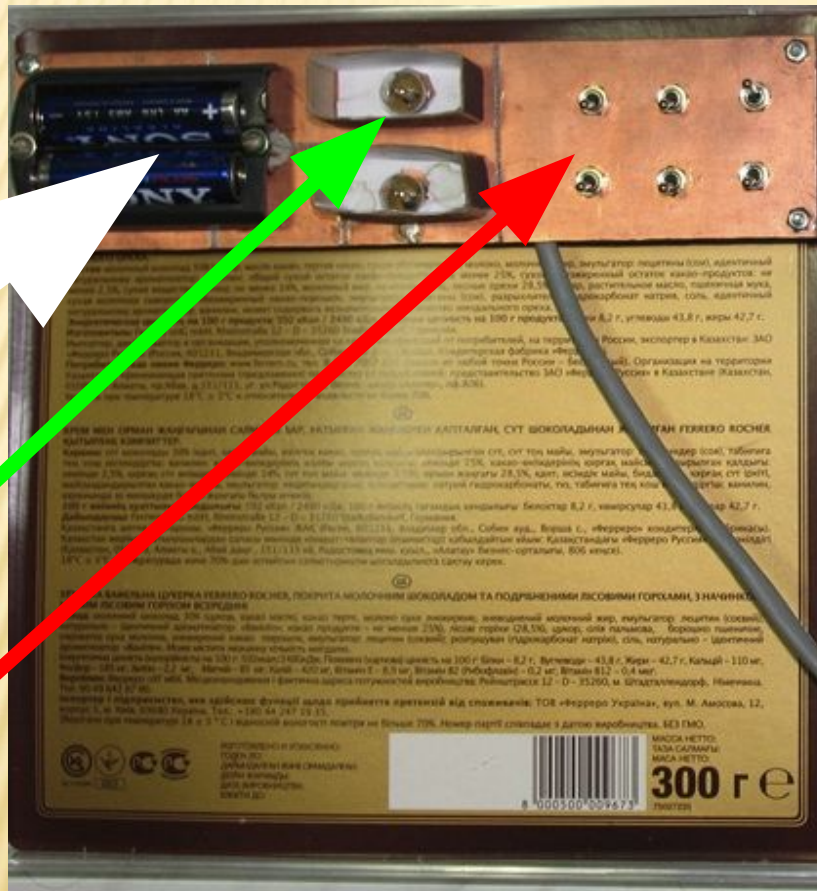
Практическая часть

Принципиальная электрическая схема



Практическая часть

Детали размещены в пластиковой коробке из под конфет



1

2

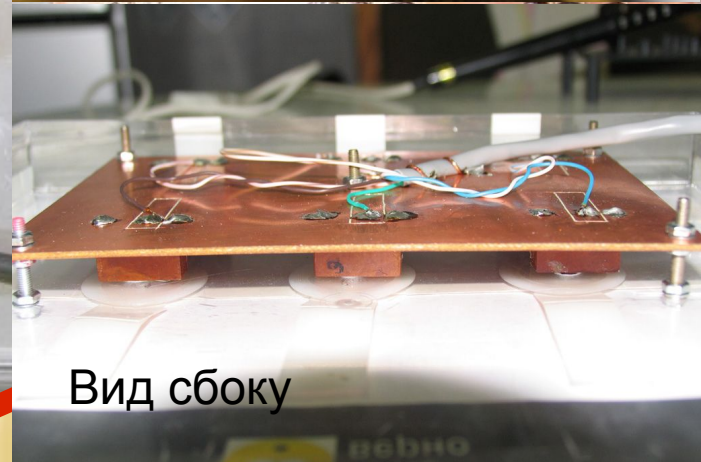
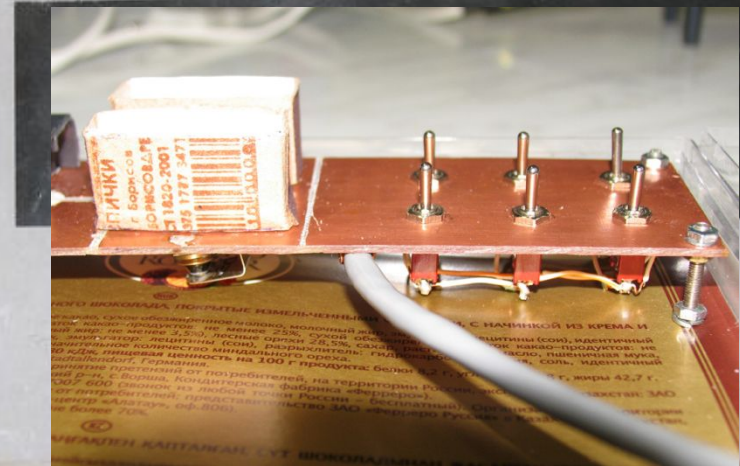
3

1-переключатели

3-батарейки

2-лампочки

4- кнопки



Вид сбоку

4

СБОРКА ДЕТАЛЕЙ ИГРЫ

1. Лёгкая пластиковая коробка с крышкой (215X215)мм²
2. Набор плотных листов бумаги с заданиями



ВЫВОД

Создали интерактивную игру, которая помогает проверить свои знания.

Особенность данной игры заключается в том, что задания выполняются с интересом, поэтому не возникает усталости при выполнении большого числа заданий.

Задания могут быть составлены в любой форме: графической, текстовой, в виде формул, а также представлять любой школьный предмет.

В ходе работы над проектом были приобретены следующие умения: работа в программе Picture Manager, Power Point, Splan, паяние электрической схемы, навыки составления заданий, поиска информации в сети Интернет.

Перспективы проекта

Создать команду единомышленников с целью развития проекта, которое предполагает возможность использования игры на других учебных предметах, изготовление нескольких переносных моделей для настольного использования на уроке.

□ Спасибо за внимание