

# Создание «Интерактивного тренажера по решению логических задач табличным способом» в программе Excel

Исполнитель:  
учащийся 8А класса МКОУ СОШ №3  
Бибер Дмитрий Сергеевич

# Цель исследовательской работы:

- Углубить свои навыки работы в Excel посредством реализации проекта «Интерактивный тренажер по решению логических задач табличным способом»

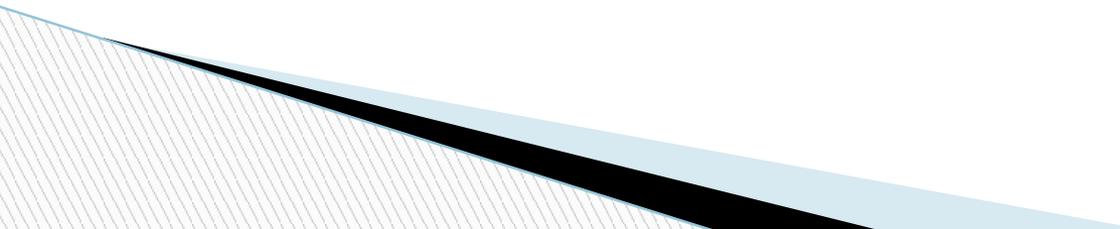
# Гипотеза:

- Не имея глубоких знаний программы Excel, я смогу спроектировать интерактивный тренажер в этой программе.

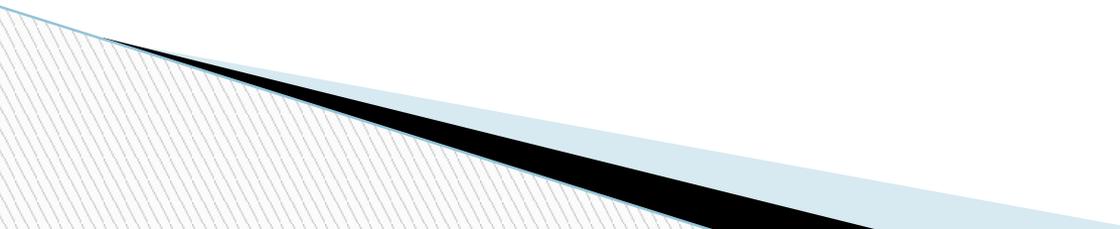
# Задачи:

1. Как сделать, чтобы в ячейке можно было выбрать вариант ответа (+ или -)?
2. Как сделать, чтобы программа проверяла правильность решения каждой задачи автоматически?
3. Как сделать, чтобы в интерфейсе программы осуществлялся свободный выбор задач?
4. Как сделать, чтобы по итогам работы с тренажером учащиеся могли получить отчет по количеству решенных задач и их номерам?
5. Как скрыть лист, на котором автоматически подводятся итоги и выставляется оценка?
6. Как сделать, чтобы защитить листы программы от изменений?

# Методы исследования:

1. определение цели работы и вытекающих из нее задач исследования;
  2. выдвижение гипотезы их решения;
  3. проведение сбора данных;
  4. анализ полученных данных;
  5. применение полученных данных к поставленной задаче;
  6. оформление конечных результатов;
  7. подведение итогов, корректировка, выводы.
- 

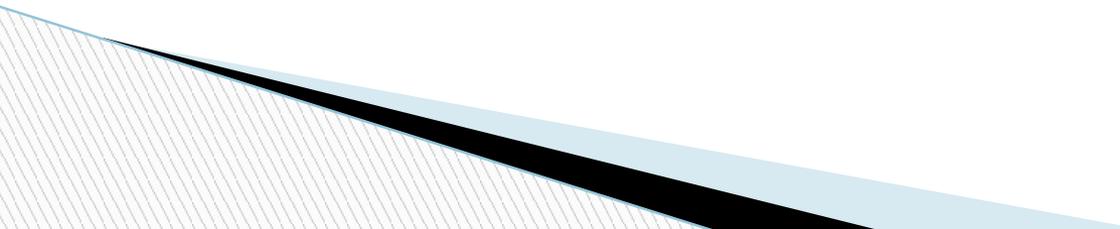
# Основные понятия

- Тренажеры – это оригинальная методика оценки знаний, умений и навыков учащихся и их целенаправленная тренировка в процессе многократного повторного решения тестовых заданий.
  - Интерактивный тренажер – это программа, предназначенная для самостоятельного изучения (или повторения) с одновременным контролем знаний по определенной теме.
- 

# Алгоритм работы над проектом

1. Продумать структуру, дизайн программы;
2. В программе Excel добиться работоспособности одной задачи на одном листе;
3. Сделать копии готового листа, адаптировать их по аналогии для других задач;
4. На отдельном листе Отчет получить возможность подсчета числа правильно решенных задач;
5. Подготовить обучающий лист – пример решения логической задачи табличным способом;
6. Оформить титульный лист, обеспечить на нем навигацию по программе, вывод результатов работы с тренажером.
7. Скрыть лист Отчет

# Итоги работы:

1. Создание интерактивного тренажера
  2. Создание инструкции, как выполнить подобную работу
  3. Я не только закрепил свои навыки и знания по работе в программе Excel полученные на уроках, но и узнал много нового об этой программе
  4. Проект используется учителем на уроках информатики для учащихся нашей школы
- 

# Продолжение проекта

- ▣ Оценивая объем проекта (а это 6 интерактивных задач), можно сказать, что это еще пробный вариант, который может иметь продолжение. В дальнейшем в него можно еще добавить задачи.