

Презентация к обобщающему уроку-игре «Найди резидента!»

Автор: Купцова Евгения Николаевна
учитель физики

Образовательное учреждение: МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 26 с углубленным изучением иностранных языков г. Владивостока».

Предмет: физика.

Оборудование: компьютер, ИД - **Panaboard**, ПО – EasiTeach Next Generation.

Тема: урок обобщения учебного материала за 7 класс.

Класс: 7.

Цели разработки:

- 1) Проверка уровня усвоения учащимися учебного материала за курс физики 7 класса.
- 2) Формирование устойчивого интереса к предмету средствами программного обеспечения для интерактивной доски и в рамках проведения предметной недели.
- 3) Развитие у учащихся способности к адекватной самооценке в условиях соревнования.

Продолжительность: 1 урок (45 мин).

Пояснения:

Урок разработан в соответствии с программой А.В. Перышкина и Е.М. Гутника «Физика 7 – 9».

Презентация является авторским аналогом одноименной компьютерной версии, написанной на языке Visual Basic и являющейся исполняемым файлом в формате *.exe.

В оригинале программы под надписями открывались пазлы (изображение шпиона было порезано, но не собрано, две надписи внизу, под которыми помещались фрагменты лица, были заблокированы до тех пор, пока учащиеся не решат 12 задач). После выполнения всех заданий фото открывалось единой картинкой.

К сожалению, оригинал не имеет свойства массовости: для изменения личности шпиона надо уметь работать в системе визуального программирования.

В представленной презентации учителю, желающему провести такой урок, достаточно убрать фото автора и разместить на рентгеновских слоях изображения новых шпионов и их имена, т.е. с одной программой можно поработать в трех 7-х классах, значительно сократив время на подготовку.

Поскольку в презентацию загружены только две задачи по темам «Гидростатическое давление» и «Сила трения», то у учителя есть возможность подбора задач по своему усмотрению в зависимости от пройденного материала и уровня подготовки класса. Например, у нас в школе выразили желание играть «в резидента» учащиеся 9-х и 10-х классов.

Для работы на уроке необходимо подгрузить два файла: rezident.etng и zadachi.pdf. Для удобства перемещения по текстовому файлу каждая задача напечатана с новой страницы.

Данная разработка может быть использована:

- 1) в 7-м классе в конце учебного года на уроках повторения пройденного материала по программе А.В. Перышкина и Е.М. Гутника;
- 2) на таком же уроке по программе С.В. Громова и Н.А. Родиной (материал дополняется темой «Закон сохранения энергии»);
- 3) во время проведения предметной недели физики в школе.

Методические рекомендации по использованию материала

№ слайда	Описания и пояснения	
1		
<p align="center">Титульный слайд</p> <p>Использованы: <i>тень, эффект завихрения и эффект ряби, анимация.</i> «Ужас», как и положено, дрожит (<i>вибрирует</i>).</p>		
2		
<p align="center">Основной слайд</p> <p>Учитель нажимает импровизированную кнопку на пульте управления (справа) с выбранным учащимися номером вопроса, читает предусловие и дает задание (согласно текстовому файлу). Если учащиеся задание выполняют, то учитель открывает пазл «\$n_YES!». Таким образом, на табло слева видно, какие вопросы уже отработаны. <i>Для перехода к следующему вопросу текст с предусловием следует убрать повторным нажатием на кнопку.</i></p> <p>В случае выполнения всех 16-и заданий нужно нажать кнопку «Вы выиграли!!!» и получить поздравление. Затем учащимся открываются фото и имя резидента.</p> <p>Использованы: <i>эффект тени</i> для надписей и графических объектов, действие <i>Скрыть/раскрыть объект</i>, виджет <i>Рентген</i>.</p>		
3		
<p align="center">Заключительный слайд</p> <p>Использованы: <i>эффект Монохромный цвет</i> для картинки, <i>эффект ряби</i> для списка литературы.</p>		

Так выглядит оригинал программы, выполненный в среде визуального программирования Visual Basic 5.0



Список литературы:

1. А.Н. Майоров. "Физика для любознательных или о чем не узнаешь на уроке". Ярославль, Академия развития, 1999;
2. Г.Б. Остер. "Физика". Задачник. Москва, Росмэн, 1994.