

Обобщающий урок-игра «Счастливый случай»

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: обобщающий урок-игра для 11 класса.

Класс: 11.

Цели разработки:

- 1) Создание учителю оптимальных условий для проведения игрового мероприятия.
- 2) Формирование устойчивого интереса к предмету средствами программного обеспечения для интерактивной доски и в рамках проведения предметной недели.
- 3) Активизация процесса подготовки к ЕГЭ заинтересованных учащихся по темам «Основы теории относительности», «Электродинамика», «Оптические и квантовые явления».
- 4) Проверка у учащихся уровня сформированности способности к адекватной самооценке в условиях соревнования.

Продолжительность: 1 урок (45 мин).

Предупреждение:

Для проведения урока необходимо заранее вывесить вопросник для учащихся.

Данная разработка может быть использована:

- 1) на обобщающем уроке;
- 2) во время проведения предметной недели в школе.

Примечание учителям, желающим подделать программу для использования на уроках по другим предметам:

все надписи с задачами упорядочены, сверху - «Удачи!», потом 20-я, затем 19 и т.д. до 1-й. Таким образом, можно просто переписать задания, визуализируя надписи и убирая их, например, вправо, а затем собрать обратно и закрепить.

Список литературы:

1. А.Е. Марон, Е.А. Марон. Физика. 10 класс. Дидактические материалы. М.: Дрофа, 2007 г.
2. А.Е. Марон, Е.А. Марон. Физика. 11 класс. Дидактические материалы. М.: Дрофа, 2007 г.
3. М.А. Петрухина. Физика. Нестандартные занятия, внеурочные мероприятия для 7-11 классов. Волгоград: Учитель, 2007 г.

Методические рекомендации по использованию материала

№ слайда	Описания и пояснения	
1		<p>Титульный слайд</p> <p>Использованы: эффект завихрения и направленное размытие, анимация.</p>
2		
<p>Основной слайд</p> <p>В начале урока класс разбивается на две команды, участники разыгрывают право первого хода. Учитель нажимает импровизированную кнопку на пульте управления (справа вверху) с выбранным учащимися номером вопроса, читает задачу. В зависимости от результата, продемонстрированного учащимися (правильности и полноты ответа), той или иной команде начисляются баллы. Подсчет очков осуществляется с помощью виджета <i>Калькулятор</i> (маска ввода: «+» <i>n</i> «=», где <i>n</i> – балльность вопроса). Для перехода к следующему вопросу текст предыдущего следует убрать повторным нажатием на кнопку пульта управления, а красный квадрат на табло, соответствующий ему, скрыть по щелчку мыши. Таким образом, на табло видно, какие вопросы уже отработаны. Цель учащихся – решить все задачи.</p> <p>Надпись «Удачи!» убирается по щелчку мыши.</p> <p>Для восстановления слайда в блок для загрузки заданий помещена кнопка.</p> <p>Использованы: анимация для графического объекта, действие <i>Скрыть/раскрыть объект</i>, виджет <i>Калькулятор</i>.</p>		
3		
<p>Заключительный слайд</p> <p>Виджет «Рентген» открывает на верхнем слое Правила игры.</p>		