

Министерство образования и науки РФ
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 26
с углубленным изучением иностранных языков г. Владивостока»

Разработки игровых уроков

1

Предметная неделя физики в школе
Обзор разработок игровых обобщающих уроков

Купцова Е.Н.,
учитель физики

г. Владивосток

2013

Оглавление

Вступление

Разработки уроков

1. [Найди резидента](#)
2. [Счастливый случай](#)
3. [Найди фарватер](#)
4. [Восхождение к вершине](#)

Компьютерные версии для игровых уроков

5. [Машина времени](#)
6. [Кроссворды](#)
7. [Великолепная семерка](#)
8. [Морской бой](#)

Список литературы и интернет-источников

Будем знакомы!

Предлагаемый в работе материал является, по сути, обзором разработок и компьютерных версий, активно используемых во время проведения предметной недели физики в школе. Для обоснования целесообразности их применения следует прояснить несколько моментов.

Я работаю учителем физики в гуманитарной школе. Это значит, что количество часов по предмету ограничивается рамками государственного стандарта.

За последние двадцать лет школа наша успела побывать и обычной общеобразовательной, и школой, на базе которой создавались лицейские классы с углубленным изучением математики, физики и химии. Вот уже десять лет как она получила статус школы с углубленным изучением иностранных (европейских) языков. И все бы хорошо, но...

Проблема состоит в том, что в последнее время количество бюджетных мест на гуманитарных факультетах ВУЗов стремительно сокращается. Рынок труда наводнен специалистами, которые не могут устроиться на работу и в то же время с большим трудом переквалифицируются. В сложившейся обстановке спрос на предметы естественнонаучного цикла снова повышается. И возникает вопрос:

каким образом подготовить базу, опираясь на которую, учащиеся смогут удачно пройти государственную итоговую аттестацию, а также продолжить обучение в ВУЗах?

В нашей школе проблема решается следующим образом:

более десяти лет она является базовой для проведения семинаров по физике (слушатели – учителя физики Приморского края, повышающие квалификацию в ПК ИРО);

в школе активно реализуются интегрированные и интерактивные подходы в обучении;

ежегодно проводятся предметные недели и внеклассные мероприятия.

За счет указанных факторов мотивация учащихся в обучении физике повышается. Этот момент наиболее важен.

Работая на всех параллелях, я знаю, насколько трудно организовать предметную неделю. Поэтому хочу поделиться материалами, которые на протяжении последних лет существенно облегчают проведение мероприятий.

Обобщающий урок-игра «Найди резидента» (7 класс)

Для проведения урока необходим мультимедийный проектор и экран. Разработка представляет собой программу, написанную на языке Visual Basic и являющуюся исполняемым файлом в формате *.exe.

Внимание!

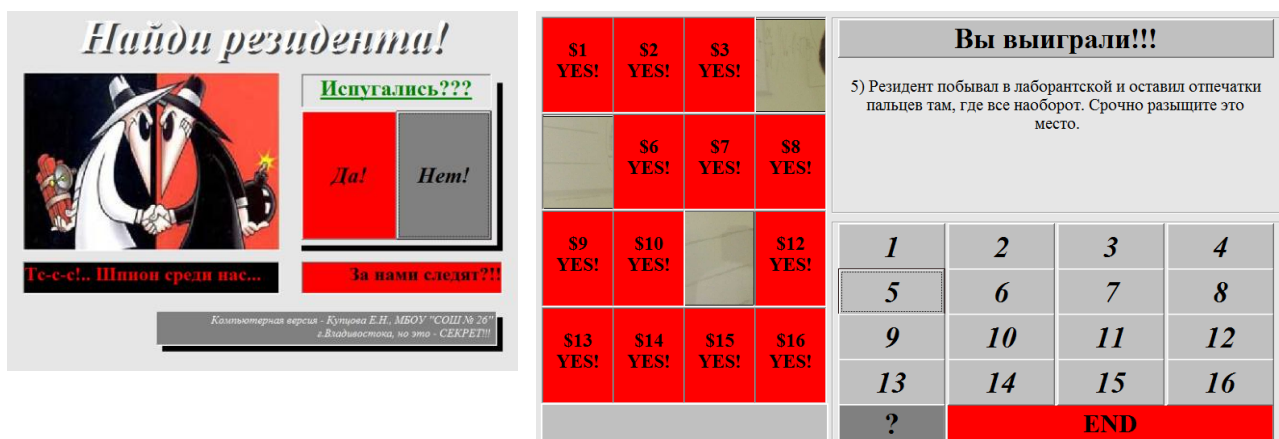
Программа будет работать на компьютере при условии, что:

для 32-х разрядной ОС Windows в папке C:\Windows\System32 имеется файл msvbvm50.dll,

для 64-х разрядной ОС Windows7 в папке C:\Windows\SysWOW64 – файл MSVBVM50.DLL.

Это касается всех компьютерных версий, выполненных на языке Visual Basic. Указанные файлы являются библиотеками.

В программе под надписями открываются пазлы (изображение шпиона порезано, но не собрано, две надписи внизу, под которыми помещаются фрагменты лица, заблокированы до тех пор, пока учащиеся не решат 12 задач). После выполнения всех заданий фото открывается единой картинкой.



Архив можно скачать по адресу

http://metodisty.ru/m/files/view/naidi_rezidenta_2013_05_02

В папке с материалами находятся:

- компьютерная версия урока;
- вопросник для учащихся;
- файл с заданиями;
- файл с карточками-формулами, который необходимо распечатать с 2-х сторон, а затем разрезать карточки;
- файл, предназначенный для подгрузки на доску на время урока.

Компьютерная версия для интерактивной доски Elite Panaboard в ПО Easiteach Next Generation

http://metodisty.ru/m/files/view/naidi_rezidenta

Обобщающий урок-игра «Счастливый случай» (11 класс)

Компьютерная версия игры «Счастливый случай» предназначена для учителя. Разработка представляет собой программу, написанную на языке Visual Basic и являющуюся исполняемым файлом в формате *.exe.

Цель игры состоит в проверке способностей учащихся применять знания, полученные ими на уроках физики, в различных ситуациях. Проект программы разработан ученицей 11-го класса К. Игнатъевой по материалам книги М.А. Петрухиной «Физика. Нестандартные занятия, внеурочные мероприятия для 7 - 11 классов».

Правила игры:

Капитан одной из двух команд выбирает номер задания. Учитель нажимает на пульте справа кнопку с этим номером и читает вопрос. В случае получения правильного и полного ответа выполняется щелчок по надписи «Верно!» справа от кнопки (клетка с номером вопроса сразу же исчезает), а затем нажимается кнопка с номером команды. Счет на электронном табло обновляется. Если ответ не зачитен, то вторая команда получает право ответить на этот вопрос, и тем самым право выбора следующего вопроса переходит к ней.



Если ни одна из команд не отвечает, то ведущий говорит правильный ответ, а право выбора вопроса переходит от команды, которая выбирала вопрос, к другой. В этом случае по надписи «Верно!» щелчок выполняется, а по кнопке с номером какой-либо команды нет (то есть баллы не засчитываются). Клетка с номером 3 – «Счастливый случай!»: если капитан называет этот номер, то команде сразу присуждается 5 баллов.

После исчезновения всех клеток игра считается оконченной. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

Благодаря автоматизации подсчета баллов, участия жюри в игре не требуется, то есть ведущим может быть учитель, и подготовка мероприятия сводится к минимуму. На уроке желательно использовать мультимедийный проектор.

Архив можно скачать по адресу

http://metodisty.ru/m/files/view/schastlivyi_sluchai_2013_05_02

В папке с материалами находятся:

- компьютерная версия урока;
- вопросник для учащихся;
- файл с ответами для учителя.

Компьютерная версия для интерактивной доски Elite Panaboard в ПО Easiteach Next Generation

http://metodisty.ru/m/files/view/schastlivyi_sluchai

Обобщающий урок-игра «Найди фарватер» (универсальная компьютерная версия)

Компьютерная версия, выполненная на языке программирования Visual Basic, опубликована по адресу

http://metodisty.ru/m/files/view/naidi_farvater

В папке с материалами находятся:

- компьютерная версия урока;
- вопросник для учащихся;
- вопросник для учителя;
- описание работы с программой.



Разработка предназначена для того, чтобы учитель мог легко и без особых затруднений провести мероприятие (не обязательно по физике, по любому предмету и в довольно широком возрастном диапазоне). Достаточно иметь в кабинете мультимедийный проектор, подобрать побольше интересных заданий и заранее вывесить вопросник для учащихся.

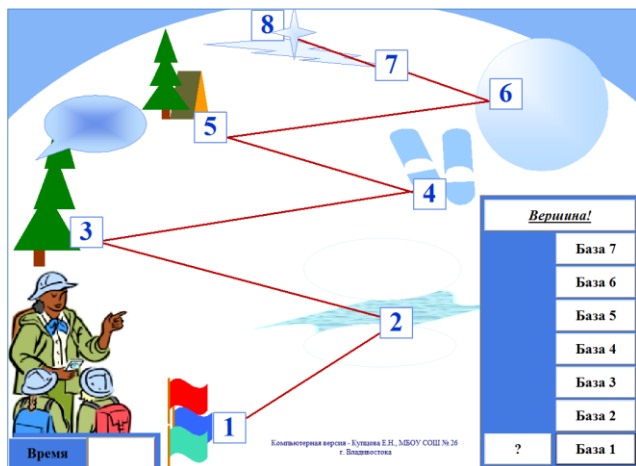
Компьютерная версия для интерактивной доски Elite Panaboard в ПО Easiteach Next Generation

http://metodisty.ru/m/files/view/naidi_farvater_2012_05_31

Обобщающий урок-игра «Восхождение к вершине» (универсальная компьютерная версия)

Программа создана по материалам книги Е.А. Демченко «Нестандартные уроки физики» (издательство «Учитель-АСТ», г. Волгоград, 2002). Во время урока формируются три группы – это альпинисты, восходящие к вершине. У каждой команды свой флажок. Стартуют одновременно; побеждает команда, которая взойдет первой. На ответ дается 1 минута. Каждая команда проходит все базы, оставаясь на каждой до тех пор, пока не даст полный и правильный ответ. Очередность хода определяется темпом решения задач. На уроке жела-

тельно иметь мультимедийный проектор. Вопросник для детей вывешивается заранее.



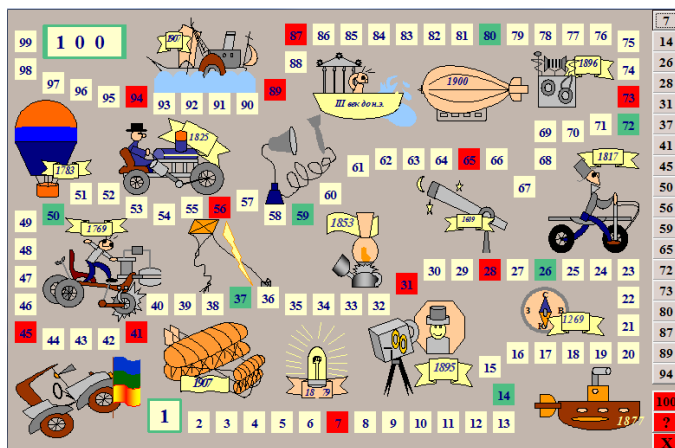
В папке с материалами находятся:

- компьютерная версия урока;
- примерные вопросники для учащихся;
- примерные вопросники для учителя;
- описание работы с программой;
- файл с изображением снежного человека.

Компьютерная версия, выполненная на языке программирования Visual Basic, опубликована по адресу

http://metodisty.ru/m/files/view/voshozhdenie_k_vershine

Машина времени



Компьютерная версия игры «Путешествие на машине времени» создана по книге А.Н. Майорова «Физика для любознательных или о чем не узнаешь на уроке» издательства Ярославль, Академия развития, 1999. Разработка может быть применена на занимательном уроке или в качестве внеклассного мероприятия во время проведения недели физики. Для работы необходим кубик.

Детей можно разделить на три команды. В зависимости от количества выпавших очков передвигают флажки. При желании можно усложнить игру: например, в случае попадания на зеленое поле команда продвинется вперед при условии решения дополнительной задачи.

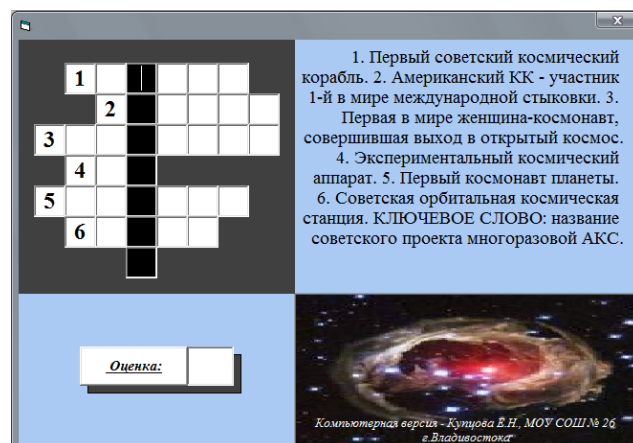
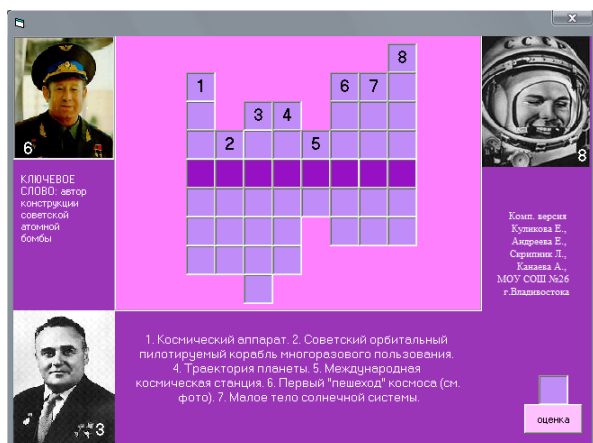
Архив с программой можно скачать по адресу

http://metodisty.ru/m/files/view/mashina_vremeni

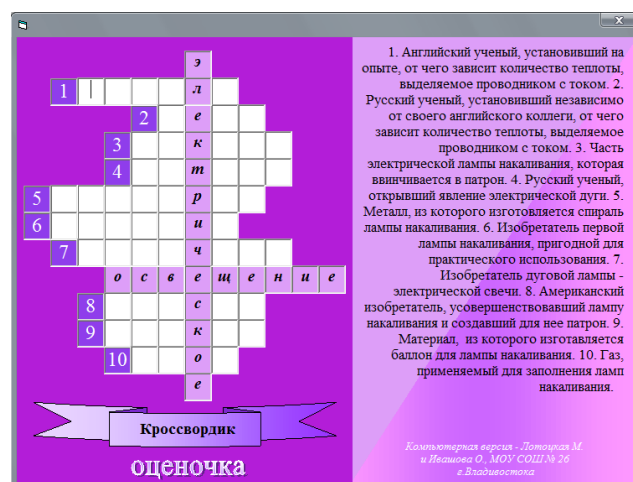
Электронные кроссворды

Большое внимание в школе с языковым уклоном должно уделяться развитию творческих способностей учащихся с целью постоянного поддержания интереса к предметам естественно-математического цикла. На рисунках приведены компьютерные версии занимательных программ по материалам газеты

«Первое сентября», а также материалов, взятых из дополнительной литературы по физике (направления *электронный кроссворд* и *головоломка*).



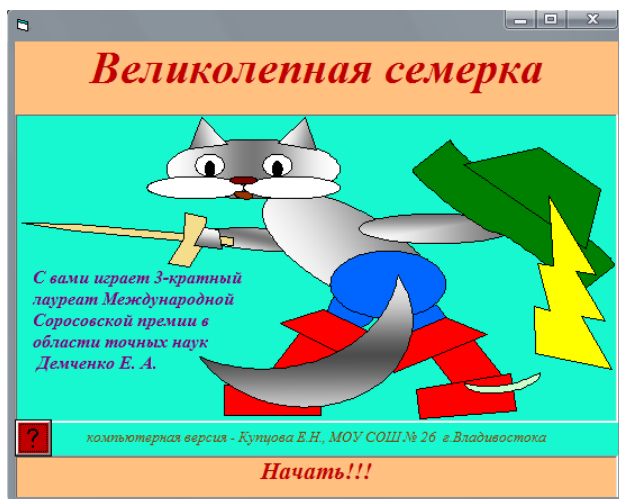
Разумеется, творческая работа на уроках немислима без участия в ней самих детей. Поэтому в рамках этих уроков учащиеся по возможности привлекаются к проектированию интерактивных разработок, в частности, по физике и астрономии. Практика показывает, что дети не только с удовольствием программируют, но и забирают свои работы домой, чтобы показать родителям.



Компьютерные версии электронных кроссвордов опубликованы по адресу http://metodisty.ru/m/files/view/elektronnye_krossvordy

Великолепная семерка

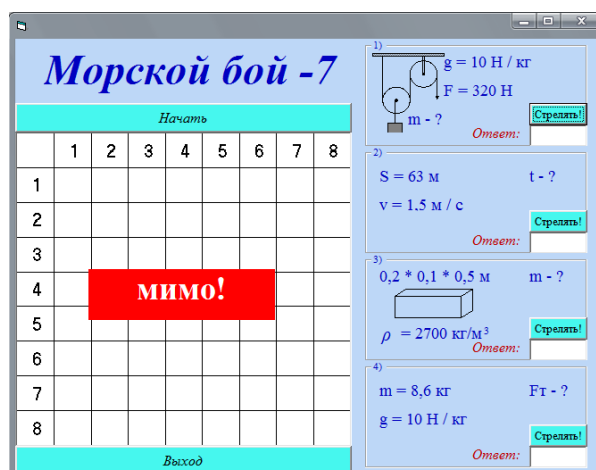
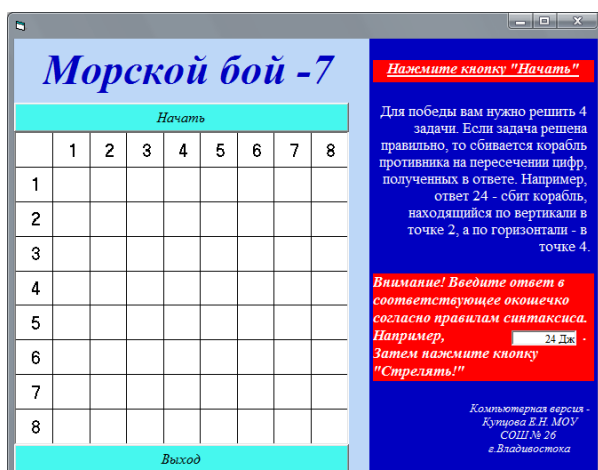
Веселый тест для юных эрудитов – компьютерная версия по материалам сборника разработок нестандартных уроков физики Е.А. Демченко содержит семь вопросов с небольшими подсказками, будет интересен для учащихся 9-го класса. «Великолепную семерку» можно предложить детям для проверки знаний во время недели физики.



Программа опубликована по адресу

http://metodisty.ru/m/files/view/velikolepnaya_semerka

Морской бой



«Морской бой» - компьютерная версия для проверки домашнего задания, может быть также применена с целью первичного закрепления нового материала или в качестве кратковременной контрольной работы. Программа является альтернативой работы на магнитной доске. В случае решения всех заданий появляется надпись «Победа!».

Ресурс опубликован по адресу

http://metodisty.ru/m/files/view/morskoi_boi_2013_02_06

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.
3. Е.А. Демченко. Нестандартные уроки физики. Волгоград: Учитель-АСТ, 2002.
4. М.А. Петрухина. Физика. Нестандартные занятия, внеурочные мероприятия для 7-11 классов. Волгоград: Учитель, 2007.
5. В.А. Шевцов. Дидактический материал по физике: Разрезные карточки для индивидуальной работы. 7-9 класс. Волгоград: Учитель, 2004.
6. А.Е. Марон, Е.А. Марон. Опорные конспекты и дифференцированные задачи по физике. 7-9 классы. М.: Просвещение, 2003.

Использованные интернет-ресурсы

1. http://www.solnet.ee/holidays/s7_563.html
2. http://www.solnet.ee/holidays/s7_586_2.html
3. http://doshkolnik.ru/images/stories/fokus/spy_vs_spy_counterserveilla.jpg

Все компьютерные версии содержат ссылки на первоисточники.