

Краевой конкурс учебно-исследовательских и проектных работ учащихся  
«Прикладные вопросы математики»

Прикладные вопросы математики

**Учимся, играя**

Примаков Николай,  
МОУ «Сергинская СОШ»,  
Кунгурский р-н, 6 кл.  
Скочилова Наталия Викторовна,  
учитель начальных классов

# Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Игра в обучении школьников.....	4
1.1 Обучающие компьютерные игры для школьников.....	4
1.2 Телевизионные познавательные-игровые передачи.....	5
1.3 Результаты анкетирования.....	7
Глава 2. Технология создания игр в программе Power Point.....	8
2.1 Игра «Кто хочет стать миллионером?».....	8
2.2 Игра «Своя игра».....	10
2.3 Использование игр на уроках и внеклассных занятиях....	11
Заключение .....	12
Библиографический список.....	13

## Введение

В детском саду и в начальной школе очень часто используют игровые приёмы обучения. В среднем звене игровые приемы применяются реже. Но ученики, особенно пятых – шестых классов, также желают принимать участие в играх.

Материал запоминается намного быстрее и прочнее, если преподается ненавязчиво, играючи, тогда и обучение становится легким и приятным. В этом могут очень помочь информационные компьютерные технологии.

Использование графических, звуковых и интерактивных возможностей компьютера создает благоприятные возможности использования электронных пособий в качестве средств обучения.

**Цель** моей работы: создание игр в программе Power Point.

Для решения этой цели были поставлены **задачи**:

1. Выяснить, какие телевизионные и обучающие компьютерные игры пользуются популярностью среди учеников 5- 6 классов.
2. Создать аналоги телевизионных игр в программе Power Point.
3. Использовать игры на уроках и внеклассной работе.

**Объект исследования** – компьютерные и телевизионные игры

**Предмет исследования** – технология создания компьютерных игр

Работа состоит из введения, двух частей, заключения, списка литературы.

Первая часть знакомит с анализом обучающих компьютерных игр, телевизионных познавательных-развлекательных передач, с результатами анкетирования учеников 5-6 классов Сергинской средней школы.

Во второй части описана технология создания игр в программе Power Point.

В заключении даны выводы по работе в целом.

В работе использованы методы: анализ, синтез, анкетирование.

Работа имеет практическую направленность. Материалы данной работы можно использовать на всех уроках и внеклассных занятиях.

# Глава 1. Игра в обучении школьников

Ребенок от рождения и до наступления зрелости уделяет огромное внимание играм. Каждая игра – это преодоление препятствий. Их преодоление воспринимается как личный успех, победа и даже как некоторое открытие: открытие себя, своих возможностей. Поэтому игра всегда сопровождается ожиданием и переживанием радости: «Я могу!»

Все игры можно разделить на следующие группы:

- подвижные игры;
- сюжетно-ролевые;
- компьютерные игры;
- настольные игры;
- дидактические игры.

В своей работе мы рассмотрим компьютерные игры, но не те, в которые играют ради развлечения («бродилки», «стрелялки», «стратегии», «гонки» и т.д.). Мы остановимся на тех, которые могут помочь школьникам в обучении.

## 1.1 Обучающие компьютерные игры для школьников

Внедрение новых информационных технологий в образовании привело к появлению разных видов учебных электронных изданий: электронные образовательные комплексы, электронные учебники, электронные энциклопедии, учебные пособия, компьютерные тренажёры и другие.

Например, мультимедийный образовательный комплекс "Семейный наставник. Русский язык. (CD-ROM)" и "Семейный наставник. Математика", электронный учебник «Уроки английского языка Кирилла и Мефодия.», энциклопедии «Большая детская энциклопедия», «История России и её ближайших соседей» и т.д.

Многие пособия способствуют развитию познавательных процессов. Например, развить внимание может помочь тренажёр «Супервнимание», развить технику чтения – «Тренировка быстрого чтения», серия «Несерьёзные уроки» помогает развивать логическое мышление, внимательность в игровой форме.

Данные пособия помогают быстро усвоить необходимый материал. Красочно оформленные задания, большой справочный материал, оригинальная система поощрения, возможность контроля и проверки усвоенного материала делают занятия высокоэффективными.

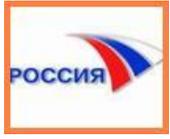
Многие учителя, применяющие ИКТ в обучении, сами создают компьютерные дидактические игры. Мы нашли несколько сайтов в Интернете с такими играми.

<http://samouchka.com.ua/>      <http://www.stresscalc.ru/prog.php?numprog=5>  
<http://royalmp3.info/news/2009-11-19-74>

Чаще всего эти игры созданы в программе Флеш – анимация. Это достаточно сложная программа, поэтому мы попробуем создать игры в программе Power Point.

## 1.2 Телевизионные познавательные-игровые передачи

В настоящее время существует разные познавательные-развлекательные передачи на телевидении. Мы попытались проанализировать эти передачи с помощью телепрограммы. Результат представили в виде таблицы.

Канал	Название	Описание	День показа
	«Умницы и умники»	Телевизионная викторина, телеверсия конкурса поступления в МГИМО	суббота (утро)
	«Кто хочет стать миллионером?»	Телевизионная игра, в которой каждый участник может заработать 3 миллиона рублей, ответив на 15 вопросов из различных областей знаний	суббота (вечер)
	«Что? Где? Когда?»	Знатоки отвечают на вопросы телезрителей. За каждый правильный ответ команда получает одно очко. Игра ведётся до шести очков.	пятница (вечер)
	«Поле чудес»	Российский аналог американской программы «Колесо Фортуны»	пятница (вечер)
	«Кто хочет стать Максимом Галкиным?»	Участники пытаются с помощью своих вопросов выиграть деньги у Максима Галкина.	суббота (день)
	«Своя игра»	Телевизионная игра-викторина	суббота воскресенье (день)
	«Самый умный»	Российско-украинская телепередача эрудиционно-развлекательного характера	суббота (утро)
	«Брейн – ринг»	Игра между двумя (и более) командами в ответы на вопросы	четверг (ночь)

Как видно из таблицы, наибольшее количество передач показывают на Первом канале. Большинство передач транслируют в выходные дни. Все передачи, кроме «Что? Где? Когда?», выходят систематически, то есть каждую неделю, в определённое время.

Из детских передач мы отметили только две передачи «Умники и умницы» и «Самый умный», все остальные передачи рассчитаны на взрослых. Если в игре «Кто хочет стать миллионером?» дети смогут ответить хотя бы на первые вопросы, то в «Своей игре» и не все взрослые могут справиться с вопросами.

Большинство передач для взрослых предполагает выигрыш денежной суммы.

### 1.3 Результаты анкетирования

В анкетировании приняли участие ученики пятых и sixth классов Муниципального общеобразовательного учреждения «Сергинская средняя общеобразовательная школа». Всего 51 человек.

Вопрос 1. Есть ли у вас дома компьютер?»,

*Из ответов мы узнали, что 35 ученик имеет компьютер, а 16 - нет.*

Вопрос 2. Какие учебные компьютерные программы, диски вы используете?

*Только 15 учеников используют для учёбы компьютерные диски. В основном назвали тесты по русскому языку и математике, словари, энциклопедию Кирилла и Мефодия, переводчики.*

Вопрос 3. Какие телевизионных познавательных-развлекательных передачи вы смотрите?

*Ребята дали следующие ответы:*

«Кто хочет стать миллионером?» - 13 человек

«Умники и умницы» - 8 человек

«Самый умный» - 7 чел.

«Своя игра» - 5 человек

«Поле чудес» - 4 человека

«Что? Где? Когда?» - 3 человека

«Хочу знать!» - 3 человека

Вопрос 4. Играли ли вы в игру «Кто хочет стать миллионером?» на компьютере или на телефоне?

*11 человек ответили, что не играли в эту игру.*

*12 человек играли на компьютере.*

*19 человек – на телефоне.*

*9 человек играли и на компьютере, и на телефоне.*

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод:

1. 69% учеников пятых - sixth классов имеют дома компьютер.
2. Ученики очень мало используют компьютерные пособия в обучении.
3. Наибольшей популярностью среди пятиклассников и шестиклассников пользуется игра «Кто хочет стать миллионером?»

## Глава 2. Технология создания игр в программе Power Point

В 3-4 классах на уроках информатики мы работали по учебно-методическому пакету "Роботландия" и «Мир информатики». На уроках мы работали в графическом редакторе Paint, текстовом - Word. Учились пользоваться ресурсами Интернета, создавали презентации с фотографиями, музыкой, гиперссылками. Знания и умения, полученные на уроках информатики, позволили самостоятельно изготовить игры.

### 2.1 Игра "Кто хочет стать миллионером?"

#### Этапы создание игры «Кто хочет стать миллионером?»

##### 1. Подготовительный этап.

На данном этапе пользовались ресурсами Интернета для подбора необходимых рисунков, анимированных картинок, звуковых файлов.

(Приложение 1)

##### 2. Создание презентации

Сначала было создано 3 основных слайда: для вопроса, для правильного ответа, для неправильного ответа. На каждый слайд вставили картинки с соответствующим изображением Профессора – ведущего игры.

На слайд для вопроса вставили с помощью автофигур:

- 10 скруглённых прямоугольников. На них через текстовую строку напечатали денежные суммы от 100 до 1 000 000 рублей, несгораемые суммы 1 000 и 100 000 рублей выделили цветом;
- 3 круга, в которые встали рисунки, обозначающие подсказки (50/50, «Помощь зала» и «Звонок другу»);
- скруглённую прямоугольную выноску, на которой будут написаны вопросы;
- 4 багетные рамки для ответов и подписали буквами А, Б, В, Г.

Слайд для правильного ответа

- вставили анимированную рамку;
- через автофигуры вкладка «Звезды и ленты» вставлен объект «Лента лицом вниз», на которой через объект Word Art написали «Поздравляем!»;
- анимированные картинки с изображением денег;
- звук «Аплодисменты».

Слайд для неправильного ответа

- управляющие кнопки «Продолжить игру» и «Покинуть игру»;
- звук

##### 3. Копирование и вставка слайдов.

Созданные 3 слайда скопировали и вставили, чтобы получилось 20 слайдов для вопросов, 10 слайдов для правильных ответов, 4 слайда - для неправильных.

На каждом слайде для правильного ответа записали выигранную денежную сумму.

На слайде для неправильного ответа сообщение о завершении игры и о количестве выигранных денег.

**4. Создание гиперссылок.** Это наиболее сложный и трудоёмкий процесс, так как требует большого внимания.

В каждом втором слайде для вопроса на кнопку с вариантами ответов установили гиперссылки на нужные слайды. Один вариант ответа на слайд для правильного ответа (на эту кнопку поставили знак +). 3 варианта ответов на слайд для неправильного ответа.

На слайдах для неправильного ответа для управляющих кнопок установили гиперссылки для продолжения игры и выхода из игры.

#### **5. Установка подсказки 50/50**

Для того, чтобы работала подсказка 50/50, каждый второй слайд с вопросом скопировали и вставили 1 раз. На новом слайде удалили два неверных ответа.

На втором слайде для вопроса на подсказке 50/50 установили гиперссылку на следующий слайд.

#### **6. Доработка игры.**

Чтобы вопрос возникал по щелчку, на каждом первом слайде для вопроса удалили скруглённую прямоугольную выноску, на которой записывается вопрос.

Чтобы игроку было видно, какую сумму денег он выиграл, на каждом слайде с вопросом соответственно выделили рамку с суммой красным цветом.

**7. Заполнение игры.** Вставить в игру вопросы с вариантами ответов.

### **Правила игры**

Перед игрой проводится отборочный тур, в котором предлагается расположить ответы в определенном порядке. Ведущий устанавливает очерёдность игроков из тех, кто правильно ответили в отборочном туре.

Игроку задается вопрос и предлагается 4 варианта ответа, один из которых верный. Отвечая на вопрос, игрок зарабатывает определенную сумму денег, которая увеличивается от вопроса к вопросу. Возрастает сложность вопросов. При неправильном ответе заработанные средства теряются. В игре предусмотрены 2 несгораемые суммы - это 1 000 и 100 000 рублей. В игре можете воспользоваться одной из трех подсказок:

- «50/50» Автоматически убираются с экрана 2 неверных ответа
- «Помощь зала» Зрителям заранее раздают карточки с буквами А,Б,В,Г. При обращении к залу участники поднимают карточку с той буквой, на которой, по их мнению, записан правильный ответ.
- «Звонок другу» Игрок обращается «звонит» к одному из зрителей, который сообщает свой вариант ответа.

Заработанная денежная сумма помогает определить уровень знаний ученика по данной теме.

## 2.2 Игра "Своя игра"

### Этапы создание игры «Своя игра»

#### 1. Подготовительный этап.

На данном этапе пользовались ресурсами Интернета для подбора необходимых рисунков, анимированных картинок, звуковых файлов.

#### 2. Создание презентации

1. На первый слайд вставили логотип с изображением телевизионной игры и вставили музыкальную заставку к этой игре.
  2. На втором слайде вставили 4 прямоугольные багетные рамки для записи тем. К каждой теме вставили 5 квадратных багетных рамок и записали на них числа от 10 до 50.
  3. Создали слайд для вопроса. На слайд через автофигуры вставили объект «Горизонтальный свиток» для записи вопроса, объект «Овал» для ответа, «Скруглённый прямоугольник» для перехода на слайд с вопросами, «Багетную рамку» для записи количества баллов вопроса. Изменили цвет автофигур.
  4. На объекте «Скруглённый прямоугольник» сделали надпись «Продолжить игру» и установили гиперссылку на 2 слайд.
  5. Через копирование вставили данный слайд, пока их не стало 20. Фон каждых 5 слайдов сделали разным.
  6. Во всех слайдах для вопросов на объекте «Багетная рамка» написали числа от 10 до 50.
  7. На 2 слайде на кнопки с суммой вопроса установили гиперссылки для перехода ко всем слайдам с вопросами.
- #### 3. Заполнение игры.
- Записать название тем на багетные рамки. В каждом слайде записать вопрос и ответ.

### Правила игры

1. Класс делится на команды (не более 5 человек). Каждая команда выбирает капитана, дает название своей команде.
2. Последовательность хода определяется жеребьевкой.
3. Команда сама выбирает тему и сложность вопроса.
4. На обсуждение вопроса команде дается 1 минута.
5. Количество набранных баллов у каждой команды записывать на доске.
6. В конце игры подсчитываются баллы, определяется команда-победитель, в каждой команде выбирается самый активный.

## **2.3 Использование игр на уроках и внеклассных занятиях**

Мы создали оболочки игр «Кто хочет стать миллионером?» и «Своя игра». Чтобы они превратились в игры, и можно было играть, нужно заполнить их вопросами и вариантами ответов.

По учебнику А.А. Плешакова, Н.И. Сониной «Природоведение» 5 класс мы составили вопросы и заполнили оболочки этих игр. Учитель природоведения Лукина М.Г. провела на уроках игры в 5 - 6 классах.

Учитель истории Сагитова Н.А. сама заполнила оболочку игры «Кто хочет стать миллионером?». На уроках истории эти игры были проведены в 5 - 6 классах.

Учитель химии Арбузова О.В. использовала «Свою игру» на внеклассном занятии по химии в 8 и 9 «Б» классах. Игру в 9 «А» классе показала на районном заседании учителей химии.

Учителя начальных классов также используют оболочки игр «Кто хочет стать миллионером?» и «Своя игра» на уроках.

Всем ребятам очень понравились эти игры. Они попросили еще провести такие игры на уроках.

Мы предложили Катаевой Н.П. – учителю русского языка и Злыгостевой Г.Н. – учителю математики также провести эти игры на уроках.

Во время игр выяснили, что они понравились не только ученикам начальной школы и 5-6 классов, но и старшеклассникам.

## **Заключение**

В ходе проведения уроков с использованием игр стало понятно, что потребность в игре и желание играть у школьников имеется, поэтому учителям необходимо чаще использовать игру для решения образовательных задач.

Ценность нашей работы заключается в том, что данный материал можно использовать любому учителю и даже ученику. Для этого нужно составить вопросы и несколько вариантов ответов. А заполнить оболочки игр сможет любой человек, который умеет работать в текстовом редакторе Word.

Во время выступления по защите работы будут представлены оболочки созданных игр и все готовые игры.

## Библиографический список

1. Антошин М.К. Учимся работать на компьютере.- М.: Айрис-пресс, 2003.
2. Интернет – ресурсы:  
<http://samouchka.com.ua/>  
<http://royalmp3.info/news/2009-11-19-74>  
<http://www.stresscalc.ru/prog.php?numprog=5>
3. Школьная медиатека МОУ «Сергинская СОШ»
4. Чупина О.В. Как подготовиться к конкурсу исследовательских работ учащихся (пособие для начинающего исследователя), - Пермь: ООО ТЦ «Гармония», 2007.