

Государственное бюджетное общеобразовательное
учреждение города Москвы
"Школа № 222"

***Создание интерактивного
учебного приложения «Вторая
мировая война» на языке
Python***

Разработали: ученики 10 «А» класса
Голикова Софья,
Трофимов Данила

Руководитель:
Е.А.Тимонина



Москва
2019



Введение

Использование средств информационных технологий в качестве новых форм обучения значительно повышает уровень самостоятельности в работе учащегося, результативность его самоподготовки.



Актуальность

В наше время происходит снижение интереса к традиционным формам обучения у школьников. Преподавание с использованием интерактивных технологий повышает мотивацию к учебному процессу.





Цель проекта

Создать интерактивное приложение на языке Python для проверки знаний у учащихся.

Задачи

1. Изучить материал, проанализировать его и составить вопросы с вариантами ответов;
 2. Написать код программы на языке Python;
 3. Продумать удобный графический пользовательский интерфейс программы;
 4. Протестировать программу среди учащихся
- 
- 



Гипотеза

Интерактивное приложение поможет учащимся самостоятельно проверить свои знания по теме «Вторая мировая война» и будет способствовать нравственно-патриотическому воспитанию детей.



Методы

- Тренинговые педагогические технологии
 - Метод формализации
 - Метод алгоритмизации
 - Метод программирования
- 

Объект исследования

Содержание книг о Второй мировой войне; язык Python.

Предмет исследования

Интерактивное приложение.



Выполнение проекта

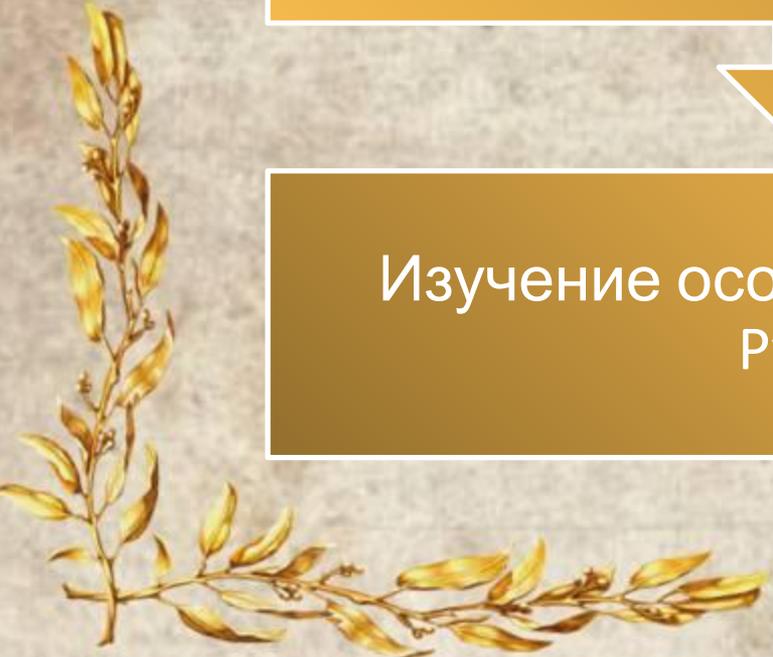


1. Теоретическая часть

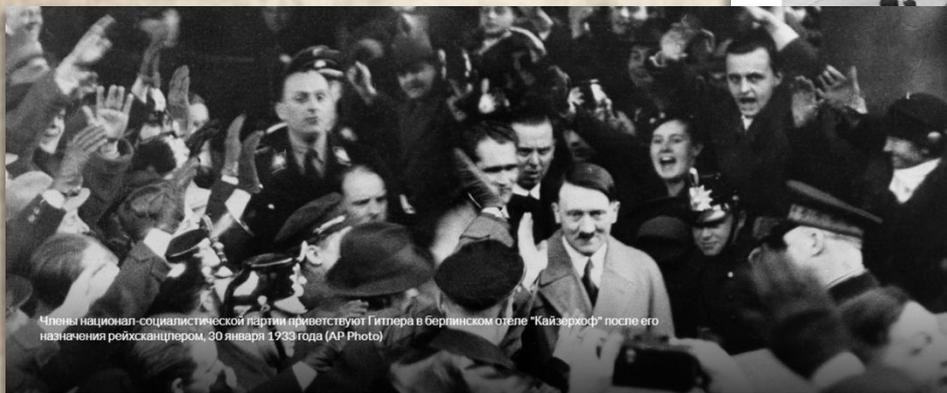
Изучение материала на тему
“Вторая Мировая Война” и выбор
вопросов



Изучение особенностей языка
Python



Изучение материала на тему “Вторая Мировая Война” и выбор вопросов



Члены национал-социалистической партии приветствуют Гитлера в берлинском отеле “Кайзерхofs” после его назначения рейхсканцлером, 30 января 1933 года (AP Photo)



Уинстон Черчилль.
“Вторая мировая война”

” Президент Рузвельт сказал мне однажды, что он публично просил вносить предложения относительно названия, которое должно быть присвоено этой войне. Я тотчас же предложил свое: “Неужная война”. Войну, которая совсем недавно разрушила то немногое, что уцелело от мира после предыдущей битвы, легче было остановить, чем любую другую. Несмотря на все усилия и жертвы, принесенные сотнями миллионов людей, несмотря на победу правого дела, мы все еще не обрели мира и безопасности и нам грозят опасности, большие чем те, которые мы преодолели



Маршем за Мадрид (AP Photo)

ое правительство 23 октября 1936 г. официально заявило, что оно не может считать вмешательством о нейтралитете.

лани находилось около 600 военных советников; до 3.5 тыс. советских граждан участвовали в испанских событиях.

ировал создание интернациональных бригад, в составе которых воевали около 40 тыс. стран мира.

казал также испанскому народу значительную материальную помощь. По всей стране для Испании. В течение нескольких дней июля 1936 года было собрано 12 млн рублей, а цифра возросла до 47 млн.

в Испании из Советского Союза было поставлено: 648 самолетов, 347 танков (по другим) броневым автомобилям, 1 186 орудий, 340 минометов, 20 486 пулеметов, 497 813 винтовок, 3.4 млн снарядов, 110 автомобилей, 4 торпедных катера.



Изучение особенностей языка Python

```
def start_page():
    for w in tk.winfo_children():
        if w.winfo_class() == 'Button':
            w.destroy()
        elif w.winfo_class() == 'Label':
            w.destroy()
        elif w.winfo_class() == 'Radiobutton':
            w.destroy()
        elif w.winfo_class() == 'Checkbutton':
            w.destroy()

    summa=[]
    canvas.create_image(0,0,anchor=NW,image=bgl)
    canvas.create_text(360,590,text='Вторая мировая война',\
                       font=('Times',40,'bold'),fill='#eabd60')
    canvas.create_text(172,645,text='1939-1945',\
                       font=('Times',30,'bold'),fill='#eabd60')

    all_numbers=20;
    def del_but():
        canvas.delete(ALL)
        btn1.place_forget()
        question_l(all_numbers)
    btn1=Button(tk,font=('Times',30),bg='#eabd60',text="Начать \nтестирование",f
                activebackground='#f8d39e',command=del_but)
    btn1.place(x=720,y=560)

    summa=[]
    main_menu = Menu()
    file_menu = Menu()
    file_menu.add_command(label="Главная страница",command=start_page)
    file_menu.add_separator()
    file_menu.add_command(label="Выход", command=out)
    main_menu.add_cascade(label="Меню", menu=file_menu)
    tk.config(menu=main_menu)

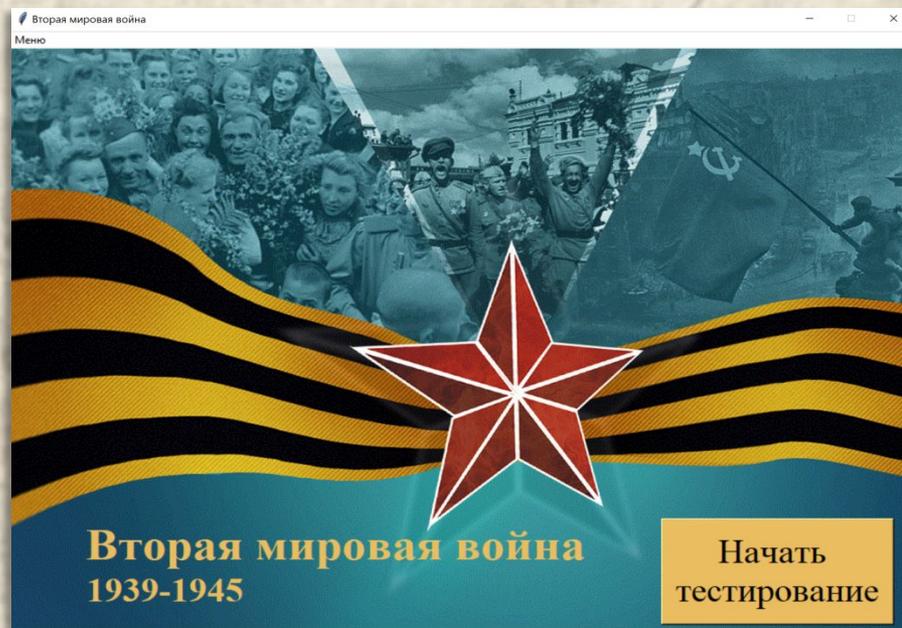
    start_page()
    tk.mainloop()
```

Ln: 22 Col: 20

Tkinter — это графическая библиотека на основе Tk, которая входит в стандартную библиотеку Python

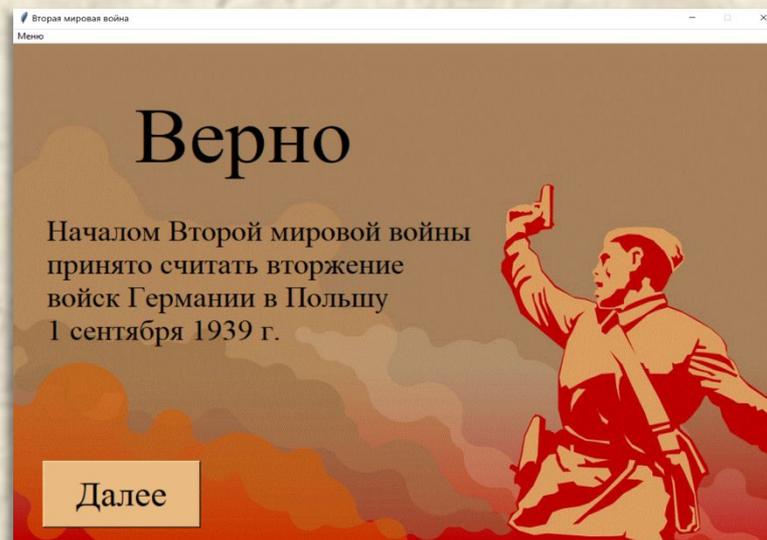
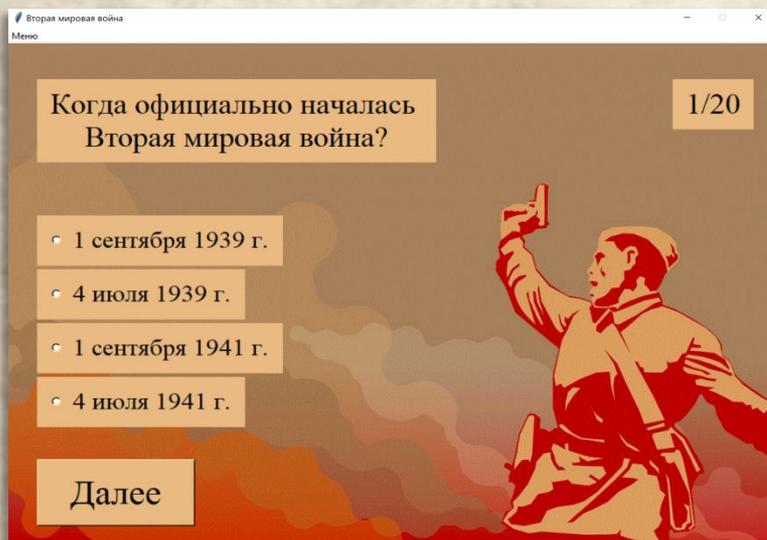


2. Практическая часть Создание программы



Главная страница

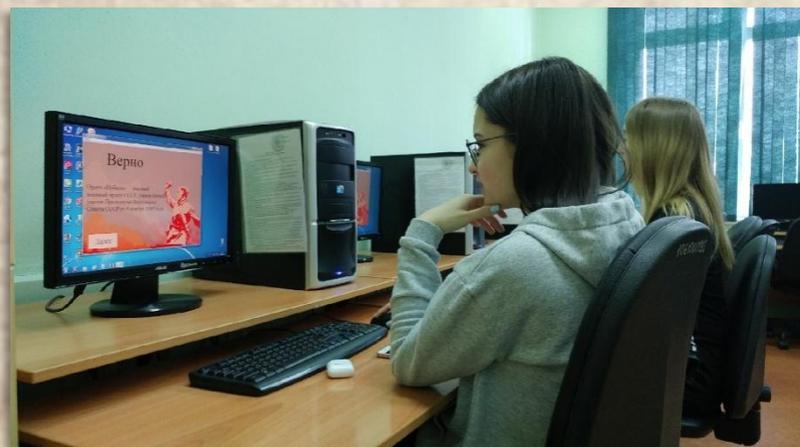
Создание программы



Вопросы



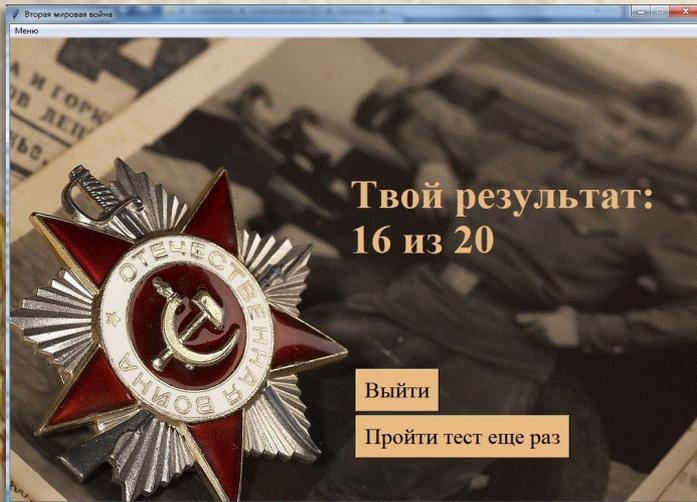
Тестирование приложения среди учащихся



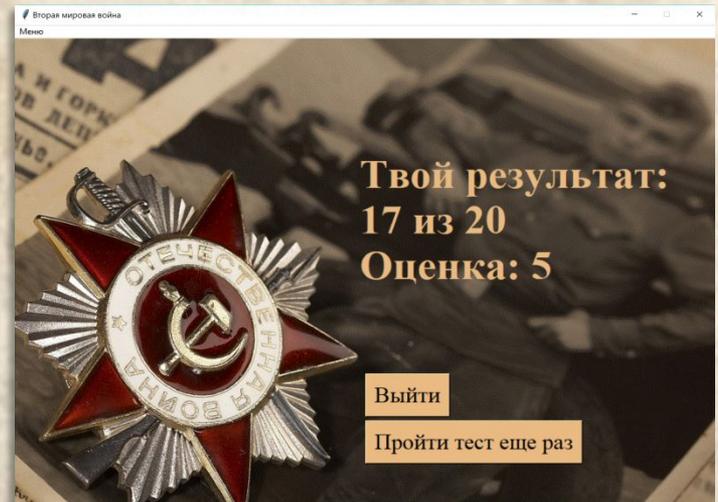
10 «А» класс



Анализ приложения



До



После



Заключение

В ходе работы над проектом были выполнены все поставленные задачи.

Созданное в рамках проекта интерактивное приложение помогает учащимся проверять свои знания по теме «Вторая мировая война», знакомит школьников с событиями 1939-1945 годов, а также поддерживает интерес школьников к учебе и способствует нравственно-патриотическому воспитанию детей.

