

Фестиваль исследовательских и творческих работ учащихся
«Портфолио»

ГЕОМЕТРИЧЕСКИЙ КОНСТРУКТОР «ТАНГРАМ»



Проект выполнила
ученица 5 класса Варламовской
СОШ
Бондаренко Софья
Руководитель : учитель математики
Бондаренко Зухра Гусмановна

Актуальность:

- *Все дети любят играть в компьютерные игры*
- *Игры развивают детей, учат находить правильное решение , находить выход из трудной игровой ситуации*
- *Дети любят обмениваться компьютерными играми друг с другом*
- *Всегда интересно сделать что-то своими руками*
- *Интересно изучать новые программы*

Основополагающий вопрос:

*Создание электронных игр -
это занятие взрослых
или
не только?*



Цель проекта:

Создание компьютерной игры танграм для себя и своих друзей

Задачи:

- 1.** Выяснить, в какой программе можно создать игру
- 2.** Провести анкетирование одноклассников и проанализировать ответы
- 3.** Найти необходимую информацию в Интернете про игру танграм
- 4.** Познакомить учащихся школы со своей игрой
- 5.** Провести анализ своей работы



Этапы работы над проектом

I Подготовительный

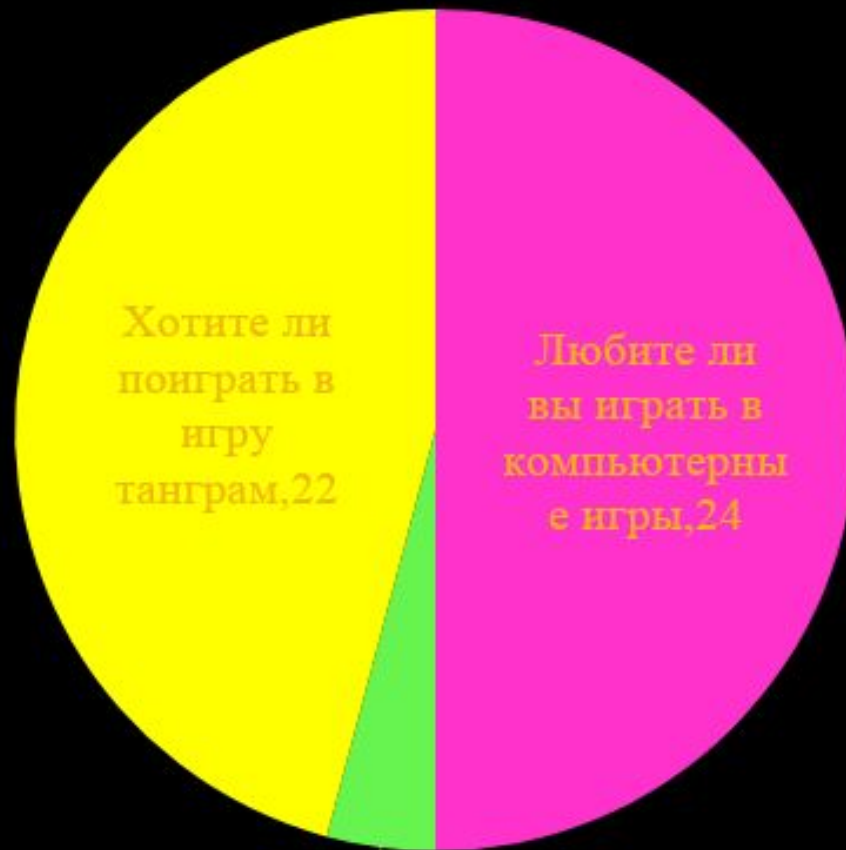
- выявление проблемы и обоснование её актуальности;
- поиск материала по истории танграма
- проведение анкетирования и анализ результатов;

II Практический

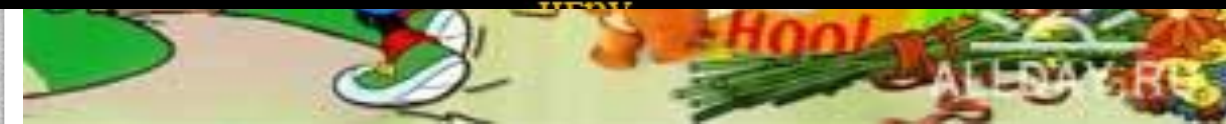
- изучение новой для меня компьютерной программы и создание своей компьютерной игры;
- оформление портфолио проекта, его описание

III Обобщающий

- проведение игр среди одноклассников и учащихся 4 класса;
 - анализ результатов проекта.
-



Знаете ли вы



2-й тур



4-й тур



**СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ**

