

МОУ СОШ №23

Красное и черное

АВТОР ПРЕЗЕНТАЦИИ:

Качин Иван, 3 класс

г. Рыбинск

Как сделать мир лучше?



Попробуй начать с себя!



Проблема

Как помочь себе в учебе?



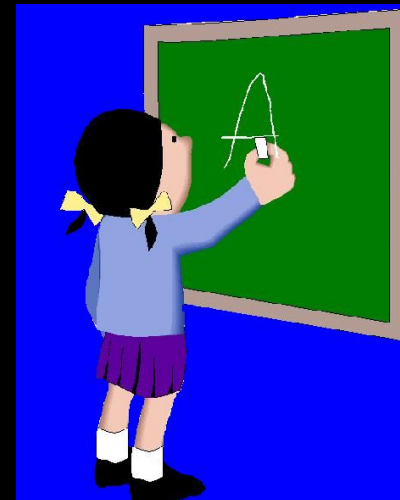
ЦЕЛЬ

**Создание мультимедийной
математической игры
по геометрии для 7 класса**



ЗАДАЧИ

- ❑ подобрать теоретический материал по предмету;
- ❑ научиться обрабатывать информацию разными способами;
- ❑ приобрести навыки работы в среде PowerPoint;
- ❑ приобрести первый опыт программирования в среде Visual Basic;
- ❑ научиться планировать свою деятельность.



ЭТАПЫ РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ

I. Подготовительный

II. Проектировочный

III. Практический

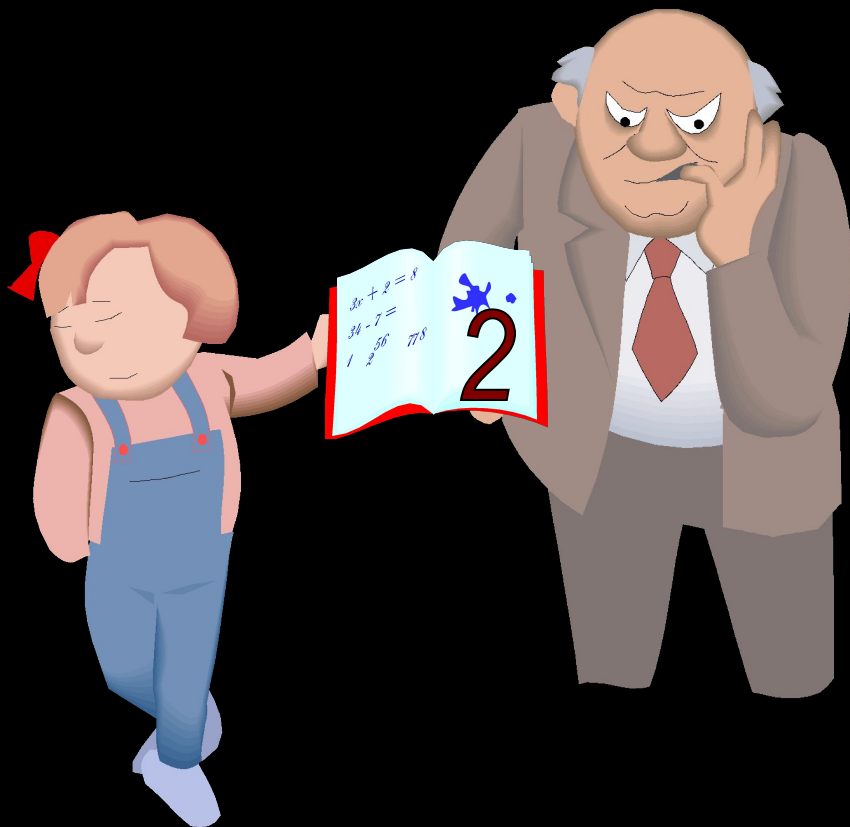
IV. Заключительный





ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП

Эврика!!!



От проблемы к
цели

Подбор и изучение
материала





ПРОЕКТИРОВОЧНЫЙ ЭТАП

Разработка
структуры игры





ПРАКТИЧЕСКИЙ ЭТАП



Консультации с
учителем

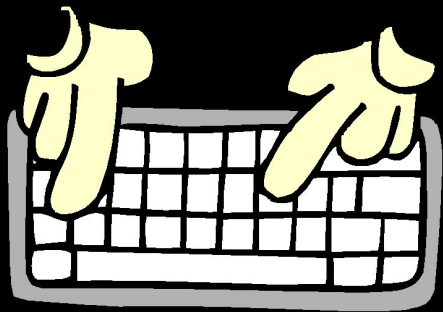
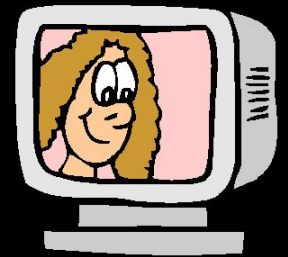
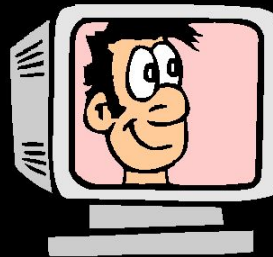
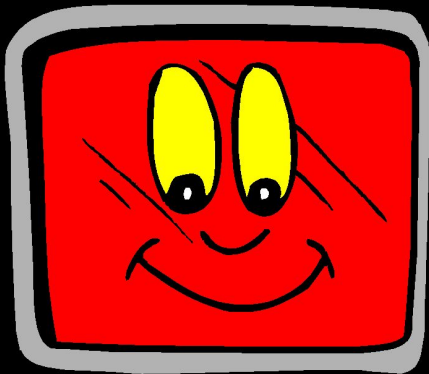
Создание игры





ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП

Тестирование



Представление
проекта

