

ПРОЕКТ-ИГРА ПО ГЕОМЕТРИИ «ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГЕОМЕТРИЯ»

Выполнили ученики 8 «Г» класса

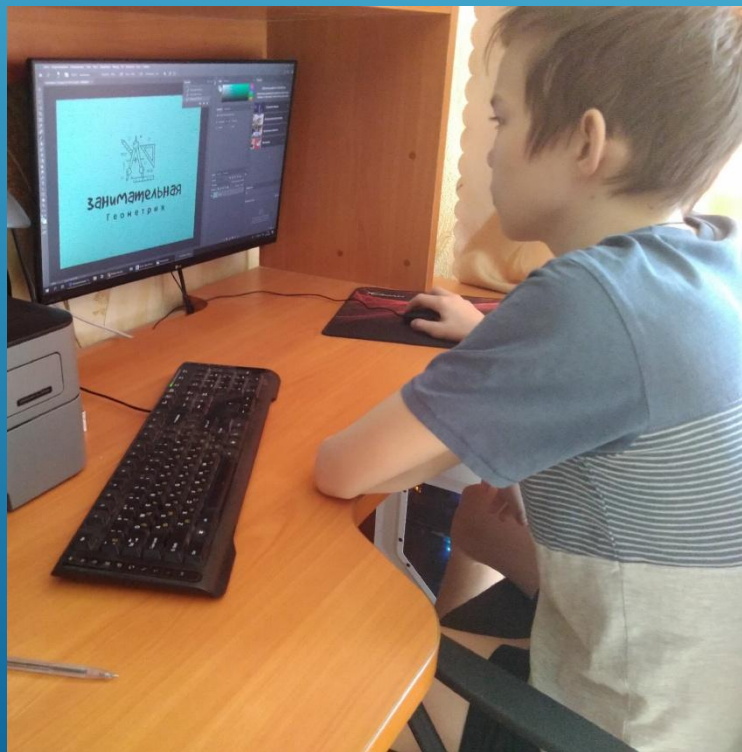
Абрамов Григорий,

Белуничев Иван,

Павлов Михаил.

ЦЕЛЬ

Создать интерактивную игру по геометрии.



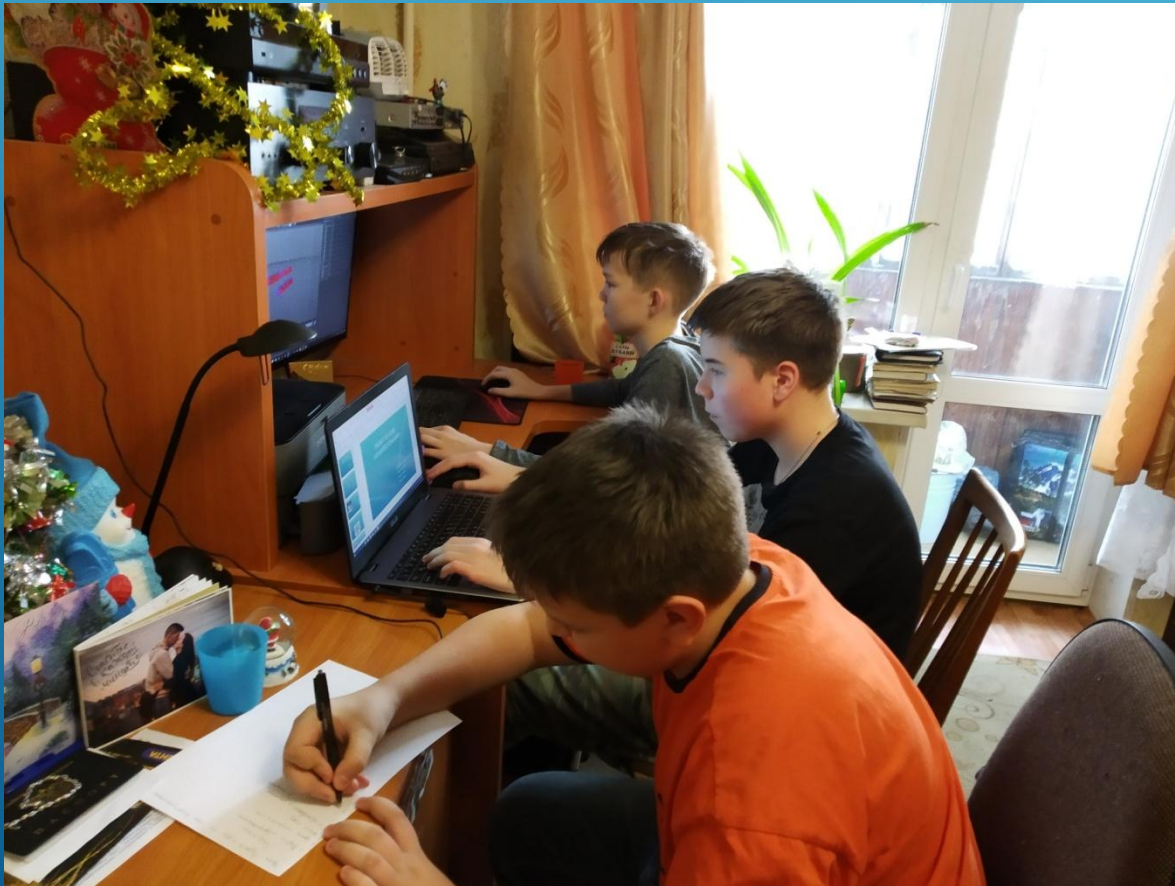
ЗАДАЧИ

- 1) Изучить учебники.
- 2) Подобрать информацию.
- 3) Подобрать вопросы.
- 4) Посоветоваться с учителем.
- 5) Сделать игру.
- 6) Сделать презентацию.



АКТУАЛЬНОСТЬ

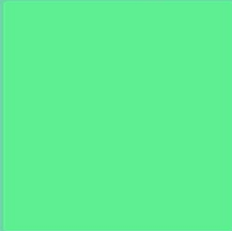
Мы создали игру для того ,чтобы ученики смогли проверить свои знания в геометрии 8 класса. Её можно использовать на уроках геометрии в 8-ых классах , на внеурочной деятельности и при подготовке к экзаменам.



ПОЧЕМУ МЫ ВЫБРАЛИ ЭТОТ ПРОЕКТ?

Мы выбрали этот проект т.к. геометрия это сложный предмет и чтобы разнообразить, и заинтересовать геометрией других учеников ,мы решили создать игру.

 **Четырёхугольники / Вопрос на 4 балла**  Занимательная геометрия

1)  2)  3)  4) 

1) Какой четырёхугольник по очень важному признаку является лишним?
2) Какая из этих фигур обладает наибольшим количеством свойств?
3) Для какого четырёхугольника имеет смысл выражение: «Найдите среднюю линию»?
4) Название какой фигуры в переводе с греческого означает «обеденный столик»?

 [Узнать ответ](#) 

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОБЯЗАННОСТЕЙ

Наш проект мы разделили на две части:

1-ая часть – Ваня, сделал игру и пол презентацию

2-ая часть – вопросы и остальную часть презентации сделали Миша и Гриша.



ТРУДНОСТИ В РАБОТЕ

У нас были трудности:

- 1)Собраться всем вместе.
- 2)Сделать игру.



ЧЕМУ МЫ НАУЧИЛИСЬ В ХОДЕ ПРОЕКТА?

- Работать в команде.
- Создавать игры по типу «Своя игра».
- Мы узнали много новых фактов в геометрии.
- Научились работать в новых программах.

Четырёхугольники	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>
Учёные	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>
Треугольники	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>
Теорема Пифагора	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>
Окружности	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА:

Учебник по геометрии 7-9 класс А.В.Погорелов;

Википедия



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!!!

