

Интерактивная дидактическая игра «Своя игра»



Краевое государственное автономное профессиональное образовательное учреждение «Губернаторский авиастроительный колледж г. Комсомольска-на-Амуре (Межрегиональный центр компетенции)»

Разработчик:

Фоминых Ирина Владимировна



Актуальность продукта

Бурное развитие компьютерных технологий в современном мире охватило практически все сферы жизнедеятельности, в том числе и образование.

Эффективность использования компьютера неоспорима на всех стадиях педагогического процесса: на этапе предъявления информации; на этапе усвоения учебного материала в процессе интерактивного воздействия с компьютером; на этапе повторения и закрепления усвоенных знаний; на этапе промежуточного и итогового контроля и самоконтроля достигнутых результатов обучения.



Актуальность продукта

Данная игра может быть использована преподавателями как при проведении занятий с целью выявления уровня знаний студентов, так и при проведении внеклассных мероприятий.

При этом данная игра может использоваться как по одной дисциплине, так и по нескольким дисциплинам сразу.

Использование данного программного продукта позволяет преподавателю эффективнее использовать учебное время, позволяет стимулировать познавательную активность и самостоятельность студентов, а так же воспитывать интерес к изучаемым дисциплинам.



Цели и задачи продукта

○ Цели

- активизирование и оптимизация учебного процесса,
- активизация интеллектуально - познавательных навыков студентов на основе повышения уровня эрудиции в области дисциплины, по которой проводится игра
- повышение интереса студентов к изучаемым дисциплинам,

○ Задачи

Создание макета игры, которая будет использоваться для проведения обобщающих занятий, как элемент занятия, с целью выявления уровня знаний студентов, как по одному, так и сразу по нескольким предметам. Также данный макет может быть использован при проведении внеклассных мероприятий



Макет игры

Своя игра

Количество тем:

Шкала оценки

Начальное значение: Конечное значение: Шаг:

Количество команд:

Своя Игра

Основы теории множеств	Формулы логики	Булевы функции	Логика предикатов	Бинарные отношения	Подстановки	Теория графов
10	10	10	10	10	10	10
20	20	20	20	20	20	20
30	30	30	30	30	30	30
40	40	40	40	40	40	40
50	50	50	50	50	50	50
60	60	60	60	60	60	60
70	70	70	70	70	70	70

2 3

Своя Игра

Основы теории множеств Формулы логики Булевы функции Логика предикатов Бинарные отношения Подстановки Теория графов

Как называется переставление (рокировка) двух соседних значений в нижнем ряду канонической записи?

1 2 3

Выбор тем

Dialog

Команда 1:

Команда 2:

Команда 3: