

Проект “Паркетты”

9 класс



Участники проекта

Учащиеся
9 А и 9 Б классов

гимназии № 49

Приморского района

Санкт-Петербурга





Руководители проекта



Сивкова

Татьяна Владимировна –
*методист, учитель математики
гимназии № 49*

Алексеева

Людмила Васильевна –
*учитель математики гимназии
№ 49*



I этап (начальный)



начальные сведения о правильных паркетах;

решение задачи о том, из каких правильных многоугольников **может быть составлен правильный паркет**





II этап (организационный)



Разбиение класса на группы-компании

Выбор названия, эмблемы или логотипа компании

Распределение обязанностей:

- президент

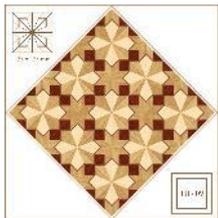
- менеджер

- дизайнер

- проектировщик

- чертежники





Консультация



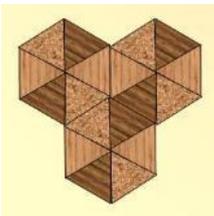
По дизайну и проектировке паркета можно получить у учителя технологии.

Для составления рекламы можно обратиться к учителям литературы, музыки, прикладной экономики или родителям.

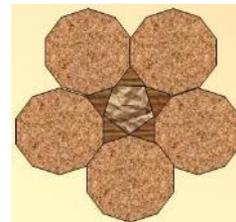
В процессе подготовки **каждая компания** обеспечивает себя **необходимым материалом**: цветной бумагой, ножницами, клеем, чертежными инструментами, листами для проектов и выполненными проектами, а главное - **повторяет зависимость** между стороной правильного многоугольника и радиусом описанной окружности и **построение** правильных многоугольников.



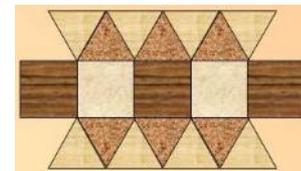
Письмо - заказ на выполнение правильного паркета



Выполнить проект правильного паркета, составленного из:



- 1) правильных **восьмиугольников** и **четырёхугольников** со стороной **5 см**;
- 2) правильных **шестиугольников**, **треугольников** и **четырёхугольников** со стороной **5 см**;
- 3) правильных **четырёхугольников** и правильных **треугольников** двух цветов со стороной **4 см**;
- 4) правильных **шестиугольников** и правильных **треугольников** двух цветов со стороной **4 см**;
- 5) правильных **двенадцатиугольников** и **треугольников** со стороной **3 см**.





IV этап

Получение “продукта”



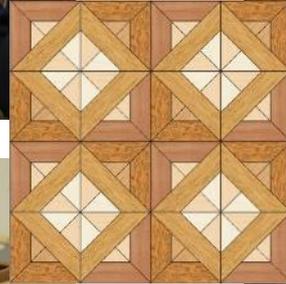
Президент организует работу компании по вычислению радиусов описанных окружностей около данных многоугольников.

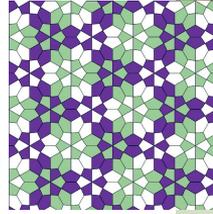
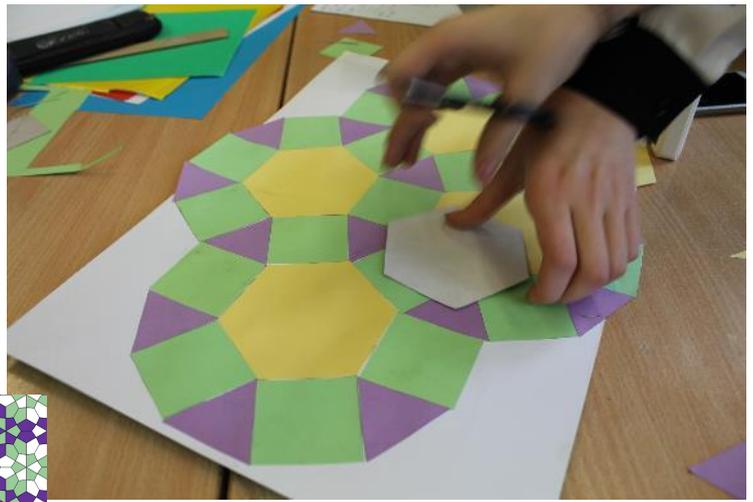
Далее выполняется проект с помощью чертежных инструментов (**проектировщики**).

Дизайнеры выбирают соответствующую цветовую гамму, нарезают необходимое количество многоугольников.

После проверки проекта учителем-экспертом вся компания приступает к **реализации** проекта – выполнению эскиза напольного покрытия **в цвете**.

Рекламные агенты в это время пытаются создать **рекламу** своему товару.



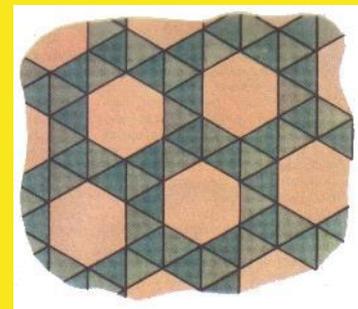




Реклама паркета

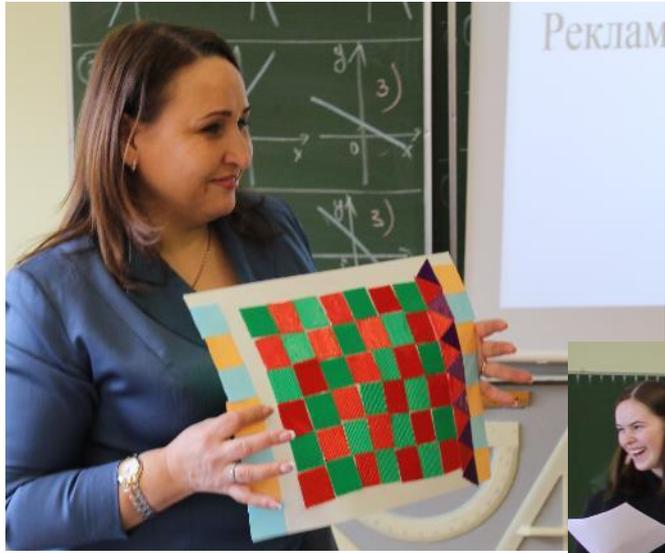


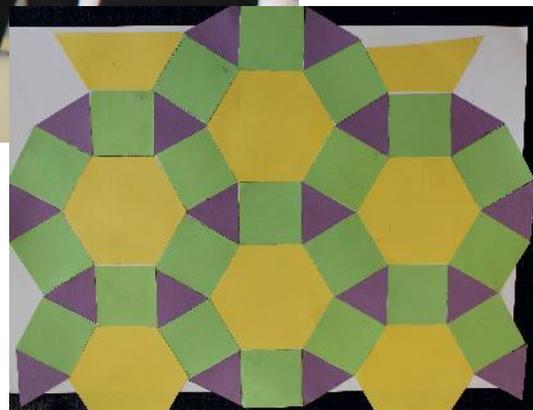
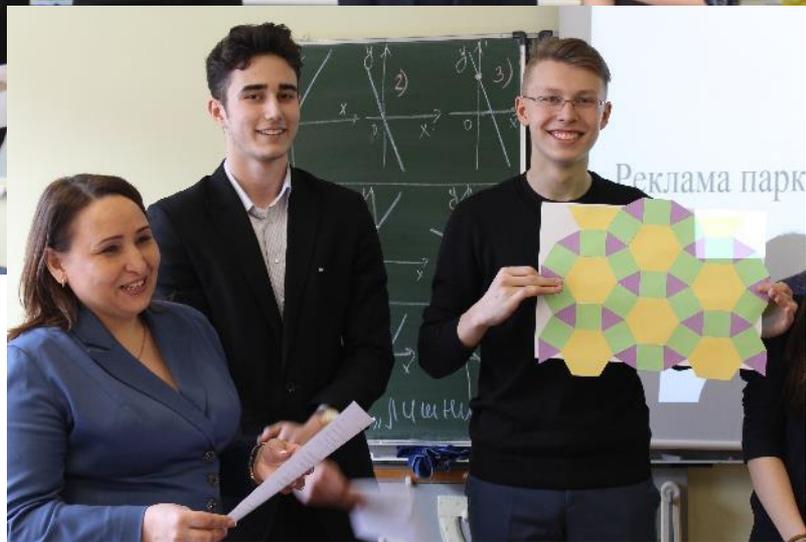
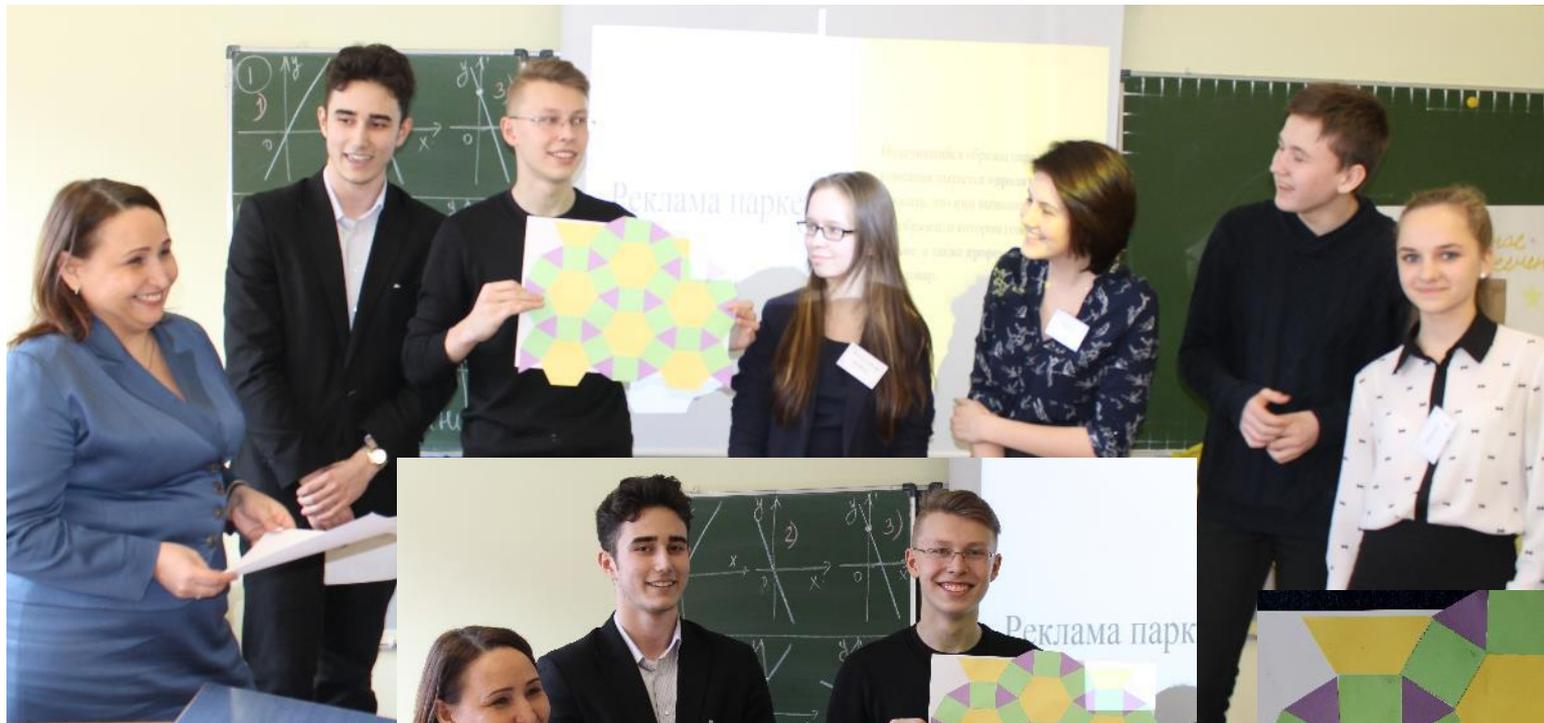
Получившийся образец паркета компания пытается «продать», т.е. доказать, что ими выполнен именно тот образец, о котором говорилось в письме, а также **прорекламирровать** свой товар.



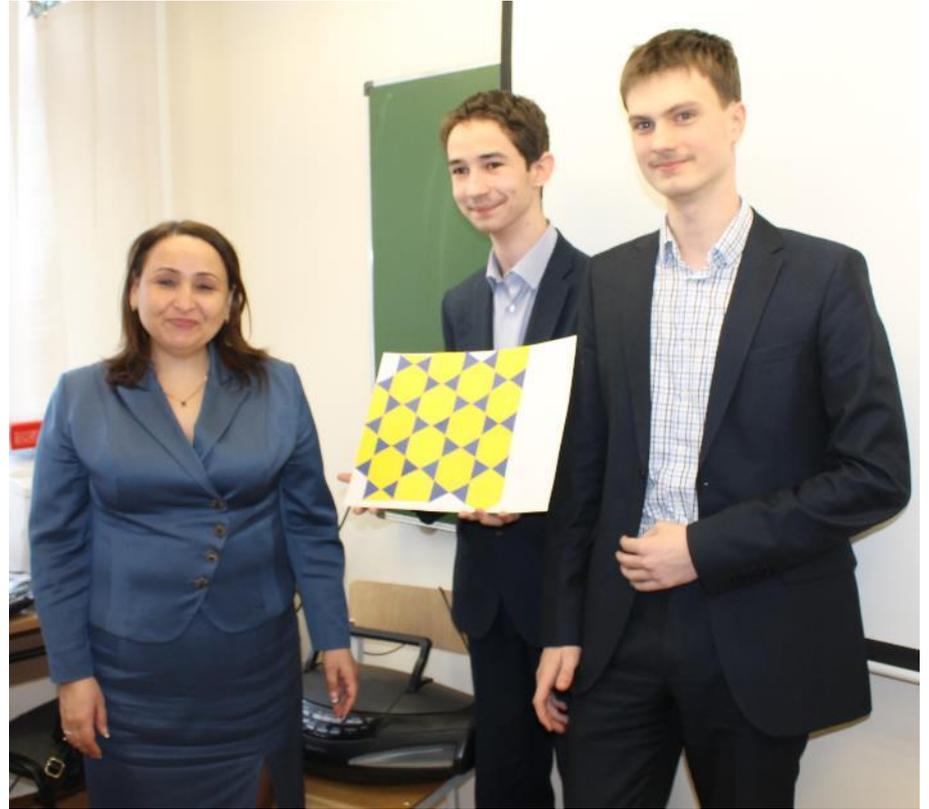


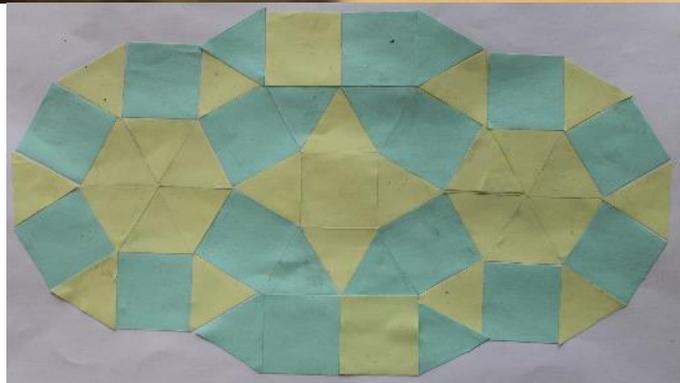
















V этап (система оценки)

Выдача лицензии



Оценивание

- выполняет функцию контроля,
 - позволяет выявить мотивационные, обучающие и воспитывающие функции дидактической игры.
 - **Система оценивания** рассматривается:
 - **количественно** (баллы, штрафы, “деньги”),
 - **качественно** (экспертные оценки, самооценки, взаимооценки).
-



VI этап (рефлексия)



При подведении итогов:

- анализ хода игрового действия;
- что получилось хорошо, что надо изменить в дальнейшем;
- какой информацией следует располагать участникам игры для улучшения собственных результатов?

При анализе результатов происходит оценка общительности участников ролевой игры, определяется степень активности, проявление личностных качеств, вырабатываются рекомендации по совершенствованию игры.
