



«Утверждено»  
Директор ОШ №2 п.Алексеевка  
Сазиков Е.З.

«Согласовано»  
Председатель методического совета  
ОШ №2 п.Алексеевка  
Коваленко Т.Н.

## Методические рекомендации

# «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ ВИКТОРИНЫ «ВААМВООЗЛЕ» НА УРОКАХ ФИЗИКИ»

Учитель физики КГУ «Общеобразовательная школа № 2 поселка Алексеевка  
отдела образования по Зерендинскому району управления образования  
Акмолинской области»

Спасенов Денис Борисович

2024 год

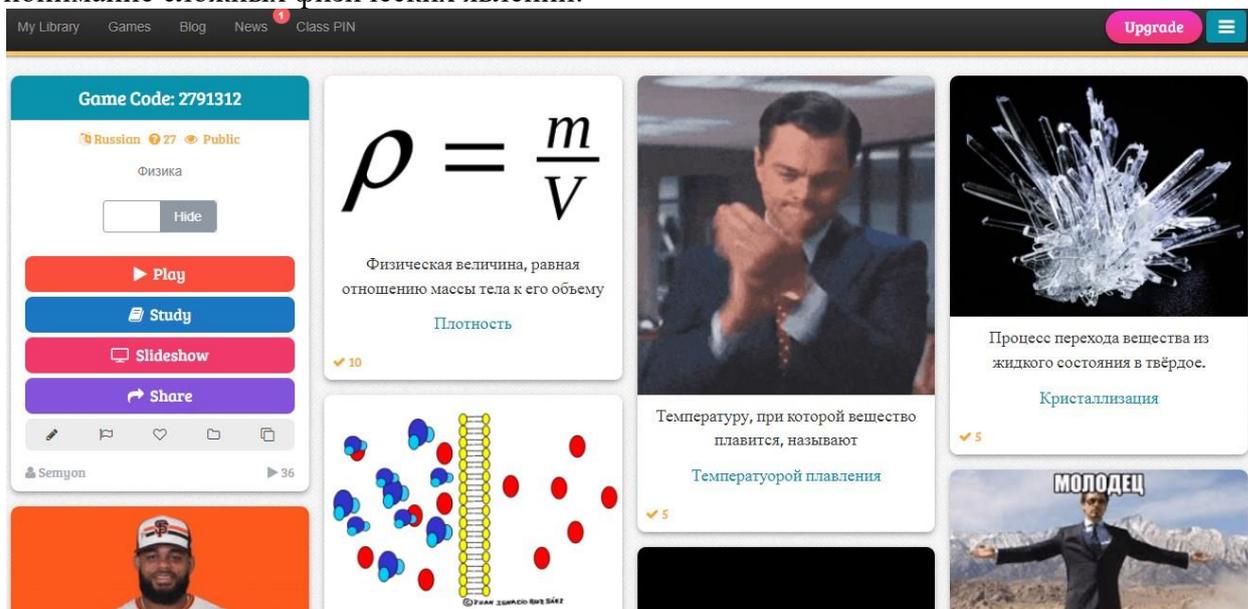
# Использование интерактивной викторины Vamboozle на уроках физики

## Автор проекта:

Спасенов Денис Борисович, учитель физики ОШ №2 п.Алексеевка

## Актуальность проекта

В современном образовании особое внимание уделяется активным методам обучения, способствующим вовлечению учащихся в образовательный процесс. Использование цифровых технологий на уроках физики позволяет сделать обучение более наглядным, интерактивным и увлекательным. Одна из эффективных платформ для организации активного взаимодействия с учениками – Vamboozle, которая позволяет создавать интерактивные викторины. Внедрение этой платформы в образовательный процесс помогает повысить мотивацию учащихся, развить их логическое мышление и улучшить понимание сложных физических явлений.



## Цели и задачи проекта

### Цель:

Создание и внедрение интерактивных викторин на платформе Vamboozle для повышения вовлеченности учащихся в изучение физики и улучшения качества знаний.

### Задачи:

- Разработать интерактивные викторины по различным темам курса физики;
- Внедрить платформу Vamboozle в процесс преподавания физики;
- Провести анализ эффективности использования интерактивных викторин;
- Разработать методические рекомендации по использованию Vamboozle на уроках физики.



## Описание проекта

Bamboozle – это онлайн-платформа для создания и проведения интерактивных викторин, которая идеально подходит для применения в школьном обучении. В ходе проекта планируется разработка серии викторин по различным темам курса физики, таких как «Механика», «Электродинамика», «Термодинамика» и другие.

### Этапы реализации проекта:

- 1. Подготовительный этап:**
  - Анализ учебного материала и выделение ключевых тем для создания викторин.
  - Ознакомление с возможностями платформы Bamboozle и ее функционалом.
- 2. Практическая реализация:**
  - Разработка интерактивных викторин с учетом возрастных особенностей учащихся.
  - Интеграция Bamboozle в учебный процесс (на уроках, внеклассных занятиях, конкурсах).
  - Проведение уроков с использованием разработанных викторин.
- 3. Оценка эффективности:**
  - Анкетирование и опрос учащихся для выявления уровня вовлеченности и интереса к предмету.
  - Анализ результатов контрольных и самостоятельных работ до и после внедрения интерактивных викторин.
  - Коррекция и улучшение методики на основе полученных данных.
- 4. Распространение опыта:**
  - Разработка методических рекомендаций.
  - Проведение мастер-классов для коллег.
  - Участие в профессиональных конкурсах и педагогических форумах.

## Методы реализации

### 1. Разработка викторин на платформе Bamboozle

Учитель создает на платформе набор вопросов по определенной теме, например:

- "Законы Ньютона"
- "Электромагнитные явления"
- "Оптика"
- "Квантовая физика"

Вопросы могут быть разного типа:

- Тестовые (выбор из нескольких вариантов)
- Открытые
- Визуальные (графики, схемы, рисунки)
- Практические задачи

## 2. Внедрение в образовательный процесс

Игры можно использовать:

- На этапе актуализации знаний в начале урока.
- Для закрепления материала после объяснения новой темы.
- В качестве подготовительных занятий перед контрольными работами.
- Для проведения внеклассных мероприятий по физике.

## 3. Организация командной работы

Ученики делятся на команды и по очереди выбирают вопросы, зарабатывая баллы. Это создает элемент соревнования и побуждает детей к активному участию.

Команда 1 0

Команда 2 0

10

Определи по картинке, какой процесс произошёл с водой

Check

13 14 15 16

## Ожидаемые результаты

- Повышение интереса учащихся к изучению физики через игровые методы обучения.
- Улучшение усвоения сложных тем за счет интерактивности и визуализации.

- Повышение учебной мотивации и вовлеченности учеников.
- Развитие у учащихся навыков работы с цифровыми инструментами.
- Распространение успешного опыта среди педагогов.

## **Заключение**

Использование интерактивных викторин Bamboozle на уроках физики является эффективным способом повышения качества обучения и вовлеченности учащихся. Данный проект демонстрирует, как цифровые технологии могут стать помощниками в образовательном процессе, способствуя развитию критического мышления, командной работы и повышению интереса к науке. В перспективе планируется дальнейшая работа по интеграции интерактивных инструментов в преподавание физики и обмен опытом среди коллег.

<https://www.baamboozle.com/>