**6 дәріс бойынша тес сұрақтарыДәріс.**

**Физика сабағында Smart ойын технологияларын қолдану**

1. Smart ойын технологиялары дегеніміз не?  
   a) Ойын әдістері мен цифрлық құралдарды біріктіретін заманауи оқыту тәсілі  
   b) Оқушыларға тек тест сұрақтары арқылы білім беру  
   c) Мұғалімнің сабақ айту тәсілі  
   d) Тек интерактивті тақтаны қолдану
2. Оқыту үдерісінде ойын технологияларын қолданудың негізгі мақсаты қандай?  
   a) Оқушылардың қызығушылығын арттырып, сабаққа белсенді қатыстыру  
   b) Тек ойын арқылы оқыту  
   c) Оқушыларды тест тапсыруға дайындау  
   d) Тек шығармашылық тапсырмалар беру
3. Физика сабағында қолданылатын физикалық квесттердің негізгі артықшылығы қандай?  
   a) Оқушылардың командалық жұмыс жасау және логикалық ойлау қабілеттерін дамыту  
   b) Оқушылардың өздігінен жұмыс істеуіне мүмкіндік беру  
   c) Оқушыларға дайын жауаптарды ұсыну  
   d) Мұғалімнің дәрісін тыңдау
4. "Электр тізбегін жина" ойынының негізгі мақсаты қандай?  
   a) Оқушылардың электр тізбектерін дұрыс құрастыруын үйрету  
   b) Оқушыларға тек теориялық материалды түсіндіру  
   c) Оқушылардың сурет салу дағдыларын дамыту  
   d) Тек есептерді шығару
5. Симуляциялық ойындардың физика сабағында артықшылығы қандай?  
   a) Оқушыларға физикалық құбылыстарды қауіпсіз түрде зерттеуге мүмкіндік береді  
   b) Оқушылардың суреттерді қарауы  
   c) Мұғалімнің сабақ айтуын тыңдау  
   d) Оқушыларға дайын жауаптарды беру
6. Ойын технологияларының оқушылардың мотивациясына қалай әсер етеді?  
   a) Ойын арқылы қызығушылықты арттырады және мотивацияны жоғарылатады  
   b) Тек теориялық білімді бекітеді  
   c) Оқушылардың білімін төмендетеді  
   d) Сабаққа деген ынтасын төмендетеді
7. Робототехника сабағында қолданылатын ойын түрінің мақсаты қандай?  
   a) Оқушылардың физикалық заңдарды тәжірибе жүзінде қолдану арқылы робот құрастыруы  
   b) Роботтың тарихын білу  
   c) Тек практикалық тапсырмалар орындау  
   d) Мұғалімнің дайын материалдарын қарастыру
8. Физикалық викториналардың мақсаты қандай?  
   a) Оқушылардың білімін тексеру және оны бекіту  
   b) Тек оқушылардың қызығушылығын арттыру  
   c) Сабақ уақытын тиімді пайдалану  
   d) Тек шығармашылық тапсырмаларды орындау
9. Smart ойын технологияларының басты артықшылықтарының бірі не?  
   a) Оқушылардың белсенділігін арттыру  
   b) Тек мұғалімнің жұмысын жеңілдету  
   c) Оқушылардың тек ойын ойнауы  
   d) Оқушылардың тест тапсыруы
10. "Жарық лабиринті" ойынының мақсаты қандай?  
    a) Оқушыларға оптикалық құбылыстарды ойын арқылы түсіндіру  
    b) Электр тізбегін дұрыс жинау  
    c) Тек жарықтың физикалық қасиеттерін жаттау  
    d) Қозғалыс заңдарын зерттеу

Дұрыс жауаптары а) нұсқасы