

Пояснения к программе моделирования физико-технических опытов

Программа наглядно демонстрирует физические законы поведения предметов и процессов в эксперименте.

Предназначена для использования учениками объединений

«Радиоконструирования» и «Начального технического моделирования»

Скачиваем программу с сайта, можно архивом,

<https://ogotop.com/games/1029-crazy-machines.html>

Пароль к архиву: **ogotop.com**

Или яндекс диска

<https://yadi.sk/d/zufcr2F6uoQyIA> (уже распакована)

здесь этот файл с пояснениями

<https://yadi.sk/i/5YvYWkfu8z02AA>

Это первая версия программы. Последующие две версии требуют более мощных ресурсов компьютера. При желании их можно найти в сети интернет. Программа распространяется бесплатно.

Пароль к архиву: **ogotop.com**

Скачиваем и устанавливаем на свой домашний ПК.

Системные требования:

Операционная система: Windows XP, Windows 7

Процессор: Pentium III / Duron 800 МГц

Видеокарта: 128 МБ

Место на жестком диске: 100 МБ

Жанр: логические игры

Разработчик: ФАКТ Software

Язык интерфейса: **русский**

Язык озвучки: **русский**

Активация не нужна

Размер: 23,5 МБ

Интерфейс интуитивно понятен, но для начала некоторые инструкции даны ниже.

После установки и запуска программы на экране появится главное меню выбора. Для начала, чтобы освоиться в данной среде и узнать функции элементов, нажимаем мышкой «начало эксперимента». Выбираем «Сначала наведём порядок», жмём «ОК» и входим в целый блок

предлагаемых готовых экспериментов, построенных по принципу «от простого к сложному».

Справа внизу есть кнопка с жёлтой стрелкой. Это кнопка запуска и остановки эксперимента. Правая вертикальная колонка на экране – это набор предметов используемых в эксперименте. Эти предметы нужно расставить в нужные места в необходимых положениях для успешной работы данной модели. Каждый расставляемый элемент можно конфигурировать, наведя на эту деталь и вызвать контекстное меню правой кнопкой мыши.

Важно, чтобы ребёнок сам находил решение, куда и как нужно расставить элементы.

Таким образом, пройдя эту серию экспериментов, можно перейти к следующему этапу.

Создание своих собственных экспериментов и моделей.

Из главного меню входим в «Мой эксперимент» и выбираем «Новый»

Внизу даётся большой набор предметов сгруппированных по функциональному назначению.

Все предметы и с правой колонки и из нижней группы переносятся в рабочее поле левой кнопкой мыши.

Также предметы или группы легко удаляются стандартными способами. Выделением и нажатием кнопки Delete, или из контекстного меню правой кнопки мыши.

Удачные нужно будет записать. Экспортировать в отдельный файл. И отправить файлом на почту Volodyaryaz@yandex.ru

Если будет непонятно как экспортировать свой эксперимент, то можно просто сохранить всю программу целиком под своим именем. Или связаться со мной по любому доступному каналу связи для уточнения взаимодействия.

По завершении периода обучения (в конце учебного года) будет проведён конкурс среди законченных экспериментов.

Позже будут загружены некоторые специальные программы технического назначения разного уровня сложности для работы на ПК для практического применения учениками в разработке своих проектов и использовании в

своей работе. Информация будет выкладываться на нашей страничке на сайте Дома Детского Творчества.