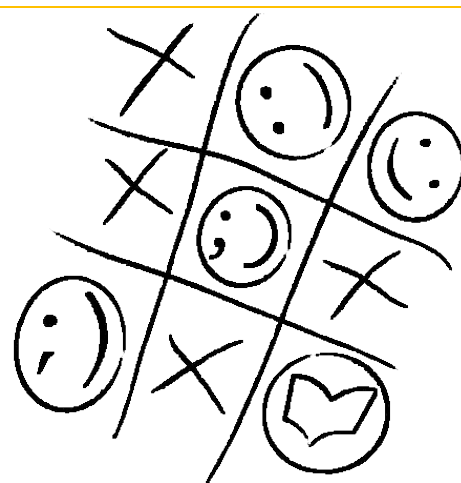


«Игротека: Крестики - Нолики».

Коллекция электронных дидактических игр для 4-5 классов.

информационно-методический буклет.



Санкт-Петербург, 2011

«Игротека: Крестики-Нолики» информационно-методический буклет к диску. (С) Коллектив авторов.

Коллекция электронных дидактических игр для 4-5 классов является инновационным педагогическим ресурсом для любого учителя, работающего в данной параллели. Область применения: урочная и внеурочная деятельность. Игры представляют собой простой известный формат «Крестиков-ноликов» (Дидактическая модификация игры, авторы Казакова Е.И., Галактионова Т.Г. (С) проект «Успешное чтение»).

Программа «Крестики - Нолики» является уникальным инструментом для создания особого вида игры - «Читательские Крестики-Нолики» или «Интеллектуальные Крестики-Нолики». Эти игры помогут любому учителю-предметнику, как в урочной, так и во внеурочной деятельности.

Правила игры просты: для того, чтобы поставить свой знак на поле необходимо правильно ответить на вопрос.

Программа позволяет создать игру, отредактировать уже созданную и сыграть в готовые игры в двух режимах: «командная игра» или «одиночная игра».

Необходимо отметить, что в одиночном режиме знак играющего – крестик. Одиночная игра может применяться педагогом с различными целями, в том числе и в качестве тестирования ученика.

В командной игре одновременно могут играть две команды. Командная игра может применяться на уроках, а также на различных внеклассных мероприятиях.

(Источник: «Успешное чтение: теория и практика», СПб., «Лема», 2009)

Коллекция игр подготовлена авторским коллективом педагогов ГОУ СОШ 328 Невского района Санкт-Петербурга.

Координатор проекта: Иванова Ирина Александровна

IT-поддержка: Ельцова Тамара Ивановна, Государев Илья Борисович к.п.н.

Начальная школа: Космачевская Валентина Анатольевна

Русский язык: Скворцова Ирина Васильевна

Литература: Скворцова Ирина Васильевна

Математика: Евдошенко Татьяна Викторовна

Английский язык: Ефремова Татьяна Витальевна, Сороковик Елена Владиславовна

Природоведение: Павлова Юлия Юрьевна

История: Егорова Нина Борисовна

Проект подготовлен под руководством директора школы: Молчановой Ирины Борисовны.


О программе

Доступная универсальная технологическая форма позволяет учителю самостоятельно разработать игру на основе любого предметного содержания: русский язык, чтение, математика, природоведение, литература, история, английский язык и др..

В коллекции «Игротеки» представлено 8 игр. Каждая игра состоит из 9 вопросов (заданий).

От теории к практике

Особым достоинством игры является ее серьезная теоретическая база. Все вопросы (задания) составлены с учетом различных типов интеллекта учащихся и ориентированы на разные способы «постижения мира»¹.

<p>1</p>  <p>вербально- лингвистический</p>	<p>2</p>  <p>логиико-математический</p>	<p>3</p>  <p>визуально-пространственный</p>
<p>4</p>  <p>аудио-музыкальный</p>	<p>5</p>  <p>телесно-кинестетический</p>	<p>6</p>  <p>естественнонаучный,</p>
<p>7</p>  <p>межличностный</p>	<p>8</p>  <p>внутриличностный</p>	<p>9</p>  <p>экзистенциальный.</p>

¹ □ Гарднер Г. Структура разума: теория множественного интеллекта: Пер. с англ. – М.: ООО «И.Д.Вильямс», 2007

Такая подборка вопросов (заданий) позволяет каждому ребенку почувствовать себя успешным в том или ином виде деятельности.

<p>● Вербально-лингвистический интеллект</p>	<p>Чтение, письмо, говорение, общение на родном и иностранных языках. Это могут быть задания, связанные с чтением интересной книги, словарной игрой, использованием различных текстовых редакторов, дискуссионных форм.</p>
<p>● Логико-математический интеллект</p>	<p>Числовые и компьютерные умения, узнавание образцов, шаблонов, взаимосвязей, временных интервалов, числового порядка. Предполагает умение решать логическим путем проблемы разного уровня. Это могут быть задания на классификацию и последовательность действий, числовые и логические игры, решение различных пазлов, составление схем, графиков.</p>
<p>● Визуально-пространственный интеллект</p>	<p>Визуальное восприятие окружающей действительности, способность создавать и использовать воображаемые образы, а так же ориентацию в пространстве. Он может быть развит посредством опыта в графическом и пластическом искусстве, совершенствования наблюдательных способностей, решения лабиринтов и других пространственных задач и упражнений на образное восприятие и активное воображение.</p>
<p>● Телесно-кинестетический интеллект</p>	<p>Физическая координация и ловкость, использование мелкой и крупной моторики, и самовыражение или обучение посредством двигательной, физической активности. Он может быть развит через конструирование, танец, различные виды спорта и подвижные игры, пантомиму, а также использование различных приспособлений и инструментов для решения проблем и обучения.</p>

<p>● Аудио-Музыкальный интеллект</p>	<p>Включает понимание и выражение себя посредством музыки и ритма, а также или композиторской, исполнительской и дирижерской деятельности. Он может быть развит посредством слушания музыки, включения в различные ритмические игры, пение, танец или игру на различных музыкальных инструментах.</p>
<p>● Естественно-научный интеллект</p>	<p>Понимание мира природы (растений, животных), умение заметить их характерные особенности и распределить по категориям; он в целом включает острую наблюдательность и умение классифицировать также и другие вещи. Он может быть развит через исследование природы, составление различных коллекций, изучение и группирование их.</p>
<p>● Внутриличностный интеллект</p>	<p>Понимание собственного внутреннего мира мыслей, эмоций, чувств; и совершенствование своих способностей самоконтроля . Может быть развит через выполнение самостоятельных проектов, творческую деятельность, различные способы рефлексии.</p>
<p>● Межличностный интеллект</p>	<p>Включает эмпатию, понимание способов взаимодействия с другими людьми, умение работать сообща. Может быть развит через участие в коллективных играх, групповых проектах, дискуссиях, в процессе межкультурного взаимодействия, в инсценировках и ролевых играх.</p>
<p>● Экзистенциальный интеллект</p>	<p>«Экзистенциальный» интеллект подразумевает способность человека задавать глобальные вопросы о сущности бытия? О судьбах мира и человечества. Кто мы такие? Почему мы здесь? Что с нами будет? В чем смысл жизни? И др.</p>

Почему нам это нравится?

Наглядный, хорошо иллюстрированный электронный формат создает позитивный настрой в классе. При организации занятия учитель может использовать вариант индивидуальной или командной игры. При этом **учащиеся осваивают**

- новые формы представления информации (через текст, звук, образ, схему, общение и др.) - семиотический контекст;
- новые способы организации урока через вариативность заданий для самостоятельной работы – семиотическая деятельность

Участвуют в пополнении развивающего дидактического материала к различным урокам через разработку и создание собственных игр

Учителя

- Повышают свою профессиональную квалификацию через систему обучающих семинаров.
- Осваивают новые технологии проектирования учебного процесса с использованием электронных ресурсов, программного обеспечения, сетевого взаимодействия.
- Комплектуют тематические Портфолио к играм с использованием (аудио, видео, ИЗО и др. материалов)
- Разрабатываю систему заданий к играм на основе теории множественного интеллекта.
- Осваивают систему интегрированной оценки достижений учащихся.

Возможные сложности и пути их преодоления.

Возможные сложности при использовании инновационного продукта	пути их преодоления
Необходимость учителю осваивать новый опыт организации образовательного процесса	Постепенное внедрение начиная с 1-2 параллелей
Отсутствие необходимого оборудования и программного обеспечения	Модернизация материально-технической базы школы

Поиграем?

Предмет: русский язык, математика, чтение, окружающий мир

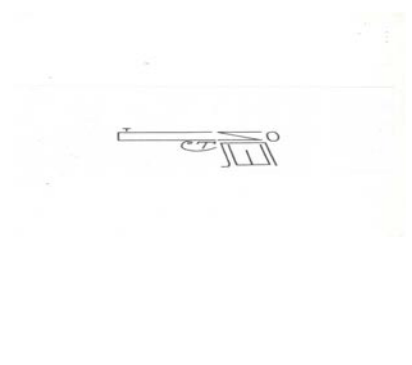
1. Морфология



2. Нумерация чисел



3. Лексика



4. Сказка Р. Киплинга «Маугли»



5. Магия природы.



6. Полезные ископаемые



7. Фразеологизмы



8. Литературные герои



9. Поэзия



Место игры в учебном процессе (класс, раздел, тема):

4 класс

Обобщение изученного

Автор-разработчик: Космачевская В.А.

Вопросы – ответы:

1. Предлагаются слова. Между первым и вторым существует определенная связь. К третьему слову нужно подобрать из пяти предложенных слов такое, чтобы между ними существовала та же самая связь.

Какой порядок ответов будет правильный?

Глагол/спрягать = существительное/?

а) изменять б) образовывать в) употреблять г) склонять

Слово/корень = предложение/?

а) текст б) повествовательное в) грамматическая основа г) слово

Часть речи/существительное = член предложения/?

а) глагол б) дополнение в) антоним г) подчеркивание

1. г в б 2. а в г 3. а г б 4. б а в

2. Даны числа (где 0 – это ноль). В каком ряду они записаны в порядке убывания?

а) ВОК ВУК ВУО ВОО; б) ВОО ВОК ВУО ВУК; в) ВУК ВОО ВОК ВУО; г) ВУК ВУО ВОК ВОО

3. Здесь спряталось слово. Попробуй его прочитать. К какой теме его можно отнести?

а) Медицина; б) Природа; в) Оружие; г) Транспорт

4. Представь, что тебе надо узнать героя сказки Киплинга «Маугли», только потрогав его. А потрогав его, ты чувствуешь, что он (она).

Длиннохвостый(ая), мягкий(ая), теплый(ая), короткошерстый(ая), большой(ая)

а) Багира; б) Акела; в) Каа; г) Балу

5. Прослушай звуки природы. Что ты услышал(а) в этих звуках.

а) Шторм в океане; б) Утро в лесу; в) Летняя гроза; г) Ветер в пустыне.

6. В лабораторию принесли вещество для исследования.

Потрогали – состоит из мелких частей. Подожгли – не горит. Размешали в стакане с водой – не растворяется. Прочедили через фильтр – вода очистилась. Что это за вещество?

а) Глина; б) Песок; в) Каменный уголь; г) Нефть

7. Прочитай фразеологизм: «Быть на седьмом небе». Если бы его сказали о тебе, какие чувства в этот момент ты бы испытывал (испытывала)?

а) Печаль; б) Восторг; в) Страх; г) Удивление

8. Эти пары составлены из литературных персонажей. Вспомни, как эти герои выглядят и какие черты характера имеют, как к ним относились их создатели. Подумай и подбери пару последнему персонажу.

Каа – Наг

Щелкунчик – Пьеро

Чучундра – Шушара

Матроскин - Базилио

Пеппи Длинныйчулок – Принцесса-на-горошине

Артемон -

а) Каштанка; б) Шерхан; в) Цербер; г) Винни-Пух.

9. Прочитай стихотворение.

Года летят, как метеор...	Не в силах веру потушить	Бесцельно век прожить, стра-	Сгорая для других дотла,
Зачем я создан?	Безбожья холод.	шись,-	Ты ценишь годы...
Чтоб жизнь горела, как костер.	Теперь зажги огонь души,	Нет в этом пользы!	Ты слышишь? Сам Господь
А искры - к звездам!	Пока ты молод.	Такая у рептилий жизнь:	зовет
		То спи, то ползай!	Зажги светильник!

О чем стоит подумать, прочитав эти стихи?

а) Жизнь быстро проходит; б) Жизнь человека должна быть наполнена смыслом, добрыми делами и оставлять о себе память; в) Жизнь коротка, и жить надо в свое удовольствие; г) Как живет человек и что делает, не имеет никакого значения и никого не касается.

Используемые источники: Рабочая тетрадь серии «Шаг за шагом» НПО «Школа». М.1996; «Юным ученикам и ученицам». Задания по развитию познавательных способностей. Рабочая тетрадь 3 класс. М.:2004.

Предмет: русский язык

1. Текст



2. Речевая ситуация

РС	н/о
	1-1
	общение

3. Общение



4. Способы общения



5. Выразительные средства



6. Стили речи



7. Типы речи



8. Стили речи



9. Речь



Место игры в учебном процессе (класс, раздел, тема):

5 класс

Речь. Текст

Автор-разработчик: Скворцова И.В.

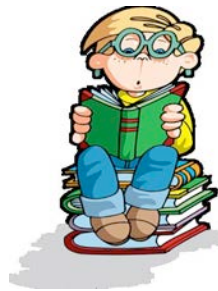
Вопросы – ответы:

1. Вставить пропущенное(ые) слово(а) в определение.
Текст – это группа предложений, которые объединяет...
а) подтемой, б) абзацем, в) языковыми средствами, г) основной мыслью.
2. Какому стилю соответствует данная речевая ситуация?
а) художественный, б) разговорный, в) деловой, г) научный
3. Какое условие необходимо, чтобы общение состоялось?
а) знакомство с собеседником; б) интересная тема ; в) общий язык ; г) определенное место общения.
4. Какое слово обозначает предмет, помогающий общению?
а) Марафон, б) плафон, в) грифон, г) телефон.
5. Прослушайте отрывок из стихотворения. Какое выразительное средство используется в нем?
«...Чуть слышно, бесшумно шуршат камыши».
К. Д. Бальмонт
а) метафора, б) эпитет, в) олицетворение, г) звукопись.
6. В каком стиле задумано сочинение ученика 5 класса?
Наступила весна. Все опять ожило. Зацвели цветы. Распустилась черемуха и сирень. Покрылись белыми цветочками плодородные деревья.
а) художественный, б) разговорный. в) публицистический, г) научный.
7. Какие типы речи вы используете в сочинении «Как я однажды лепил снеговика»?
а) описание, б) повествование и рассуждение, в) повествование и описание, г) описание и рассуждение.
8. Вы – экскурсовод. Какой стиль речи будете использовать, описывая картину И. Т. Хруцкого «Цветы и плоды»?
а) разговорный, б) научный, в) деловой, г) художественный.
9. Для чего нужна речь? Назовите наиболее полное назначение.
а) для письма, б) для разговора, в) для чтения, г) для общения.

Используемые источники: Русский язык. 5 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. /Разумовская М., Львова С., Капинос В./ под ред. Разумовской М.М., Леканта П.А. . - 14 изд. М.2007

Предмет: литература

1. Литературоведческие термины



3. Тема и идея стихотворения



4. Предметы изображения



5. Выразительные средства



6. Тема стихотворения



7. Значение поэзии



8. Поэзия и музыка



9. Поэт и поэзия



Место игры в учебном процессе (класс, раздел, тема):

5 класс

Русская поэзия

Автор-разработчик: Скворцова И.В.

Вопросы – ответы:

1. Ямб, анапест, амфибрахий- это ..?
А) Стихотворные ритм, б) стихотворные размеры, в) рифмы, г) выразительно-изобразительные средства.
2. Какая схема соответствует опоясывающей рифме?
А) авав, б) аавв, в) авва, г) авсд
3. Какие стихи соответствуют теме и идее картины И.И. Левитана «Весна – большая вода»?
А) А. А. Фет. Весенний дождь; б) И. С. Никитин. Утро; в) Ф. И. Тютчев. «Как весел грохот летних бурь...»; г) Ф. И. Тютчев. Весенние воды.
4. Какого предмета нет в картине, созданной А. Н. Плещеевым в стихотворении «Весна»
А) ручьи; б) снега; в) соловьи; г) зеленая травка.
5. Прослушайте стихотворение. Какое выразительное средство использует автор?
Когда весенний, первый гром,
Как бы резвяся и играя,
Грохочет в небе голубом.
(Ф. И. Тютчев)
А) метафора, б) олицетворение, в) эпитет, г) звукопись.
6. Какое время года изображено в стихотворении А. Фета «Задрожали листья, облетая...»
А) лето, б) весна, в) зима, г) осень
7. К. Г. Паустовский говорил, что «природа в произведениях русских поэтов – это...»?
А) предмет изображения; б) фон для изображения человеческой жизни; в) источник вдохновения; г) часть нашей души.
8. Музыкальные циклы А. Вивальди и П. И. Чайковского перекликаются со стихами русских поэтов на тему ..?
А) природа, б) история, в) дружба, г) современность.
9. Какие строчки можно взять эпиграфом к сочинению о любви к Родине?
А) Божьи дни коротки,
Солнце светит мало,
Вот пришли морозцы -
И зима настала.
(И. З. Суриков)
В) Но один есть в мире запах
И одна есть в мире нега:
Это русский зимний полдень,
Это русский запах снега.
(Дон-Аминадо)
Б) Позабудь, что воеет вьюга,
Позабудь, что ты со мной,
Вспомни тихий шепот леса
И полдневный летний зной...
(И. А. Бунин)
Г) И сердце сильно так в груди
Стучит, как будто ждет чего-то
Как будто счастье впереди
И унесла зима заботы!
(А.Н. Плещеев)

Используемые источники: Литература. 5 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. /В.Я. Коровина. - 8 изд. М.2007

Предмет: математика

1. НОК



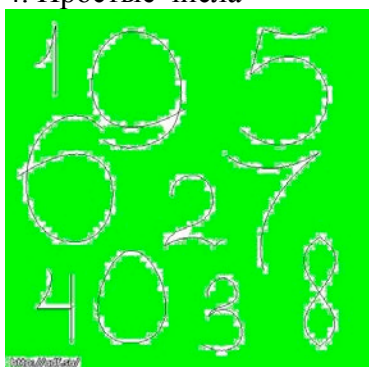
2. Число 3



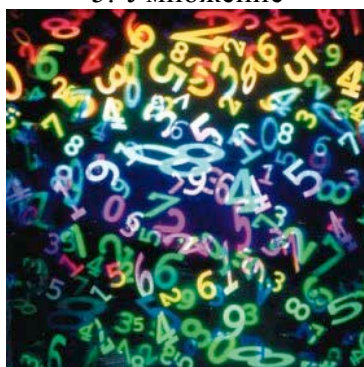
3. Цифра 9



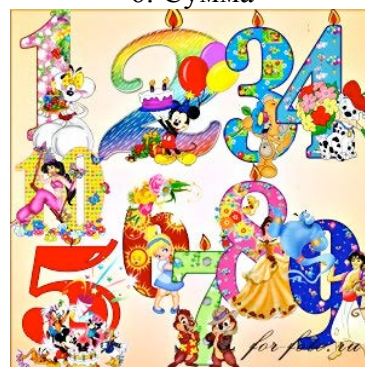
4. Простые числа



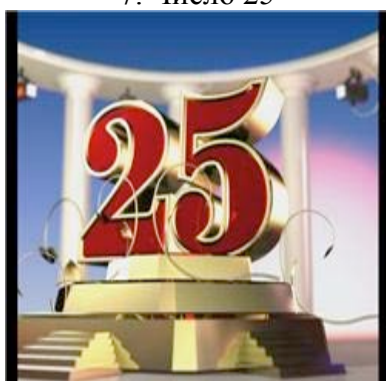
5. Умножение



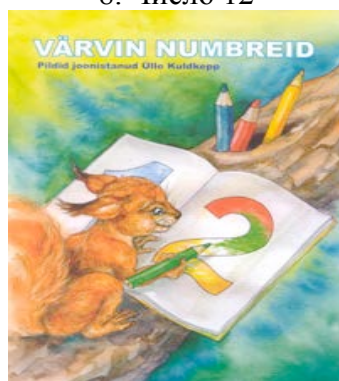
6. Сумма



7. Число 25



8. Число 12



9. Деление с остатком



Место игры в учебном процессе (класс, раздел, тема):

5 класс

Делимость чисел

Признаки делимости

Автор-разработчик: Евдошенко Т.В.

Вопросы – ответы:

1. Наименьшим общим кратным чисел 2;4;5 является число
а) 20; б) 40; в) 10; г) 30
2. Угадай мелодию и ты узнаешь какие числа делятся на 3.
а) Вальс(Сумма цифр делится на 3); б) Полька (Оканчивающиеся на 3); в) Марш(Нечётные); г) Песня(Оканчивающиеся на 9)
3. На 9 делятся числа
а) оканчивающиеся на 9; б) Сумма цифр делится на 9; в) Простые; г) Составные
Если непонятно спроси у друга.
4. Числа называются простыми
а) Если делятся на 1 и 2; б) Делятся на 1 и 3; в) Делится на 1 и само на себя; г) Делится на 1 и 7
5. Произведение двух или нескольких чисел делится на какое-либо число если:
а) Ни один из множителей не делится на это число; б) Если число составное; в) Один из множителей делится на это число; г) Если число простое
6. Сумма двух чисел делится на какое-либо число
а) Если одно из слагаемых делится на это число; б) Оба слагаемых делятся на это число; в) Ни одно из слагаемых не делится на это число; г) Если число составное
7. Всеми делителями числа 25 являются числа: _____ ;
а) 1 и 25; б) 1;5; в) 1;5;25; г) 1;5;10;15;25
8. Всеми делителями числа 12 являются числа
а) 1;3;6;12; б) 4;6;8;2;12; в) 1;2;3;4;6;12; г) 3;4;6;12
9. Деление с остатком записывается формулой ,где v – делитель, x - неполное частное, c – остаток
а) $a = vx+c$; б) $a = vx-c$; в) $a = vx+1$; г) $a = vx-1$

Используемые источники: «В царстве смекалки» Е.И. Игнатъев М.:1979; «Математик 5» под ред. Г.В. Доровеева, И. Ф. Шарыгина М.: 2008

Предмет: английский язык

1. The author



2. The puzzle



3. Guess what it is...



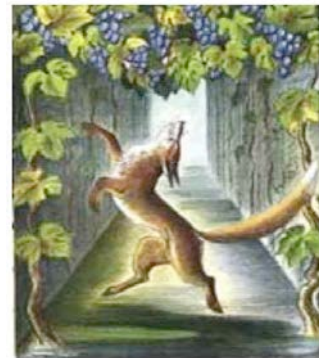
4. Listening



5. Different things



6. Fables are...



7. The characters



8. The morals



9. Do not believe a flatterer



Место игры в учебном процессе (класс, раздел, тема):

5 класс

Богородицкая В.Н., Хрусталева Л.В. Unit 13 "The Fables"

Автор-разработчик: Ефремова Т.В.

Вопросы – ответы:

1. Guess who it is: This famous fable writer lived 2500 years ago in Greece. He did not write down his fables. He told them to many people and they remembered them. Among his fables you can find such classics as “The Crow and The Fox”, “The Hare and The Tortoise”, “The Lion and The Mouse”

a) Aesop; b) Krylov; c) Bisset; d) Travers

2. Guess what fable is in this picture

a) The Lion and The Mouse; b) The Boy and The Wolf; c) The Ant and The Grasshopper; d) The Fox and The Grapes



3) Guess : what is it? In one of the fables an animal wants to eat it. So it's a small green or purple fruit that grows in bunches or on a plant with a long thin stem that grows along the ground or up the tree, often used for making wine or juice:

a) Apple ; b) Grape; c) Cucumber; d) Pear

4. Listen and tick the right title of the fable

a) The Lion and The Mouse b) The Crow and The Fox c) The Boy and The Wolf d) The Lion and The Hare

5. Which of these things will make the monkey see better

a) an umbrella b) a mirror c) a book d) the glasses

6. Fables are:

a) short and wise stories about animals and people; b) short and wise stories about people and different things; c) funny stories about nature and animals; d) long and wise stories about animals and people

7. In which of these fables one of the characters works hard and stores everything for the cold winter and only wants to have a lot of fun and the lovely time:

a) The Fox and The Grapes; b) The Lion and The Mouse; c) The Ant and The Grasshopper; d) The Fox and The Crow

8. This is the moral of one of the fables: “It is sometimes wiser to be pleased with what you have”. What fable is it?

a) Brother and Sister; b) The Fox and The Grapes; c) The Lion and The Hare; d) The Boy and The Wolf

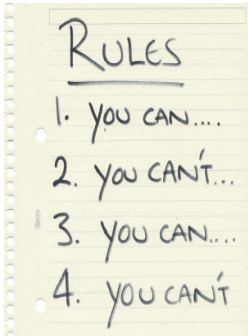
9. Choose the best title for the dialogue

a) Fables teach us good lessons; b) Be careful to people; c) The animals often talk and act like people; d) A friend in need is a friend indeed

Используемые источники: Английский язык. 5 класс. Богородицкая В.Н., Хрусталева Л.В. - М.2008

Предмет: английский язык

1. The rules



2. The way



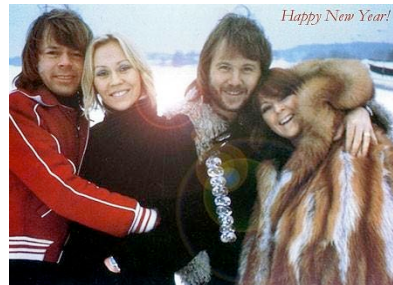
3. Describing a city



4. The thins



5. A song



6. Nature



7. List of things



8. Talking



9. A proverb



Место игры в учебном процессе (класс, раздел, тема):

5 класс

Богородицкая В.Н., Хрусталева Л.В. Unit 6 "The city in which you live"

Автор-разработчик: Сороковик Е.В.

Вопросы – ответы:

1. Read these safety rules. Which one do you like best?
a) Do not turn your head right and left at home; b) Do not drive fast ; c) Always be careful in the yard; d) Do not use a mobile phone in the bus.
2. What can you see in the street to understand where to turn?
a) picture; b) road signs; c) lights ; d) underground
3. Which of these words will you choose to describe city life?
a) quiet; b) healthy; c) slow; d) noisy
4. Choose the thing you need most in a new city
a) guidebook; b) bag; c) clothes; d) smile
5. Do you know where the group that sings the following song is from?
a) The USA; b) England; c) Sweden; d) Russia
6. What nature can you see in the center of the city?
a) a park; b) an ocean; c) a mountain; d) a cave
7. Here is a list of things you can do during the day. Which sentence would you choose to say that you have already done ?
a) I am having breakfast; b) I watched TV; c) I have talked to a friend; d) I will write a dictation.
8. What topic would you choose to make up a dialogue on the theme city?
a) asking the way; b) weather forecast; c) your favourite pet; d) church
9. What proverb would you choose to the topic The City?
a) The appetite comes with eating; b) All cats are grey in the dark; c) Do in Rome as the Romans do; d) An apple a day keeps a doctor away.

Используемые источники: Английский язык. 5 класс. Богородицкая В.Н., Хрусталева Л.В. - М.2008

Предмет: история

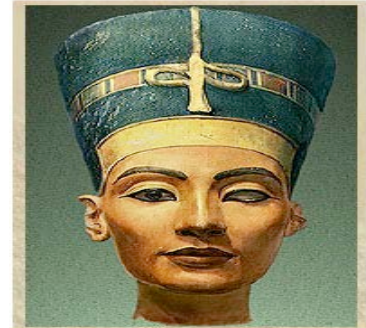
1. Письменность



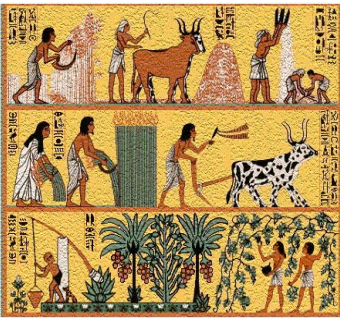
2. Счет лет



3. Искусство



4. Орудия труда



5. Музыка



6. Природа



7. Религия



8. Игры



9. Правитель



Место игры в учебном процессе (класс, раздел, тема):

5 класс

Древний Восток,

урок повторения

Автор-разработчик: Егорова Н.Б.

Вопросы – ответы:

1. На чем писали в Древней Индии?

а) На папирусах; б) На глиняных дощечках; в) На пальмовых листьях; г) На бамбуковых дощечках

2. Хаммурапи правил в Вавилоне в

а) 18 веке до н.э.; б) 15 веке до н.э.; в) 3 веке до н.э.; г) 6 веке до н.э.

3. Скульптурный портрет царицы Нефертити создан в

а) Вавилоне; б) Китае; в) Египте; г) Персии

4. Приспособление для подъема воды при поливе посевов-

а) Шадуф; б) Мотыга; в) Топор; г) Круг

5. От звуков какого инструмента рухнули высокие стены Иерихона?

а) Колокольчиков; б) Флейты; в) Трубы; г) Арфы

6. «Блуждающей рекой» или «рекой тысячи бедствий» назвали в древности

а) Нил; б) Ганг; в) Хуанхэ; г) Евфрат

7. «Главное – личные достоинства человека, а не его происхождение».

Кому из мудрецов древности принадлежит это высказывание?

а) Конфуцию; б) Будде; в) Соломону; г) Тутмосу

8. В Древней Индии придумали игру для царей

а) Городки; б) Шахматы; в) Мяч; г) Кости

9. Фараон для египтян был прежде всего

а) Живым богом; б) Первым среди равных; в) Главным военачальником; г) Правителем страны.

Используемые источники: История Древнего мира: Учебник для 5 класса общеобразовательных учреждений. - 14-е изд. Годер Г. И., Вигасин А. А., Свенцицкая И. С., 2008; диск «Атлас Древнего Мира» 2003.

Предмет: природоведение

1. Погода



2. Воздух



3. Материки



4. Птицы



5. Природные явления



6. Животные



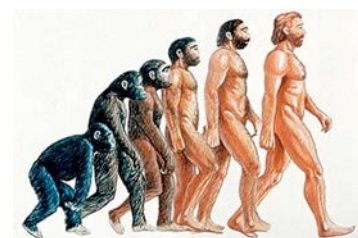
7. Озоновый слой



8. Парниковый эффект



9. Эволюция человека



Место игры в учебном процессе (класс, раздел, тема):

5 класс

Земля, Жизнь на Земле, Человек на Земле

урок обобщения

Автор-разработчик: Павлова Ю.Ю.

Вопросы – ответы:

1. Наша планета обладает уникальными особенностями - её поверхность опоясывают, взаимодействуя между собой, несколько оболочек: литосфера, гидросфера, биосфера и атмосфера. Названия этих четырех оболочек получены от греческих слов: «литос» - камень, «гидро» - вода, «био» - жизнь, «атмо» - воздух и общего для всех – сфера – «шар». Вставьте название одной из этих оболочек Земли в следующее определение: «Погода – это состояние нижнего слоя ... в данном месте и в данный момент»
а) Литосферы; б) Гидросферы; в) Атмосферы; г) Биосферы
2. Какое количество кислорода содержится в воздухе?
а) 78%; б) 21%; в) 1%; г) 0,03%
3. Какой материк располагается на Южном полюсе Земли?
а) Африка; б) Австралия; в) Южная Америка; г) Антарктида
4. Какая из перечисленных птиц не способна к полету?
а) Курица; б) Страус; в) Колибри; г) Попугай
5. Назовите природное явление, аудиозапись которого вы только что прослушали.
а) Гроза; б) Радуга; в) Взрыв; г) Извержение вулкана
6. Какие из перечисленных животных относятся к группе беспозвоночных?
а) Земноводные; б) Птицы; в) Моллюски; г) Рыбы
7. Какую роль играет озоновый слой на планете Земля?
а) Защищает нашу планету от опасной части солнечных лучей; б) Защищает нашу планету от переохлаждения; в) Защищает нашу планету от метеоритного дождя; г) Усиливает парниковый эффект
8. К каким последствиям, по мнению большинства ученых, может привести парниковый эффект на планете Земля?
а) Разрушение озонового слоя; б) Затопление огромных площадей суши; в) Опустынивание огромных территорий; г) Увеличение количества углекислого газа в атмосфере
9. Какое ископаемое животное считают общим предком человека и человекообразных обезьян?
а) Австралопитек; б) Неандерталец; в) Шимпанзе; г) Дриопитек

Используемые источники: Плешаков А.А., Сонин Н.И.

Природоведение: 5 класс: Учебник для общеобразовательных учебных заведений Изд. 3-е.
М.:2007

Системные требования.

Операционная система	<ul style="list-style-type: none"> • Windows 98 (1-й и 2-й выпуски) или • Windows ME или • Windows NT (с пакетом обновления 6a) или • Windows 2000 (с пакетом обновления 3) или • Windows XP Home или • Windows XP Professional (с пакетом обновления 1) • Windows 2003 Server Edition • Windows Vista • Windows 7
Процессор	Celeron 1.6 МГц.
Оперативная память	512 Мб.
Свободное место на диске	200 Мб.
Подключение к интернету	Необходимо для первого запуска программы и активации

Требования к установленному программному обеспечению.

Интернет браузер	Любой
Java	JRE Версия 6 update16
Adobe Reader	Версия 5.0 и выше.

Также у вас должны быть права администратора на локальной машине.

После установки перезапустите программу.

Руководство пользователя

Создание игры.

Игра состоит из 9 вопросов-конструкторов. В конструкторе есть обязательные части и не обязательные.

Обязательная часть:

- тема вопроса,
- текст вопроса
- четыре варианта ответа
- изображение (файл в формате jpg)

Необязательная часть:

- Музыка (файл в формате mp3)

Для создания игры в Меню надо нажать кнопку «Создать игру». В первую очередь необходимо заполнить информацию об игре:

- Название игры,
- Автор (Фамилия Имя)
- Организация или учебное заведение
- Предмет
- Возраст

После этого нажать кнопку «Дальше» и перейти непосредственно к заполнению форм вопроса.

- Заполните все необходимые формы.
- Установите Рисунок для вопроса.
- Дополнительно можно добавить в вопрос музыку в формате mp3, для этого нажмите «Добавить музыку». Появится проигрыватель. Для выбора музыки нажмите «Выбрать песню»

Сохранение игры.

После заполнения всех вопросов, на девятом вопросе появляется кнопка «Сохранить игру»

Игры сохраняются в директорию {Installation_Directory}/Games/

(Обычно это C:/Program Files/Krestiki/Games)

{Installation Directory} – указывается при установки приложения. Это место куда инсталлируется приложение .

Редактирование игр.

Для того, чтобы отредактировать уже созданную игру в меню нужно выбрать пункт «Редактировать игры»

Дальше выбрать из «Списка сохраненных игр» ту игру, которую вы хотите отредактировать и нажать кнопку «Редактировать игру». Откроется такая же форма как при создании игры, только заполненная данными.

Для того, чтобы отредактированная игра сохранилась корректно, необходимо задать ей новое «Имя игры». Например Три мушкетера и (Три мушкетера2)

Играть в игры

Для того, чтобы начать играть в игры, выберите в меню пункт «Играть в игры»

Дальше выбрать из «Списка сохраненных игр» ту игру, в которую вы хотите играть и нажать кнопку «Играть»

Дальше выберите режим игры «Одиночная» или «Командная»

«Одиночная» - играет один игрок и набирает очки. За правильный ответ начисляется три очка, за ряд из трех крестиков начисляется 9 очков. Всего игрок может набрать 99 очков. При одиночной игре, необходимо указать фамилию и имя играющего. После ответа на все вопросы нужно нажать кнопку «Подвести итоги» в правом нижнем углу. Появится информация об игроке и количестве набранных им очков. (Это окно можно оставить и показать, например, учителю, если в одиночную игру играет ученик.) После подведению итогов, чтобы продолжить работу с программой, нажмите кнопку «Завершить игру»

«Командная игра» - Используется обычно на различных церемониях и других внеклассных мероприятиях, когда аудитория делится на две команды - Крестиков и Ноликов. Командную игру можно также использовать и на уроке, поделив учеников на две команды. В этом режиме игры необходим ведущий.

Обмен созданными играми.

Человек, создавший игру, может ей поделиться с другими пользователями этой программы.

Откройте «Проводник» или «Мой Компьютер» перейдите в папку C:/Program Files/Krestiki/games/ или в другую, которую вы указали при установке приложения. В этой папке содержатся папки с играми, сохраненными у вас на компьютере.

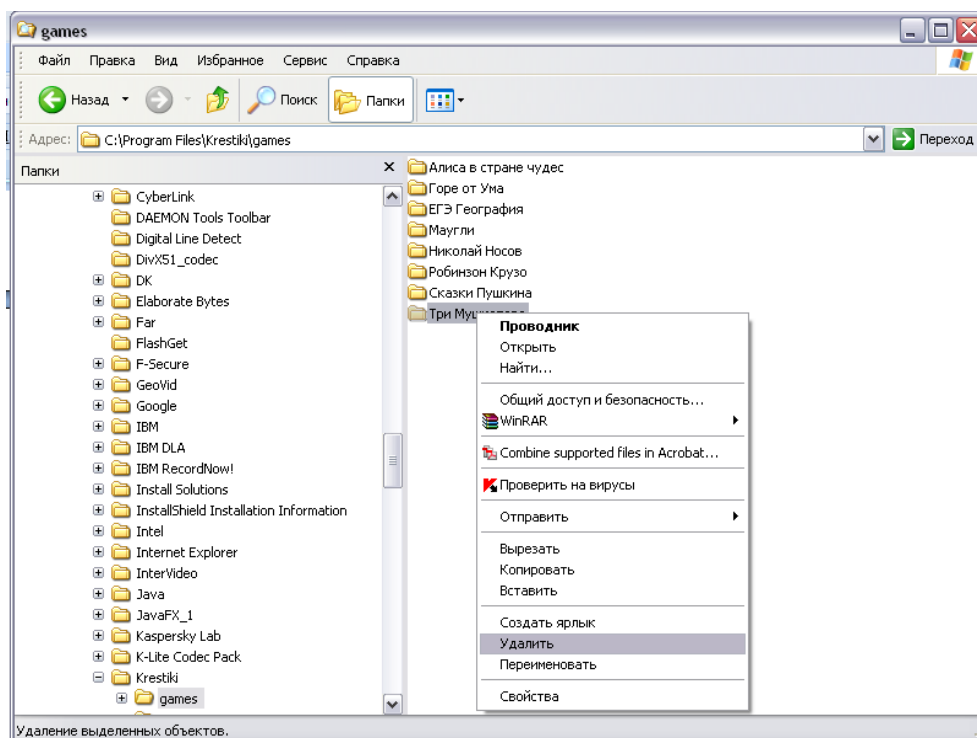
Для того, чтобы передать игру, заархивируйте папку с игрой и перешлите ее другому человеку.

Копировать чужую игру.

Для того, чтобы полученную игру установить в программе, ее нужно просто скопировать в папку C:/Program Files/Krestiki/games/, или другую, которую вы указали при установки приложения.

Удаление игр.

Для того чтобы удалить игру, вам нужно открыть папку C:/Program Files/Krestiki/games/, выбрать игру которую вы хотите удалить и удалить папку с игрой.



Вопросы.

На образовательном сайте «Дневник.ру» уже существует группа посвященная игре «Читательские Крестики и Нолики». Здесь можно выкладывать свои игры и скачивать разработки других людей: <http://groups.dnevnik.ru/group.aspx?group=838>

При разработке вопросов следует ориентироваться на следующие правила:

1. вопросы должны быть достаточно короткими;
 2. вопросы должны иметь однозначный ответ
 3. должны быть предложены четыре версии ответа на выбор
 4. При построении версий ответа целесообразно соблюдать следующую логику (один ответ правильный, один ответ почти шуточный, один ответ близкий к правильному, один ответ достаточно нелогичный)
 5. Пожалуйста, не создавайте вопросы, которые относятся к несущественным деталям (какого цвета был хвост у лошади пятого всадника в третьем ряду). Все вопросы должны касаться существенных моментов произведения: сюжета, конфликта, отношений, ключевых идей, метафор.
- Приведем некоторые примеры удачных вопросов по детским сказкам.

А.С.Пушкин «Сказка о золотом петушке»

Петушок выполнял важную функцию в царстве Дадона:

А) сообщал о нападении врагов

Б) сообщал прогноз погоды

В) будил всех по утрам

С) предсказывал будущее

Русские былины

Как Илья Муромец обрёл силу?

А. Выпил воды из ковша, в которой была вода всех рек, всех озёр Руси.

Б. Съел ломоть хлеба из всех колосков всех полей Руси

В. Занимался спортом

С) приобрел именную палицу

А. Линдгрэн «Малыш и Карлсон»

Во время игры в «Красную Шапочку» Карлсон был охотником. А кто был волком?

А. Малыш

Б. Фрекен Бок

В. Пылесос

С. Бабушка Карлсона

Е.Шварц «Сказка о потерянном времени»

Продолжи: «Человек, который понапрасну теряет время,.....»

А. любит хорошо покушать

Б. может оказаться в неожиданной ситуации

В. сам не замечает, как стареет

С: теряет деньги

Программный конструктор игры в обязательном порядке предполагает использование иллюстраций, картинок, рисунков и фотографий для оформления поля. При необходимости можно включать в содержание и музыкальные фрагменты.

Наши планы

«Игротека» является первым звеном в большой перспективной системе инновационной деятельности школы, в которой планируется:

а) дальнейшая разработка дидактических игр для 6 – 10 классов,

б) специальные варианты игр для 11 классов, ориентированные на подготовку к ЕГЭ

в) конкурс на лучшую детскую тематическую игру (самостоятельные разработки учащихся)

г) проведение чемпионатов по «Читательским Крестикам-ноликам» среди учащихся разных классов.

Главное!

Учителя школы, освоив данную дидактическую систему, могут успешно делиться своим опытом с коллегами из других школ района, поскольку доступность и практикоориентированность данной разработки, несомненно, способствует повышению качества образования и развитию районной системы образования.