

Интерактивная обучающая игра «Времена года»

Для дошкольников и детей начальной школы весьма важна эмоциональная составляющая урока. Эмоции создают мотивацию, позволяют привлечь внимание и облегчают запоминание материала. Лучше всего дети усваивают информацию, представленную в форме игры. В этом случае процесс обучения строится таким образом, что ребёнок и не заметит сложности поставленной задачи, успешно освоив предложенный учителем материал.

В приведенном примере игры изучать времена года детям помогает Тигренок. Он появляется на экране, «задает» вопросы и «объясняет» правила игры. Общение со сказочным персонажем создаёт положительный эмоциональный настрой, дети с удовольствием участвуют в процессе обучения, стараются лучше справиться с заданиями.

Основной целью обучающей игры является обобщение и закрепление знаний по теме «Времена года». Эта игра может быть использована как в индивидуальной работе с ребенком, так и при обучении небольших групп детей. Игра «Времена года» отлично подходит для работы с интерактивной доской.

При создании игры учитывалось следующее:

- Цель игры;
- Возраст детей;
- Межпредметные связи;
- Технические возможности реализации (офисное приложение PowerPoint, [программные продукты iSpring](#), сервисы WEB 2.0.)

В первой части игры предложены самые простые задания, в основном на сопоставление. Чтобы задания казались более увлекательными, они представлены в стихотворной форме. Для оформления слайдов и заданий используются красочные фотографии, что позволяет создать эффект реальности. Задания с Тигренком направлены на развитие внимания и воображения.

Во второй части игры содержатся упражнения на логику.

Третья часть — «Звуки природы» направлена на развитие эмоциональной составляющей. Музыка — это отличное средство не только для формирования эмоций ребенка, но и средство для развития речи.

В целом игра «Времена года» несет не только развивающую, но и воспитательную миссию.

В финале каждый участник имеет возможность получить сертификат знатока времен года.

Для продвижения по игре можно использовать меню справа или кнопки навигации внизу.

Ресурсы | Инструменты рисования

Помоги Тигрѐнку найти пару

Соедини пары с помощью фломастера

ручей	барабанит
лист	хрустит
дождь	шуршит
снег	журчит

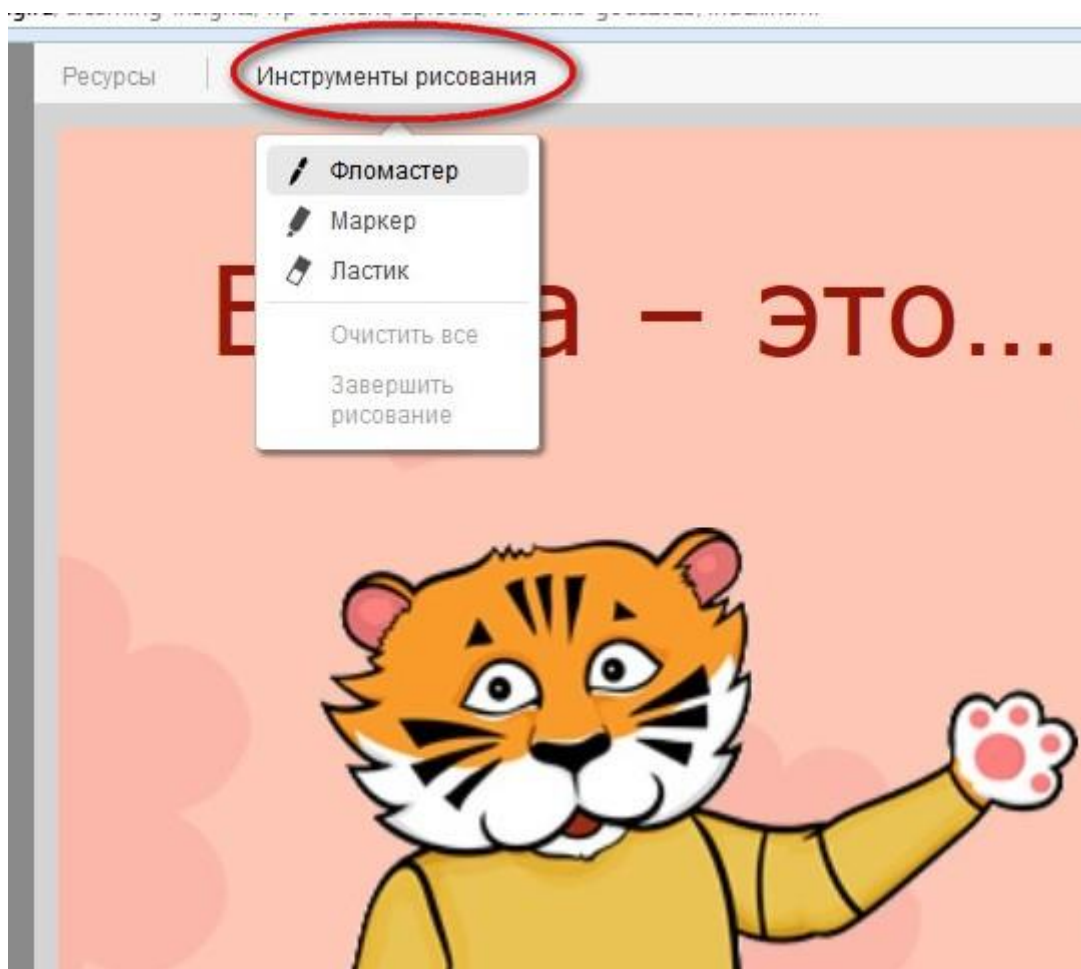
26 / 28 00:05 / 00:05

НАЗАД ДАЛЕЕ

В ходе выполнения предложенных заданий у учащихся развивается:

- Внимание и воображение (через выполнение заданий на сопоставление предметов и явлений).
- Логическое мышление (при построении цепочек действий и событий).
- Эмоциональная сфера (через “общение” с персонажем, выполняющим роль мотиватора и путеводителя по этапам проекта).

Игра создана и подготовлена к публикации с помощью двух программ: Microsoft PowerPoint и [iSpring Prezenter 7](#). При работе с этим проектом на интерактивной доске или на мобильном устройстве можно использовать фломастер, маркер и ластик, которые доступны в меню “Инструменты рисования”.



Благодаря возможностям iSpring Prezenter 7 в слайды презентации удалось встроить интерактивные элементы:

- пазлы (количество пазлов можно регулировать непосредственно на слайде, что поможет усложнить/упростить работу с ними);
- видеоролики YouTube;
- встроенный тест на тему игры.

Весь проект можно сохранить в виде одного Flash или HTML5 файла, чтобы затем использовать локально, опубликовать в интернете или в СДО.

Помните, что игровые ситуации на уроках положительно сказываются на мотивации учащихся и помогают лучше усвоить материал.

Поиграем: http://www.ispring.ru/elearning-insights/wp-content/uploads/vremena_goda/index.html

Автор Александр Баданов alex.badanov@ispringsolutions.com