**Конкурс**

**"Лучшая методическая разработка с использованием ИКТ"**

**Номинация "Внеклассное мероприятие с использованием ИКТ"**

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Автор | Бурмистрова Елена Викторовна |
| 1. Место, должность | МОУ СОШ с.Репное Балашовского района Саратовской области |
| 1. Предмет | Внеклассное занятие |
| 1. Класс | *2-4 класс* |
| 1. Название материала | Интерактивная игра ко Дню Знаний «Занимательные уроки» |
| 1. Вид ресурса (разработка учебного занятия, дидактический материал, тренажер, методические рекомендации, статья и т.п.) | *Раз работка учебного занятия* |
| 1. Цель, задачи авторского материала (урока, презентации, видеоролика, внеклассного мероприятия и т.п.) | Повторение пройденного материала, развитие творческих способностей, введение детей в школьную жизнь |
| 1. УМК, авторы образовательной программы | **Любой** |
| 1. Среда, редактор, в котором выполнен продукт | PowerPoint 2007 |
| 1. Необходимое оборудование и материалы для занятия | Компьютер с программой PowerPoint, мультимедийный проектор (интерактивная доска) |
| 1. Как реализуется на уроке (время и место, форма использования) | Презентация используется на всех этапах занятия при фронтальной работе с классом |
| 1. Комплектация работы | Пояснительная записка  Презентация |
| 1. Краткое описание, методические рекомендации по использованию и список используемых источников | **Комментарий по работе с презентацией.**  Интерактивная игра выполнена в программе PowerPoint 2007  **2 слайд** – Вхождение в тему занятия, переход на второй слайд по щелчку.  **3 слайд**- Открытка анимированная, нужно подождать, потом клик мышки, появляется тема занятия.  **4 слайд** – детям предлагаются на выбор уроки. Стрелку наводим на Смешарика ( после выбора задания Смешарик исчезает)  **5 слайд** – математика. Триггеры настроены на кнопки с цифрами. При щелчке на №1 появляется вопрос. При повторном щелчке - подсказка – картинка. При щелчке на №2 – исчезает кнопка №1, появляется следующий вопрос. При повторном щелчке – подсказка –картинка. Аналогичная работа с кнопками №3 и 4.  Ответы: страусы не летают; трое; ног только две – у мельника, а у кошек лапы; лампочек так и останется три;  *Переход по гиперссылке на 3 слайд.*  **6-7 слайд**-русский язык. По клику мышкой на ошибку она исправляются переход на следующий слайд по гиперссылке. На 7 слайде клика мышкой по звездочкам - появляются ответ подсказки. *По гиперссылке переход на 3 слайд*  **8 слайд**- окружающий мир. Анимированный кроссворд. Триггеры настроены на стрелки. По щелчку на любую стрелку - появляется вопрос, при повторном щелчке – вопрос исчезает, появляется ответ. Выбор стрелок – любой. Ключевое слово отобразится в выделенных ячейках. По окончании разгадывания- можно выделить это слово ( щелчок по букве «ш»)  *По гиперссылке переход на 3 слайд.*  **9 , 10 слайд**- музыка. Поем песню «Учат в школе» Она рассчитана на 2 слайда( длится 1 мин). Необходимо после первого куплета щелкнуть мышкой, чтобы перейти ко 2 куплету. По щелчку переход на 11 слайд – «Молодцы!» *По гиперссылке переход на 3 слайд.*  **12-14 слайд** - литературное чтение. Тесты. *По гиперссылке переход на 3 слайд.*  **15 -19 слайд**- Большая перемена. Детям раздаются карточки с названиями действующих лиц, кому, что достанется (дед, баба, дуб, конь, Кощей, Настенька, Иван, занавес). По щелчку появляется текст сказки. Дети должны молча изобразить то, что там написано.  С 19 слайда - *по гиперссылке переход на 3 слайд.*  **20 слайд** - домашнее задание. Анимация настроена автоматически. |