**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 запискаПрезентация |
| 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. |