



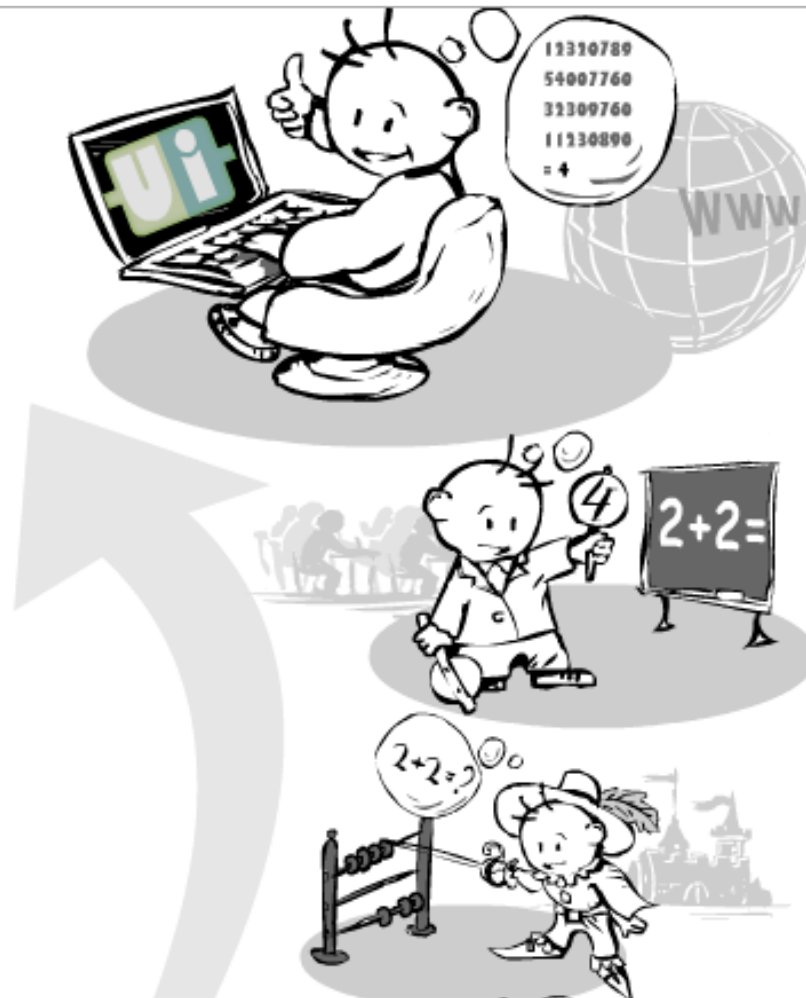
«Северский лицей»  
«Муниципальное бюджетное общеобразовательное  
учреждение»

# **Использование интерактивных инструментов в урочной и внеурочной деятельности**

Выполнила: Кичигина Анастасия Евгеньевна  
Учитель начальных классов



**Umaigra** – онлайн-инструмент для создания, публикации и выполнения интерактивных дидактических игр для обучающихся.





**Онлайн-сервис Umaigra** может быть легко интегрирован в основной учебный процесс в качестве дополнительного обучающего инструмента - игрового, и в то же время эффективного, который можно использовать как в школе так и дома, как индивидуально так и для группы учеников.

**Онлайн-сервис Umaigra** предлагает широкие возможности в создании и использовании игр на различных языках, в различных предметных областях, для разных возрастных категорий.



## **Актуальность:**

Современный мир испытывает настоящий информационный бум. И весь этот поток не минует наших учеников. Объем учебного материала в программах школ с каждым годом возрастает. А жизнь предъявляет к школе новые требования, требует новых методик и средств обучения. Учебные предметы должны решать современные задачи образования: сохранение здоровья детей, развитие их способностей, что должно обеспечить адаптацию в постоянно меняющихся условиях, успех в жизни. В настоящее время бурно развивается направление компьютерных дидактических игр. Об эффективности использования игровых технологий в обучении сказано не раз многими педагогами и психологами.



Дидактическую игру можно использовать для достижения многих образовательных целей:

- актуализировать знания;
- активизировать учащихся;
- закрепить полученные знания;
- повторить изученный ранее материал;
- отработать учебные навыки;
- оценить собственные знания.



## Дидактические преимущества электронной игры в образовательном процессе

- ❖ помогает учителю мотивировать детей и привлекать их к учебной деятельности;
- ❖ развивает различные умственные навыки, пространственно-воображательную реакцию;
- ❖ позволяет детям учиться в интерактивной среде, в которой они могут тренироваться, совершать ошибки и исправлять их;
- ❖ может содержать практически применимые понятия и правила, которые было бы трудно объяснить в классе;
- ❖ позволяет учителю организовать самостоятельную работу учащихся, давать для них контрольные тесты и т.д.



## Особенности сервиса

- Рекомендуемый возраст игроков 6-15 лет.
- Игра может содержать до 10 уровней, до 20 упражнений на каждом уровне.
- Можно использовать разный вес упражнений, по желанию автора игры.
- Можно устанавливать ограничение по времени на уровне.
- Можно добавлять теоретический раздел из предметной области в текстовой форме.





## **Характеристики, которыми должна обладать электронная игра для ее эффективного использования:**

- занимательный игровой сценарий, ориентированной на четко определенные образовательные цели;
- возможность адаптировать игру (скорость, время и т.д.) к индивидуальным потребностям детей;
- возможность персонализировать дидактическое содержание для различных предметных областей, возрастного диапазона и языка учащихся;
- возможность отслеживания, оценки и анализа результатов учащихся;
- возможность публикации и обмена игрой с сообществом преподавателей и учеников, и т.д..





## Заключение:

Применение интерактивных и активных методов обучения способствует повышению интеллектуальной активности обучающихся и эффективности урока.

umaigra Ссылка Инфо Русский ▾

**ВоришкаКот** **Игра "Кот Воришка" (851)**

Описание

Как играть

**СТАРТ**

Помоги коту уйти от повара. Реши примеры.Удачи!

50 Скорость игры установлена на значении 50 единиц - "Нормальная" Скорость растет с каждым уровнем.

100 Можно получить максимально 100 очков плюс бонус в случае победы! Необходимо пройти уровней: 2 Нужно решить упражнений: 15



**Wordwall-** универсальный учебный ресурс, который помогает решить одну из главных задач образовательного процесса-  
повышение мотивации учащихся.

**Основной целью** использования Wordwall является повышение эффективности обучения:

- Повышение мотивации
- Развитие познавательной активности
- Стимулирование самостоятельности учащихся при подготовке к урокам
- Повышение качества образования
- Wordwall имеет русскоязычную версию.
- Один из плюсов этого сервиса, что использовать интерактивные упражнения не только в онлайн режиме, но и офлайн.

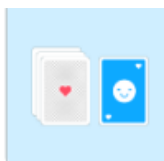


# Wordwall



## Сопоставить

Перетащите каждое ключевое слово к его определению.



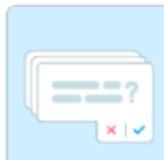
## Случайные карты

Сдавайте карт в случайном порядке из перетасованной колоды.



## Викторина

Серия вопросов с множественным выбором. Нажмите правильный ответ для продолжения.



## Флэш-карты

Проверьте себя с помощью карт с подсказками на fronte и ответы на спине.



## Найди пару

Нажмите на соответствующий ответ, чтобы удалить его. Повторяйте, пока все ответы не исчезнут.



## Пропущенное слово

Занятие по заполнению пропущенных слов в тексте - перетащите туда нужные слова.



## Откройте поле

Коснитесь каждого поля по очереди, чтобы открыть их и узнать элемент внутри.



## Групповая сортировка

Перетащите каждый элемент в его правильную группу.



## Анаграмма

Перетащите буквы в их правильные позиции, чтобы расшифровать слово или фразу.



## Случайное колесо

Крутите колесо, чтобы увидеть, какой элемент будет следующим.



## Привести в порядок

Перетащите слова в каждом предложении в их правильный порядок.



## Совпадающие пары

Коснитесь пары плиток подряд, чтобы узнать, создают ли они пару.



## Диаграмма с метками

Перетащите значки на их правильные места на изображении.



## Угадай буквы

Попробуйте завершить слово, выбрав правильные буквы.



## Перевернуть плитки

Исследуйте серию из двухсторонних плиток, касаясь, чтобы увеличить, и проводя пальцем, чтобы



## Кроссворд

Используйте подсказки, чтобы решить кроссворд. Прикоснитесь к слову и введите ответ.



## Поиск слов

Слова спрятаны в таблице букв. Найдите их как можно быстрее.



## Викторина "Игровое шоу"

Викторина с множественным выбором и ограниченным временем, несколько жизней



Интерактивный инструмент Wordwall предлагает различные шаблоны для разнообразия уроков, например, для тренировки лексических навыков можно отнести следующие шаблоны игр: «Сопоставление», «Диаграмма с этикетками», «Случайные карты», «Случайное колесо», «Анаграмма и др.





## Заключение

Использование образовательного ресурса Wordwall на уроках способствует лучшему пониманию и усвоению знаний, а также эффективному закреплению материала. Способствует также оперативному контролю знаний учащихся и, как следствие, повышает результативность обучения.

