**Данные о работе**

|  |  |
| --- | --- |
| ФИО автора | Сергеева Валентина Анатольевна |
| Образовательная организация | МКОУ Дулесовская ООШ |
| Должность | Учитель удмуртского языка, библиотекарь |
| Название игры | «Давай проверим» («Ойдо эскертом») |
| Номинация | Мультимедийная дидактическая игра |
| Краткое описание | Дидактические игры-упражнения «Давай проверим» предназначены для уроков удмуртского языка. При помощи шаблонов сервиса [LearningApps.org](http://learningapps.org/) - сервис Web 2.0, созданы 4 вида упражнений. Данные игры-упражнения составлены соответственно разделам используемого для изучения языка учебника. |

**Название игры**: «Давай проверим»(«Ойдо эскертом»)

**Учебный предмет**: Удмуртский язык

**Возраст участников**: 4-5 класс

**Краткая аннотация игры**: Дидактические игры-упражнения «Давай проверим» предназначены для уроков удмуртского языка. При помощи шаблонов сервиса [LearningApps.org](http://learningapps.org/) - сервис Web 2.0, созданы 4 вида упражнений:

1. Сортировка картинок- «[Домашние животные](http://LearningApps.org/display?v=p82koxzqa16)» (Гурт пудо-животъёс»)
2. Ввод текста – [«Моя семья»](http://LearningApps.org/display?v=pzgejom6216) («Мынам семьяе»)
3. Найти пару- [Цветущий луг](http://LearningApps.org/display?v=pekp3qw9a16) («Сяськао луд»)
4. Простой порядок – [Расположи по порядку числа](http://LearningApps.org/display?v=p0qqvr8ac16) («Пукты шонер числоосты»)

Данные игры-упражнения составлены соответственно разделам используемого для изучения удмуртского языка учебника «Ӟеч-а, бур-а, удмурт кыл!» («Здравствуй, удмуртский язык!»). Авторы комплекса — сотрудники Научно-исследовательского института национального образования Удмуртской Республики Н. П. Боталова, Б. Е. Боталов, Н. А. Главатских, Е. В. Перевозчикова, Е. В. Фазлеева.

Их можно использовать как упражнения  для контроля  знаний и как интерактивный учебный плакат по изучаемой теме предмета.

**Дидактические задачи:**

* Заинтересовать обучающихся новым для них предметом;
* Закрепить полученные знания;
* Вспомнить слова не только на слух, но и как правильно написать, какие особенности есть у удмуртского алфавита.
* Развивать зрительное восприятие.
* На основе данных игр способствовать созданию учениками своих приложений

**Игровые задачи:**

* закреплять умение группировать и классифицировать предметы, используя игровые упражнения.
* Использовать для организации соревновательного момента, как между отдельными учащимися так и группами учащихся .

**Планируемые результаты, универсальные учебные действия (УУД):**

**Предметные УУД**

-Называть и соотносить значение слов с изображением

-Осознавать понятия цветов, домашних животных, чисел

-Читать вслух слова, понимать прочитанное, услышанное.

**Личностные**

- формированиие самооценки, включая осознание своих возможностей в учении, способности адекватно судить о причинах своего успеха/неуспеха в учении; умение видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и верить в успех

- формирование познавательных интересов и мотивов, направленных на изучение другого языка

- формирование уважительного отношения к иному мне­нию, истории и культуре других народов, выработка умения тер­пимо относиться к людям иной национальной принадлежности;

-Осознавать неполноту знаний и проявлять интерес к новому.

-Осознание значимости полученных знаний

**Метапредметные**

*Регулятивные УУД*

-Корректировать свою работу по ходу выполнения задания

-Оценивать результаты собственной деятельности

*Коммуникативные УУД*

-Слушать и понимать других и быть готовым изменить свою точку зрения

- Высказывать свою точку зрения и пытаться её обосновать, приводя аргументы.

*Познавательные УУД:*

*-*приобретать и осуществлять практические навыки и умения при работе с компьютерными программами

- развивать критическое мышление, уметь оценивать результаты деятельности

- ставить и формулировать проблемы

- развивать фантазию, воображение, память

**Вид игры:** закрепляющая и развивающая

**Инструкция для проведения игры**:

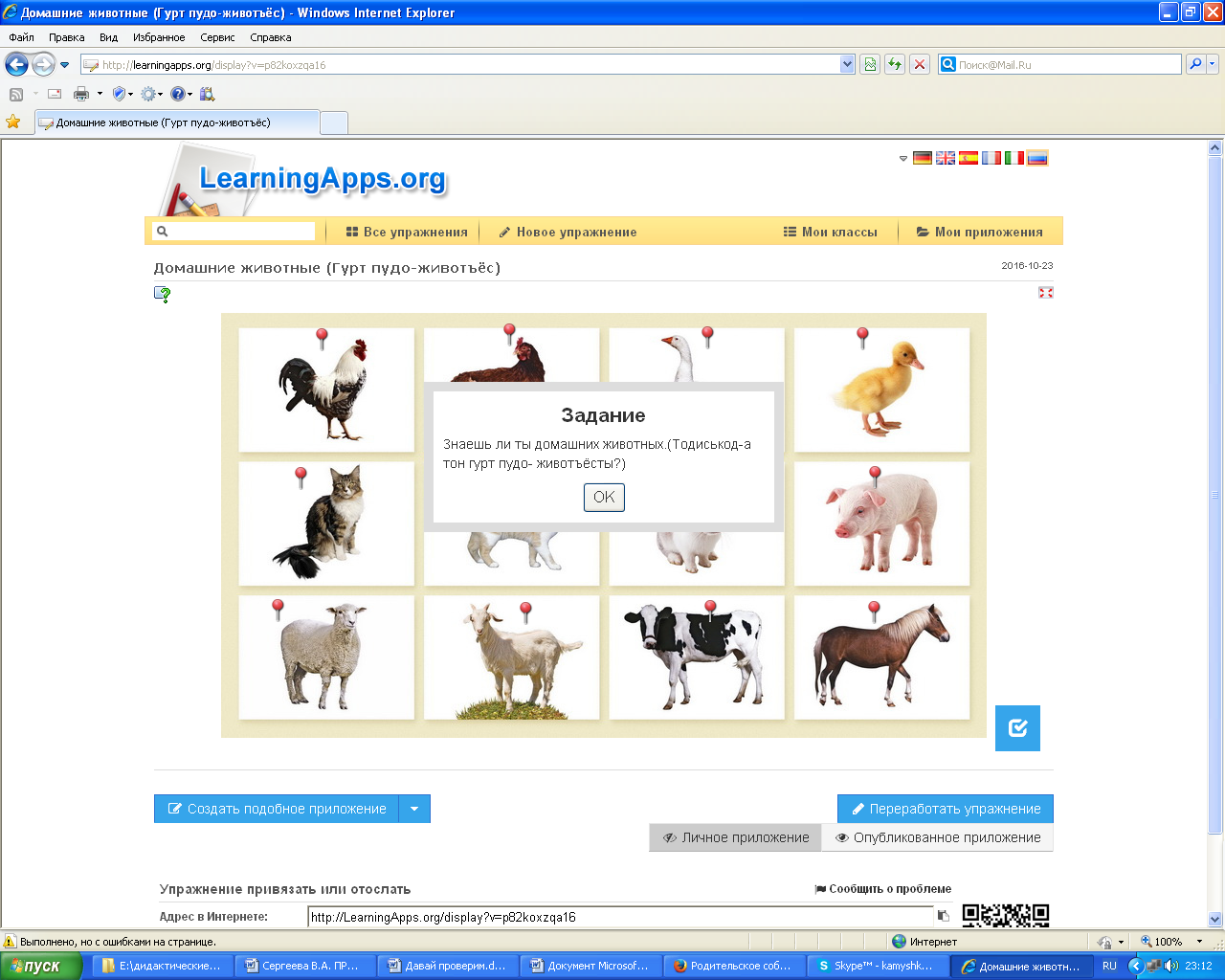
* **Расставить по порядку**. Требуется расположить таблички в правильном порядке, перетаскивая их мышью.
* **Викторина с вводом текста**. В этом упражнении ответы, определяющие картинки, не выбираются из готовых вариантов, а вводятся учениками самостоятельно.
* **Сортировка картинок**. В данном упражнении промаркированные картинки домашних животных, нужно соотнести с названиями этих животных.
* **Найти пару**. Необходимо найти пару: изображение цветка и название цвета этого цветка.

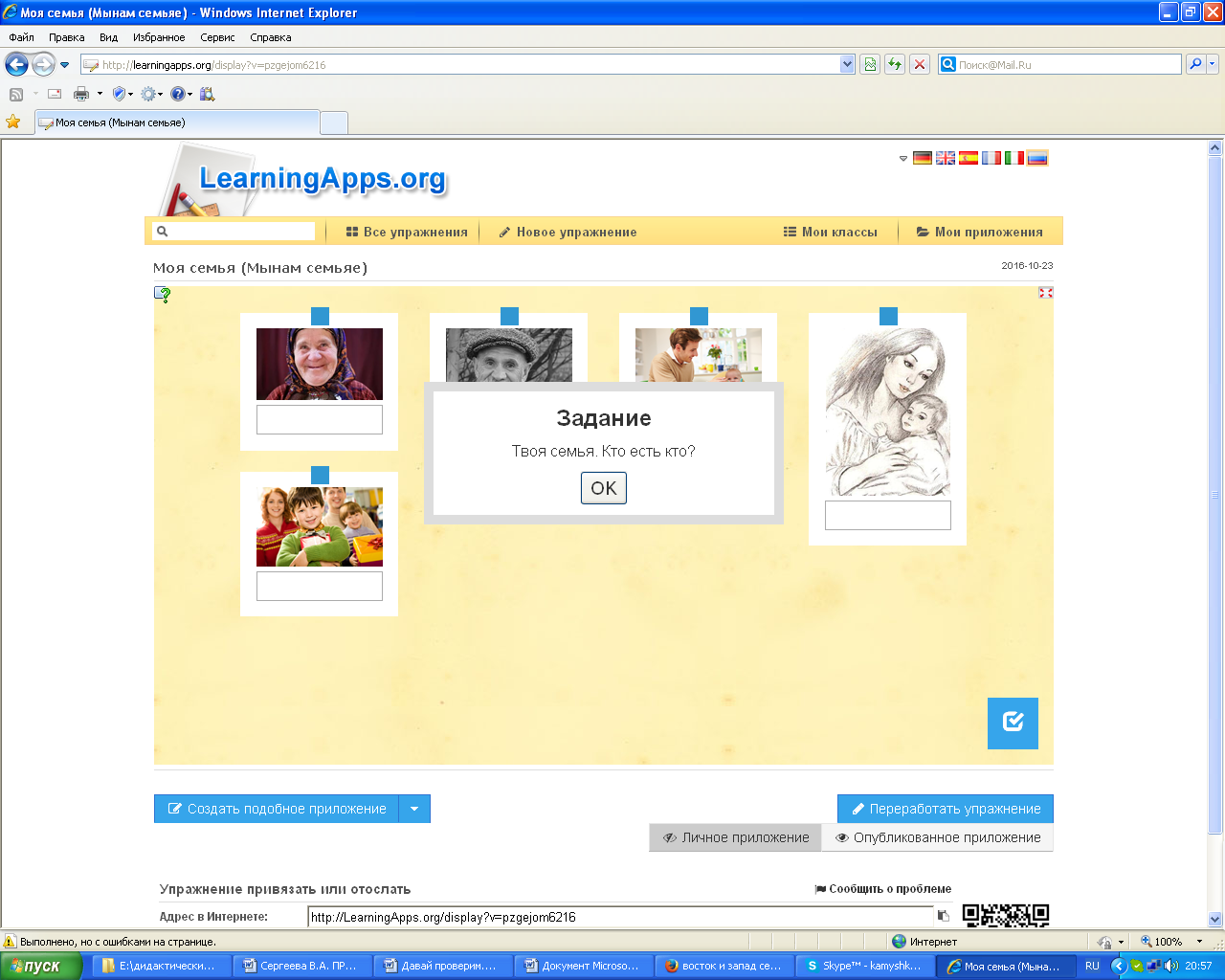
**Правила игры:**

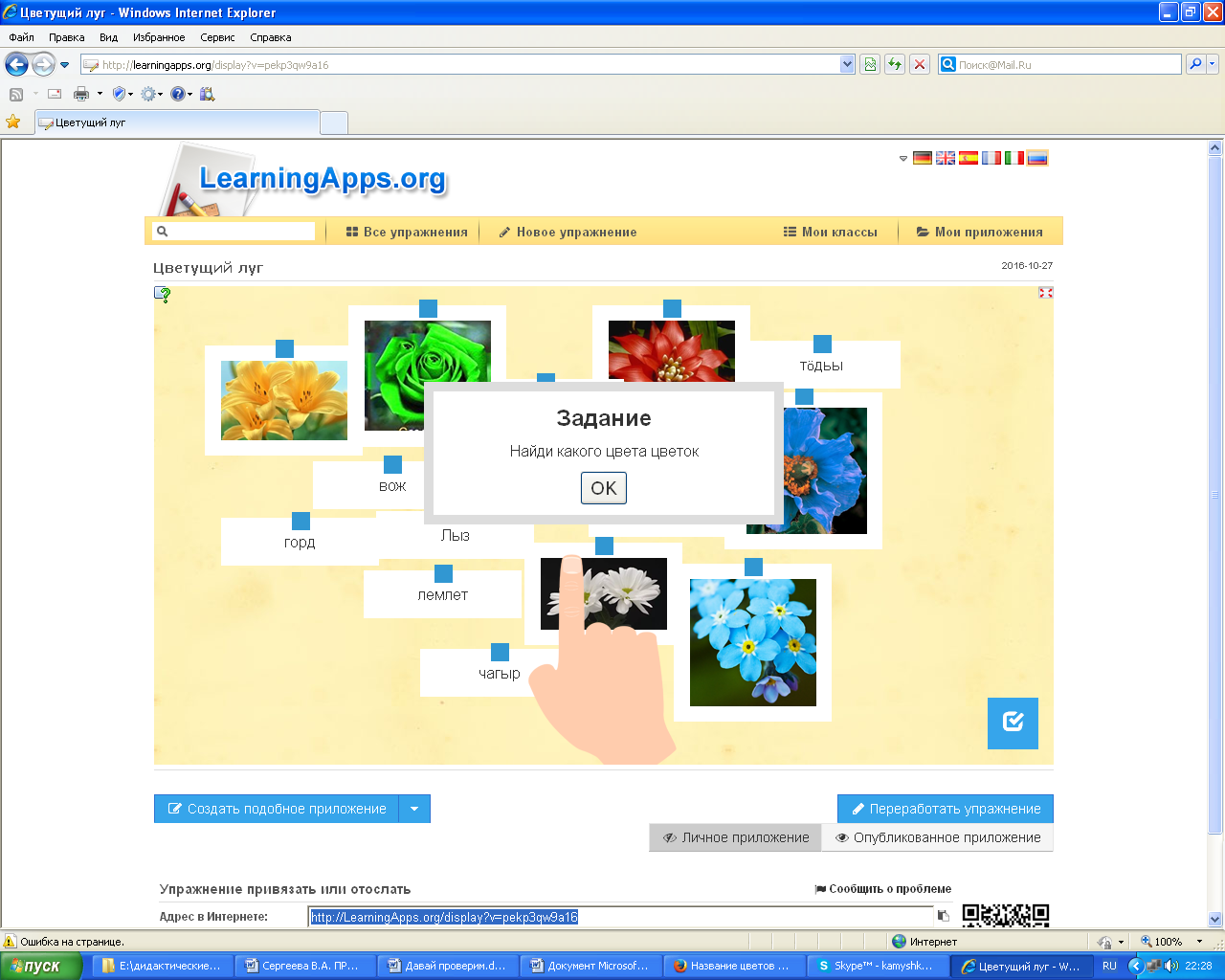
Игра проводится или индивидуально или в виде соревнования между группами учащихся. За определённое время должно быть выполнено упражнение, также учитывается количество допущенных ошибок в ходе выполнения заданий.

Упражнения можно выполнять по мере прохождения данных тем , а также в конце года в качестве итогового задания.

**Демонстрационная версия игры**.



[](http://LearningApps.org/display?v=pzgejom6216)



[](http://LearningApps.org/display?v=p0qqvr8ac16)

**Необходимое оборудование и программное обеспечение:**

- компьютеры с подключением к интернет-сети.

- проектор и экран