

Методический семинар

Открытые уроки

2025



Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области средняя общеобразовательная школа №1
Имени Героя Советского Союза Зои Космодемьянской
г.о. Чапаевск Самарской области

Организация межпредметных связей на уроке математики

Подготовила
учитель математики
Щетинкина Г.Н.

г.о. Чапаевск, 2025 г.

Цель: усвоение и закрепление знаний по теме «Треугольники, виды треугольников»; систематизация знаний и умений, полученных на предыдущих уроках.

Задачи:

- научить выделять признаки различных видов треугольников, в игровой форме;
- научить объединять треугольники по группам на основе выделенных признаков;
- развивать геометрическую интуицию;
- развивать познавательную активность, интерес к предмету;
- воспитывать культуру речи;
- воспитывать интерес к учебной деятельности.

Инструкция игры:

Изначально класс разделен на 2 команды:

команда «Зрителей» и команда «Знатоков».

- В первом раунде участники игры совместно с ведущим должны определить тему и цель игры (урока), просмотрев видеотрегмент;
- За каждый правильный ответ команда получает 1 балл, если команда не отвечает или даёт неверный ответ, то вопрос переходит другой команде;
- Время обдумывания на вопрос 1 минута;
- По завершению игры, команда которая победит получает грамоту, а проигравшая команда сертификат об участии в игре.

В каждой команде были определены следующие роли:

-капитан (который направляет, определяет ответственного за ответ);

-помощник капитана(помогает капитану, участвует в выполнении заданий);

-участники.



Древний Мир



Математику уже затем учить
надо, что она ум в порядок
приводит.

М.В. Ломоносов



ДЫХАТЕЛЬНАЯ СИСТЕМА

КВЕСТ

ОСОБЕННОСТИ КВЕСТА:

квест состоит из 7 заданий.

- Квест составлен таким образом, чтобы команды сами искали ответы на задания, внимательно их прочитав в маршрутных листах.
- Выполнив задания, команды подходят к преподавателю и сдают ему маршрутный лист.
- После прохождения всеми командами квеста состоится подведение итогов и выставление оценок.

ЦЕЛЬЮ КВЕСТА

- ⦿ является формирование осознанного представления о дыхательной системе человека,
- ⦿ овладение навыками самостоятельного решения поставленных задач в условиях командного взаимодействия,
- ⦿ умение быстрого ориентирования в информации, осуществление сложного аргументированного выбора,
- ⦿ мотивация учащихся к изучению анатомии и участию в различных интеллектуальных соревнованиях.

АКТУАЛЬНОСТЬ ТЕМЫ

- определяется значением дыхательной системы в жизнедеятельности организма -
- жизнь человека связана с расходом веществ и энергии, окислением веществ, поэтому нуждается в постоянном введении в организм кислорода и выведения углекислого газа.
- Дыхательная система осуществляет иммунную функцию, поддержание постоянства внутренней среды и температуры тела.

ОПИСАНИЕ РАБОТЫ:

- Учащимся необходимо собрать ключевую фразу.
- Выигрывает та команда, которая сделала это первой и набрала наибольшее количество баллов.
- Командам выдаются маршрутные листы (с заданиями), в которых ставится отметка о прохождении заданий и количество баллов преподавателем.

ЗАДАЧИ:

- Расширение знаний учащихся по теме органы дыхания.
- Развитие организаторских способностей, умения работать в коллективе.
- Формирование условий для проявления и развития индивидуальных способностей, активной жизненной позиции.
- Развитие новых форм активных методов обучения.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

- Оценка 5 (отлично) - 45-50 баллов
- Оценка 4 (хорошо) - 40-44 балла
- Оценка 3 (удовлетворительно) - 35-39баллов
- Оценка 2 (неудовлетворительно) - 34 балла и менее

РЕЙТИНГОВАЯ ОЦЕНКА УРОВНЯ ЗНАНИЙ

- Задание 1 от 0 до 7 баллов
- Задание 2 от 0 до 8 баллов
- Задание 3 от 0 до 10 баллов
- Задание 4 от 0 до 5 баллов
- Задание 5 от 0 до 5 баллов
- Задание 6 от 0 до 5 баллов
- Задание 7 от 0 до 10 баллов

В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДАННОЙ ТЕМЫ УЧЕНИК ДОЛЖЕН

Иметь представление:

- О строении, границах и органах средостения.
- Об определении частоты, ритма и глубины дыхания.
- О значении гемоглобина в переносе кислорода и углекислого газа.
- О распространенных заболеваниях органов дыхания.

ЗНАТЬ:

- Строение носовой полости, функции.
- Придаточные пазухи носа, функции.
- Строение и функции гортани.
- Строение и функции трахеи и главных бронхов.
- Регуляция дыхания.
- Дыхательный центр.
- Дыхательные объемы.

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ ЦЕЛИ:

- формировать потребности личности, мотивы социального поведения, деятельности, ценности и ценностную ориентацию, мировоззрение;
- способствовать формированию нравственных и эстетических представлений, способности следовать нормам поведения, исполнять законы;
- вовлечь в активную практическую деятельность;
- способствовать воспитанию здорового образа жизни.

РАЗВИВАЮЩИЕ ЦЕЛИ:

- осуществлять поиск и использовать информацию, необходимую для эффективного выполнения задач,
- научить работать с дополнительной литературой и другими источниками информации;
- работать в коллективе и команде,
- развивать и формировать критическое мышление, умение анализировать, выделять главное, обобщать и делать выводы.

ПЛАН ЗАНЯТИЯ

- 1. Организационный момент (10 минут).
 - Приветствие учащихся и гостей.
 - Знакомство с правилами квест-игры.
- 2. Работа команд над квест-заданиями (20 минут).
- 3. Подведение итогов, награждение победителей, рефлексия (10 минут).

ПРАВИЛА КВЕСТ-ИГРЫ

- Основные понятия, используемые в квест-игре:
- Игра - это последовательность этапов, состоящих из нескольких заданий разного уровня сложности.
- Задание считается выполненным, если участники игры в результате решения задания получили ключ-пароль (букву) и набрали наибольшее количество баллов.

ПРАВИЛА КВЕСТ-ИГРЫ

- ◉ Команда - объединение нескольких участников.
- ◉ Капитан команды - участник, представляющий интересы участников команды и принимающий итоговое решение.

ПРАВИЛА КВЕСТ-ИГРЫ

- 2. На старте все команды одновременно получают маршрутные листы.
- 3. В рамках игрового задания команде необходимо набрать максимальное количество баллов за решения всех заданий.

ПРАВИЛА КВЕСТ-ИГРЫ

Победителем квест-игры становится команда, которая

- пройдет всю игру максимально быстро, верно и аргументировано ответит на все вопросы,
- выполнит все предложенные задания,
- наберет большее количество баллов и
- составит ключевое слово, обозначающее одно из главных составных частей дыхательной системы.

«Мы видим, что без геймификации детям
труднее усваивать информацию»

Сергей Веретенко
заместитель генерального
директора «Учи.ру».

**Развитие
познавательного интереса
на уроках истории**

Учитель истории:
Сулейманова А.Д.

Цель: повышение познавательного интереса на уроках истории посредством геймификации.
Тема урока: Афинская демократия при Перикле.

Актуальность:

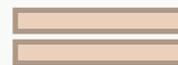
игровые методы позволяют сделать учебный процесс более интерактивным, интересным и эффективным.

Геймификация – использование игровых элементов в неигровых контекстах.

ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ



НЕИГРОВАЯ
СРЕДА



РЕЗУЛЬТАТ

Преимущества геймификации на уроках истории

Повышение
мотивации и
интереса к
предмету

Активное
вовлечение
учеников в
учебный процесс

Развитие
критического
мышления

Формирование
положительного
отношения к учебе

Улучшение
усвоения и
запоминания
материала

Развитие навыков
работы в команде
и конкуренции

КЛЮЧЕВЫЕ ПРИЕМЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

«Путешествие в
Афины во времена
Перикла»

ИГРОВАЯ ЦЕЛЬ

Прохождение
испытаний, чтоб
вернуться обратно

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Класс делится
на полисы

ИГРОВАЯ ВАЛЮТА

Монеты «Драхмы»
- мотивация для
активного участия

НАГРАДЫ

«Лавровый
венок», «Эхо из
прошлого»

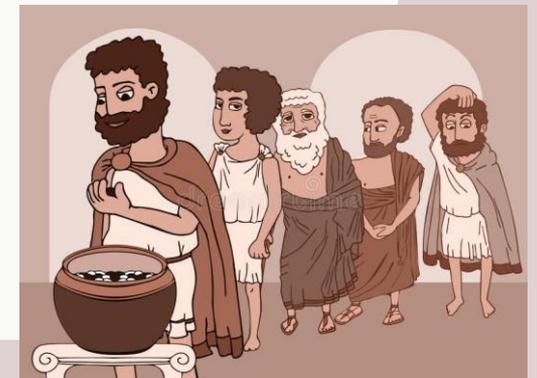
РЕФЛЕКСИЯ

Письмо в
прошлое

Испытание 1. «Народное собрание».

Командам необходимо принять решение по предложенным ситуациям, аргументировать их.

Далее команды начинают голосование с помощью белых и черных камешков.



Испытание 2. Культура Афин.

Каждая команда выбирает один из важных культурных объектов Афин (Акрополь, Парфенон, Агора).

Задача команды – подготовить «экскурсию» по этому объекту. Они должны рассказать об истории, архитектуре, значении этого места.

Испытание 3. «Перикл: интервью с великом стратегом».

1 участник команды играет роль Перикла, остальные выступают в роли журналистов, историков или простых граждан Афин.

«Перикл» должен отвечать на вопросы, основываясь на изученном материале, а участники за интересные и оригинальные вопросы, заставляющие «Перикла» задуматься.

Выводы

Геймификация – эффективный инструмент для обучения истории.

Использование разнообразных приемов позволяет учитывать индивидуальные особенности учащихся, а активная деятельность способствует лучшему усвоению материала.

«В игре ребенок живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни».

Константин Дмитриевич Ушинский

Игровые технологии на уроках русского языка и литературы

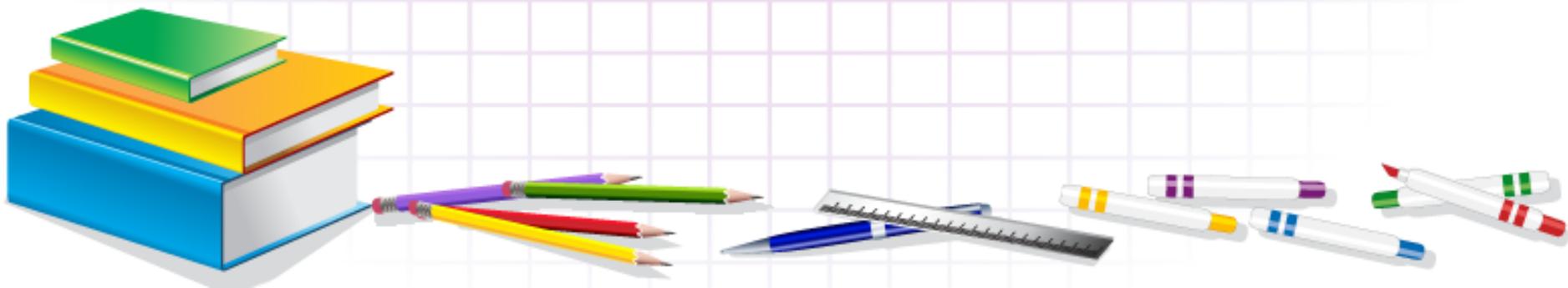
*Учитель русского языка и литературы
Сутягина С.А.*





*«...ребенок должен
играть, даже когда
делает серьезное дело.
Вся его жизнь – это
игра»*

А.С. Макаренко



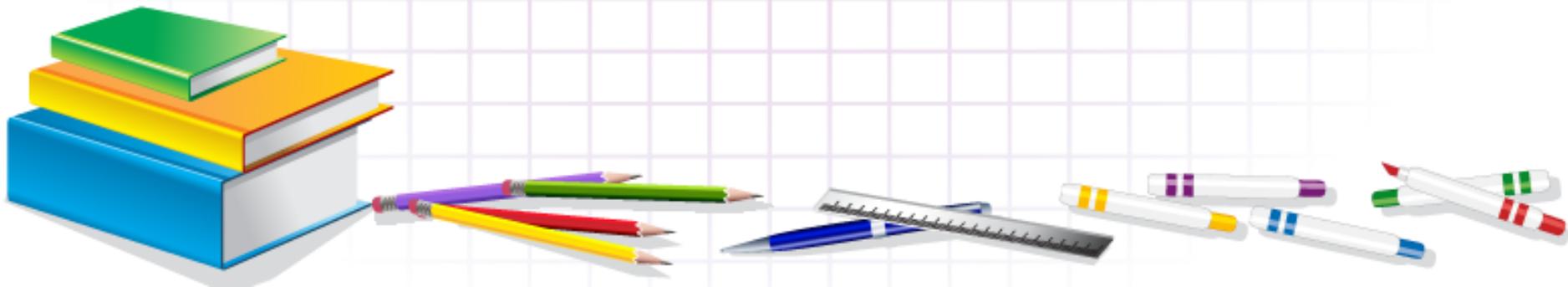
Мэра



Игровая технология -

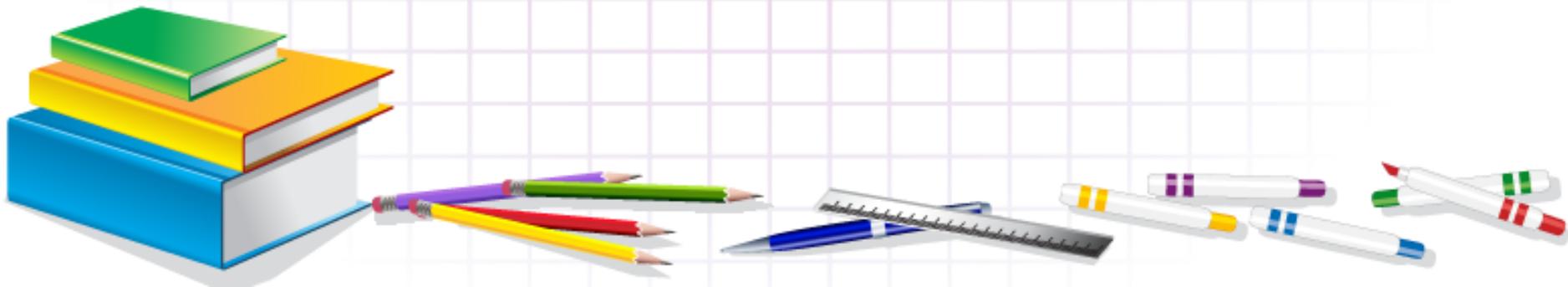
определенная последовательность операций, действий, направленных на достижение учебно-воспитательных целей.

(Л.А. Байкова)



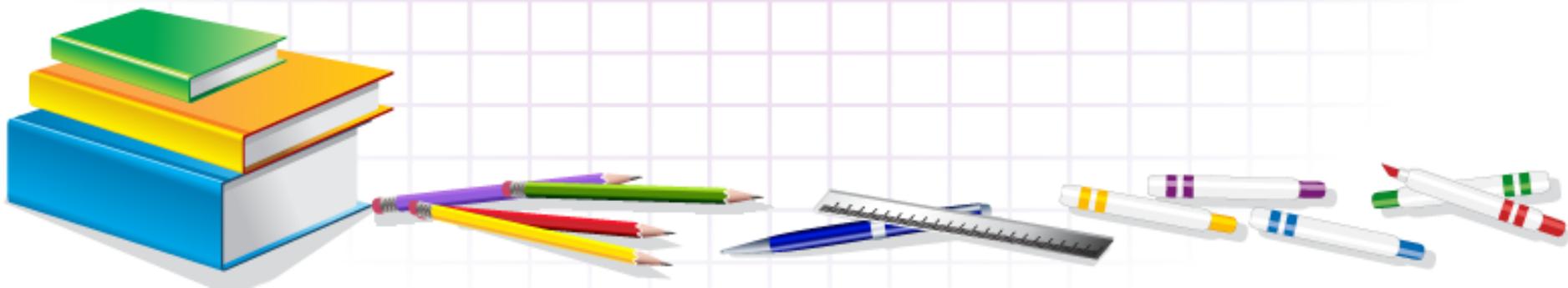
Образовательная игра -

это активные методы, используемые в учебно-воспитательном процессе с целью достижения педагогических целей.



Функции образовательных игр:

- обучающая — развитие общеучебных умений и навыков;
- развивающая — развитие различных психических функций;
- воспитывающая — развитие качеств личности, общей культуры.



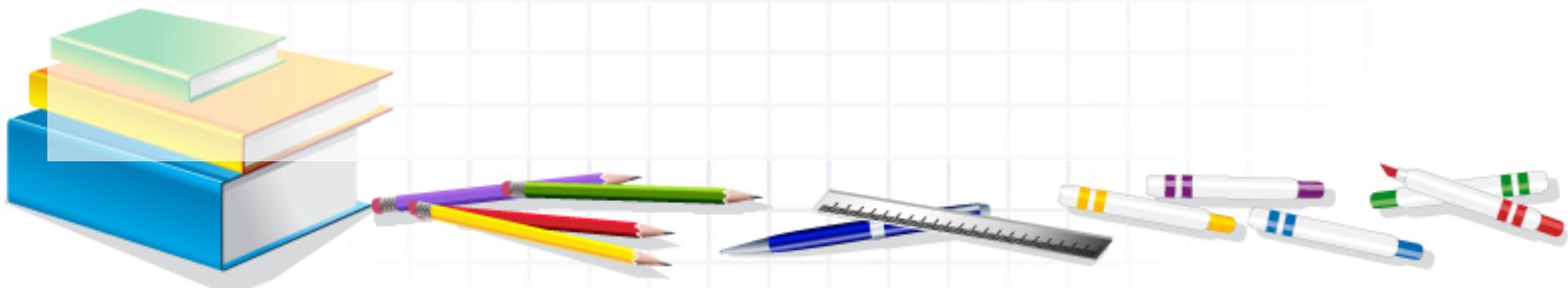
Использование игровых технологий на уроках русского языка

- помогает снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала;
- развивает познавательный интерес к русскому языку как к учебному предмету;
- способствует обогащению словарного запаса;
- расширяет кругозор;
- воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремлённость, умение находить решение в нестандартной ситуации.



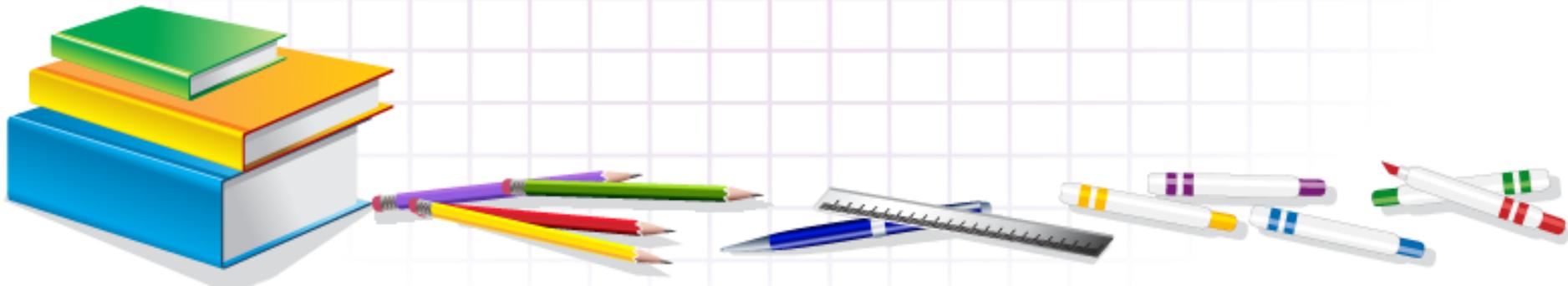
Игровые формы на уроке русского языка:

- Игровые задания, направленные на отработку орфоэпических норм;
- Лексико-фразеологические игры;
- Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм;
- Фонетические игры;
- Кроссворды, чайнворды, ребусы.



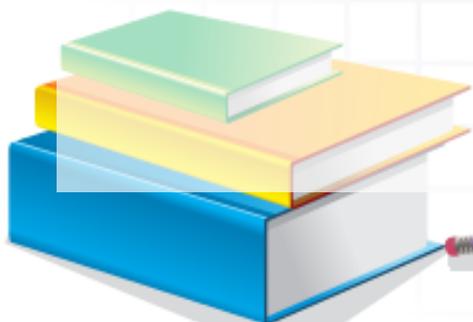
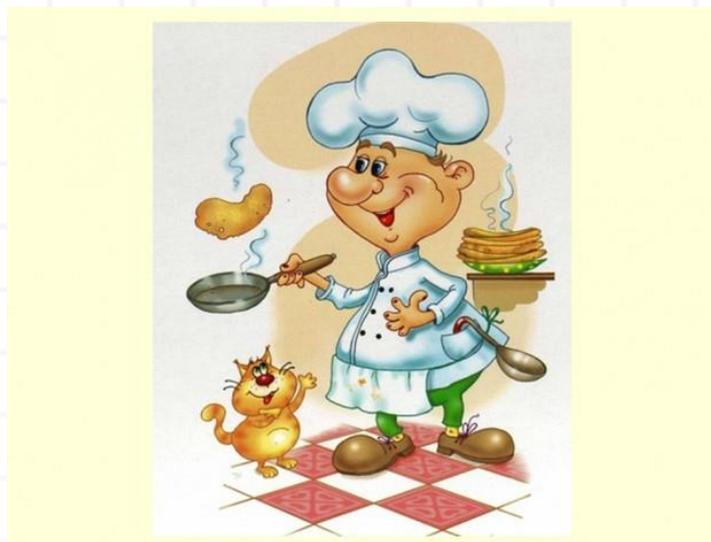
Составь текст и озвучь его

Километр, помощник, шинель, свитер, средство,
инструмент, шофёр, шофёров, щавель, украинский,
термос, начал.



Пригласи на обед

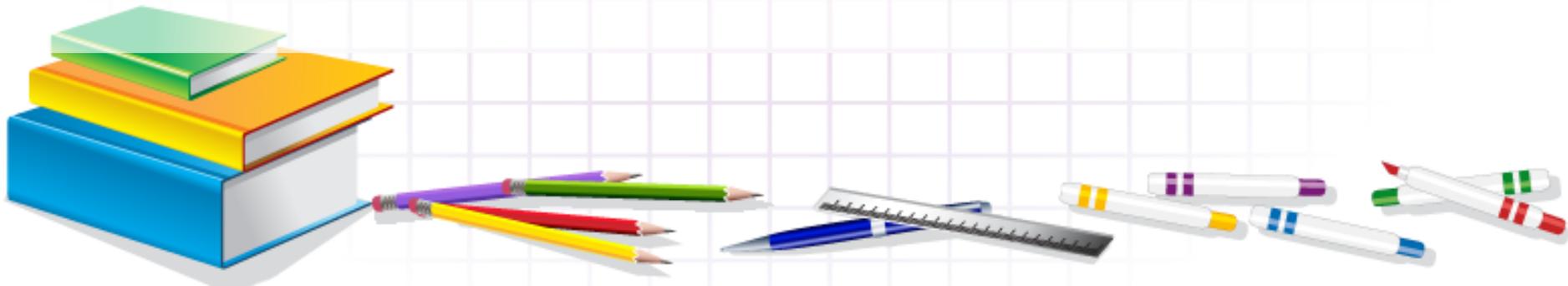
Задача: озвучить меню обеда, на который вы хотите пригласить своего друга, используя следующие слова:
тефтели, щавель, творог, сливовый, грушевый



В эфире - новости

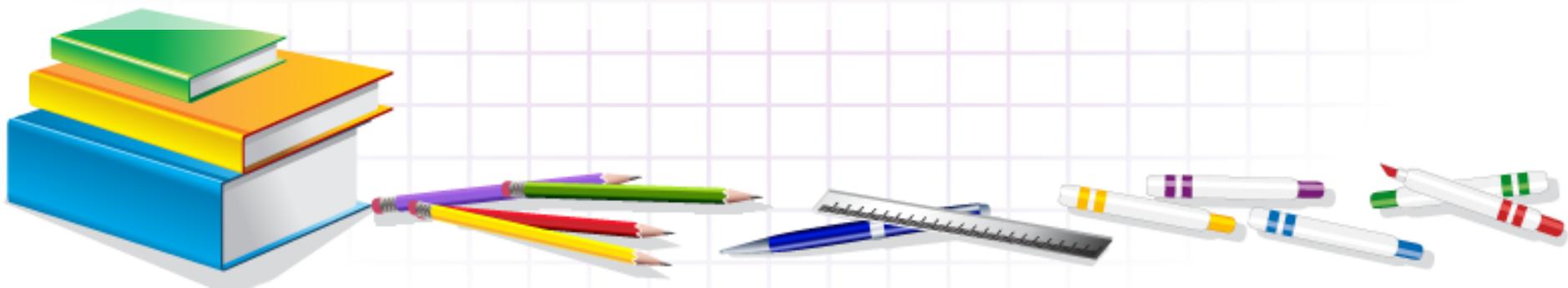
Составление текста со словами, представляющими определенные трудности произношения.

Тематика текста: события, происходящие в мире (стране, области).



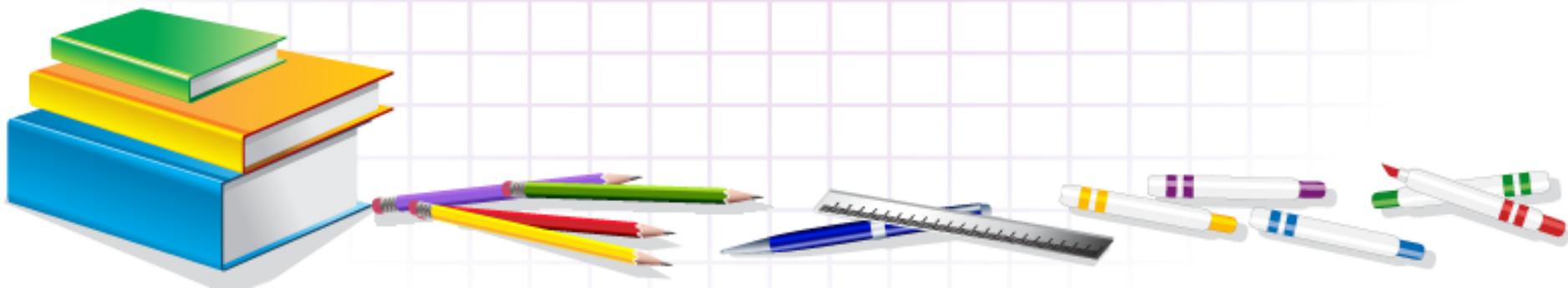
Собери фразеологизм

Расхлебывать следы глядя в пятки баклуши на ночь заметать
душа уходит бить кашу



Собери фразеологизм

- **Заметать следы** – «уничтожать улики»
- **Душа уходит в пятки** у кого – «кто-либо испытывает сильный страх, потрясение, вызванное внезапным испугом, неожиданной неприятностью»
- **Расхлебывать кашу** – «распутывать сложное, хлопотное или неприятное дело»
- **Бить баклуши** – «предаваться безделью, лени, совсем ничего не делать»
- **На ночь глядя** – «поздно вечером, в позднее время»



Акростих

К данному слову подберите фразеологизмы, начинающиеся с определенной буквы.

КОСМОС

К - Кануть в лету

О – Око за око, зуб за зуб

С – Сорвать маску

М - Мозолить глаза

О – Ободрать как липку

С – Спустя рукава

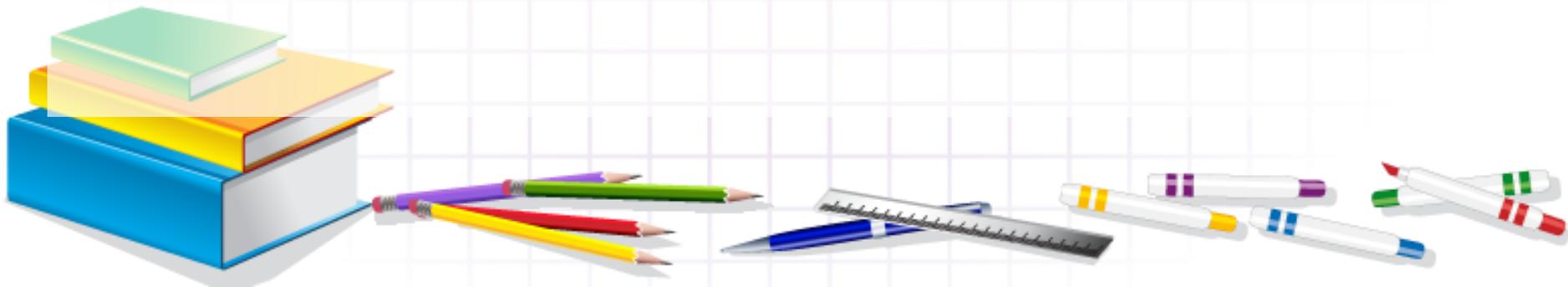


Мягкая посадка

Тема: спряжение глагола.

Учитель бросает ученику мяч, называет какой-либо глагол.

Ученик ловит мяч, называет спряжение глагола и возвращает мяч учителю.

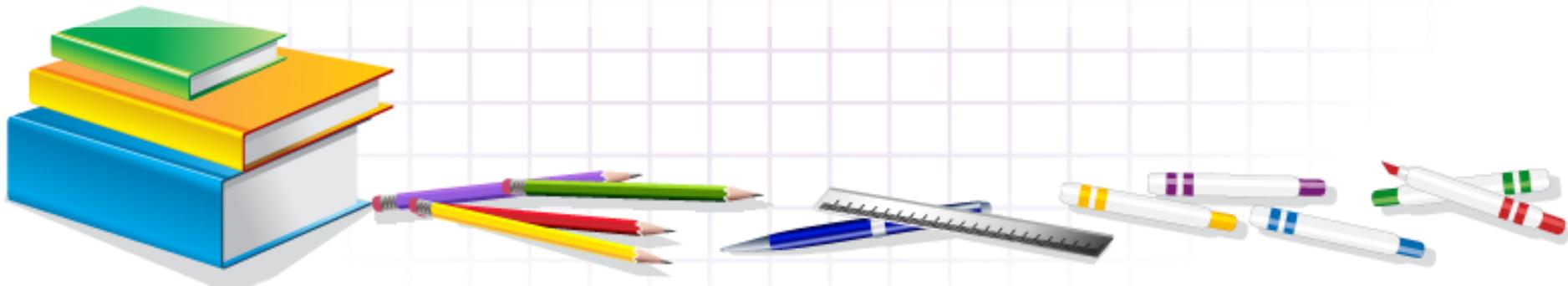


Третий лишний

Необходимо найти слово, не соответствующее определенному правилу, части речи, смыслу и т. д.

Например:

- горяч, могуч, плач
- революция, циркуль, нация.



Я работаю волшебником

Превратите имена нарицательные в собственные.

Птица орел – город Орел

Цветок роза – девочка Роза

Плодородная земля – планета Земля



Собери загадку

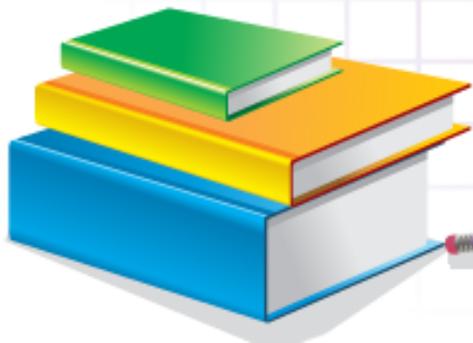
Соберите загадку, отгадайте ее и определите одушевленным или неодушевленным является предмет.

Зашел дом в я зеленый
Нем в недолго и пробыл
Дом оказался этот
Другом в быстро городе



Собери загадку

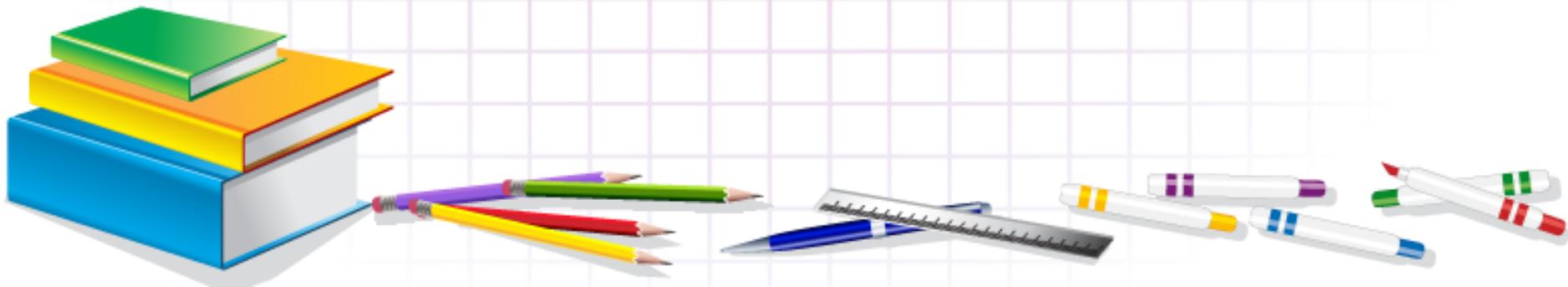
Я зашел в зеленый дом
И недолго пробыл в нем,
Оказался этот дом
Быстро в городе другом.



Кто быстрее?

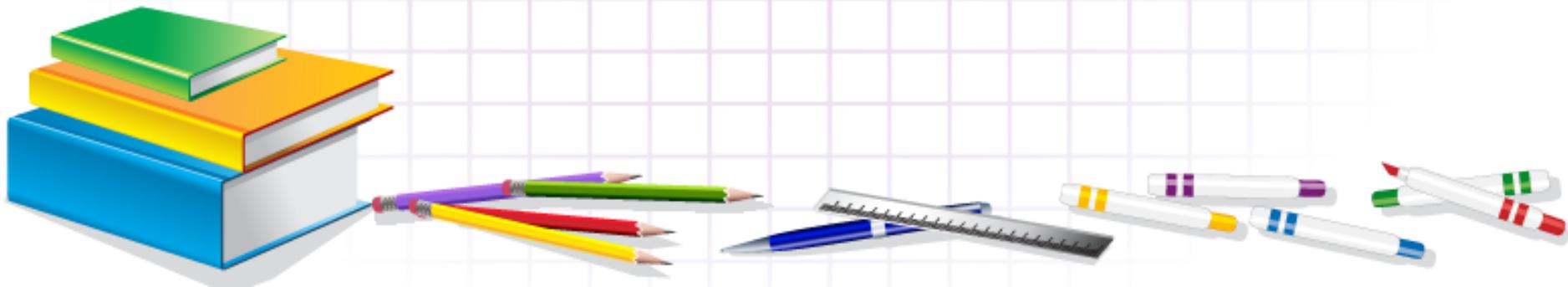
Какой ряд быстрее найдет в приведенных словах звонкие согласные?

Чудеса, кастрюля, ящик, вермишель, картина



Игры в слова

- **Метаграмма** - это игра, в которой одну букву в слове заменяют на другую, и получается новое слово
(бочка-точка, сазан-фазан)
- **Анаграмма** - перестановка букв, посредством которой из одного слова составляется другое.
(ласка-скала, топор-ропот)



«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.»

(В.А. Сухомлинский)





**РАЗВИТИЕ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ У
МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ С ПРИМЕНЕНИЕМ
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

УЧИТЕЛЬ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ КУЗЬМИНА С.А.



Современный мир и образование:

развитие
креативного
мышления



КРЕАТИВНОСТЬ

(от лат. creatio – творить)



- * творческий потенциал личности,
- * способность находить нестандартные решения
- * создавать новые идеи, концепции,
- * произведения искусства.

Цели:

- * способность смело высказывать и отстаивать свои идеи;
- * желание творить, создавать;
- * высокая толерантность;
- * уверенность в успехе;
- * развитие эстетического чувства;
- * развитие познавательных способностей.



Геймификация (игрофикация)



Это образовательный подход, который направлен на мотивацию учащихся путём использования дизайна видеоигр и игровых элементов в учебных средах.

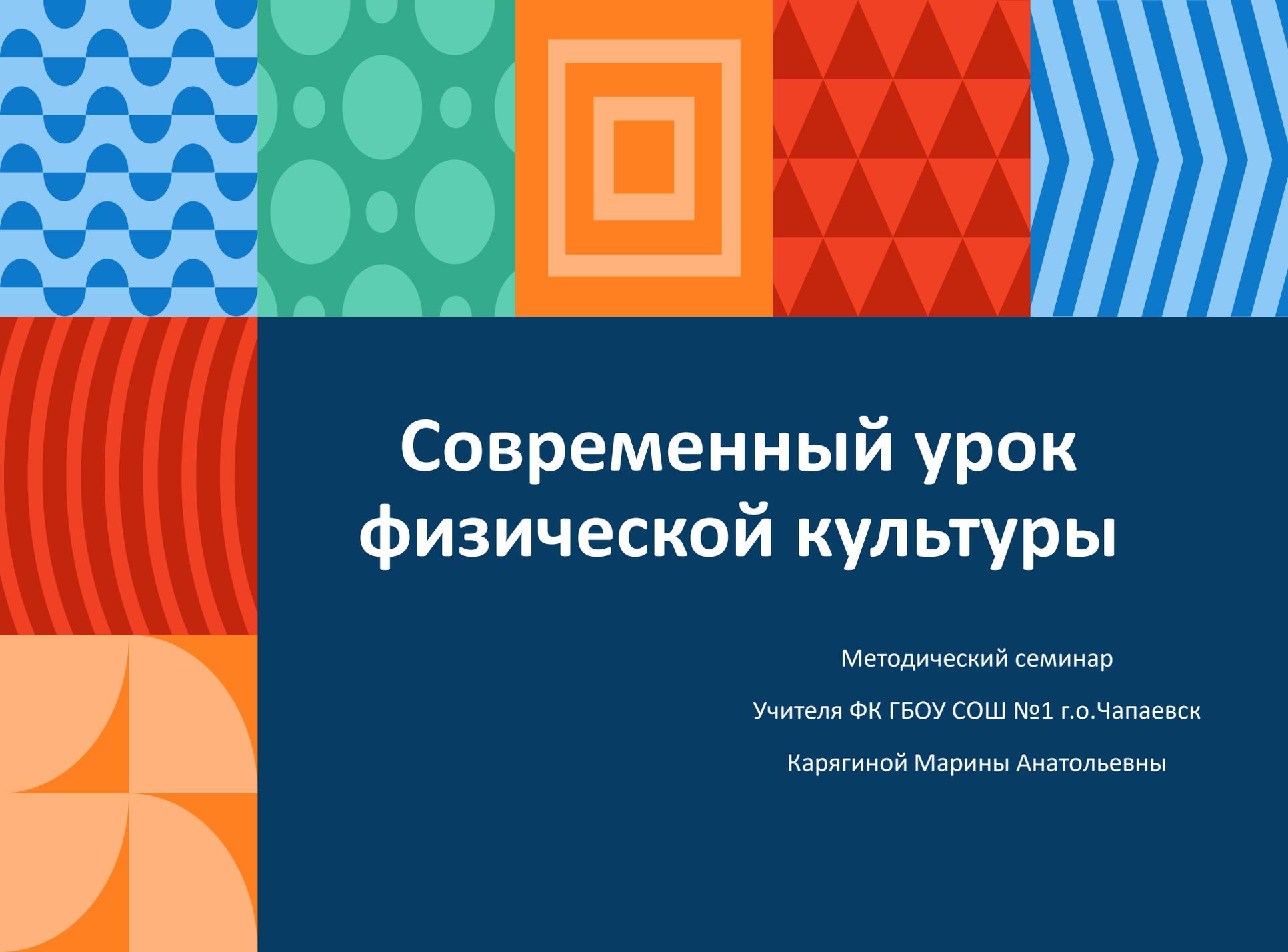
Плюсы геймификации:

- * знания в доступном и интересном формате;
- * индивидуальный подход и развитие коллективного духа;
- * стимулирование к достижению цели;
- * мониторинг успеваемости;
- * повышение мотивации к обучению.



«Не мыслям надобно учить, а мыслить»
(Иммануил Кант)





Современный урок физической культуры

Методический семинар

Учителя ФК ГБОУ СОШ №1 г.о. Чапаевск

Карягиной Марины Анатольевны

Современный выпускник должен уметь:

**Анализировать
свои действия**



**Обладать чувством
ответственности за
судьбу страны, ее
социально-
экономическое
процветание**

**Самостоятельно
принимать
решения,
прогнозируя их
возможные
последствия**

**Отличаться
мобильностью**

**Быть способным к
сотрудничеству**

Результаты обучения по предмету ФК по ФГОС



Структура урока физической культуры: вводно – подготовительная часть

Традиционный урок ФК

Урок ФК на основе системно
– деятельностного подхода

Первоначальная организация занимающихся

Сообщение задач урока

Мотивационный момент

Актуализация знаний

Целеполагание

Подготовка организма к активной мышечной деятельности

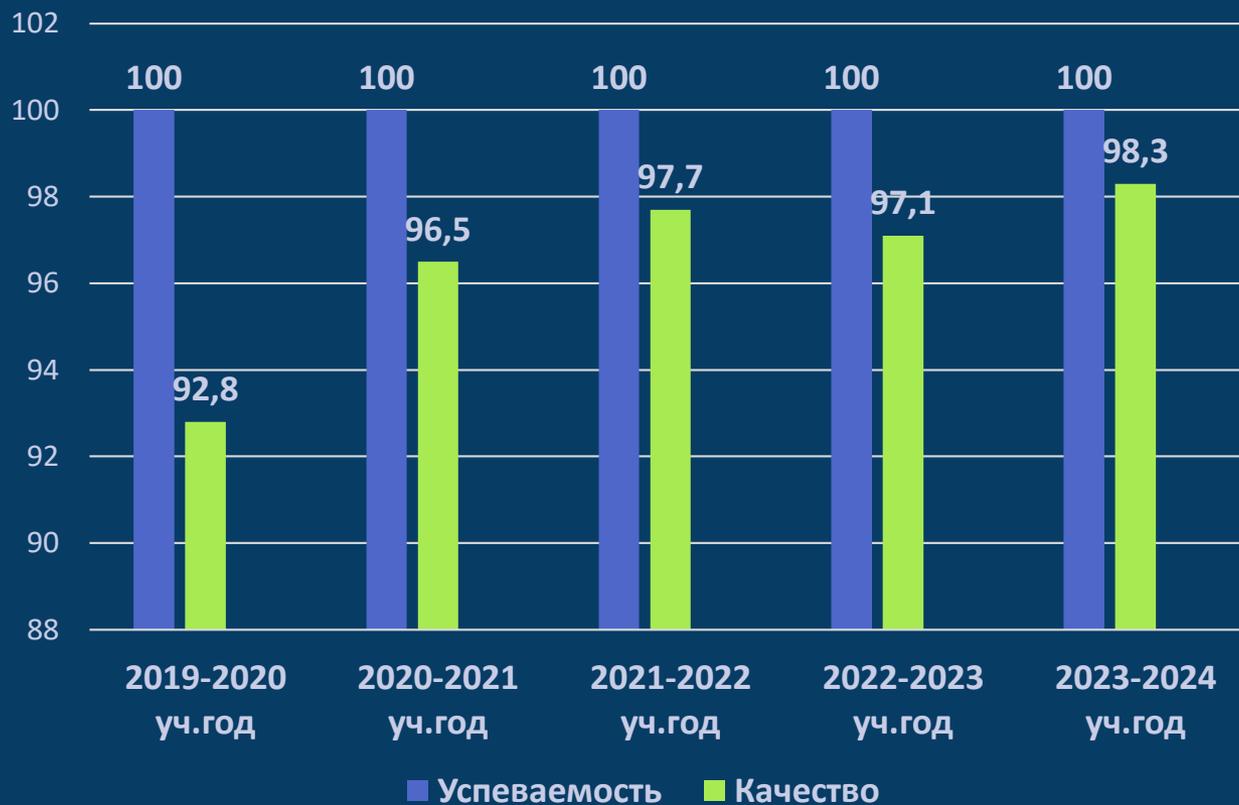
Структура урока физической культуры: основная часть

Традиционный урок ФК	Урок ФК на основе системно – деятельностного подхода
Решение оздоровительных, воспитательных, образовательных задач	
Разучиваются новые двигательные действия, совершенствуются, закрепляются разученные ранее движения	
Практические задачи выполняются под руководством учителя	Групповая, парная, командная работа на уроках
Чаще применяется фронтальный метод организации деятельности	Применение современных образовательных технологий

Структура урока физической культуры: заключительная часть

Традиционный урок ФК	Урок ФК на основе системно – деятельностного подхода
Постепенное снижение нагрузки	
Подведение итогов урока: что выполняли	Диагностика и самодиагностика: обсуждение результатов урока
Выставление учителем отметок	Самооценивание, взаимооценивание
	Рефлексия результатов деятельности, состояния, настроения

Процент успеваемости и качества обучения



ВФСК «Готов к труду и обороне»

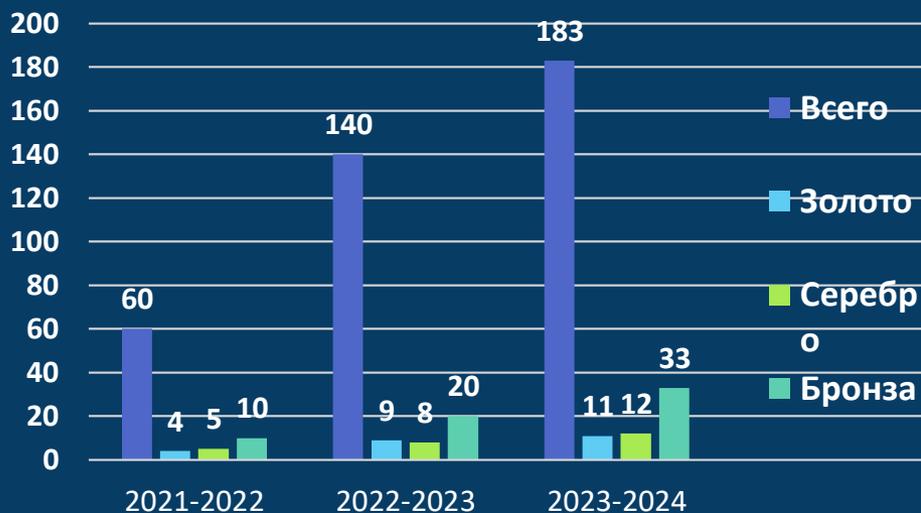
2021-2022 уч.г.



2022-2023 уч.г.



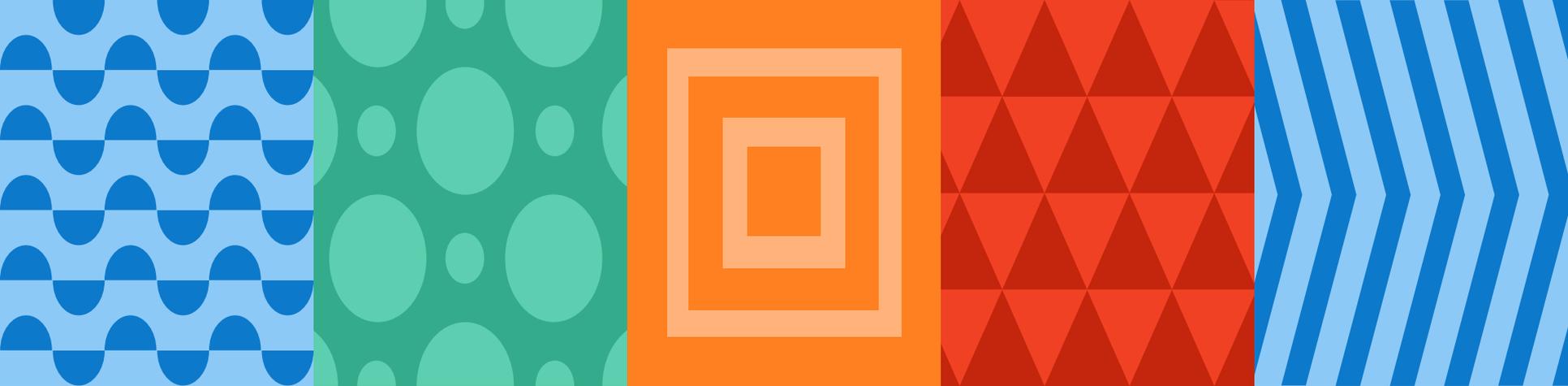
2023-2024 уч.г.



Участие в соревнованиях

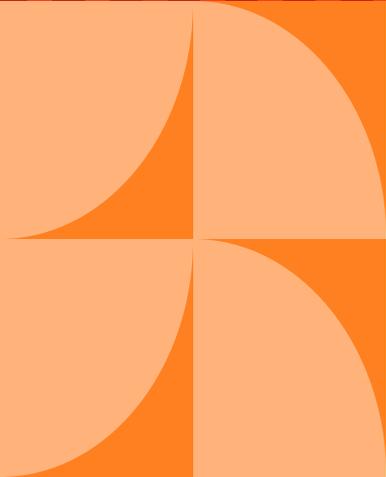
Учебный год	Этап	Возрастная группа	Результат
Областные соревнования по мини – футболу			
2020-2021	Муниципальный	10-11 лет мальчики	1 место
2021-2022	Муниципальный	10-11 лет мальчики	1 место
		10-11 лет девочки	2 место
2022-2023	Муниципальный	10-11 лет мальчики	1 место
2023-2024	Муниципальный	10-11 лет мальчики	3 место
2024-2025	Муниципальный	10-11 лет мальчики	1 место
	Муниципальный	10-11 лет девочки	1 место
	Окружной	10-11 лет мальчики	1 место
	Зональный	10-11 лет мальчики	2 место
Фестиваль «ГТО – спортивная смена!»			
2019-2020	Муниципальный	9-10 лет	2 место
2021-2022			участие
2022-2023			участие
2023-2024			1 место
Фестиваль ГТО «Мы готовы!»			
2023-2024	Муниципальный	10-15 лет	2 место
Тег - регби			
2023-2024	Муниципальный	9-10 лет	1 место
	Зональный	9-10 лет	2 место





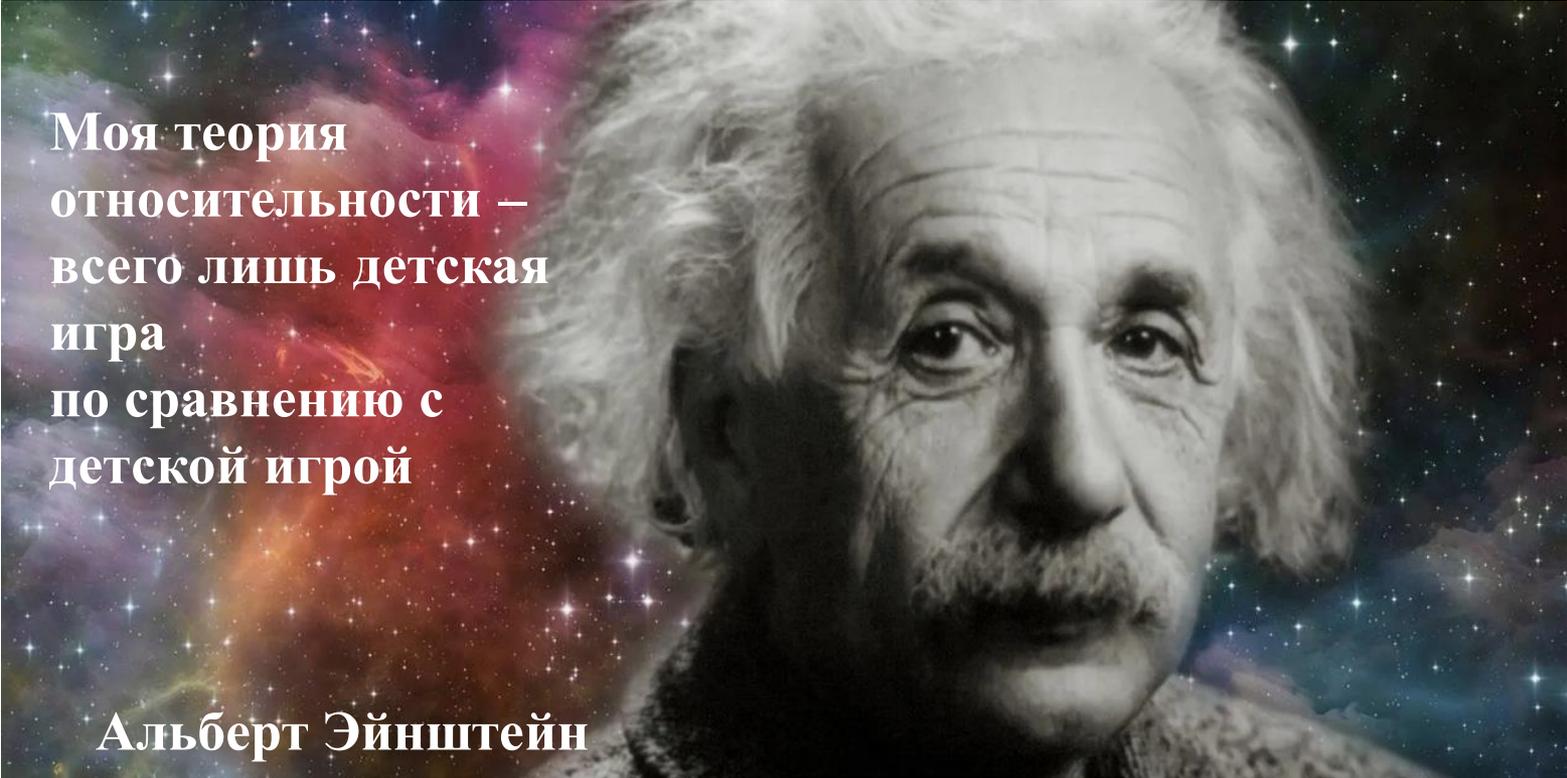
**«Плохой учитель преподносит истину,
хороший - учит ее находить»**

**Фридрих Адольф Вильгельм
Дистервег**





Ионова Вера Викторовна, Романова Альбина Викторовна
учителя начальных классов
ГБОУ СОШ №1 г.о. Чапаевск

A black and white portrait of Albert Einstein with his characteristic wild white hair and mustache. He is looking directly at the camera with a slight smile. The background is a vibrant, colorful nebula or star field with shades of red, orange, and blue, interspersed with numerous bright stars.

Моя теория
относительности —
всего лишь детская
игра
по сравнению с
детской игрой

Альберт Эйнштейн



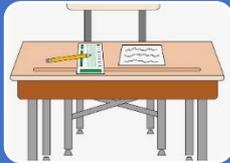
Учимся у наставника



Асташова Павлина Михайловна



Игра «Пересадки»



У каждого ученика на парте карточка с небольшим индивидуальным заданием.



Выполняем задание в тетради в течение 1-2 минут. Тот, кто закончил выполнение, встаёт возле парты с тетрадью и ручкой в руках.



Устанавливаем зрительный контакт с любым из одноклассников, меняемся местами.



Выполняем задание на новом месте



«Использование геймификации для достижения младшими школьниками личностных и метапредметных результатов»



лига Земли лига Солнца лига Созвездия лига Галактики лига Вселенной

Лига Вселенной — это ваша лига

Место	Класс	Учитель	Баллы	Школы вашего региона
1	2 «Б»	Пастухова С. В.	9372	ГБОУ СОШ №2 п. г. т. Безенчук муниципального р-на Безенчукский
2	2 «А»	Быкова О. А.	7464	ГБОУ Самарской области СОШ №3 г. Сызрани городского округа Сызрань...
3	2 «Б»	Ионова В. В.	6593	ГБОУ Самарской области СОШ №1...

[Выдать задание](#)



Выполните эти три задания для учителя до 10 марта и получите еще 200 баллов в Активном Учителе **+200**

- +10**
Еще 13 дней
Зайдите на Учи.ру четырежды в разные дни
1 из 4 выполнено
- +100**
Еще 13 дней
За 20 решенных учениками карточек
10 из 20 выполнено
[Отправить задание](#)
- +100**
Еще 13 дней
За выдачу домашнего задания в мобильном приложении
0 из 1 выполнено
[Скачать приложение](#)



«Использование геймификации для достижения младшими школьниками личностных и метапредметных результатов»



ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ФГОС НОО	
ЛИЧНОСТНЫЕ	МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ
<p>Самоопределение: внутренняя позиция школьника; самоидентификация; самоуважение и самооценка</p>	<p>Познавательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ работа с информацией; ▪ работа с учебными моделями; ▪ использование знаково-символических средств, общих схем решения; ▪ выполнение логических операций сравнения, анализа, обобщения, классификации, установления аналогий, подведения под понятие ▪ определение границ собственного знания и незнания
<p>Смыслообразование: мотивация (учебная, социальная)</p>	
<p>Ценностная и морально-этическая ориентация: ориентация на выполнение морально-нравственных норм; способность к решению моральных проблем; оценка своих поступков</p>	<p>Регулятивные: (управление своей деятельностью) принятие цели, планирование, контроль и коррекция; оценка</p>
	<p>Коммуникативные: речевая деятельность; навыки сотрудничества</p>



А вы знали, что...

А вы знали, что Учи.ру изначально была только математической платформой? А наш главный герой Гриша назван не случайно, а в честь выдающегося математика Григория Яковлевича Перельмана. Именно он доказал гипотезу Пуанкаре.



Выдать задание

Перейти на главную

«Учи.ру» Игры для детей и учителей

Назад Uchi.RU

Чаты

2 Б КЛАСС

2 Б класс

на свое усмотрение.

2 февраля

16:59

Ребята! Мы вышли на финишную прямую марафона. Он продлится до 5 февраля, а нас потеснили с первого места второклассники из Сызрани. Разрыв между нами около 1000 баллов. Это немало, но если постараться всем вместе, можно добиться победы!

Лев Неткачев 18:07

Я буду стараться

48 561 use! Вера И. 2 Б

Баллы за подготовку

Смотреть правила >

100

Вс Пн Вт Ср Чт Пт Сб

Найти

Разместить

11 января

9:17

Точно, Лиза! Я рада, что вам помогаю не только заданиями, но и заработанными в моей игре баллами. Сегодня мой приз - 50 яиц в копилку каждого ученика, ловите!

Михаил Тома

11:36

Мы точно также как и в том марафоне везде Займём 1 место 😊

13 января



**Разнообразии,
неожиданности,
бонусы...**

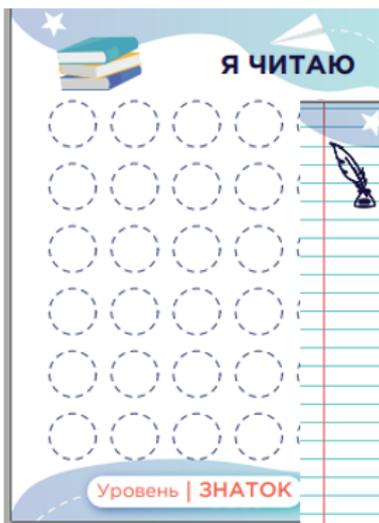


«Хвалилки, скрепочки, портфели достижений...»

Габитова Алина	
Пужова Милана	
Дзмина Валерия	
Ечевская Мария	
Залывакин Максим	
Бучихина Маргарита	
Казарян Карен	
Кирсанова Анастасия	
Краснов Захар	
Куртаев Дмитрий	
Лепинский Артём	
Лукина Полина	
Далецкова Виктория	
Максимин Роман	
Морозов Максим	
Прокурова Валерия	



Фиксация прогресса в «Портфеле достижений»



Я ЧИТАЮ

Уровень | ЗНАТОК

This card features a grid of 20 dashed circles for tracking progress. The header includes an icon of books and the text 'Я ЧИТАЮ'. The footer shows the level 'Уровень | ЗНАТОК'.



Пишу красиво

Уровень | каллиграф

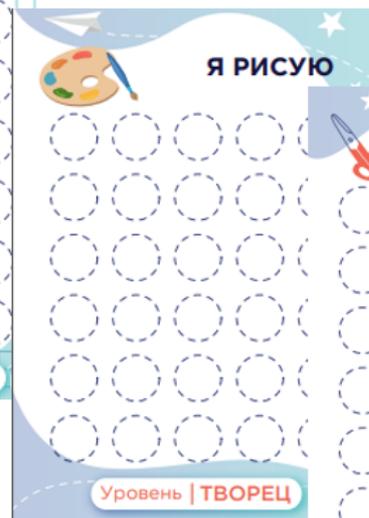
This card features a grid of 20 dashed circles. The header includes an icon of a quill pen and the text 'Пишу красиво'. The footer shows the level 'Уровень | каллиграф'.



ЗНАЮ ФИГУРЫ
И ВЕЛИЧИНЫ

Уровень | ПРОФЕССИОНАЛ

This card features a grid of 20 dashed circles. The header includes icons of geometric shapes (circle, square, triangle) and the text 'ЗНАЮ ФИГУРЫ И ВЕЛИЧИНЫ'. The footer shows the level 'Уровень | ПРОФЕССИОНАЛ'.



Я РИСУЮ

Уровень | ТВОРЕЦ

This card features a grid of 20 dashed circles. The header includes an icon of a paint palette and the text 'Я РИСУЮ'. The footer shows the level 'Уровень | ТВОРЕЦ'.



КЛЕЮ, ЛЕПЛЮ,
ВЫРЕЗАЮ

Уровень | УМЕЛЕЦ

This card features a grid of 20 dashed circles. The header includes icons of scissors and glue and the text 'КЛЕЮ, ЛЕПЛЮ, ВЫРЕЗАЮ'. The footer shows the level 'Уровень | УМЕЛЕЦ'.



Я ЗНАТОК
МИРА ВОКРУГ

Уровень | ЭРУДИТ

This card features a grid of 20 dashed circles. The header includes icons of a globe, sun, and rainbow and the text 'Я ЗНАТОК МИРА ВОКРУГ'. The footer shows the level 'Уровень | ЭРУДИТ'.

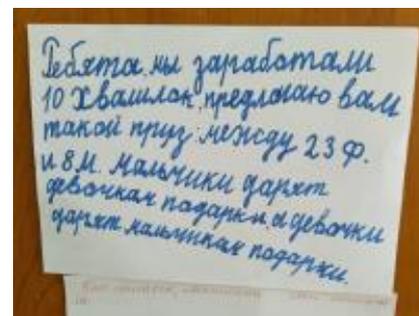
«Хвалилки, скрепочки, портфели достижений...»



10
ИНДИВИДУАЛЬНЫХ
«ХВАЛИЛОК»



10
«ХВАЛИЛОК» ДЛЯ КЛАССА



Интерактивное упражнение «Диктант на дружбу»

**ДИКТАНТ
НА ДРУЖБУ**



clideo.com

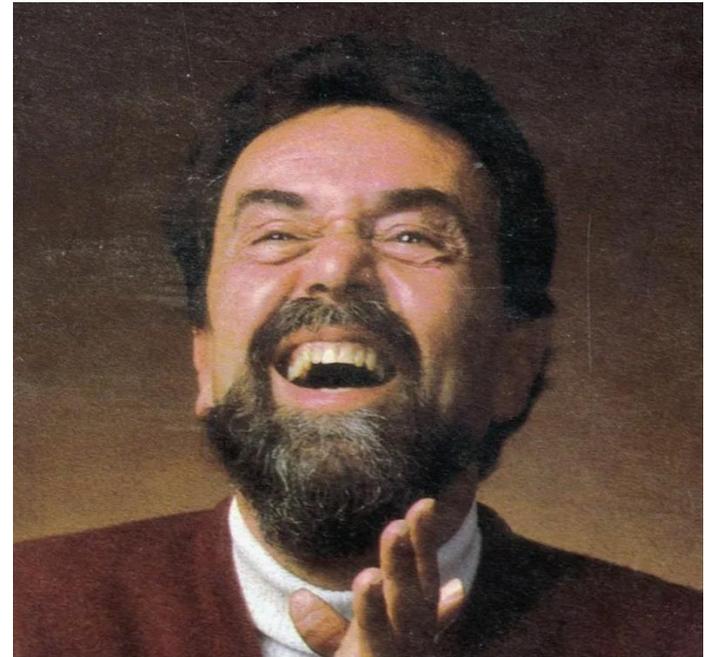
«Режиссура» нескучных уроков



Вячеслав
Михайлович
Букатов



**Как это не парадоксально,
но многие педагоги и родители
по-прежнему различают время для
обучения и время для игры,
не видя живую связь между ними.**



Лео Ф. Баскаглия
Американский писатель,
преподаватель,
оратор-мотиватор.