



**Пояснительная записка  
к интерактивному образовательному ресурсу  
«Литературная игра по сказке П.П.Ершова «Конек-Горбунок»»**

1. **Информация об авторе разработки:** Волкова Елена Михайловна, педагог-библиотекарь МБОУ СОШ №3 пос.Эльбан Амурского муниципального района Хабаровского края
2. **Учебный предмет:** литература
3. **Тема итоговой работы:** внеклассное чтение
4. **Целевая аудитория:** учащиеся начальных классов
5. **Цель:** расширение кругозора учащихся через приобщение к внеклассному чтению
6. **Задачи интерактивного ресурса:**
  - 6.1. познакомить учащихся со сказкой П.П.Ершова (блок 1 «Знакомство со сказкой»);
  - 6.2. закрепить изученное через разгадывание кроссворда (блок 2 «Кроссворд») и проведение интерактивной игры (блоки 3 и 4);
  - 6.3. развивать коммуникативные навыки учащихся, а также командный дух через проведение игры в соревновательной форме;
  - 6.4. воспитывать у учащихся любовь к чтению художественной литературы.
7. **Структура ресурса**

**Блок 1** – «Знакомство со сказкой» - содержит иллюстрации из произведения в 3-х частях

**Блок 2** – «Кроссворд» - в кроссворде предложены вопросы по сказке, ответы в который вводятся с помощью клавиатуры, а также предусмотрены подсказки на каждый вопрос

**Блок 3** – Интерактивная игра состоит из 4-х туров: «Разминка», «Сказочный словарь», «Составь портреты героев сказки» и «Угадай, кто сказал?»

**Блок 4** – Супер-игра для победителя включает в себя 4 вопроса
8. **Ответы к заданиям.**

**Блок 2. Кроссворд**

1. Бог. 2. Базар. 3. Весть. 4. Избу. 5. Гривы. 6. Время. 7. Глаза. 8. Донос. 9. Дудки. 10. Дурня. В выделенных клетках – БАСУРМАНИН

**Блок 3. Интерактивная игра**

**1 тур «Разминка»:** 1. Приключения Ивана вызваны **поймкой кобылицы**. 2. Конёк-Горбунок выступает в сказке в роли **главного героя**. 3. Основным противником Ивана в сказке является **спальник**. 4. Образ Конька-Горбунка **придуман самим автором**. 5. Иван в сказке **простодушный и честный человек, в конце сказки награждён умом и красотой**. 6. Кого поймал Иван во время своего караула? **Кобылицу**.

**2 тур «Сказочный словарь»:**

Сенник – навес для хранения сена.

Вершок – старинная мера длины, равная 44 см.

Аршинными – длиной в аршин, т.е. 71 см.

Чёрная бабка – игральная кость, бита.

Два-пять – старинная форма числа десять.

Городничий – начальник города.

Седмица – неделя.

Соглядать – обнаруживать.

**3 тур «Составь портреты героев сказки»**

Образы героев ребята могут описать в свободной форме.

**4 тур «Угадай, кто сказал?»**

1. Ну, Иван, - ему сказала -

Коль сумел ты усидеть,

Так тебе мной и владеть. **(Кобылица)**

2. Я с повинной головою,

Царь, явился пред тобою,

Не веди меня казнить,

Прикажи мне говорить. **(Спальник)**

3. Будьте милостивы, братцы,

Дайте чуточку подраться. **(Ёрш-гуляка)**

4. Всю я ноченьку не спал;

На моё ж притом несчастье

Было страшное ненастье!

Дождь вот так ливмя и лил... **(Данило)**

5. Коль себя не пожалеешь,

Ты опять помолодеешь. **(Царь-девица)**

6. Но, сказать тебе по дружбе,

Это – службишка, не служба. **(Конек-Горбунок)**

**Блок 4. Супер-игра для победителя.**

1. Сколько сказок написал П.П. Ершов? **(одну)**

2. Какой срок царь дал Ивану, чтобы он добыл жар-птицу? **(3 недели)**

3. Какое второе задание дал царь Ивану? **(достать Царь-девицу)**

4. Какое чудо увидел Иван в море – окияне при выполнении третьего задания? (**Чудо-юдо рыбу-кит**)
5. Что произошло с Иваном, а что с царём после купания в котлах? (**Иван стал пригожим молодцем, а царь сварился**)

## 9. Техническое и программное обеспечение

Для корректной работы с презентацией необходимо использовать Microsoft Office PowerPoint 2010, после распаковки архива для отображения текста с оригинальными шрифтами, необходимо установить вложенные в архив файлы шрифтов. Для этого необходимо дважды кликнуть по значку файла и выбрать «установить» или просто перенести файлы шрифтов по следующему адресу: Пуск – Панель управления – Управление и персонализация – Шрифты.

## 10. Информационные источники:

- 1) интернет-ресурсы







№ слайда	Ссылки
1	<u>Оформление титульного слайда</u>
2	<u>Оформление слайда, Музыка (СН.Puni Конек-gorbunok arfa), Обложка, Рисунки и текст сказки</u>
3	<u>Изображение Конька-Горбунка, Оформление</u>
4	<u>Оформление слайда, П.П.Ершов</u>
5	<u>Обложка, Шаблон страниц, Спиральная пружина, Рисунки и текст сказки</u>
6	<u>Изображение Конька-Горбунка, Видеокамера, Кинолента, Рисунки и текст сказки</u>
7	<u>Скачущая лошадь, Занавес, Рука, Рисунки и текст сказки</u>
8	<u>Изображение Конька-Горбунка, Оформление</u>
9-18	<u>Фон, Восклицательный знак, Часы</u>
19	<u>Изображение Конька-Горбунка, Оформление</u>
20	<u>Оформление слайда</u>
21	<u>П.П.Ершов, Изображение Конька-Горбунка</u>
22-27	<u>Оформление слайдов, П.П.Ершов, Изображение Конька-Горбунка, Вопросы викторины</u>
28	<u>Лошадка 1</u>
29	<u>Лошадка 2</u>
30	<u>Оформление слайда</u>
31	<u>Царь-девица, Рыба-кит, Чудо-кони, Рука</u>
32	<u>Оформление слайда</u>
33	<u>Оформление слайда, П.П.Ершов, Иван и Конек-Горбунок</u>
34	<u>Оформление слайда, П.П.Ершов, Спальник</u>
35	<u>Оформление слайда, П.П.Ершов, Ёрш-гуляка</u>
36	<u>Оформление слайда, П.П.Ершов, Братья Ивана</u>
37	<u>Оформление слайда, П.П.Ершов, Царь-девица 2</u>

38	<u>Оформление слайда, П.П.Ершов, Конек-Горбунок</u>
39	<u>Изображение Конька-Горбунка, Оформление</u>
40	<u>Оформление слайда, Лошадка 1, Лошадка 2</u>
41	<u>Вопросы викторины, Жар-птица</u>
42	<u>Царь-девица 2</u>
43	<u>Рыба-кит, Конек-Горбунок, Ёрш-гуляка</u>
44	<u>Эпилог, Лупа</u>
45	<u>Смайлики, Салют 1, Салют 2</u>
46-47	<u>Фон, Оформление</u>

2) литература.

1. Ершов, Петр Павлович, Конек-горбунок: Сказка: Для ст. дошк. и мл. шк. возраста / Петр Ершов; Художник А. Власова. - М.: Бамбук, 1998. - 100 с.: ил.; 29 см. - (Теремок сказок). ISBN 5-8203-0002-5

### 13. Условные обозначения, управляющие кнопки

Блок	Содержание слайда	Управляющие кнопки	номер слайда
Знакомство со сказкой	Меню игры, содержащее гиперссылки в объекте SmartArt	при нажатии на текст осуществляется переход к соответствующему разделу игры,  управляющая кнопка «Вперед» установлена на переход к следующему слайду	2
	Автор сказки	на слайде установлена музыка, которая проигрывается автоматически без остановки до конца раздела «Знакомство со сказкой»,  управляющая кнопка «Вперед» установлена на переход к следующему слайду	4
	Технологический приём «Листание» и триггеры	при нажатии на страницу книги осуществляется переход на следующую страницу книги,  управляющая кнопка «Вперед» установлена на переход к следующему слайду	5
	Технологический приём «Лента» и триггеры	 нажатие на кинопроектор осуществляет переход к  следующему изображению, управляющая кнопка «Вперед» установлена на переход к следующему слайду	6
	Технологический приём «Динамичный фон», «Шторка» и «Рисование»	 управляющая кнопка «Вперед» установлена на переход к следующему слайду	7

Кроссворд	Триггеры	клавиатура для ввода ответов на вопросы кроссворда,  восклицательный знак показывает подсказку,  управляющая кнопка «Вперед» для перехода к следующему вопросу	<b>9-18</b>
	<b>1 тур игры</b> , содержащий гиперссылки в объекте SmartArt	гиперссылки установлены на цифры вопросов,  кнопка «Правила игры» осуществляет переход на слайд с правилами игры,  управляющая кнопка – переход к следующему туру	<b>20</b>
Интерактивная игра	Гиперссылка	 кнопка «Играть» осуществляет запуск игры	<b>21</b>
	Вопросы тура. Гиперссылки на вариантах ответов, триггер на изображении писателя	при нажатии выбранного ответа осуществляется переход на слайды «Верно» и «Подумай!»,  триггер на изображении писателя открывает подсказку, на изображение Конька-Горбунка установлен переход к выбору вопросов 1 тура игры 	<b>22-27</b>
	Гиперссылки	управляющая кнопка на слайде «Верно» настроена на слайд 20,  кнопка «Назад» на слайде «Подумай!» открывает последний показанный слайд	<b>28-29</b>
	<b>2 тур игры</b> . Триггеры на слова	при нажатии на каждое слово открывается определение,  управляющая кнопка настроена на переход к следующему туру	<b>30</b>
	<b>3 тур игры</b> . Триггеры на слова	при нажатии на слова открываются изображения с героями сказки,  управляющая кнопка настроена на переход к следующему туру	<b>31</b>
	<b>4 тур игры</b> , содержащий гиперссылки в объекте SmartArt	гиперссылки установлены на цифры вопросов,  управляющая кнопка – переход к следующему туру	<b>32</b>

	Вопросы 4 тура. Триггеры и гиперссылка для перехода к меню 4 тура	 	при нажатии на изображение писателя открывается подсказка-изображение, на изображение Конька-Горбунка установлен переход к выбору вопросов 1 тура игры	<b>33-38</b>
<b>Супер-игра для победителя</b>	Вопрос с вариантами ответа. Триггеры		при нажатии на ответ открывается анимация верного или неверного ответа,  управляющая кнопка осуществляет переход к следующему вопросу (слайду)	<b>40</b>
	Вопросы с вариантами ответа. Триггеры		при нажатии на ответ срабатывает анимация изображения: при верном ответе изображение увеличивается, при неверном ответе качается из стороны в сторону,  управляющая кнопка осуществляет переход к следующему вопросу (слайду)	<b>41-43</b>
	Вопрос с подсказками и открытым ответом. Триггеры и гиперссылки		при нажатии на текст появляется ответ, на изображении лупы установлено увеличение изображения «Эпилог сказки»,   управляющая кнопка «Назад» возвращает презентацию к содержанию «Слайд 2»,  кнопка «Вперед» переход к следующему слайду «Поздравляем!»	<b>44</b>
<b>Информационные источники</b>	Перечень информационных ресурсов, использованных в презентации		 управляющая кнопка «Назад» возвращает презентацию к содержанию «Слайд 2»,  кнопка «Завершить показ» закрывает демонстрацию презентации	<b>46-47</b>

Работа выполнена в рамках сетевого проекта  
«ВекТОР» МБОУ ИМЦ г. Амуурска»