**Всероссийский конкурс для педагогов**

**«Презентация к уроку».**

**Презентация «Путешествие по вселенной»**

Рузакова Маргарита Вячеславовна

Учитель биологии и географии

МБОУ «СОШ № 7» г.Когалыма

serimiil@mail.ru

### Описание мультимедийных компонентов проекта

|  |  |
| --- | --- |
| Автор проекта (ФИО) | Рузакова Маргарита Вячеславовна |
| Должность (с указанием преподаваемого предмета) | Учитель биологии и географии |
| Образовательное учреждение | МБОУ «СОШ № 9» |
| Название проекта | Путешествие по Вселенной |
| Форма (презентация, тест и т.п.) | Презентация |
| Название учебного пособия и образовательной программы с указанием авторов, к которому относится ресурс | Программа по природоведению «Природоведение» 5 класс, опубликована в сборнике программ для общеобразовательных учреждений. М.: Дрофа, 2008 г. Автор Плешаков А.А., Сонин Н.И.. Учебник: Природоведение 5 класс, М.:Дрофа, 2010  |
| Название темы или раздела учебного курса | Вселенная  |
| Вид ресурса(презентация, видео, текстовый документ, электронная таблица и другие) | Презентация  |
| Цели, задачи дидактического материала | Использование компьютерной презентации с целью максимально эффективного изучения нового материала, проверки и актуализации знаний школьников, создание зрительных образов и развитие интереса к предмету. |
| Содержание дидактического материала  | **Слайд 1**- Музыкальное сопровождение идет на протяжении все презентации и регулируется учителем по необходимости. На слайде две управляющие кнопки, выбирая которые происходит знакомство с правилами и переход к игровому полю.**Слайд 2**- Правила игры. Возвращаемся на основной слайд через кнопочку в крайнем правом углу. **Слайд 3**- На экране «игровое поле». 3 темы игры с ячейками соответствующими № вопроса, сложности и количества баллов за ответ. Кликнув курсором на цифре, презентация автоматически переходит на нужный слайд в презентации. Так же в правом нижнем углу слайда находится управляющая кнопка «» которая перенесет на последний слайд презентации (итог игры) «Поздравляем!».**Слайд 4** -**33** Вопросы и ответ игры-путешествия. На слайдах с вопросами находится таймер на 10,15 и 20 секунд, в зависимости от сложности вопроса. Включается таймер по щелчку последней цифры таймера. После окончания времени участники команды должны дать ответ. Управляющая кнопка «» открывает слайд с правильным ответом, на котором находится управляющая кнопка «», которая открывает вновь «игровое поле» и игра продолжается. **Слайд 34 -** (итог игры) «Поздравляем!». |
| Используемые источники информации (литература, Интернет, ЦОР и др.) | Список используемых источников 1. Учебник ПРИРОДОВЕДЕНИЯ 5 класс автор А.А. Плешаков, Н.И. Сонин ; издательство Дрофа /2011год 2. [Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия версия 2007](http://animals.crazys.info/) 1. Энциклопедия для детей "Аванта+" География
2. Энциклопедия для детей "Аванта+" Астрономия
3. http://images.yandex.ru/yandsearch?text=%D0%92%D1%81%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%B0%D1%8F&rpt=image
4. http://images.google.ru/images?q=%D0%92%D1%81%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%B0%D1%8F&biw=991&bih=582&sei=7PUYT9X0HIWfOpKxya8L
 |
| Возможности использования дидактического материала:- педагогом на уроке (указать этапы урока);- учащимися | Возможности использования дидактического материала:- педагогом на обобщающем уроке;- педагогом, как внеклассное мероприятие;- учащимися (обобщение и закрепление изученного материала) |
| Подробное объяснение места медиа-, мультимедиа компонента в структуре и содержании урока и пояснения по методике их использования в образовательном процессе. | Мультимедийная презентация используется на всем протяжении урока, в качестве основного наглядного пособия Презентация включает в себя учебные вопросы, понятия, правильные ответы и иллюстрации. Их использование направлено на формирование системы знаний и умений по теме, актуализацию имеющихся у школьников знаний, необходимых для успешного освоения учебного материала урока.Содержание слайдов способствует созданию на уроке комплекса учебных задач. |