

«Дорога строк»:

комплекс онлайн-игр для дистанционной диагностики качества усвоения знаний по курсу русской литературы в 7 классе

Руководитель группы: Гущина Юлия Александровна

Участники: Гильмутдинова Эльвира Дмитриевна,

Курбатова Марина Николаевна,


Флёрова Юлия Юрьевна

Подб-2207-64-00

Проблема –

Нехватка Интернет-ресурсов для оценивания качества усвоения знаний по русской литературе 7 класса в условиях дистанционного взаимодействия





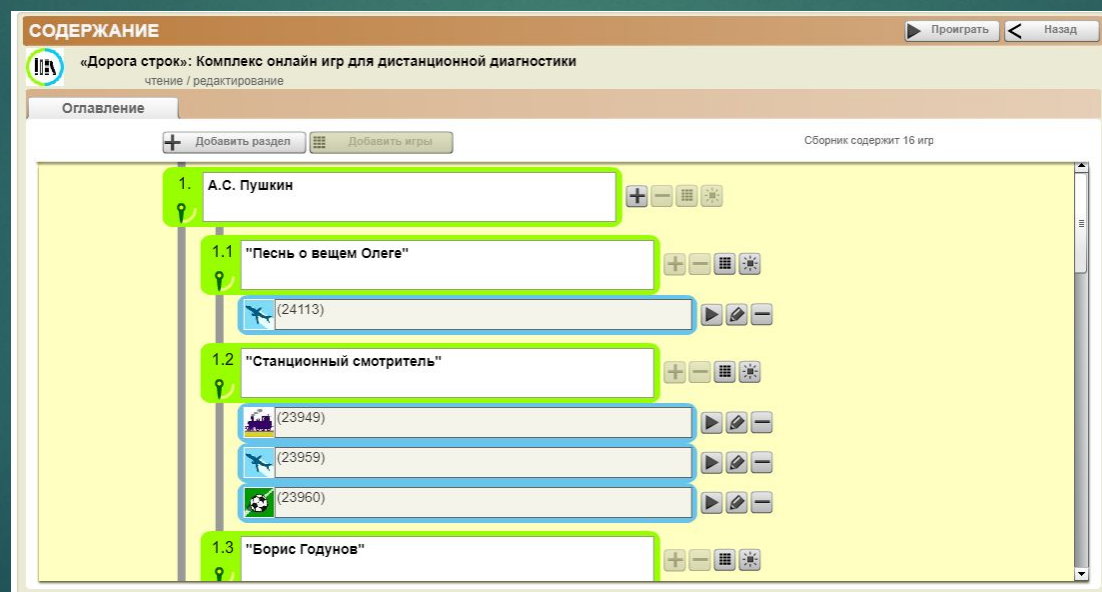
Цель проекта – Создание комплекса онлайн-игр, которые могут быть использованы учителями в качестве диагностики уровня усвоения знаний по курсу русской литературы в 7 классе

Задачи проекта:

- ▶ выбрать темы, которые лягут в основу игр;
- ▶ выбрать платформу для создания онлайн игр и освоить инструменты для создания игр;
- ▶ создать сценарий игры и задания для неё;
- ▶ апробировать комплекс игр

Ожидаемый образовательный результат по использованию продуктов проектной деятельности:

- ▶ повысить качество усвоения материала учениками и интерес к нему;
- ▶ облегчить работу учителя



Подробное описание продукта проектной деятельности по разработке образовательных ресурсов

Собрание онлайн-игр по литературе представляет собой сборник произведений русской литературы для седьмых классов.

В курс включены произведения писателей и поэтов:

□ А.С.Пушкина,

□ Н.В.Гоголя,

□ М.Ю.Лермонтова,

а также древнерусской литературы



Что такое Umaigra?

- ▶ Это интерактивный объект электронного обучения, который представляет дидактический материал для учеников через игровой сценарий, заданный прототипом.
- ▶ Дидактическое содержание игры организовано в виде одного или более уровней практических упражнений различного типа.

Umaigra class

Курбатова Марина | Аккаунт | Русский | Помощь | Выйти

Главная >>

CLASS | Срок действия: 16 октября 2020 - 15 октября 2021

РАУНДЫ

Название	Начало - Конец	Число недель	Всего заданий	Начатые задания
А.С. Пушкин "Полтава"	16 ноября - 21 декабря	5	4	4
А.С. Пушкин "Теснь о вещем Олеге"	12 октября - 16 ноября	5	3	1

УЧЕНИКИ

- Новый ученик
- Список учеников

РЕДАКТОР ИГР

- Создать игру
- Создать сборник игр
- Игры
- Прототипы
- Файлы
- Профиль

ЗАДАНИЯ

- Создать задание
- Список заданий

МОНИТОРИНГ

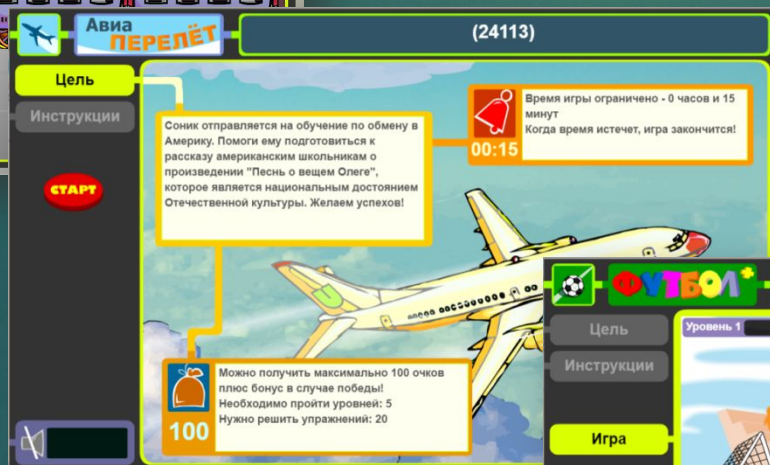
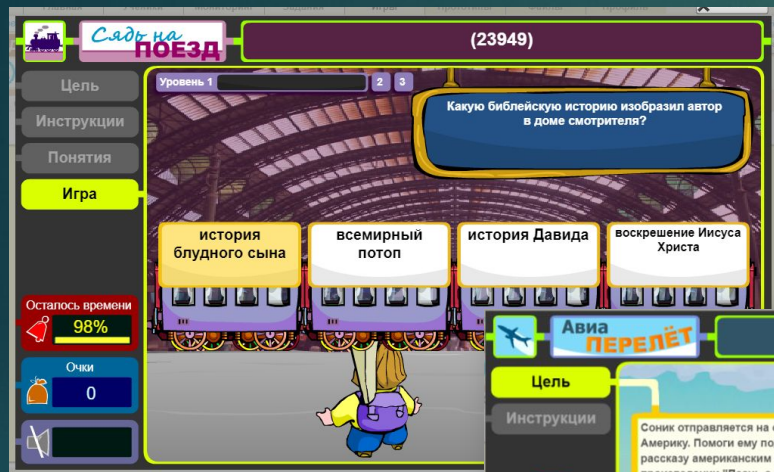
- Результаты учеников
- Результаты по заданиям

ПЛЕЙЕР

- Ученики онлайн
- Запустить UI-плеер

Активация Windows

Дизайн курса



Каждому типу игры соответствует своё оформление и стиль. В каждой игре есть уровни сложности, которые определяются видами заданий

Легенда

Для создания игры нами был придуман главный герой – Соник, который на протяжении всего путешествия помогает ребятам решать задания. В каждой игре прописана легенда: для чего и зачем нужно пройти задания. Перед каждый уровнем прописываются правила игры.

Воршилка Ком Стихотворение "Молитва" (24067)

Цель

Наглый кот Тишка ворует у нашего героя – Соника – все знания, связанные с творчеством М.Ю. Лермонтова. Сначала он бежит с интеллектуальной кухни: пока Соник учил там стихотворения, они начали ассоциироваться у него с едой (вот такой весёлый способ заучивания). Затем Тишку придется преследовать на самолете и поезде. Догонишь ли ты его?

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

50

Можно получить максимально 100 очков плюс бонус в случае победы!
Необходимо пройти уровней: 3
Нужно решить упражнений: 9

100

СТАРТ

Сад на Поезд (23949)

Уровень 1 2 3

Цель

Уровень №1

Для того чтобы перейти на следующий уровень, нужно правильно ответить на вопросы по произведению А.С.Пушкина «Станционный смотритель». Желаем удачи!

СТАРТ

Осталось времени 0%

Очки 0

ФУТБОЛ (24154)

Цель

Путешествия Соника продолжается! В этот раз он решил посетить Францию, чтобы рассказать об истории России другим ребятам. А поможет ему в этом произведение А.С. Пушкина - "Полтава". Помоги Сонiku вспомнить все детали и подготовиться к рассказу. Желаем удачи!

Время игры ограничено - 0 часов и 5 минут
Когда время истечет, игра закончится!

00:05

Можно получить максимально 100 очков плюс бонус в случае победы!
Необходимо пройти уровней: 1
Нужно решить упражнений: 1

100

СТАРТ

Вывод



Образовательный проект «Дорога строк»: Комплекс онлайн-игр для дистанционной диагностики качества усвоения знаний по курсу русской литературы в 7 классе» позволяет учителю литературы выстраивать как образовательную траекторию всего класса, так и индивидуальную образовательную траекторию ученика.