
Учим азбуку с Shidonni

План занятия и дополнительные материалы:

Название: Учим азбуку

Развивает: Языковые навыки, фонетику, творчество, навыки рисования, компьютерную грамотность.

Подходит для: Учеников 1-2 классов

Задачи:

Ученикам предоставляется возможность изучать буквы, слоги и звуки в процессе увлекательной игры с их анимированными изображениями.

Задание для учеников:

Создать "мир одной буквы", в котором присутствуют только те вещи, названия которых начинаются с выбранной учеником буквы.

Написать все буквы алфавита и совместить их с предметами, названия которых начинаются на соответствующую букву.

Рассортировать предметы, нарисованные учеником и его одноклассниками, по первым буквам их названий.

Материалы:

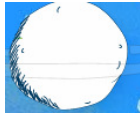
- Соответствующая страница рабочей тетради ученика.

Задачи / действия учителя

- Дайте ученикам задание создать "мир одной буквы" (20 минут)
- Дайте ученикам задание нарисовать все буквы алфавита (15 минут)
- Дайте ученикам задание отправить свои рисунки друг другу и рассортировать их по первым буквам их названий (10 минут).

Создаем мир одной буквы

1. Выберите одну букву алфавита. Ваше задание: нарисовать несколько предметов, названия которых начинаются на эту букву!
2. Войдите на новую пустую планету в игре Shidonni.



3. Нажмите кнопку "Нарисовать фон" и напишите выбранную вами букву вверху страницы.



4. Нажмите кнопку "Нарисовать животное" и нарисуйте животных, названия которых начинаются с выбранной буквы.



5. Нарисуйте мир, содержащий только те предметы, названия которых начинаются с выбранной буквы.
6. Нажмите на кнопку "Нарисовать еду" и нарисуйте съедобные предметы, названия которых начинаются с выбранной буквы.



- ✓ Учителю: если останется свободное время, предложите детям повторить задание, нарисовав другие миры для других букв.
- ✓ Вы также можете предложить детям выбрать 3 буквы вместо одной, чтобы упростить задание.

Создайте мир азбуки

1. Войдите на новую пустую планету в игре Shidonni.
2. Напишите все буквы алфавита таким образом, чтобы они были похожи на "животных". Используйте разные цвета и декоративные элементы.
3. Посмотрите на то, как ваши буквы оживают и начинают двигаться по экрану... Не формируют ли они каких-нибудь слов? Играйте со своими буквами! Если на экране слишком много букв, вы можете отправить некоторые из них спать, перетащив их в пустые кровати.
4. Нарисуйте 3 разных съедобных предмета, названия которых начинаются с разных букв, и накормите ими соответствующие буквы (например: "Б" ест банан, "В" ест виноград и т.д.).



Сортируем предметы по начальным буквам их названий

1. Добавьте логины своих одноклассников в список своих друзей. Убедитесь, что они тоже добавили ваш логин. Если логины друзей, введенные вами, загораются красным или зеленым, это значит, что теперь вы дружите в Shidonni!
2. Отправляйте животных и еду из своего мира своим друзьям.
3. Загляните в секцию "Входящие" и посмотрите, что вам прислали ваши друзья. С какой буквы начинаются названия их животных? С такой же, как и названия ваших животных? Если да, пустите их в свой "мир одной буквы". Если нет, пустите их в свой "мир азбуки"... Вы можете кормить буквы в своем "мире азбуки" нарисованной едой - но только убедитесь, что название того или иного продукта совпадает с выбранной буквой!
4. Если вы ошиблись, не расстраивайтесь - вы можете перемещать животных из одного мира в другой с помощью такси (выберите животное, нажмите кнопку "Такси" и выберите мир, в который хотите его отправить).



Получайте...



Отправляйте...



И распределяйте по местам!