



**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №17  
Василеостровского района Санкт-Петербурга**

**Программы игровой деятельности образовательной направленности  
с использованием технологии «дополненной реальности»**



2018 год

## Оглавление:

Введение .....	3
1. Геймификация в образовании с использованием технологии «дополненной реальности» .....	4
2. Фрагмент рабочей программы непосредственно образовательной деятельности дошкольников с использованием технологии «дополненной реальности» .....	7
3. Фрагменты рабочих программ внеурочной деятельности для учащихся 4 класса с использованием технологии «дополненной реальности» .....	14
4. Примеры описания игровой деятельности образовательной направленности с использованием технологии «дополненной реальности» для младших школьников .....	30
5. Примеры описания игровой деятельности образовательной направленности с использованием технологии «дополненной реальности» для дошкольников .....	60

## Введение

Особенностью курсов учебных предметов в классах начальной школы и непосредственно образовательной деятельности дошкольников ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга в 2017-2019 годах является включение в программы элементов мобильного обучения с использованием технологии дополненной реальности, а именно:

- создание и применение QR-кодов в качестве гиперссылок для перехода по ним с помощью мобильных устройств;
- создание аур изображений, связывающих статичную картинку с видеоматериалом при помощи бесплатно установленного приложения дополненной реальности на мобильное устройство;
- применение интерактивных 3D-раскрасок в образовательных целях путем самостоятельного добавления предметного содержания к уже разработанному контенту;
- создание и проведение онлайн-опросов с целью актуализации знаний, закрепления изученного материала, проверки уровня усвоения материала, рефлексии без использования специального оборудования с пультами (необходимы только гаджет учителя с бесплатно установленным приложением дополненной реальности, компьютер с выходом в Интернет и проектор).

Перечисленные элементы используются для углубления изучения материала, визуализации объектов, повышения индивидуализации и интерактивности обучения.

В соответствии с реализуемой в школе концепцией BYOD («Bring Your Own Device» - англ. «Принеси свое собственное устройство») при организации занятий с применением технологии мобильного обучения учащиеся могут использовать собственные гаджеты с бесплатно установленным необходимым программным обеспечением, а также приобретенные школой планшеты. Организация занятий с применением технологии мобильного обучения может осуществляться как в индивидуальной, так и в групповой форме.

При проведении занятий с применением технологии дополненной реальности как элемента технологии мобильного обучения доставка разработанного учителем образовательного контента в пределах учебного помещения может быть организована без подключения к Интернету и установки специальных приложений на мобильные устройства учащихся. В данном случае используется сетевой компьютер с установленным серверным и клиентским программным обеспечением «СТОиК-Контент» и школьная сеть wi-fi.

Включение в рабочие программы элементов технологии дополненной реальности стало возможным вследствие работы ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга в статусе городской опытно-экспериментальной площадки по теме «Организация игровой деятельности дошкольников и младших школьников с использованием технологии дополненной реальности» с 01.01.2017 г.

## 1. Геймификация в образовании с использованием технологии «дополненной реальности»

Говоря о внедрении элементов технологии дополненной реальности в образовательный процесс, мы, прежде всего, будем использовать широко известные QR-коды; приложение «Plickers», основанное на использовании идей тех же QR-кодов и применяемое для онлайн-опросов; интерактивные раскраски «Quiver» и приложение «HP Reveal», позволяющее «оживить» изображения.

Использование QR-кодов дает возможность перехода на дополнительные информационные ресурсы, в том числе к заполнению анкеты в электронном виде. В игровой деятельности данный аспект находит свою реализацию, например, в виде кодов, размещенных на маршрутных листах. Модераторы игровых станций выставляют набранные командой баллы в специально заготовленной гугл-форме, команда же в режиме реального времени может отслеживать свои успехи (и при необходимости успехи команд-соперниц). Таким образом, сокращается необходимая печатная площадь маршрутного листа.

Такая же деятельность эффективна при проведении школьного спортивного соревнования – результаты спортсменов вносятся в электронную таблицу, ссылкой на которую выступает QR-код. Тогда в режиме реального времени можно следить и за результатами индивидуальных соревнований, и за меняющейся турнирной таблицей командного чемпионата.

При работе с приложением «HP Reveal» для изображений создаются ауры, то есть на исходное изображение (триггер, англ. «trigger image») накладывается второй слой (оверлей, англ. «overlay») с графической или видеоинформацией. Таким образом, при наведении камеры мобильного устройства с бесплатно установленным и верно настроенным приложением оверлей заменяет триггер, и исходное изображение как бы «оживает». Также может быть добавлен переход на интернет-ресурс при нажатии на оверлей.

AR-приложение «HP Reveal» эффективно используется при организации ролевых игр дошкольников и младших школьников, например, посвященных темам «Профессии», «Безопасность», «Здоровый образ жизни» и др. Например, в игре «Доктор» с использованием дополненной реальности на ребенке в роли пациента могут быть закреплены маркеры с изображением сердца, желудка и т.д., которые содержат ауры с соответствующим обучающим видеороликом. Таким образом, игра приобретает образовательный эффект вместо просто имитационного (<https://clck.ru/EzoWj>).

Использование в образовательной практике приложения «HP Reveal» как элемента технологии дополненной реальности позволяет добиться «wow-эффекта» от целевой аудитории, значительно повысить степень визуализации материала и увеличить объем предлагаемой информации.

Приложение «Plickers» используется педагогами при проведении фронтальных опросов и осуществлении рефлексии. При этом данное приложение достаточно просто и удобно в использовании, способно полностью заменить применение дорогостоящей системы голосования и позволяет в режиме реального времени видеть результаты опроса аудитории.

Включение в образовательный процесс интерактивных объемных раскрасок «Quiver» не ограничивается исключительно «wow-эффектом» и игровым взаимодействием с трехмерными объектами.

Например, в каждую область раскраски можно поместить задание: вставить пропущенную букву (русский язык), записать результат выполнения действия (математика), определить искомый цвет, зашифрованный иностранным словом (иностраный язык) или RGB-кодом (информатика) и т.д. Задание может быть сформулировано таким образом: «Раскрасьте изображение, учитывая, что области с ответом «5» закрашиваются красным цветом, с ответом «4» - зеленым, с ответом «3» - синим, а области рисунка с другими ответами – остаются незакрашенными». Тогда правильность выполнения задания можно, например, проверить, сравнив свой результат с образцом.

Актуальной в эпоху развития киберспорта в России является возможность для детей участвовать в соревнованиях по AR-спорту. Принцип работы со спортивными приложениями на основе технологии дополненной реальности сравнительно прост: размещенный на бумаге небольшой черно-белый маркер с названием симулятора (например, «Basketball AR») при наведении камеры мобильного устройства с установленным бесплатным приложением превращается в объемную баскетбольную корзину, куда в течение пяти минут нужно забросить максимально возможное количество мячей. Также учащиеся могут забивать виртуальные голы в появившиеся на экране мобильного устройства футбольные ворота своими ногами (например, используя спортивное AR-приложение «Kick Ball (AR Soccer)»). Поле и препятствиями для засчитанного гола является окружающая игрока обстановка.

Важно, что в этих соревнованиях могут принять участие дети с ОВЗ, а также открывается возможность организации сетевого спортивного AR-соревнования с использованием мобильных и дистанционных технологий обучения.

С помощью таких спортивных симуляторов на основе технологии дополненной реальности происходит игровое обучение азам теории игры, моделирование логики поведения на спортивной площадке, развитие координации и моторики игрока.

Приведем примеры описания нескольких игр для дошкольников и младших школьников, при проведении которых оправданным является использование элементов технологии дополненной реальности. Оправданным является использование мобильных устройств и элементов технологии дополненной реальности в том случае, если без них игра приобретает совершенно иной смысл и не достигаются некоторые поставленные цели.

Вариант использования приложения «HP Reveal» при организации ролевой игры в данной статье уже был приведен. Рассмотрим вариант применения QR-кодов и аур «HP Reveal» в настольной игре «Домино».

Костяшки домино представляют собой карточки, на которых на одной половине изображены объекты (картинки; числа и т.п.), а на другой половине расположен QR-код. Между собой изображение и код не связаны. QR-код дает возможность прочитать с помощью мобильного устройства вопрос (иначе вопросы будут видны заранее). Игрок должен приложить к этому коду карточку с тем изображением, которое соответствует именно ему, и т.д. Проверка правильности хода осуществляется с помощью приложения

«HP Reveal» - созданы ауры, которые верные половины карточек отметят знаком «Верно». В противном случае аура не прочитается.

Карточки с кодами приложения «Plickers», содержащие 4 возможных варианта ответа, эффективно применяются при проведении интеллектуальных игр, например, игры «Кто хочет стать отличником?»

Данная игра может проводиться как для двух игроков, так и для учащихся целого класса или целой группы воспитанников.

Ведущий игры задает вопросы, которые имеют один правильный ответ из четырех предложенных. Участники игры поднимают карточки с кодами, ведущий их сканирует камерой мобильного устройства с установленным и настроенным приложением «Plickers». На экране отображается, кто из участников ответил верно, а кто – нет.

Игра может проводиться «на выбывание», и после неправильного ответа участник выбывает. Игра может проводиться «по накопительной системе», и в конце игры подсчитывается число верных ответов или количество полученных баллов. В данном случае ведущему игры будет необходим помощник, который будет записывать результаты участников в таблицу.

Предлагается три уровня качества вопросов для данного типа игры: вопросы, связанные с пословицами, поговорками, песнями, сказками; предметные вопросы (например, вопросы по математике, русскому языку, окружающему миру для учащихся начальной школы и вопросы про животных, природу, профессии для воспитанников детских садов); вопросы, связанные с жизненными ситуациями (правила дорожного движения, безопасного поведения, межпредметные связи).

Игроки по очереди выбирают категорию вопросов и тему в ней, если играют вдвоем. Если игра проводится в командном формате, то ход переходит ко второй команде после ошибки игрока первой команды.

При проведении данной игры следует учитывать возрастные особенности игроков. Например, для дошкольников вопросы должны быть графическими и звуковыми, так как они недостаточно хорошо читают. Также для выбора варианта ответа на оборотной стороне карточки с кодом необходимо напечатать цветные фигуры. Таким образом, каждому варианту ответа будет соответствовать свой цвет, а участник игры из детского сада, поднимая карточку, будет ориентироваться не на латинскую букву, а на цвет фигуры.

AR-приложение «Quiver» позволяет организовать учебно-познавательную деятельность младших школьников в игровой форме в качестве пропедевтики проведения исследовательской работы.

Учащимся предлагается сюжетная раскраска. К этой раскраске учащимся (индивидуально, в парах, группах) предлагается ряд заданий.

Например, указать, сколько на картинке определенных объектов; сформулировать по картинке условие задачи; найти в дополнительных источниках информации данные об изображенных объектах; вписать найденную информацию в таблицу; придумать историю появления данного изображения; придумать возможное продолжение истории картинки; раскрасить изображение в соответствии с определенными условиями; предложить название картинки и пр.

## **2. Фрагмент рабочей программы непосредственно образовательной деятельности дошкольников с использованием технологии «дополненной реальности»**

### **Возрастные особенности дошкольников**

#### **Социальное развитие**

Ребенок осознает себя как личность, как самостоятельный субъект деятельности и поведения.

Социально-нравственные чувства и эмоции достаточно устойчивы.

Сложнее и богаче по содержанию становится общение между собой.

Начинают осознанно выполнять правила поведения, соответствующие гендерной роли в быту, общественных местах, в общении и т.д., владеют различными способами действий и видами деятельности, доминирующими у людей разного пола, ориентируясь на типичные для определенной культуры особенности поведения мужчин и женщин.

#### **Самообслуживание**

Самостоятельно обслуживает себя, обладает полезными привычками, элементарными навыками личной гигиены; определяет состояние своего здоровья (здоров он или болен), а также состояние здоровья окружающих; может назвать и показать, что именно у него болит, какая часть тела, какой орган; владеет культурой приема пищи; одевается в соответствие с погодой, не переохлаждаясь и не утепляясь чрезмерно. Знает алгоритм действий в случае травмы и готов оказать элементарную помощь самому себе и другому (промыть глаза, промыть ранку, обработать ее, обратиться к взрослому за помощью)

#### **Игровая деятельность**

Дети шестого года жизни уже могут распределять роли до начала игры, строить свое поведение, придерживаясь роли. Игровое взаимодействие сопровождается речью, соответствующей и по содержанию, и интонационно взятой роли. Речь, сопровождающая реальные отношения детей, отличается от ролевой речи. Дети начинают осваивать социальные отношения и понимать подчиненность позиций в различных видах деятельности взрослых, одни роли становятся для них более привлекательными, чем другие. При распределении ролей могут возникать конфликты, связанные субординацией ролевого поведения. Наблюдается организация игрового пространства, в котором выделяются смысловой «центр» и «периферия». В игре «Больница» таким центром оказывается кабинет врача, в игре «Парикмахерская» — зал стрижки, а зал ожидания выступает в качестве периферии игрового пространства.) Действия детей в играх становятся разнообразными.

#### **Продуктивная деятельность**

Развивается изобразительная деятельность детей.

#### **Рисование**

Совершенствуется и усложняется техника рисования. Дети могут передавать характерные признаки предмета: очертания формы, пропорции, цвет. Становятся доступны приемы декоративного украшения.

#### **Лепка**

Дети могут создавать изображения с натуры и по представлению, также передавая характерные особенности знакомых предметов и используя разные способы лепки (пластический, конструктивный, комбинированный).

## **Конструирование**

Конструирование характеризуется умением анализировать условия, в которых протекает эта деятельность. Дети используют и называют разные детали деревянного конструктора. Могут заменить детали постройки в зависимости от имеющегося материала. Овладевают обобщенным способом обследования образца. Конструктивная деятельность может осуществляться на основе схемы, по замыслу и по условиям. Дети могут конструировать из бумаги, складывая ее в несколько раз (два, четыре, шесть сгибаний); из природного материала. Они осваивают два способа конструирования: 1) от природного материала к художественному образу (в этом случае ребенок «достраивает» природный материал до целостного образа, дополняя его различными деталями); 2) от художественного образа к природному материалу (в этом случае ребенок подбирает необходимый материал, для того чтобы воплотить образ).

### **Аппликация**

Дети осваивают приемы вырезания одинаковых фигур или деталей из бумаги сложенной пополам, гармошкой. У них проявляется чувство цвета при выборе бумаги разных оттенков

### **Музыкально-художественная деятельность**

Характеризуется большой самостоятельностью в определении замысла работы, сознательным выбором средств выразительности, достаточно развитыми эмоционально-выразительными и техническими умениями.

### **Интеллектуальное развитие**

В этом возрасте ребенок успешно различает как основные геометрические формы (квадрат, треугольник, круг и т.п.), так и их разновидности, например, овал от круга, пятиугольник от шестиугольника, не считая при этом углы и т.п. При сравнении предметов по величине старший дошкольник достаточно точно воспринимает даже не очень выраженные различия. Ребенок уже целенаправленно, последовательно обследует внешние особенности предметов. При этом он ориентируется не на единичные признаки, а на весь комплекс (цвет, форму, величину и др.).

### **Мышление**

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и совершить преобразования объекта, указать, в какой последовательности объекты вступят во взаимодействие, и т.д. Дети группируют объекты по признакам, которые могут изменяться, однако начинают формироваться операции логического сложения и умножения классов.

### **Воображение**

Развитие воображения в этом возрасте позволяет детям сочинять достаточно оригинальные и последовательно разворачивающиеся истории. Воображение будет активно развиваться лишь при условии проведения специальной работы по его активизации.

### **Внимание**

Продолжают развиваться устойчивость, распределение, переключаемость внимания. Наблюдается переход от непроизвольного к произвольному вниманию.

### **Речь**

Продолжает совершенствоваться речь, в том числе ее звуковая сторона. Дети могут правильно воспроизводить шипящие, свистящие и сонорные звуки. Развиваются



фонематический слух, интонационная выразительность речи при чтении стихов в сюжетно - ролевой игре и в повседневной жизни. Совершенствуется грамматический строй речи. Дети используют практически все части речи, активно занимаются словотворчеством. Богаче становится лексика: активно используются синонимы и антонимы. Развивается связная речь. Дети могут пересказывать, рассказывать по картинке, передавая не только главное, но и детали.

#### **Физическое развитие**

Продолжается дальнейшее развитие моторики ребенка, наращивание и самостоятельное использование двигательного опыта. По собственной инициативе дети могут организовывать подвижные игры и простейшие соревнования со сверстниками.

Допустимый объем недельной образовательной нагрузки для детей 5 – 6 лет старшей группы не более 13 занятий в неделю.

Продолжительность непосредственно образовательной деятельности (НОД) в старшей группе – 25 минут.

НОД (с использованием интеграции образовательных областей) проводится ежедневно с группой детей в первую (и во вторую) половину дня.

**Цель программы:** обеспечение разностороннего развития детей в возрасте от 5 до 6 лет с учётом их возрастных и индивидуальных особенностей по основным направлениям: физическому, социально-коммуникативному, познавательному, речевому и художественно–эстетическому развитию.

#### **Задачи:**

- Развивать умения наблюдать, анализировать, сравнивать, выделять характерные, существенные признаки предметов и явлений окружающего мира.
- Формировать у детей предпосылки образовательной деятельности.
- Продолжать развивать внимание, умение понимать поставленную задачу, способы её достижения, воспитывать усидчивость; учить проявлять настойчивость, целеустремлённость в достижении конечного результата.
- Развивать волевые качества: умение ограничивать свои желания, доводить начатое дело до конца, выполнять установленные нормы поведения, в своих поступках следовать хорошему примеру.
- Продолжать формировать интерес к живописи, литературе, народному искусству.
- Продолжать развивать эстетическое восприятие действительности и произведений искусства, умение чувствовать их характер, настроение, выделять выразительные средства.
- Продолжать обучать практическим навыкам рисования, лепки, выразительного чтения, рассказывания, развивать певческие навыки и исполнительское умение в танцах.
- Развивать художественно-творческие способности, чувство цвета, ритма, формы, композиции.
- Развивать навыки индивидуального и группового использования мобильных гаджетов (планшетов) при выполнении учебных заданий.

## **Развитие игровой деятельности**

### **Сюжетно-ролевые игры**

Совершенствовать и расширять игровые замыслы и умения детей, формировать желание организовывать сюжетно-ролевые игры (в т.ч. с использованием элементов технологии «дополненной реальности» - QR-кодов и приложения «HP Reveal»).

Поощрять расширение выбора тем для игры; учить развивать сюжет на основе знаний, полученных при восприятии окружающего, из литературных произведений и телевизионных передач, экскурсий, выставок, путешествий, походов (в т.ч. с использованием элементов технологии «дополненной реальности» - приложения «Quiver»).

Развивать умение согласовывать тему игры; распределять роли, подготавливать необходимые условия, договариваться о последовательности совместных действий, налаживать и регулировать контакты в совместной игре: договариваться, мириться, уступать, убеждать и т. д.; самостоятельно разрешать конфликты, возникающие в ходе игры. Способствовать укреплению возникающих устойчивых детских игровых объединений.

Продолжать формировать умение согласовывать свои действия с действиями партнеров, соблюдать в игре ролевые взаимодействия и взаимоотношения. Развивать эмоции, возникающие в ходе ролевых и сюжетных игровых действий с персонажами.

Закреплять умение усложнять игру путем расширения состава ролей, согласования и прогнозирования ролевых действий и поведения в соответствии с сюжетом игры, увеличения количества объединяемых сюжетных линий.

Способствовать обогащению знакомой игры новыми решениями, включением в нее продуктивной деятельности (участие взрослого, изменение атрибутики или введение новой роли). Создавать условия для творческого самовыражения; для возникновения новых игр и их развития (в т.ч. с использованием элементов технологии «дополненной реальности» - QR-кодов, приложений «Plickers», «Quiver», «HP Reveal»).

Развивать умение детей коллективно возводить постройки, необходимые для игры, планировать предстоящую работу, сообща выполнять задуманное; применять конструктивные умения.

### **Подвижные игры**

Продолжать приучать детей самостоятельно организовывать знакомые подвижные игры; участвовать в играх с элементами соревнования. Знакомить с народными играми (в т.ч. с использованием элементов технологии «дополненной реальности» - QR-кодов, приложений «Plickers», «Quiver», «HP Reveal»; интерактивных сервисов, например, learningapps.com; Google-форм).

### **Театрализованные игры**

Продолжать развивать интерес к театрализованной игре путем активного вовлечения детей в игровые действия (в т.ч. с использованием элементов технологии «дополненной реальности» - QR-кодов, приложений «Plickers», «Quiver», «HP Reveal»). Вызывать желание попробовать себя в разных ролях.

### **Дидактические игры**

Организовывать дидактические игры, объединяя детей в подгруппы по 2-4 человека. Закреплять умение выполнять правила игры.

Формировать желание действовать с разнообразными дидактическими играми и игрушками (народными, электронными, компьютерными играми и другими, в т.ч. с использованием элементов технологии «дополненной реальности» - QR-кодов, приложений «Plickers», «Quiver», «HP Reveal»).

Побуждать к самостоятельности в игре, вызывая у детей эмоционально-положительный отклик на игровое действие.

Закреплять умение подчиняться правилам в групповых играх. Воспитывать творческую самостоятельность.

Воспитывать культуру честного соперничества в играх-соревнованиях.

### **Формирование основ безопасности собственной жизнедеятельности**

Объяснить детям, что в случае необходимости взрослые звонят по телефону «01» (при пожаре), «02» (вызов милиции), «03» («Скорая помощь»).

Рассказать детям, что в случае неосторожного обращения с огнем или электроприборами может произойти пожар (в т.ч. с использованием элементов технологии «дополненной реальности» - QR-кодов, приложений «Quiver», «HP Reveal»).

Закреплять представления о правилах поведения с незнакомыми людьми (не разговаривать с незнакомцами, не брать у них различные предметы; при появлении незнакомого человека на участке сообщить об этом воспитателю).

Закреплять умение называть свою фамилию и имя; фамилию, имя и отчество родителей, домашний адрес и телефон (в т.ч. с использованием элементов технологии «дополненной реальности» - QR-кодов и Google-форм).

О правилах безопасности дорожного движения. Закреплять знания детей о правилах дорожного движения и поведения на улице. Расширять знания о светофоре, который регулирует движение на дороге.

Познакомить детей с дорожными знаками: «Пешеходный переход», «Дети», «Остановка общественного транспорта», «Подземный пешеходный переход», «Пункт медицинской помощи» (в т.ч. с использованием элементов технологии «дополненной реальности» - QR-кодов, приложений «Plickers», «Quiver», «HP Reveal»).

Закреплять знания о специальном транспорте: «Скорая помощь» (едет по вызову к больным людям), пожарная машина (едет тушить пожар), «Милиция» (едет на помощь людям, попавшим в беду). Познакомить с действиями инспектора ГИБДД в различных ситуациях.

### **Культурные практики**

Во второй половине дня организуются разнообразные культурные практики, ориентированные на проявление детьми самостоятельности и творчества в разных видах деятельности. В культурных практиках воспитателем создается атмосфера свободы выбора, творческого обмена и самовыражения, сотрудничества взрослого и детей.

Организация культурных практик носит преимущественно подгрупповой характер:

– Совместная игра воспитателя и детей (сюжетно-ролевая, режиссерская, игдраматизация, строительно-конструктивные игры) направлена на обогащение содержания творческих игр, освоение детьми игровых умений, необходимых для организации самостоятельной игры (в т.ч. с использованием элементов технологии «дополненной реальности» - QR-кодов, приложений «Plickers», «Quiver», «HP Reveal»; интерактивных сервисов, например, learningapps.com).

– Творческая мастерская предоставляет детям условия для использования и применения знаний и умений. Мастерские разнообразны по своей тематике, содержанию, например, занятия рукоделием, приобщение к народным промыслам («В гостях у народных мастеров»), просмотр познавательных презентаций, оформление художественной галереи, книжного уголка или библиотеки («Мастерская книгопечатания», «В гостях у сказки»), игры и коллекционирование. Начало мастерской – это обычно задание вокруг слова, мелодии, рисунка, предмета, воспоминания (в т.ч. с использованием элементов технологии «дополненной реальности» - QR-кодов, приложений «Quiver», «HP Reveal»). Далее следует работа с самым разнообразным материалом: словом, звуком, цветом, природными материалами, схемами и моделями. И обязательно включение детей в рефлексивную деятельность: анализ своих чувств, мыслей, взглядов (чему удивились? что узнали? что порадовало? и пр.). Результатом работы в творческой мастерской является создание книг-самоделок, детских журналов, составление маршрутов путешествия на природу, оформление коллекции, создание продуктов детского рукоделия и пр.

– Музыкально-театральная и литературная гостиная (детская студия) - форма организации художественно-творческой деятельности детей, предполагающая организацию восприятия музыкальных и литературных произведений, творческую деятельность детей и свободное общение воспитателя и детей на литературном или музыкальном материале (в т.ч. с использованием элементов технологии «дополненной реальности» - QR-кодов, приложений «Plickers», «Quiver», «HP Reveal»; интерактивных сервисов, например, learningapps.com).

– Сенсорный и интеллектуальный тренинг – система заданий, преимущественно игрового характера, обеспечивающая становление системы сенсорных эталонов (цвета, формы, пространственных отношений и др.), способов интеллектуальной деятельности (умение сравнивать, классифицировать, составлять сериационные ряды, систематизировать по какому-либо признаку и пр.). Сюда относятся развивающие игры, логические упражнения, занимательные задачи (в т.ч. с использованием элементов технологии «дополненной реальности» - QR-кодов, приложений «Plickers», «Quiver», «HP Reveal»; интерактивных сервисов, например, learningapps.com).

– Детский досуг - вид деятельности, целенаправленно организуемый взрослыми для игры, развлечения, отдыха. Как правило, в детском саду организуются досуги «Здоровья и подвижных игр», музыкальные и литературные досуги (в т.ч. с использованием элементов технологии «дополненной реальности» - QR-кодов, приложений «Plickers», «Quiver», «HP Reveal»; интерактивных сервисов, например, learningapps.com; Google-форм).

### **Предметно-развивающая образовательная среда**

**Предметно-развивающая среда в старшей группе** обеспечивает возможность выбора каждым ребенком деятельности по интересам и позволяет ему взаимодействовать со сверстниками или действовать индивидуально.

Наполняемость предметной развивающей среды обеспечивает разностороннее развитие детей, накопление опыта игровой, продуктивной, познавательно-исследовательской, коммуникативной, трудовой, музыкально-художественной и двигательной деятельности. В организации среды предусматривается легкость

трансформирования пространства детьми в соответствии с интересами (легкие ширмочки, заборчики, цветные шнуры).

Воспитатель создает условия для вариативной игровой деятельности, наполняет игровое пространство разнообразными игрушками, предметами-заместителями, полифункциональными материалами для игрового творчества, развивающими познавательными, настольно-печатными играми, головоломками и пр. (в т.ч. с использованием элементов технологии «дополненной реальности» - QR-кодов, «Quiver», «HP Reveal»; спортивных AR-симуляторов, например, «Basketball AR», «Kick Ball (AR Soccer)»). В среде учитывается гендерная специфика, предусматриваются материалы, соответствующие интересам девочек и мальчиков.

Игровое оборудование размещается так, чтобы рационально использовать все свободное пространство групповых помещений, а также продумать организацию пространства и размещение игрового оборудования на участке детского сада.

Большое внимание уделяется созданию условий для самостоятельной продуктивной деятельности. К ним относятся конструирование, рисование, лепка, аппликация и создание разного рода поделок, макетов из природного и бросового материала. Для развития продуктивного творчества детей необходимо позаботиться о подборе картинок, рисунков с изображением различных поделок и игрушек, вариантов оформления изделий, выкроек кукольной одежды, готовых изделий, сшитых или связанных взрослым, схем с изображением последовательности работы для создания разных поделок и т.п. Это дает детям возможность почерпнуть новые идеи для своей продуктивной деятельности, а также продолжить овладение умением самостоятельно работать по образцу или схеме. Необходимо предусмотреть уголки уединения, тихое место, где ребенок может заняться спокойной деятельностью, отдохнуть от активного общения (в т.ч. с использованием мобильных устройств).

Пространство группы организовано в виде хорошо разграниченных зон («центры», «уголки»), оснащенных большим количеством развивающих материалов (книги, игрушки, материалы для творчества, развивающее оборудование и пр.). Все предметы доступны детям.

Подобная организация пространства позволяет дошкольникам выбирать интересные для себя игры, чередовать их в течение дня, а педагогу дает возможность эффективно организовывать образовательный процесс с учетом индивидуальных особенностей детей.

### **3. Фрагменты рабочих программ внеурочной деятельности для учащихся 4 класса с использованием технологии «дополненной реальности»**

#### **3.1. Фрагмент рабочей программы к курсу «Учимся, играя»**

##### **Пояснительная записка**

Программа к курсу «Учимся, играя» призвана обеспечить разностороннее развитие школьников. Программа развития общеинтеллектуальных умений и навыков ориентирована на повышение и развитие качества мыслительной деятельности обучающихся.

Помочь учащимся в полной мере проявить свои способности, развить инициативу, самостоятельность, творческий потенциал – одна из основных задач современной школы. Наиболее эффективным средством развития, выявления способностей и интересов учащихся являются проектная деятельность и инновационный подход.

Работа с современными технологиями и проектная деятельность в начальный период обучения занимают важное место в развитии детей. Именно в это время происходят первые самостоятельные открытия ребёнка. Реализованные возможности действуют на ребёнка как развивающий эффект, стимулируют интерес.

Особый акцент программы сделан на использование разнообразных видов деятельности, но с использованием различных современных технологий.

Реализация данной программы позволит обучающимся развивать познавательные интересы, творческое мышление и творческие способности, формировать и развивать общеучебные умения и навыки, применять полученные знания при решении нестандартных задач и задач повышенной сложности. Обучающиеся смогут ознакомиться со многими интересными вопросами по учебным предметам на данном этапе обучения, выходящими за рамки школьной программы, расширить целостное представление о проблеме данных наук.

Программа курса разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, а также основной образовательной программой начального общего образования. Одним из главных лозунгов новых образовательных стандартов второго поколения является формирование компетентностей ребёнка по освоению новых знаний, умений, навыков, способностей.

**Цель программы** - развитие умственных способностей обучающихся начальной школы их интеллекта, кругозора, творческого потенциала и формирование ключевых компетенций с помощью применения инновационных средств.

##### **Задачи:**

- учить обучающихся рационально использовать имеющиеся знания в мыслительных действиях;
- находить характерные признаки в предметах и явлениях, сравнивать, группировать, классифицировать по определённым признакам, делать выводы и обобщения;
- формировать положительное отношение к знаниям и познавательной деятельности;
- формирование способности искать и находить новые решения;
- расширение кругозора обучающихся в различных предметных областях.

##### **Формы занятий:**

- по количеству детей, участвующих в занятии: коллективная, групповая;

- по особенностям коммуникативного взаимодействия: практикум, тренинг, семинар, ролевая и деловая игра;
- по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.

Занятия проводятся для обучающихся начальных классов по 1 часу в неделю, всего 34 часа. Продолжительность занятий 40 мин. Место проведения - в классе, на природе, медиатеке.

Данную программу можно использовать на протяжении 4 лет, начиная с 1 класса и постепенно усложняя с каждым годом, подбирая материал для занятий, соответствующий возрасту. Материальное обеспечение позволяет по шаблону тематического планирования к занятиям подбирать разный уровень заданий для каждого класса.

**Виды деятельности:** игровая, познавательная, проектная.

**Методическое обеспечение:**

- программно-методические комплексы: «Академия младшего школьника», «Мир музыки», «Учимся изучать историю»;
- мобильные приложения на основе технологии «дополненной реальности»: «Quiver», «QR Coder», «HP Reavel»;
- тесты, олимпиадные задания;
- раздаточный материал.

### **Содержание программы**

Программа курса «Учимся, играя» состоит из четырёх разделов:

I раздел. Математика. Информатика.

II раздел. Литературное чтение. Русский язык.

III раздел. Окружающий мир.

IV раздел. Мир искусства.

#### **I раздел. Математика. Информатика.**

Раздел предназначен для формирования знаний о хронологии и правилах счёта лет в истории. Как человек учился считать время и как вести счёт лет в истории. Римские цифры. Первоначальные навыки работы с AR-приложениями «QR Coder», «Quiver», «HP Reveal»; текстовым редактором «Word»; интерактивным сервисом «Learningapps.com». Получение и пополнение знаний о биографии известных математиков. В завершении раздела учащиеся создадут электронную математическую газету.

#### **II раздел. Литературное чтение. Русский язык.**

Знакомства с творчеством русских, советских писателей и поэтов. Стихи, пословицы, загадки о временах года. Поиск информации, используя разнообразные источники. Создание собственных рассказов, стихотворений, загадок на основе картинок приложения «Quiver». Разыгрывание сюжета басен при использовании интерактивных масок «Quiver».

#### **III раздел. Окружающий мир.**

Россия – Родина моя. Стихи, пословицы, загадки о временах года. Интерактивное путешествие по карте. Создание интерактивной карты достопримечательностей своего района (в т.ч. с использованием QR-кодов). Знакомство с основами работы людей разных профессий в процессе игры (в т.ч. с использованием QR-кодов и AR-приложения «HP

Reveal»). Закрепление знаний о животном и растительном мире в интерактивных играх (в т.ч. с использованием AR-приложения «Quiver» и интерактивного сервиса «Learningapps.com»). Поиск информации в энциклопедии. Закрепление знаний о безопасности.

#### **IV раздел. Мир музыки.**

Содержание направлено на формирование музыкальной культуры младших школьников, понимание ими связей музыки с окружающей их жизнью. Природа и музыка. Мир музыкальных инструментов. Великие люди искусства. Стихи, пословицы, загадки, сказки о музыке, музыкальных инструментах, нотах и др. Слушание музыкальных композиций. Музыкальный интерактивный театр. Получение навыков рисования при использовании средств дополненной реальности (в т.ч. с использованием QR-кодов, AR-приложений «Quiver», «HP Reveal»).

### **Календарно-тематическое планирование программы «Учимся, играя»**

<b>№</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Элементы мобильного обучения (в т.ч. AR-приложения и интерактивные сервисы)</b>
<b>I раздел. Математика. Информатика.</b>		
1	Математика – царица наук. Викторина.	QR-коды
2	Сюжетные задачи.	QR-коды, «Quiver»
3	Волшебство объемных фигур.	«Quiver»
4	Интеллектуальная игра «Умники и умницы».	«Plickers»
5	Счёт лет в истории. Квест-игра «Как человек учился считать Римские цифры».	QR-коды, «Plickers»
6	«Знакомьтесь, великие математики».	QR-коды, «Learningapps.com»
7	Юный информатик.	QR-коды, «HP Reveal»
8-9	В царстве смекалки. Создание математической газеты.	QR-коды, «HP Reveal»
<b>II раздел. Литературное чтение. Русский язык.</b>		
10	Игра «Мелодия и слово».	«HP Reveal»
11-12	Творческая игра «Стань поэтом».	QR-коды, «HP Reveal»
13	Развитие речи. Составление рассказов по картинке.	«Quiver»
14-15	В гостях у дедушки Корнея. Представление басен.	QR-коды, «Learningapps.com»
16	Развитие речи. «Загадай и разгадай».	QR-коды, «HP Reveal»



17	Сказочная познавательная игра «Там на неведомых дорожках».	QR-коды, «HP Reveal», «Learningapps.com»
18	Создание интерактивной обложки к любимой книге.	QR-коды, «Quiver»
<b>III раздел. Окружающий мир.</b>		
19	Путешествие по карте.	QR-коды, «HP Reveal», «Learningapps.com»
20	Составление интерактивной карты «Мой Васильевский остров»	QR-коды, «HP Reveal», «Learningapps.com»
21	Игра «Безопасность везде и во всем»	QR-коды, «HP Reveal», «Learningapps.com»
22	Викторина «Угадай растение».	QR-коды, «Learningapps.com», «Plickers»
23-24	«Знаешь ли ты этих животных?» Издание книжек - малышей о животных.	QR-коды, «Quiver», «HP Reveal»
25	Составление научного рассказа о животном на картинке.	«Quiver»
26	Викторина «50 вопросов о насекомых».	QR-коды, «HP Reveal», Quiver», «Learningapps.com»», «Plickers»
27	Игра «Город профессий».	QR-коды, «HP Reveal», Quiver», «Learningapps.com»
28	Викторина «Угадай праздник».	QR-коды, «Learningapps.com»», «Plickers»
<b>IV раздел. Мир искусства.</b>		
29	Природа и музыка. Великие люди искусства.	QR-коды, «HP Reveal»
30	Игра «Мир музыкальных инструментов».	«HP Reveal»
31	Музыкальный театр.	«HP Reveal»
32	Создание «Музыкальной страницы»	QR-коды, «HP Reveal»
33	Юный художник. Я учусь рисовать.	«Quiver»
34	Игра «Наш дружный класс».	QR-коды, «Quiver», «Plickers»

### **3.2. Фрагмент рабочей программы к курсу «Учимся, играя»**

#### **Пояснительная записка**

Программа курса «Успешное чтение» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, а также основной образовательной программой начального общего образования с учетом особенностей первой ступени общего образования.

Она учитывает возрастные и психологические особенности младшего школьника.

**Цель:** привлечение учащихся к чтению через демонстрацию богатого творческого и содержательного потенциала книги.

#### **Задачи:**

- организовать на основе материала для дополнительного чтения дифференцированное уровневое обучение, учитывая подготовку учащихся класса;
- постоянно расширять круг чтения детей, повышать уровень начитанности каждого школьника даже при отсутствии необходимых условий - наличия книг и библиотек;
- предоставить реальные возможности каждому школьнику для сформировать активного читателя, владеющего прочными навыками дополнительного чтения по изучаемому разделу;
- дать общие сведения об истории книги, книжного дела, акцентируя внимание учащихся на роли книги в истории человеческой цивилизации как основного источника информации;
- раскрыть значение книги в формировании духовной культуры человека;
- дать представление о книге как о продукте, созданном человеком, в контексте мировой культуры, культуры России;
- сформировать основы информационной культуры учащихся через умение самостоятельно осуществлять поиск и обработку информации, используя различные виды печатных изданий для успешного освоения обязательных предметов школьной программы; развивать коммуникативную культуру учащихся через умение передать полученную информацию в устной форме.

Для достижения поставленных целей, для решения задач используются различные технологии, формы и методы работы.

Основной формой образовательного процесса является учебное занятие, а также индивидуальная, групповая и коллективная работа, работа в парах, занятие – сказка, конкурс, подвижные игры и массовые мероприятия.

#### **Общая характеристика учебного курса**

В настоящее время общепризнанным является факт, что снижение у молодого поколения интереса к чтению имеет масштаб общемировой тенденции, разрушается преемственность поколений. Смещение культурных ценностей, изменение традиционного круга чтения ведет к тому, что многие хрестоматийные цитаты далеко не всегда воспринимаются современным подростком. Молодому поколению становится все труднее читать и воспринимать тексты, в частности классические. Это является весьма серьезным препятствием в приобщении к чтению современных школьников.

Для того чтобы занятия были интересны и не утомляли детей, предусмотрены разные виды деятельности: игровая, творческая, исследовательская, проектная. Активизации деятельности младших школьников способствует разнообразие форм и методов работы: коллективные творческие дела, выставки, конкурсы, викторины, праздники, устные журналы, встречи с интересными людьми.

**Место в образовательном процессе:** внеурочная деятельность. Данная программа предназначена для учащихся начальной школы и рассчитана на 170 часов в год с проведением занятий 5 раза в неделю при 34 учебных неделях.

**Виды и формы контроля:** Беседа по вопросам. Составление плана. Оглавление частей рассказа. Выборочное чтение. Выразительное чтение. Чтение по ролям. Рассказ по ключевым словам. Рассказ от лица героя. Пересказ текста по

частям. Составление интерактивных упражнений, кроссвордов, работа при помощи гаджетов с приложениями «QR Coder», «Quiver», платформами «Puzzlecup.com», «LearningApps.org».

### Календарно-тематическое планирование

№	Тема занятия	Характеристика деятельности учащихся
1	Книга как источник знаний.	Ориентироваться в книге. Находить нужную главу в содержании книги.
2	Первые книги на Руси.	Понимать условные обозначения, использовать их при выполнении заданий. Предполагать на основе названия содержание главы.
3	Бой на калиновом мосту (из сборника А. Афанасьева).	Оценивать свой ответ; планировать возможный вариант исправления ошибок.
4	Пётр и Петруша (пересказ А. Любарской)	Находить книги зарубежных сказочников в школьной и домашней библиотеках.
5	<b>Интерактивное занятие: составление кроссвордов по прочитанным произведениям на платформе «Puzzlecup.com»</b>	Выбирать книгу для самостоятельного чтения; находить книги зарубежных сказочников в школьной и домашней библиотеках.  <b>Познакомиться с платформой «Puzzlecup.com» и научиться составлять кроссворды по тематике прочитанных произведений.</b>
6	Пётр и Петруша (пересказ А. Любарской)	Придумывать собственные весёлые истории; - оценивать свой ответ.
7	Петух и жерновцы (из сборника А. Афанасьева).	Выбирать книгу по заданному параметру. Воспринимать на слух произведение.
8	Пётр I и мужик (в пересказе Л.Н. Толстого).	Характеризовать героев рассказа и сказки на основе анализа их поступков, авторского отношения к ним, собственных впечатлений о герое
9	Сказка о молодце-удальце, молодильных яблоках и живой воде (из сборника А. Афанасьева).	
10	<b>Интерактивное занятие: инсценировка сюжетов из сказки о молодце-удальце при помощи масок «Quiver».</b>	Характеризовать героев рассказа и сказки на основе анализа их поступков, авторского отношения к ним, собственных впечатлений о герое;  <b>Научиться выбирать подходящую маску своего персонажа, раскрашивать ее и анимировать.</b>

11	Хитрая наука (из сборника А. Афанасьева).	Характеризовать героев рассказа и сказки на основе анализа их поступков, авторского отношения к ним, собственных впечатлений о герое
12	Хитрая наука (из сборника А. Афанасьева).	
13	Терёшечка (из сборника А. Афанасьева)	
14	Терёшечка (из сборника А. Афанасьева)	
15	<i>Интерактивное занятие: с помощью гаджетов сложить части сказки в правильном порядке (части сказки зашифрованы в QR-коды).</i>	Характеризовать героев рассказа и сказки на основе анализа их поступков, авторского отношения к ним, собственных впечатлений о герое.  <b>Научиться использовать «QR Coder» для составления и зашифровки текста.</b>
16	Садко (из сборника А.Ф. Гильфердинга «Онежские былины», сказитель А.П.Сорокин).	Характеризовать героев рассказа и сказки на основе анализа их поступков, авторского отношения к ним, собственных впечатлений о герое
17	Садко (из сборника А.Ф. Гильфердинга «Онежские былины», сказитель А.П.Сорокин).	
18	Садко (из сборника А.Ф. Гильфердинга «Онежские былины», сказитель А.П.Сорокин).	Сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему; различать стихотворный и прозаический текст.
19	Алёша Попович и Тугарин (в пересказе А.Н. Нечаева).	Читать стихотворения, передавая с помощью интонации настроение поэта; сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему.
20	<i>Интерактивное занятие: инсценировки понравившихся отрывков былин при помощи масок «Quiver».</i>	Характеризовать героев рассказа и сказки на основе анализа их поступков, авторского отношения к ним, собственных впечатлений о герое.  <b>Научиться выбирать подходящую маску своего персонажа, раскрашивать ее и анимировать.</b>
21	Алёша Попович и Тугарин (в	Характеризовать героев рассказа и сказки на основе анализа их поступков, авторского

	пересказе А.Н. Нечаева).	отношения к ним, собственных впечатлений о герое.
22	Болезнь и исцеление Ильи (в пересказе А.Н. Нечаева).	Читать стихотворения, передавая с помощью интонации настроение поэта; сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему.
23	Болезнь и исцеление Ильи (в пересказе А.Н. Нечаева).	Сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему; различать стихотворный и прозаический текст.
24	Илья и соловей разбойник (в пересказе А.Н. Нечаева).	Определять героев произведения, характеризовать их; выражать своё собственное отношение к героям
25	Илья и соловей разбойник (в пересказе А.Н. Нечаева).	Характеризовать героев рассказа и сказки на основе анализа их поступков, авторского отношения к ним, собственных впечатлений о герое.
26	Илья Муромец и идолище поганое (в пересказе А.Н. Нечаева).	Характеризовать героев рассказа и сказки на основе анализа их поступков, авторского отношения к ним, собственных впечатлений о герое.
27	Три поездки Ильи Муромца (в пересказе А.Н.Нечаева).	Определять героев произведения, характеризовать их; выражать свое собственное отношение к героям.
28	<i>Интерактивное занятие: инсценировки понравившихся отрывков былин при помощи масок «Quiver».</i>	<b>Научиться выбирать подходящую маску своего персонажа, раскрашивать ее и анимировать.</b>
29	Баратынский Е.А. «Где сладкий шёпот...»	Читать стихотворения, передавая с помощью интонации настроение поэта; сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему.
30	Гарин Н. «Детство Тёмы» (главы).	Сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему; различать стихотворный и прозаический текст.
31	Гарин Н. «Детство Тёмы» (главы).	Составлять палитру прочитанного стихотворения с помощью красок; подбирать музыкальное сопровождение к стихотворному тексту
32	Гарин Н. «Детство Тёмы» (главы).	Сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему; различать стихотворный и прозаический текст.

33	<i>Интерактивное занятие: из предложенных раскрасок «Quiver» необходимо «оживить» наиболее подходящую для героя произведения «Детство Тёмы».</i>	Составлять палитру прочитанного стихотворения с помощью красок; подбирать музыкальное сопровождение к стихотворному тексту  <b>Научиться выбирать подходящую маску своего персонажа, раскрашивать ее и анимировать.</b>
34	Гаршин В.М. «Сказка о жабе и розе»	Читать стихотворения, передавая с помощью интонации настроение поэта; сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему.
35	Гаршин В.М. «Сказка о жабе и розе»	Составлять палитру прочитанного стихотворения с помощью красок; -подбирать музыкальное сопровождение к стихотворному тексту
36	Глинка Ф.Н. «Москва».	Сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему; различать стихотворный и прозаический текст.
37	Даль В.И. «У тебя у самого свой ум».	Читать стихотворения, передавая с помощью интонации настроение поэта; сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему.
38	<i>Интерактивное занятие: составление кроссворда по прочитанным произведения на платформе «puzzlescup.com».</i>	Читать произведения вслух с постепенным переходом на чтение про себя, называть волшебные события и предметы в сказках.  Определять героев произведения, характеризовать их; выражать свое собственное отношение к героям.
39	Ишимова А.О. «История России в рассказах для детей» (главы из книги).	<b>Научиться составлять кроссворды по тематике прочитанных произведений.</b>
40	Ишимова А.О. «История России в рассказах для детей» (главы из книги).	
41	Ишимова А.О. «История России в рассказах для детей» (главы из книги).	Характеризовать героев рассказа и сказки на основе анализа их поступков, авторского отношения к ним, собственных впечатлений о герое.
42	Козлов И.И. «Вечерний звон».	Определять героев произведения, характеризовать их; выражать свое собственное отношение к героям

43	<b>Интерактивное занятие: работа с раскраской «Quiver» и картой России (поиск и обозначение исторических мест).</b>	Читать стихотворения, передавая с помощью интонации настроение поэта; сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему.
44	Крылов И.А. «Две бочки».	Характеризовать героев рассказа и сказки на основе анализа их поступков, авторского отношения к ним, собственных впечатлений о герое
45	Крылов И.А. «Мышь и крыса».	
46	<b>Интерактивное занятие: инсценировка басен с использованием масок «Quiver».</b>	
47	Лермонтов М.Ю. «Дары Терека» (отрывок).	
48	Лермонтов М.Ю. «Молитва».	
49	Лермонтов М.Ю. «Нищий».	
50	Некрасов Н.А. «В зимние сумерки нянины сказки..» (отрывок из поэмы «Саша»).	
51	<b>Интерактивное занятие: из предложенных раскрасок «Quiver» необходимо «оживить» наиболее подходящую для выбранного стихотворения.</b>	
52	Некрасов Н.А. «Крестьянские дети»	
53	Некрасов Н.А. «Крестьянские дети»	
54	Некрасов Н.А. «Накануне светлого праздника»	
55	Никитин И.С. «В синем небе плывут над полями..»	

56	<b>Интерактивное занятие:</b> <b>составление пазла на платформе «LearningApps.org»</b>	
57	Никитин И.С. «Музыка леса».	
58	Никитин И.С. «Помню я: бывало, няня..».	
59	Плещеев А.Н. «Дети и птичка».	
60	Плещеев А.Н. «Детство».	
61	<b>Интерактивное занятие:</b> <b>создание упражнений на классификацию на платформе «LearningApps.org»</b>	
62	Полонский Я.П. «Я помню, как дети, с румяными щёчками..».	Определять героев произведения, характеризовать их; выражать свое собственное отношение к героям
63	Пушкин А.С. «Няне».	Читать стихотворения, передавая с помощью интонации настроение поэта; сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему
64	Пушкин А.С. Отрывки и романа «Евгений Онегин».	Сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему; различать стихотворный и прозаический текст
65	Пушкин А.С. «Встает заря во мгле холодной..».	Читать стихотворения, передавая с помощью интонации настроение поэта; сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему
66	<b>Интерактивное занятие:</b> <b>QR –викторина.</b>	Сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему; различать стихотворный и прозаический текст
67	Пушкин А.С. «Как часто в горестной разлуке..»	Читать стихотворения, передавая с помощью интонации настроение поэта; сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему



68	Пушкин А.С. «Туча».	Сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему; различать стихотворный и прозаический текст
69	Суриков И.З. «В ночном».	Читать стихотворения, передавая с помощью интонации настроение поэта; сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему
70	Толстой Л.Н. «Детство» (глава «Детство»).	Определять героев произведения, характеризовать их; выразить свое собственное отношение к героям
71	<b>Интерактивное занятие: работа в «LearningApps.org» – подбери иллюстрацию.</b>	
72	Тютчев Ф.И. «Ещё земли печален вид...».	
73	Тютчев Ф.И. «Как неожиданно и ярко...».	
74	Фет А.А. «Бабочка»	
75	Фет А.А. «Уж верба вся пушистая...».	
76	<b>Интерактивное занятие: подбор подходящих иллюстраций к стихотворениям и «оживление» их с помощью AR-приложения «Quiver».</b>	
77	Фет А.А. «Учись у них – у дуба и берёзы...».	
78	Чехов А.П. «Мальчики».	
79	Чехов А.П. «Мальчики».	
80	Чехов А.П. «Мальчики».	
81	<b>Интерактивное занятие: работа в «LearningApps.org» – классификации.</b>	
82	Андреев Л.Н. «Петька на	

	даче».
83	Бальмонт К.Д. «Золотая рыбка».
84	Бальмонт К.Д. «Росинка».
85	Бунин И.А. «Матери».
86	<b>Интерактивное занятие: инсценировка отрывков произведений с помощью масок «Quiver».</b>
87	Бунин И.А. «Родине».
88	Бунин И.А. «Детство».
89	Гумилёв Н.С. «Детство».
90	Есенин С.А. «Я покинул родимый дом..».
91	<b>Интерактивное занятие: QR –викторина.</b>
92	Игорь Северянин «В июле».
93	Игорь Северянин «Записка».
94	Цветаева М.И. «Бежит тропинка с бугорка..».
95	Цветаева М.И. «За книгами».
96	Цветаева М.И. «Красной кистью..» (из цикла «Стихи о Москве»).
97	<b>Интерактивное занятие: QR –викторина.</b>
98	Драгунская К.В. «Лекарство от послушности».
99	Драгунская К.В. «Лекарство от послушности».
100	Драгунская К.В. «Лекарство

	от послушности».	
101	Драгунская К.В. «Лекарство от послушности».	
102	<b>Интерактивное занятие: разгадывание кроссвордов на платформе «Puzzlescup.ru».</b>	
103	Драгунский В.Ю. «Двадцать лет под кроватью».	
104	Драгунский В.Ю. «Двадцать лет под кроватью».	
105	Драгунский В.Ю. «Что любит Мишка».	
106	Драгунский В.Ю. «Девочка на шаре».	
107	Драгунский В.Ю. «Девочка на шаре».	
108	<b>Интерактивное занятие: классификация, хронологическая цепочка на платформе «LearningApps.org».</b>	
109	Маяковский В.В. «Тучкины штучки».	
110	Паустовский К.Г. «Великий сказочник» (в сокращении).	
111	Паустовский К.Г. «Заячьи лапы».	
112	Паустовский К.Г. «Заячьи лапы».	
113	<b>Интерактивное занятие: подбор иллюстраций к стихотворениям и их «Оживление» при помощи приложения «Quiver».</b>	

114	Паустовский К.Г. «Золотой лень».	
115	Паустовский К.Г. «Золотой лень».	
116	Паустовский К.Г. «Сказки Пушкина».	
117	Паустовский К.Г. «Сказки Пушкина».	
118	<i>Интерактивное занятие: подбор иллюстраций к стихотворениям и их «Оживление» при помощи приложения «Quiver».</i>	
119	Яхтин Л.Л. «Метро».	
120	Яхтин Л.Л. «Сказка о великане».	
121	Яхтин Л.Л. «Что мы видим и чего не видим в метро?».	
122	Яхтин Л.Л. «День рождения московского етро».	
123	<i>Интерактивное занятие: QR-викторина</i>	Составлять план произведения; пересказывать текст на основе картинного плана, высказывать свое мнение.
124	«Перевозчик» корейская сказка (обработка Н.Гарина-Михайловского).	
125	«Хромая Молли» английская сказка (обработка Е. Чистяковой-Вэр).	
126	«Хромая Молли» английская сказка (обработка Е. Чистяковой-Вэр).	
127	«Хромая Молли» английская сказка (обработка Е. Чистяковой-Вэр).	
128	<i>Интерактивное занятие: хронологическая цепочка на</i>	

	<b>платформе «LearningApps.org».</b>	последовательность событий на основе вопросов.
129	Мифы Древней Греции (переложение Н.А. Кун) «Дедал и Икар».	
130	Библейские сказания. Жизнь первых людей в раю (пересказ М. Львовой).	
131	Первый грех. Обещание Спасителя. Изгнание из рая. (пересказ М.Львовой).	
132	Первый грех. Обещание Спасителя. Изгнание из рая. (пересказ М. Львовой).	
133	<b>Интерактивное занятие: отгадывание кроссвордов в «Puzzlescup.ru».</b>	
134	Х.К. Андерсен «Русалочка» (перевод А. Ганзен).	
135	Х.К. Андерсен «Русалочка» (перевод А. Ганзен).	
136	Х.К. Андерсен «Русалочка» (перевод А. Ганзен).	
137	Х.К. Андерсен «Русалочка» (перевод А. Ганзен).	
138	<b>Интерактивное занятие: QR-викторина.</b>	
139	Х.К. Андерсен «Оле-Лукойе» (перевод А. Ганзен).	
140	Х.К. Андерсен «Оле-Лукойе» (перевод А. Ганзен).	
141	Х.К. Андерсен «Оле-Лукойе» (перевод А. Ганзен).	
142	<b>Интерактивное занятие: пазлы на платформе</b>	

	« <i>LearningApps.org</i> ».	
143	Эрих Распе «Приключения Барона Мюнхаузена» (отрывки; пересказ К. Чуковского).	Анализировать заголовок произведения; - сравнивать героев произведения
144	Эрих Распе «Приключения Барона Мюнхаузена» (отрывки; пересказ К. Чуковского).	
145	Эрих Распе «Самый правдивый человек на земле»	
146	Эрих Распе «Конь на крыше».	Характеризовать поступки героев, используя слова с противоположными значениями; восстанавливать последовательность событий на основе вопросов.
147	Эрих Распе «Сырный остров».	
148	Эрих Распе «Необыкновенный олень».	Планировать виды работ с текстом; читать произведение вслух с постепенным увеличением темпа чтения и переходом на чтение про себя.
149	<i>Интерактивное занятие: подбор и «оживление» подходящих иллюстрации с помощью приложения «Quiver».</i>	
150	<i>QR-викторина.</i>	
151	<i>Интерактивное занятие: пазлы на платформе «LearningApps.org».</i>	Читать выразительно, отражая настроение стихотворения; воспринимать на слух художественный текст; определять смысл произведения
152	<i>Интерактивное занятие: пазлы на платформе «LearningApps.org».</i>	
153	Домысливание текста	Прогнозировать содержание раздела; читать вслух с постепенным переходом на чтение про себя; воспринимать на слух художественное произведение; определять последовательность событий в произведении; придумывать продолжение рассказа.
154	<i>Интерактивное занятие: хронологические цепочки на платформе «LearningApps.org».</i>	
155	Домысливание текста	

156	<i>Интерактивное занятие: хронологические цепочки на платформе «LearningApps.org».</i>	
157	Домысливание текста	Определять действия, которые помогают представить неживые предметы как живые; объяснять интересные словесные выражения в лирическом тексте.
158	<i>Интерактивное занятие: хронологические цепочки на платформе «LearningApps.org».</i>	
159	Художественное произведение	Участвовать в проекте, распределять роли, находить нужную информацию, представлять эту информацию в группе.
160	Мини – инсценировки	
161	Художественное произведение	
162	Мини – инсценировки	Читать произведения вслух с постепенным переходом на чтение про себя, называть волшебные события и предметы в сказках.
163	Секреты рифмы	
164	<i>Интерактивное занятие: пазлы на платформе «LearningApps.org».</i>	Читать стихотворения, передавая с помощью интонации настроение поэта; сравнивать стихотворения разных поэтов на одну тему.
165	Секреты рифмы	
166	<i>Интерактивное занятие: пазлы на платформе «LearningApps.org».</i>	Составлять палитру прочитанного стихотворения с помощью красок; подбирать музыкальное сопровождение к стихотворному тексту.
167	Сочинение стихотворений.	
168	Сочинение сказок.	
169	<i>Интерактивное занятие: создание мини-упражнения на понравившуюся тему при помощи платформы «LearningApps.org».</i>	
170	<i>Итоговый интерактивный урок-викторина.</i>	

#### **4. Примеры описания игровой деятельности образовательной направленности с использованием технологии «дополненной реальности» для младших школьников**

##### **1. План проведения дидактической игры «Все профессии нужны, все профессии важны»**

Цель: дополнить и расширить знания о профессиях у учащихся начальной школы (1-2 классы), закрепить знания об орудиях труда, научить соотносить инструменты и профессии.

Ход игры:

1 тур

- Детям раздаются карточки с QR-кодами, с помощью приложения для распознавания QR-кодов дети должны открыть тексты загадок.
- Дети отгадывают загадки.

2 тур

- Детям раздаются карточки с QR-кодами, с помощью приложения для распознавания QR-кодов дети должны открыть иллюстрации, на которых изображены профессии.
- Каждый ребенок должен выбрать из предложенных карточек все инструменты, которые соответствуют его иллюстрациям с профессиями.

3 тур

- Дети делятся на команды. Первая команда получает карточки с названиями профессий. Вторая команда получает карточки с QR-кодами, которые содержат ссылку на картинки с изображением ситуации, в которой должен помочь специалист определенной профессии.
- Дети второй команды выбирают нужного специалиста для решения своей ситуации.

Планируемые результаты

- активизировать, закрепить и обобщить знания учащихся по теме «Профессии»;
- способствовать развитию связной речи;
- развивать слуховое внимание, умение отвечать на вопросы;
- воспитывать терпение, старание, аккуратность в работе, умение доводить начатое дело до конца.

Дидактические материалы

- карточки с QR-кодами (ссылки на загадки);
- карточки с QR-кодами (ссылки на изображения профессий);
- карточки с QR-кодами, которые содержат ссылку на картинки с изображением ситуации;
- карточки с изображениями материалов и инструментов;
- таблички с названиями профессий.

*Дидактическое электронное сопровождение:* <https://clck.ru/EzpB6>



## 2. План проведения квест-игры «Читай, страна!» по сказкам А.С. Пушкина

### Цель:

- познакомить учащихся с некоторыми страницами биографии поэта;
- пробудить интерес к творчеству поэта;
- развивать познавательную, творческую и эмоциональную активность;
- воспитывать умение видеть красоту русского языка.

Участники: ведущий, чтецы, команды учеников начальной школы из 5 человек.

Описание игры: Команды передвигаются по станциям по маршрутному листу, выполняя задания на каждой станции. На одной из станций команды получают карточки с QR-кодами, в которых зашифрованы названия сказок. За верные ответы и правильное выполнение заданий команда получает баллы.

### Ход квест-игры

Вступительное слово ведущего:

- Наша квест-игра посвящена творчеству великого русского поэта - А.С. Пушкину - солнцу русской поэзии. Для каждого русского человека сказки поэта несут доброту, любовь ко всему окружающему миру!

Чтец 1.

- Александр Сергеевич Пушкин! Это имя приходит к нам в раннем детстве с колыбели. Трудно найти человека, который бы не любил замечательные произведения русского поэта. Ведь еще при жизни его называли «незаходящим солнцем русской поэзии».

Чтец 2.

- Пушкин! Это солнечное имя сопровождает нас всю жизнь. Еще не умея читать, мы уже повторяем наизусть стихи Александра Сергеевича со слов своей матери.

Чтец 3.

- Пушкин сделал много, бесконечно много для духовной жизни людей. Когда мы читаем произведения Пушкина, то чувствуем, как бесконечно прекрасен и разнообразен этот мир, как все в нем полно жизни, чувства и глубокой правды.

Ведущий:

*Разминка. Команды отвечают на вопросы ведущего.*

- Давайте вспомним некоторые эпизоды биографии А.С. Пушкина, ответив на некоторые вопросы:

1. Где родился А.С.Пушкин? (в Москве)
2. Какое любимое время года поэта? (осень)
3. Назовите учебное заведение, в котором учился поэт (Царскосельский лицей)
4. Как звали няню Пушкина? (Арина Родионовна Яковлева)

Чтец 1.

- Пушкин родился светлым июнем в Москве, когда Москва пахнет цветущими тополями, на Кропоткинской улице - дом 12. Бабушка учит маленького Сашу читать и писать, няня рассказывает ему первые сказки, и Саша заслушивался и засыпал, окруженный волшебниками.

Чтец 2.

- 1810 год. Семья Пушкиных живет в Захарове под Москвой. А Сашу, уже подростка, готовят к поездке в Петербург, на учение. И на следующий год он поступает в Царскосельский лицей - учебное заведение, в котором готовили мальчиков к

государственной службе. Здесь Пушкин приобретает верных на всю жизнь друзей-Пушина, Кюхельбекера, Дельвига.

Чтец 3.

- 1813 год. Саша Пушкин учится в Царском селе. Здесь он знакомится с литературой и сам занимается ею. Очень скоро и товарищам, и профессорам стало ясно, что среди них растёт великий талант. И они не ошиблись.

Ведущий:

- Находясь вдали от своей любимой няни Арины Родионовны, Пушкин сильно скучал, сочиняя ей свои стихотворения. Вспомним самое известное и любимое всеми нами произведение: «Подруга дней моих суровых ...» - чтение стихотворения.

Именно Арина Родионовна пробудила в будущем поэте любовь к устному народному творчеству, желание дарить людям сказки. Здесь вы, наверное, большие знатоки, и все примете активное участие в нашей квест-игре.

Команды получают маршрутные листы. Отправляются по станциям.

#### Станция «Вспомни название сказки»

Игрокам команды поочередно выдаются карточки с QR-кодом, на которых зашифрованы названия сказок. За каждый правильный ответ игрока команда получает 1 балл.

Телеграммы от персонажей сказок: «Кто бы хотел очутиться сейчас среди нас из персонажей этих сказок?»

1) «Да вот хочу веревкой море морщить, да вас проклятое племя корчить...» (Балда)

2) «И клюка, и бородавка, а зовут ее...» (Чернавка)

3) «Месяц под корою блеснит, а во лбу звезда горит...» (Царевна-лебедь)

4) «Кто в глаза ему смеется,

Кто скорее отвернется,

К красну солнцу, наконец

Обратился молодец...» («Королевич Елисей)

5) «Золотой грызет орех,

Изумрудец вынимает, а скорлупку собирает,

Кучки равные кладет

И с присвисточкой поет

При честном при всем народе...» (Белка)

#### Игра «Балда у моря»

Условия игры: выбирается Балда, черти, чертится круг - «море». Балда скакалкой - неводом «морщит море», а черти подпрыгивают в круг, чтобы Балда их не поймал своим неводом.

#### «Разгадай кроссворд»

Каждой команде индивидуально раздаются кроссворды, которые нужно заполнить.

1. Имя царя, который подслушал трех девиц.

2. Имя наемного рабочего.

3. Женщина, которая хотела владеть морем.

4. Вещая птица.

5. Необыкновенный обитатель моря.

6. Имя жадного царя.

#### Подведение итогов

Ведущий:

Сказки Пушкина - драгоценный вклад в историю русской литературы. Поэт довел русскую сказку до совершенства. Написав 5 сказок, Пушкин создал специальную детскую литературу. Ее продолжили Л.Толстой, П.Ершов, А.Толстой, К.Чуковский, Н.Носов и другие писатели и поэты. Мы бесконечно благодарны нашему великому русскому поэту А.С.Пушкину.

Дорогие ребята! Вас ждет еще много прекрасных встреч с великим поэтом, вы прочтете его стихи о дружбе, о свободе, о любви к Отчизне, его повести, поэмы, романы.

*Дидактическое электронное сопровождение:* <https://clck.ru/EzpbJ>

### **3. План проведения квест-игры «День города»**

#### Цель игры:

- получение новых и закрепление имеющихся знаний по истории города Санкт-Петербург;
- мотивация учащихся к изучению истории и культуры города Санкт-Петербург;
- развитие логического и образного мышления учащихся;
- применение QR-коды для наглядности, простоты применения;
- организация познавательной деятельности учащихся.

#### Инструкция по организации игры:

Для игры используют инструкцию и комплект карточек с вопросами на лицевой стороне и ответами на оборотной стороне. Мобильные телефоны с установленной на них программой по чтению QR-кодов.

В данном проекте представлен комплект карточек на тему «Мосты Санкт-Петербурга».

Играть можно двумя командами, вдвоем, либо индивидуально.

#### Участники игры:

- ведущий (учитель или ученик старших классов, знает ответы на все вопросы);
- игроки (ученики 1-4 классов).

При необходимости включения в игру больше двух участников или команд, заранее подготавливается необходимое количество копий комплектов карточек.

#### Ход игры:

До начала игры карточки каждой команды /игрока раскладываются ведущим на столе или на стендах. Игрокам выдается ручка и чистый листок формата А5 для составления маршрута.

Ведущий: «Дорогие друзья! Сегодня мы с вами узнаем, кто из вас настоящий знаток нашего города, а кто турист, который впервые оказался в Санкт-Петербурге и с восхищением узнает о местных достопримечательностях. Наша игра поведет вас по самым известным мостам через реки и каналы в историческом центре города. А ваша задача - пройти по верному маршруту и вернуться в то место, откуда мы начнем путешествие».

Далее ведущий организует команды или выбирает отдельных игроков и объясняет и правила игры.

В конце игры определяется победитель, вручаются призы. Например, победителям – «знаток мостов», а проигравшим - «турист».

#### Правила игры:

Выигрывает тот, кто первым дошел до ответа на последний вопрос и правильно составил маршрутный лист городской прогулки по карточкам.

Игроки получают первую карточку от ведущего. По команде «старт» начинают игру в команде, либо индивидуально. Стараются все действия обсуждать в команде. При необходимости помощи обращаются к ведущему.

Как составить маршрутный лист:

1. Прочитать название моста с помощью QR-кода, расположенного под фотографией на лицевой стороне карточки и записать его в маршрутный лист.
2. Прочитать вопрос на обратной стороне первой карточки.
3. Найти ответ на прочитанный вопрос по фотографиям на других карточках.
4. Под фотографией выбранной вами карточки прочесть ответ по QR-коду. Если название моста совпадает с вашим ответом, то внести его в маршрутный лист. Если нет – продолжить поиск ответа по карточкам.
5. На оборотной стороне карточки с правильным ответом (по вашему мнению) прочесть следующий вопрос.
6. Пункты 1-4 повторять, пока не найдете ответы на все вопросы.
7. Из карточек составить маршрутный лист в порядке ответов на вопросы.

Планируемые результаты:

изучение достопримечательностей города и их истории в познавательной форме, сплочение коллектива учащихся, практика командной работы, развитие логического мышления, получение положительных эмоций от познания нового, знакомство с новыми технологиями и удобством QR-кодов в быстром получении информации.

Примечание:

по приведенному образцу можно составить маршруты на различные темы по истории и достопримечательностям города, например, «Дворцы», «Императоры», «Поэты», «Художники», «Храмы», «Парки», «Архитекторы» и т.д.

*Дидактическое электронное сопровождение:* <https://clck.ru/EzpAE>

#### 4. План проведения настольной игры «Интеллектуальное домино»

<b>Тип игры</b>	Дидактическая игра
<b>Цель игры</b>	Развитие познавательного интереса к выбранной теме через использование игровой формы деятельности
<b>Задачи игры</b>	<p>Формировать навыки коммуникативной компетенции элементарного уровня в рамках выбранной темы, в том числе межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей);</p> <p>Активизировать и интенсифицировать учебный процесс через преодоление различных трудностей, возникающих в разных видах жизнедеятельности;</p> <p>Способствовать процессу самореализации и самопознания в процессе игры;</p> <p>Способствовать внесению позитивных изменений в структуру личностных показателей;</p> <p>Способствовать социализации через включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.</p>
<b>Планируемые результаты:</b>	
<u>Предметные</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Выполнять задание по выбранной теме, используя соответствующую лексику.</li> </ul>
<u>Личностные</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Проявлять интерес к изучению предмета (выбранной темы);</li> <li>• Проявлять способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной и учебно-познавательной деятельности;</li> </ul>
<u>Метапредметные:</u>	
<i>Познавательные УУД</i>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Овладеть навыками анализа и выбора информации.</li> </ul>	
<i>Регулятивные УУД</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.</li> <li>• Осуществлять самооценку выполненных учебных заданий и подводить итоги усвоенным знаниям на основе заданий для самоконтроля.</li> </ul>	
<i>Коммуникативные УУД</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Адекватно использовать речевые средства для представления результата.</li> </ul>	
<b>Формы работы</b>	Фронтальная, индивидуальная. Данная игра может быть использована: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ в качестве самостоятельной технологии для закрепления темы (раздела) учебного предмета;</li> <li>✓ в качестве урока (занятия) и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);</li> <li>✓ как технология внеклассной работы.</li> </ul>

### Состав игры

Набор карточек по теме.

Каждая карточка состоит из двух частей: задание, зашифрованное QR-кодом, и ответ, представляющий их себя картинку.

Список тем:

№	Предмет	Тема	Возраст		Количество карточек	Примечание
1	Английский язык	«Еда»	3 класс	Развитие коммуникативной компетенции элементарного уровня, формирование навыков аудирования	16 шт.	Приложение 1
2	Математика	«Таблица умножения»	3 класс	Закрепление и повторение материала элементами взаимопроверки	28 шт.	Приложение 2
3	История Санкт-Петербурга (внеурочная деятельность)	«Достопримечательности»	4 класс	Закрепление и повторение материала элементами взаимопроверки	20 шт.	Приложение 3

Цель игры: выложить все карточки в правильном порядке – к каждому QR-коду с вопросом примыкает картинка-ответ. При этом с какой бы карточки не началась игра, ответом на вопрос с последней карточки станет картинка с самой первой.

Подготовка к игре

Учащиеся объединяются в группы по 3-6 человек. Каждая группа получает 1 гаджет с установленным на него приложением для чтения QR-кодов и набор карточек по теме. Карточки раскладываются на столе картинками вверх.

#### Правила игры (вариант – командный)

1) Участники каждой группы договариваются о порядке, в котором они будут давать ответы.

2) Первый участник берет гаджет, выбирает одну из карточек, считывает код. Если используется набор карточек по английскому языку, то ведущий участник дает прослушать аудиозапись остальным участникам, если по другим предметам, то он зачитывает вопрос вслух.

3) Следующий по очереди участник ищет карточку, на которой изображен ответ, берет ее и объясняет свой выбор.

4) Группа, выслушав его ответ, соглашается или нет (если нет, то несогласившийся участник аргументирует свое мнение).

5) После выставления карточки ход переходит ко второму участнику, который считывает второй QR-код, а третий участник ищет ответ на невыбранных карточках.

6) Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбраны все карточки, при этом ответом на вопрос с последней карточки станет картинка с самой первой.

7) Проверка осуществляется путем сверки с образцом, который выводит на экран учитель в виде последовательности картинок-ответов.

*Дидактическое электронное сопровождение:* <https://clck.ru/EzpAR>

### **5. План проведения спортивная игра по станциям «Кибер+спорт»**

Цель: популяризация основных игровых видов спорта, в том числе с применением элементов дополненной реальности (приложение «QRCodeReader», «AR Basketball», «Soccer AR»).

#### Задачи:

- формирование у них ценного отношения к своему здоровью;
- улучшение спортивно-массовой и воспитательной работы в общеобразовательной школе;
- обеспечение физического и психического саморазвития;
- способствуют патриотическому воспитанию;
- выявление сильнейших команд школы;
- укрепления связей между воспитанниками;
- развить координацию движений, умение быстро принимать решение.

Команды: по 4 человека – учащихся 3-4 классов. Данная разработка рассчитана на 6 команд.

#### Оборудование и материалы:

- маршрутные листы,
- теннисные мячи – 5 шт.;
- баскетбольные мячи – 6 шт.;
- гимнастические обручи – 2 шт.;
- футбольные мячи – 5 шт.;
- корзина (ведро) – 2 шт.;

- стакан с теннисным мячиком для бильбоке – 2 шт;
- пластиковые конусы – 6 шт.;
- гимнастические скамейки – 2 шт.;
- мячи для флорбола – 1 шт.;
- клюшки – 1 шт.;
- волейбольный мяч – 1 шт.;
- набор фломастеров;
- планшет/смартфон – 12 шт.;
- разрезанные QR-code на части;
- напечатанный кроссворд по количеству команд;
- секундомер;
- грамоты.

#### Ход игры.

В начале проводится общее построение, на котором команды получают маршрутные листы (приложение 1), согласно которым посещают различные станции. На каждой станции команды могут получить от 1 до 20 баллов. Проводящие на каждой станции с помощью QR кодов и Google-форм отправляют баллы команд в единый протокол.

#### Станция 1. СНАЙПЕР

Ребята по очереди должны забросить теннисный мяч в корзину, стоящую на полу на расстоянии 3 метра от участника. Каждому участнику дается 5 попыток.

Подсчет очков идет по сумме успешно заброшенных мячей. Количество, попавших мячиков, записывается, как набранные баллы в маршрутный лист. (Задание этой станции можно заменить на выполнение бросков в кольцо в приложении «Basketball AR» с использованием приложения на гаджете.)

#### Станция 2. КОЛЬЦО

Ребята по очереди должны забросить баскетбольный мяч в обруч, висящий перед ними. Высота нижнего края – 1 метр от пола, расстояние до участника – 3 метра. Каждому участнику дается 5 попыток.

Подсчет очков идет по сумме успешно заброшенных мячей. Количество, попавших мячиков, записывается, как набранные баллы в маршрутный лист.

#### Станция 3. ФУТБОЛЬНАЯ

Ребята по очереди должны забить голы футбольными мячами в ворота. В качестве ворот могут выступать 2 стула, стоящие на расстоянии метра друг от друга. Расстояние от ворот до участника – 5 метров. Каждому участнику дается 5 попыток.

Подсчет очков идет по сумме успешно забитых мячей. Количество, попавших мячиков, записывается, как набранные баллы в маршрутный лист.

#### Станция 4. БИЛЬБОКЕ

Каждый участник команды должен забросить шарик в стакан, который привязан на ниточке, а ниточка к дну стакана. Для ускорения на каждый заход команды иметь 2 стакана, т.е. участники работают в парах. Время на выполнения задания – 1 минута каждой паре. Перед началом упражнения дать участникам возможность попробовать в течении 20-30 секунд.

Подсчет очков идет по сумме успешно пойманных в стакан мячей. Количество, попавших мячиков, записывается, как набранные баллы в маршрутный лист.

## Станция 5. ЭСТАФЕТА

Задание выполняется по очереди:

- 1) ведение баскетбольного мяча на расстояние 10 метров по прямой;
- 2) ведение футбольного мяча на расстояние 10 метров между конусами только с помощью ног;
- 3) ведение мяча для флорбола с помощью клюшки на расстояние 5 метров между гимнастическими скамейками;
- 4) ведение волейбольного мяча по прямой на расстояние 5 метров с помощью гимнастического обруча.

Участники команды выбирают очередность, в которой они будут проходить испытание. Максимальный балл за выполнение заданий эстафеты – 20. За каждую ошибку снимается 1 балл.

## Станция 6. СПОРТ НА ЛИСТЕ

Участникам предлагается набор карточек с картинками, которые необходимо объединить в группы. На обратной стороне каждой карточки есть фрагмент QR-кода. Если участники команды выполняют задание верно, то откроется подтверждение этому – название вида спорта. Участникам не называется основание для распределения карточек.

Подсчет очков идет по правильности распределения карточек. Если участники справляются с первой попытки со всеми карточками, то они получают 20 баллов, за каждую новую попытку с команды снимается по 2 балла.

В конце игры происходит подведение итогов по сумме баллов со всех станций. Суммы баллов к этому моменту уже отправлены одному из проводящих, который подсчитывает результаты и заполняет грамоты.

*Дидактическое электронное сопровождение:* <https://clck.ru/EzpAe>

## **6. План проведения настольной игры «По страницам Красной книги России»**

### Цель игры:

- получение новых и закрепление имеющихся знаний о видах животных, птиц и растений России, в том числе особо охраняемых и редких;
- мотивация учащихся к изучению животного мира;
- развитие логического и образного мышления учащихся;
- воспитание гуманного отношения к природе и животным;
- организация познавательной деятельности учащихся.

Для кого рассчитана настольная игра: учащиеся 1-4 классов. Рекомендуемое число игроков – 3-4 человека.

Ведущего рекомендуется привлекать в случае, если требуется применить игру в качестве контроля усвоения знаний по окружающему миру, либо при проведении межклассовых или межшкольных соревнований.

Планируемые результаты: изучение учащимися мира природы посредством игры, тренировка внимания, развитие логического мышления, развитие интеллектуальных способностей.

### Инструкция применения настольной игры:

#### Материалы:

- цветное игровое поле, распечатанное на бумаге;
- игровой кубик из бумаги или любой другой деревянный кубик с наклеенными на него цифрами от 1 до 4 и картинками ? и \* ;
- цветные фишки – 4 шт.;



- карточки со знаком «?», на одной стороне которых вопрос, а ответ на обороте карточки в виде QR-кода, либо у ведущего – от 8 шт. (Приложение 3);
- карточки с цветными картинками животных, птиц, растений, оживающих с помощью программы «HP Reveal» или «Quiver», внизу которых вопрос в виде QR-кода и ответ на обороте карточки в виде QR-кода, либо у ведущего – от 12 шт. (Приложение 4);
- смартфон или планшет с интернетом и установленными программами чтения QR-кодов, картинок «Quiver» и «HP Reveal».

#### Правила игры:

1) Игроки выбирают фишку и ставят ее в угол игрового поля соответствующего цвету фишки.

2) Игроки кидают по очереди кубик на стол и разыгрывают очередность хода: у кого больше цифра - тот ходит первый. Очередность остальных определяется по ходу часовой стрелки, относительно первого игрока.

3) Игроки по очереди кидают кубик и с помощью значения на кубике определяют, как им ходить.

В случае выпадения цифры от 1 до 4, игрок ходит соответствующее число ходов (клеток) на игровом поле по направлению к центру.

В случае выпадения картинки «?» игрок ходит на клетку с ближайшим QR-кодом на игровом поле.

В случае выпадения картинки «\*» игрок ходит на клетку с ближайшим символом (животное, птица, растение).

4) На игровом поле есть клетки с QR-кодами и символами «животное», «птица», «растение».

Если игрок попал на клетку со знаком «?», то ему нужно:

- взять любую карточку со знаком «?».
- прочитать внизу данной карточки вопрос и ответить на него вслух.
- прочитать по QR-коду ответ на оборотной стороне карточки, либо попросить ведущего дать ответ.
- если игрок отвечает правильно, то ходит на 1 клетку вперед, если неправильно, то на 1 клетку назад.

Если игрок попал на клетку с символом «животное», «птица», «растение», то ему нужно:

- взять любую карточку с картинкой, соответствующей символу на поле.
- посмотреть картинку при помощи программ «HP Reveal» или «Quiver».
- прочитать под картинкой по QR-коду вопрос вслух и ответить на него вслух.
- прочитать самостоятельно по QR-коду ответ на оборотной стороне карточки, либо попросить ведущего дать ответ.
- если игрок отвечает правильно, то ходит на 2 клетки вперед, если неправильно, то на 2 клетки назад.

Выигрывает тот, кто первым дошел до центра игрового поля.  
Бонус за выигрыш - просмотр видео с фейерверком и конфетти.

*Дидактическое электронное сопровождение:* <https://clck.ru/EzpAr>

### **7. План проведения настольной игры «Угадайка»**

Развиваемые УУД

*Познавательные:*

- научиться совмещать элементы игры с приложениями;
- умение логически мыслить.

*Коммуникативные:*

- развитие навыков общения , снятия напряжения, сплочение коллектива.

*Регулятивные:*

- определять степень успешности своей работы.

*Личностные:*

- развитие воображения, наблюдательности;
- развитие умения позитивно мыслить.

Методическая разработка рассчитана для детей в возрасте от 7 до 8 лет. Дети играют в группах от 2 до 3 человек. Для игры необходимы гаджеты учащихся с установленными на них приложениями «QR Code Reader», «HP Reveal», гаджет учителя с установленным приложением «Plickers» для считывания правильного ответа, разрезной алфавит, и карточки с героями мультфильмов, которые будут загадывать загадки.

Правила игры:

На стол учащимся раздаются карточки с азбукой, и карточки с персонажами. Учащиеся берут карточку с персонажем, оживляют его с помощью приложения «HP Reveal» и внимательно слушают загадку. Затем из разрезного алфавита, учащиеся, составляют ответ. Учитель сканирует ответы учащихся с помощью приложения «Plickers». Если отгадка составлена правильно на экране появиться зеленый столбик диаграммы, если в отгадке допущены ошибки, то появиться столбик красного цвета. После сканирования ответа учителем, ученики могут посмотреть видео с правильным ответом, считав QR -код с обратной стороны карточек с персонажами.

Ход игры.

Учитель:

- Здравствуйте, дорогие ребята. Сегодня мы с вами окунёмся в мир загадок, и прекрасный мир игры. Проверим вашу сообразительность, повторим русский алфавит и будем составлять слова.

Давайте поделимся на три группы. У себя за партами, вы видите два набора карточек. В одном наборе вы найдете буквы русского алфавита, в другой картинки с изображением различных персонажей. Также для нашей игры нам с вами понадобятся ваши мобильные устройства.

На всех гаджетах заранее установлены приложения «HP Reveal», «QR Code Reader». Рекомендуется на одну группу использовать два гаджета. Один для оживления персонажей, второй для сканирования ответов на загадки.

В приложении «HP Reveal» должны быть заранее подготовленные триггеры, видео с загадками (см. рис. 1).

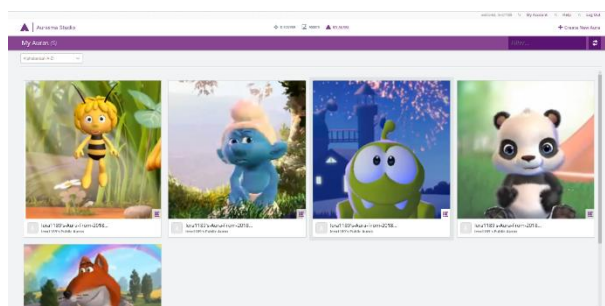


Рисунок 1.

В приложении Plickers, необходимо:

1. Создать класс, «Угадайка».

2. Составить вопросы для каждой группы и для каждой загадки (см. рис. 2). Оставить два варианта ответа и выбрать для варианта «А» - правильный ответ.

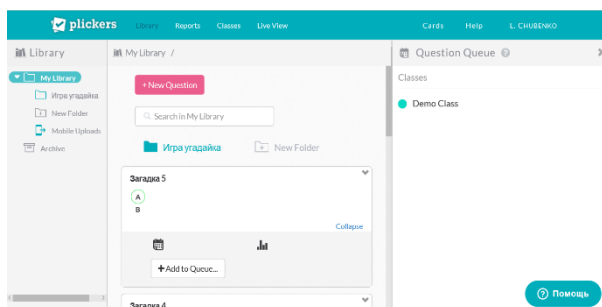


Рисунок 2.

На Google Диске, должны находиться видео с ответами на загадки. К видео с ответами необходимо сделать открытый доступ по ссылкам, и закодировать их, используя QR-коды.

Необходимо ознакомить учащихся с инструкцией игры. Рекомендую раздать каждой группе по карточке с инструкцией, а также продублировать устно для лучшего усвоения учащимися.

Учитель:

- Давайте познакомимся с правилами игры. У вас на столе лежат карточки с инструкциями.

1. Запустите приложение «HP Reveal», наведите камеру на карточку с героем и прослушайте видеозагадку.
2. С помощью разрезного алфавита составьте ответ на загадку.
3. Позовите ведущего, чтобы он отсканировал ваш ответ с помощью приложения «Plickers». Правильный ответ оценивается в 1 балл (если ответ правильный на экране загорается зеленый столбик см. рис.3) посмотрите на экране засчитан ли, ваш ответ (если появится красный столбик, то вы допустили ошибку в написании слова см. рис. 4, за это снижается 0,5 балла).
4. Посмотрите правильный вариант ответа считав QR-код, на задней стороне карточки.
5. Повторите п. 1-3, для остальных загадок.
6. Дождитесь учителя для подсчета количества баллов.

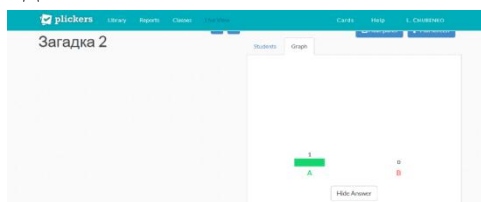


Рисунок 3.



Рисунок 4.

Учитель:

-Дорогие ребята, можете приступать желаю вам удачи.

После отгадывания загадок, учитель сканирует ответы, подсчитывает баллы, и объявляет группу победителей.

*Дидактическое электронное сопровождение:* <https://clck.ru/EzpBn>

## **8. План проведения настольной игры «СПАС ЭКСТРИМ»**

Цель: закрепить и обобщить знания школьников о правилах безопасности в быту, на природе, на дороге; привить навыки безопасного поведения младшими школьниками; воспитать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни; развить логическое мышление и память.

В комплект входит:

Инструкция – 1 шт.

Наборы двусторонних карточек – 4 к.

Игровое поле – 1 шт.

Фишки – 5 шт.

Для реализации игры необходимо наличие устройств с приложением «QR Code Reader».

Ход игры:

*1-й вариант.* Ведущий приглашает по очереди к столу, где лежат поле и фишки, участников команд. Ребенок берет карту из определенной зоны, отвечает на вопрос, проверяет правильность ответа через приложение «QR Code Reader», передвигает фишку своей команды на обозначенное под ответом количество шагов.

*2-й вариант.* Играющим раздают фишки. Дети внимательно изучают правила игры. Далее каждый ребенок выполняет по очереди свои ходы. Ребенок берет карту из определенной зоны, отвечает на вопрос, проверяет правильность ответа через приложение QR code, передвигает фишку своей команды на обозначенное под ответом количество шагов. Ребенок может узнать дополнительную информацию по вопросу, воспользовавшись ссылками после верного ответа.

Правила игры: в игре могут принимать участие от 2х до 5 человек. Перед началом игры раскладывается поле, на все сектора раскладываются колоды карт с заданиями. Каждый игрок выбирает себе фишку для прохождения игрового поля.

Игроки выполняют ходы по очереди, по часовой стрелке. Первый игрок выбирается жеребьевкой. Задача игроков, пройти игровое поле, оказавшись первым у финиша, выполняя задания на карточках.

Игроки передвигают свои фишки по игровому полю в определенном порядке.

Игровое поле разделено на 4 сектора:

1. #дом: №№ 1 - 9

Все задания этого сектора содержат вопросы по правилам безопасности дома, правилах действия при аварийных ситуациях дома и т.д.

2. #природа: №№ 10 - 16

Задания данного сектора освещают вопросы правил поведения на природе.

3. #чужой: №№ 17 - 25

Данный сектор содержит в себе вопросы по теме правил поведения с незнакомцами.

4. #ПДД: №№ 26 - 38

Задания этой зоны содержат вопросы о правилах поведения на дороге, информацию о дорожных знаках.

Игрок, попадая на определенный сектор, берет карточку из определенной колоды.

Карточки содержат вопросы различного типа: в картинках, с выбором ответа и др. Все задания оцениваются различной стоимостью и награждаются определенным количеством шагов.

Супер-зоны:

- №№ 4, 30 - не отвечая на вопрос, сделать 3 шага вперед;
- №№ 9, 20 - перейди на другое поле по стрелочкам;

Участнику необходимо ответить на вопрос, затем перевернув карточку проверить свой ответ при помощи QR code. Также после проверки ответа игрок видит то количество шагов, которое он должен сделать при правильном ответе. При неверном ответе игрок не передвигает свою фишку, а передает ход следующему игроку.

*Дидактическое электронное сопровождение:* <https://clck.ru/EzpBX>

## **9. План организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности» на уроках литературного чтения и окружающего мира**

Возраст: 3 (4) класс

Вид урока: обобщение материала, закрепление изученного материала.

Ход урока:

1. Вспомните, в названиях каких прочитанных вами литературных произведений упоминаются названия птиц.
2. В каких произведениях участвуют птицы как главные персонажи?
3. Посмотрите на картинку и назовите, в каких произведениях, по вашему мнению, участвуют птицы, похожие на изображение.
4. К какому литературному произведению может быть иллюстрацией данная картинка?
5. Какого цвета могут быть названные вами птицы? Раскрасьте птиц согласно выбранному вами виду (выбранному произведению).
6. Раскрасьте природу вокруг согласно времени года, описанному в выбранном произведении.
7. Воспользуйтесь гаджетами и оживите картинку. Назовите, что делают птицы, с учетом вашего выбора времени года.
  - А) Весна – прилет птиц
  - Б) Лето – поиск пищи, обучение птенцов летать
  - В) Осень – полет птиц в теплые края на зимовку
  - Г) Зима – поиск пищи, постройка гнезда
8. Чем может помочь человек птицам (в зависимости от времени года)?
  - А) Весна – подкармливание птиц, аккуратное поведение вблизи гнезд
  - Б) Лето – аккуратное поведение вблизи гнезд, если появились птицы-вредители – гуманное отпугивание
  - В) Осень – возможна помощь отбившимся от стаи птицам
  - Г) Зима – подкармливание птиц, оставшихся зимовать
9. Составьте план на год помощи птицам, живущим в нашем городе.

Используемое изображение:

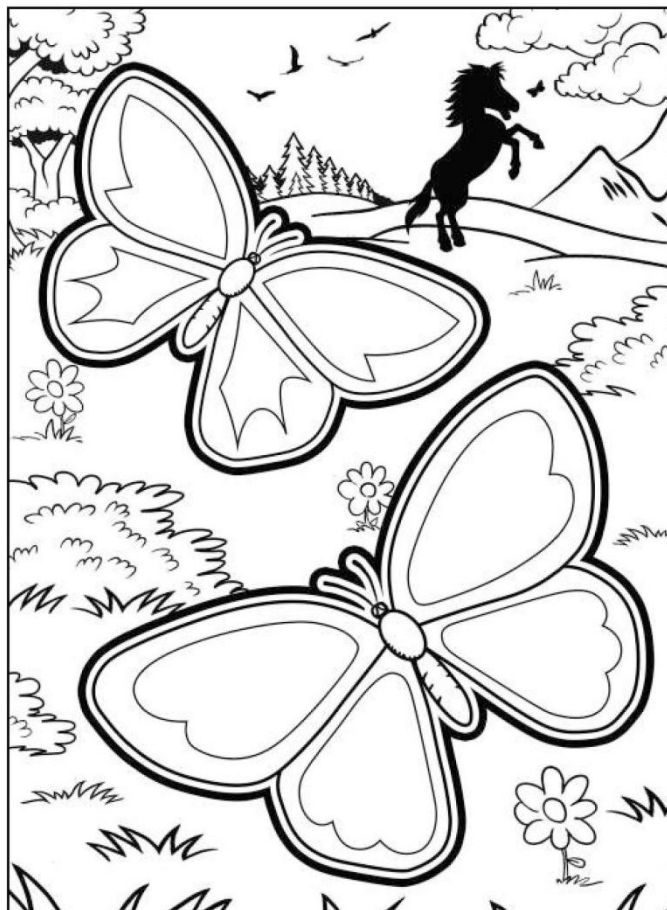


**QuiverVision.com**

**1** Print **2** Color **3** Play

© 2017 CFA Properties, Inc. All trademarks shown are the property of their respective owners.

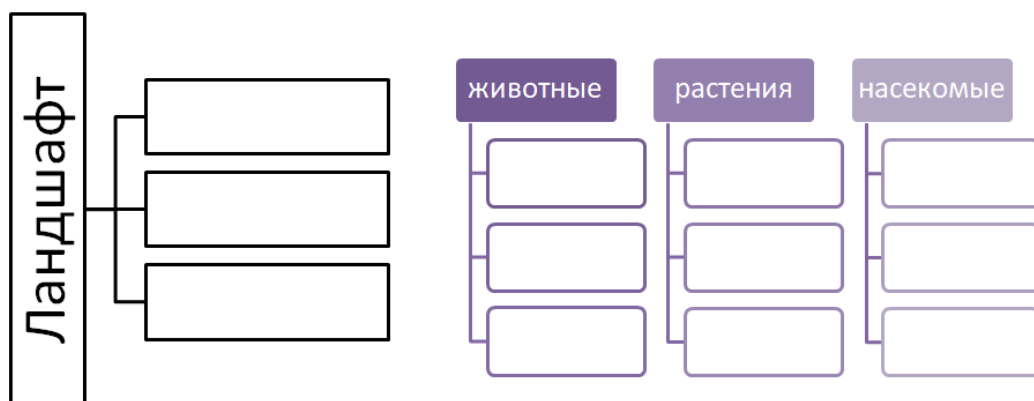
**10. План организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности» при проведении исследовательской работы по теме «Бабочки» для учащихся начальной школы**



1. Рассмотрите рисунок, предназначенный для раскрашивания. Какие объекты изображены на рисунке? Внесите названия каждого типа объектов в таблицу:

№	Название объекта

2. Заполните пропуски в следующей схеме:



3. Познакомьтесь с определителем бабочек. Для этого перейдите по QR-коду:



или

по гиперссылке (<http://www.ecosystema.ru/08nature/butt/index.htm>) на сайт **ecosystema.ru**.  
Определите, к какому виду можно отнести бабочек, изображенных на рисунке?

4. Заполните таблицу:

Исходное изображение	Изображение из определителя	Вид бабочки	Ареал вида	Место обитания
				
				

5. Раскрасьте бабочек на картинке в соответствии с найденным образцом, а остальные объекты - в соответствии с их внешним видом в природе.

6. Используя приложение «Quiver», оживите картинку.

7. Выполните интерактивное задание с помощью сервиса «Learningapps.org»: найдите для каждой бабочки характерную среду обитания, отсканировав QR-код



или

пройдя по ссылке <https://learningapps.org/watch?v=pvaognhnn17>



**11. План организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности» на уроке-закреплении новой лексики по английскому языку в 3 классе**

<b>Цель урока</b>	Развитие коммуникативной компетенции элементарного уровня в устных и письменных видах речевой деятельности в рамках темы «Животные, цвета, дни недели»
<b>Задачи урока</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Формировать умение употреблять изученные лексические единицы;</li> <li>• Формировать грамматические навыки (употребление глагола to be в Present Simple);</li> </ul>
<b>Планируемые результаты:</b>	
<u>Предметные</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Выполнять задания по усвоенному образцу, используя речевые клише;</li> <li>• Употреблять лексические единицы и речевые структуры по теме урока.</li> </ul>
<u>Личностные</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Проявлять интерес к изучению иностранного языка;</li> <li>• Способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной и учебно-познавательной деятельности;</li> </ul>
<u>Метапредметные:</u>	
<i>Познавательные УУД</i>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Овладеть навыками анализа и выбора информации;</li> <li>• Строить речевые высказывания с опорой на картинки, схемы.</li> </ul>	
<i>Регулятивные УУД</i>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;</li> <li>• Освоить начальные формы познавательной и личностной рефлексии.</li> <li>• Осуществлять самооценку выполненных учебных заданий и подводить итоги усвоенным знаниям на основе заданий для самоконтроля.</li> </ul>	
<i>Коммуникативные УУД</i>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Адекватно использовать речевые средства для представления результата.</li> <li>• Излагать свое мнение.</li> </ul>	
<i>Межпредметные связи:</i> чтение, русский язык, окружающий мир.	

Задание 1

Посмотри на картинку - на ней обозначены дни недели. Каждый день недели имеет свой цвет. Прочитай описание и определи эти цвета. Раскрась картинку согласно каждому дню недели и описанию.

1. On **Monday** the cow is **white and black**.
2. On **Tuesday** the sky is **blue**.
3. On **Wednesday** the clouds are **light blue**.
4. On **Thursday** the tree and the grass are **green**.
5. On **Friday** the bell is **orange**.
6. On **Saturday** the bird is **brown**.
7. On **Sunday** the bottle is **pink**.

Задание 2

Прочитай приведенные слова:  
**sky**      **bird bell**      **grass**      **bottle**      **tree**  
Определи, какой цвет они имеют на картинке.

BLUE

GREEN

ORANGE

Впиши их в таблицу в строку с тем же цветом.

### Задание 3

Выполни интерактивное задание: сделай описание картинке и вставь пропущенные слова.

<https://learningapps.org/display?v=ptaru35on18>



### Задание 4

Выполни интерактивное задание: составь слово из букв.

А) <https://learningapps.org/display?v=p1v5sii8318>



Б) <https://learningapps.org/display?v=p7xswenht18>



В) <https://learningapps.org/display?v=pbfhinp4j18>



### Задание 5

Выполни интерактивное задание: прочитай предложения, описывающие картинку, и выбери правдивые.

<https://learningapps.org/display?v=pu4srfd4a18>



### Задание 6

Используя приложение «Quiver», оживи картинку.

Домашнее задание:

составить рассказ с описанием картинки. Рассказать, какого цвета предметы и животные, что могут и не могут делать животные (используй can или can't).



- 1 Print
- 2 Color
- 3 Play!



**사하모자**  
Sangha Farm  
Edited with the demo version of  
Infix Pro PDF Editor  
To remove this notice, visit:  
[www.iceni.com/unlock.htm](http://www.iceni.com/unlock.htm)

**12. План организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности» при проведении исследовательской работы по теме «Исследование животного мира Мирового океана» для учащихся 4 класса**

Предмет: Окружающий мир, 4 класс

Тема урока: «Исследование животного мира Мирового океана»

Цель урока: познакомить учащихся с растениями и животными подводного мира

Задачи урока: познакомить учащихся с Мировым океаном и его составляющими частями; изучить подводных обитателей Мирового океана.

Тип урока: изучение нового материала

Форма урока: индивидуальная

Планируемые результаты:

Метапредметные:

- способность осознавать необходимость нового знания;
- умение работать по предложенному учителем плану;
- определять цель учебной деятельности и с помощью учителя, и самостоятельно

Предметные:

- определение Мирового океана;
- познакомиться с жителями подводного мира;
- познакомиться с видами и отрядами подводного мира;
- научиться определять к какому виду и классу относятся данные животные;
- узнавать название океанов и среду обитания;
- уметь пользоваться таблицами

Личностные:

- умение фантазировать;
- высказывать свою точку зрения

Познавательные:

- совершенствуют восприятия познавательного текста;
- осуществлять поиск необходимой информации при помощи видеороликов, сайтов;
- проводить аналогию между изученным материалом и собственным опытом

Регулятивные:

- осуществлять контроль по результату под руководством учителя;
- оценивать совместно с учителем результат своих действий, вносить соответствующие коррективы.

Ход урока:

Учитель: Здравствуйте дорогие ребята. Сегодня на уроке мы с вами познакомимся с новой Вселенной, с миром где существуют свои законы, свои необыкновенные обитатели. Тему исследовательской работы предлагаю вам задать самим.

Задание 1.

Перейдите по гиперссылке или воспользуйтесь QR-кодом для мгновенного перехода к видеофрагменту и предложите свое название темы исследовательской работы.

[https://drive.google.com/open?id=1-5D2-B1MHO4dwFOQ7vKeOf5\\_qb5fejl](https://drive.google.com/open?id=1-5D2-B1MHO4dwFOQ7vKeOf5_qb5fejl)



Запишите название темы вашей исследовательской работы:

---

### Задание 2.

Ознакомьтесь с информацией, представленной ниже. Выполните задание перейдя по ссылке или воспользовавшись QR-кодом, приведенными ниже.

«Мировой океан – это крупнейшая экосистема планеты, которая охватывает большую площадь Земли. В водах океанов проживает огромное количество животных: от одноклеточных микроорганизмов до огромных голубых китов. Здесь сложилась отличная среда для обитания всяких видов фауны, а вода наполнена кислородом. В поверхностных водах обитает планктон. Первые девяносто метров глубины в акваториях плотно заселены разными животными. Чем глубже, тем темнее океанское дно, но и на уровне тысяч метров под водой кипит жизнь.

В целом ученые отмечают, что животный мир Мирового океана изучен менее, чем на 20%. На данный момент идентифицировано около 1,5 миллиона видов фауны, однако эксперты предполагают, что в водах проживает около 25 миллионов видов разных существ. Все деления животных весьма условные, однако их можно приблизительно разделить на группы.

Наиболее численный класс водных позвоночных обитателей океана – это рыбы, так как их насчитывается более 250 тысяч, и каждый год ученые обнаруживают новые виды, ранее никому неизвестные. Хрящевые рыбы – это скаты и акулы.

Киты являются крупнейшими представителями Мирового океана. Они относятся к классу млекопитающих и имеют три подотряда: усатые, зубатые и древние. На сегодняшний день известно 79 видов китообразных. Наиболее известные представители:

- Синий кит
- Касатка
- Кашалот
- Полосатик
- Серый кит
- Горбатый кит
- Сельдяной кит
- Белуха
- Ремнезуб
- Тасманов клюворыл
- Плавун северный

Одни из загадочных, но прекрасных представителей фауны океанов – это кораллы. Они являются миниатюрными животными с известняковыми скелетами, которые скапливаются, образуя коралловые рифы. Относятся к многоклеточному беспозвоночному классу

Достаточно большая группа – это ракообразные, насчитывающие около 55 тыс. видов, среди которых раки, лангусты, креветки и омары встречаются практически везде.

В холодных водах океанов, расположенных у полюсов, водятся моржи, тюлени, морские котики. Интересные животные Мирового океана иглокожие – морские звезды, медузы и ежи.

Итак, во всех океанах планеты проживает огромное количество видов, все они весьма разнообразны и удивительны. Людям еще предстоит изучить этот загадочный подводный мир Мирового океана».



<https://learningapps.org/display?v=pg8t65qpk18>

### Задание 3.

Выполните интерактивное задание, перейдя по ссылке на интернет ресурс, или совершив мгновенный переход используя QR-код, приведенный ниже.

<https://learningapps.org/display?v=pybcq5gx318>



Ответьте на вопрос, перейдя по ссылке на интернет ресурс, или совершив мгновенный переход используя qr-код, приведенный ниже.

<https://learningapps.org/display?v=pixb9zzqa18>



### Задание 4.

Рассмотрите рисунок 1. Перейдите по QR-коду:



или по гиперссылке (<http://www.animalsglobe.ru/>) на сайт «Энциклопедия животных». Определите, к какому виду и классу можно отнести животных, изображенных на рисунке? Впишите название океана где находится их среда обитания. Заполните таблицу 1.

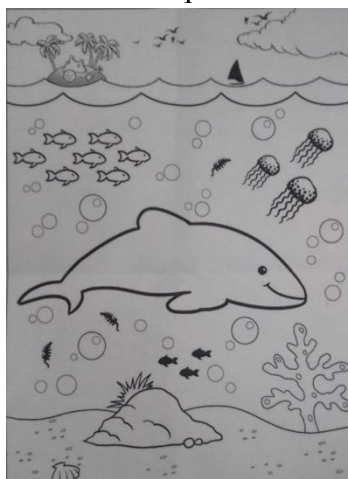


Рисунок 1.

Представитель животного мира на картинке	Класс живого организма	Название вида	Название океана, в котором обитает вид

Таблица 1.

Задание 5.

Используя ресурсы сайта из предыдущего задания, раскрасьте представителей животного мира на рисунке 1 в соответствии их внешним видом в природе. Используя приложение «Quiver» оживите картинку.

**13. План организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности» при выполнении итоговой комплексной работы для 3 класса (I полугодие)**

Итоговая комплексная работа для 3 класс (1 полугодие):

- Математика
- Русский язык
- Литературное чтение
- Окружающий мир

Цель проведения: выявить сформированность метапредметных умений учащихся третьих классов по итогам 1 полугодия для понимания общих тенденций обучения ученика, класса и уточнения плана коррекции и оценки качества знаний по учебным предметам.

Инструкция к проведению.

Ученики подписывают рабочие листы (фамилия, имя полностью). Работу учащиеся выполняют в течение 1-2 учебных дней по частям. Данная работа имеет вид самостоятельной индивидуальной работы.

Диагностическая работа составлена на разном предметном материале.

Рассматривается формирование регулятивных, познавательных, коммуникативных универсальных учебных действий. Данные умения сформированы на уровне представлений. Все задания рассчитаны на ориентацию в способе действий. Мониторинг формирования личностных универсальных учебных действий в 3 классе не проводится.

Содержание работы:

Работа состоит из 4 блоков, в которые входят вопросы по учебным предметам: русский язык, математика, литературное чтение, окружающий мир.

Все задания составлены по раскраске из приложения «Quiver». Учащиеся в ходе выполнения заданий раскрашивают картинку. После завершения всех заданий они могут анимировать получившиеся изображение.

Фамилия, имя учащегося: \_\_\_\_\_

Дорогой друг, все задания этой работы будут содержать в себе вопросы по учебным предметам: математика, русский язык, литературное чтение, окружающий мир.

Работа разделена на 4 части.

Задания связаны с картинкой на последнем листе твоей работы. Выполняй их необходимо по порядку.

Для выполнения всех заданий тебе понадобятся:

- Ручка;
- Карандаш;
- Линейка;
- Цветные карандаши;
- Телефон и загруженное приложение «Quiver».

Желаем удачи!

Часть 1. Математика.

1. Рассмотрите картинку. Дополните условие задачи числовыми данными из картинки. На картинке изображено \_\_\_ деревьев темного цвета и \_\_\_ цветка темного цвета.

- Запишите вопрос к задаче, чтобы решением было данное выражение:

$$8:2=$$

Ответ: \_\_\_\_\_

- Дополните решение задачи и запишите ответ.
- Раскрасьте остальные деревья и цветы на картинке.

2. Впишите названия предметов по признаку количества четности и нечетности.

Четное количество	Нечетное количество
Облака - 2	

3. Заполните пропуски.

На картинке мяч имеет форму \_\_\_\_\_ .

Линия, которая соединяет две точки этой геометрической фигуры и проходит через ее центр, называется \_\_\_\_\_ , и имеет значение \_\_\_\_\_ мм.

А отрезок, который соединяет центр этой фигуры и любую точку на ней, это \_\_\_\_\_. Его значение в этой фигуре \_\_\_\_\_ мм.

- Раскрасьте этот мяч любым цветом на картинке 1.

Часть 2. Окружающий мир.

1. Заполните таблицу названиями объектов живой и неживой природы, изображенных на картинке:

Живая природа	Неживая природа

- Какое время года вероятнее всего изображено на картинке? Исходя из своих наблюдений, раскрасьте объекты на картинке, которые это докажут.



2. В какую из двух групп можно отнести вид животного на данной картинке, запиши. Дополни группы еще 2-3 примерами.

Домашние животные: \_\_\_\_\_

Дикие животные: \_\_\_\_\_

3. Рассмотрите, как выглядят собаки различных пород. Подумайте, какие породы собак изображены на картинке. Подпишите.

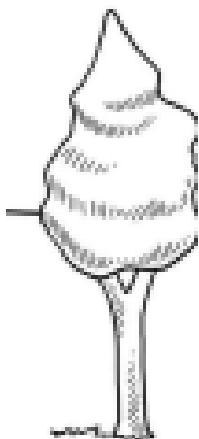
			
Английский дог	Долматинец	Такса	Лабрадор

- Подумайте, какие породы собак изображены на картинке. Подпишите.



- Раскрасьте на основной картинке изображения собак в цвета соответствующего им окраса.

4. Внимательно рассмотрите данный рисунок. Какая часть растения не изображена на рисунке? Дорисуйте и подпишите части этого растения.



### Часть 3. Русский язык.

1. Выбери текст, который по содержанию можно отнести к картинке!

Верный ответ отметьте значком «√».

Однажды когда я гуляла с моей подругой, мы увидели собаку. Она была истощенная и ободранная. Нам стало её жаль. Мы принесли её домой. Накормили, отчистили и дали имя. Когда папа и мама увидели её им тоже стало её жаль, и мы решили

взять её жить к нам домой. Теперь она бегает со мной в парке для выгула собак и любит играть в мяч. Я очень рада, что со мной живет лучший друг человека и мой самый лучший друг.

Ученики нашего класса ходили в зоопарк. Они видели много зверей. На солнце грелись львица с маленьким львенком. Заяц и зайчиха грызли капусту. Волчица с волчатами спали. Медленно ползала черепаха с большим панцирем. Девочкам очень понравилась лисица.

Пушок — это маленький щенок, которого мне подарили в день рождения бабушка с дедушкой. Я давно мечтал иметь именно такую собаку. Пушку было всего четыре недели, он недавно открыл глаза и выглядел очень забавно. Как и все болонки, он был небольшой, с длинной белой шерсткой и короткими лапками. У Пушка была очень смешная мордочка: маленький холодный носик, похожий на кнопку, и темные озорные глазки.

2. Озаглавь выбранный текст \_\_\_\_\_

3. Выпишите предложение, к которому соответствует картинка.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Заполните таблицу своими примерами, описав картинку.

Часть речи	Имя существительное	Имя прилагательное	Глагол
Пример	_____ _____ _____	_____ _____ _____	_____ _____ _____

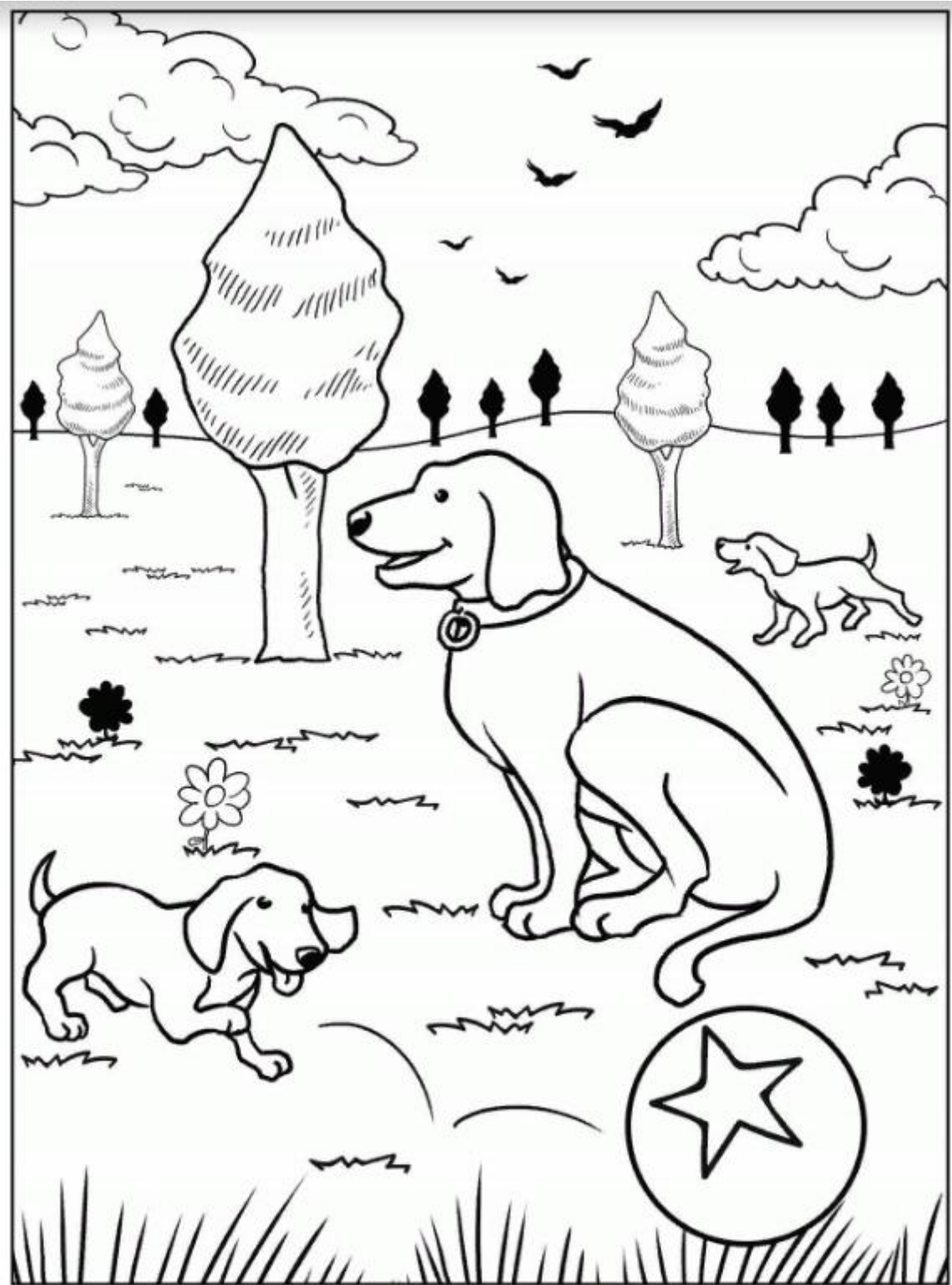
Часть 4. Литературное чтение.

1. Назови 2-3 литературных произведения, к которым можно использовать эту картинку как иллюстрацию.

2. С помощью камеры телефона или планшета и приложения «Quiver» преврати раскраску в анимацию. При выполнении данного задания ты можешь попросить помощи учителя.

Составь текст-повествование из 3-4 предложений по сюжету «живой» картинки.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Check out  
**kids**



GET IT ON  
Google Play

Download on the  
App Store



**QuiverVision.com**

**1** Print **2** Color **3** Play

## 5. Примеры описания игровой деятельности образовательной направленности с использованием технологии «дополненной реальности» для дошкольников

### 1. План организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности» при проведении занятия «Водные богатства Земли» с дошкольниками старшей возрастной группы

Цель: используя технологии дополненной реальности, познакомить детей с водными богатствами Земли.

Задачи:

- Расширять представления детей о водоёмах (река, озеро, залив, море, океан).
- Познакомить с многообразием водной фауны.
- Развивать интерес к миру природы.

Материал и оборудование:

- проектор,
- экран,
- презентация PowerPoint «Пираты в океане»,
- аудиозапись сигнала SOS,
- ноутбук с доступом в интернет,
- раздающий wi-fi телефон или планшет,
- планшеты для детей,
- загадки про морских обитателей,
- картинки с изображением морских обитателей и QR-кодами,
- карточки ответов «Plickers»,
- раскраски quiver (карта, дельфин, касатки).
- Физкультминутка.

Методические ресурсы:

- Любой навигатор (Яндекс, Google, Maps.Me), проецируемый на экран, для имитации полёта в космос.
- Программа «Quiver», установленная на «детских» планшетах, для «оживления» раскрасок (карта – глобус; дельфин, касатки).
- Программа «Plickers», установленная на телефоне/планшете педагога и на ноутбуке, для проведения опроса по пройденному материалу с возможностью прямой трансляции результатов для детей.
- Приложение «QR Scanner» для расшифровки QR-кодов, установленное на «детские» планшеты.

Ход занятия:

Здравствуйте, дети! Сегодня мы поговорим с вами о водных богатствах Земли.

Что такое Земля – это ??? планета.

Откуда лучше разглядывать планету??? Из космоса.

Именно. Поэтому мы сядем в ракету и полетим в космос.

3-2-1-0-пуск!

Включаю проектор. Изображение гимназии и сада на максимальном приближении.

Мы стартуем с вами прямо из детского сада. Вот он (показываю). А вот гимназия и спортивная площадка.

Поднимаемся выше. Мы поднялись над ??? Васильевским островом. Это наш город - ??? Санкт-Петербург. Через наш город протекает река ??? Нева. Она вытекает из ??? Ладожского озера и впадает в ??? Финский залив. Финский залив – это часть ??? Балтийского моря.

Поднимаемся еще выше. Балтийское море является частью ??? Атлантического океана. Максимальное удаление. Теперь мы в космосе и видим все материки и океаны. Материки 6: это Северная Америка, Южная Америка, Африка, Евразия, Австралия и Антарктида. Их омывает 5 океанов: Северный Ледовитый, Тихий, Атлантический, Индийский и Южный. Делаю фотографию (как будто) и теперь у нас есть карта. (Раздать детям Quiver-раскраски, выключить проектор, включить свет). Карта – это плоскостное изображение Земли. Но ведь Землю имеет форму ??? шара.

(Раздать планшеты). Давайте-ка и мы попробуем увидеть нашу планету, мы же всё-таки не зря полетели на ракете. Смотрим на карту через планшет и вот она наша планета Земля. Только она совсем белая, как карта. Но есть волшебная кнопка №2, нажмем её и теперь перед нами Земля такая же, как её видят космонавты. Над землей много облаков, они нам мешают рассмотреть планету. Уберем их с помощью 6 кнопки с тучкой. И вот наша планета Земля во всей красе. Её можно покрутить и рассмотреть со всех сторон.

Скажите мне, пожалуйста, много ли на Земле воды??? Да.

Да, действительно на Земле очень много воды. Это хорошо видно из космоса. А теперь давайте вернёмся на Землю и немного разомнёмся. Летом, когда жарко, в воде можно ??? плавать.

Физкультминутка «Как приятно в речке плавать!» Убрать планшеты.

Теперь садимся на свои места.

(Включить на компьютере сигнал SOS и карту с пиратами).

Знаете ли вы, что это такое? Это сигнал SOS. Значит, кто-то нуждается в нашей помощи. Взглянем на нашу карту. Смотрите, что это появилось??? Пиратский корабль. Да это же пираты-браконьеры. Браконьеры плавают по морям и океанам и вылавливают морских обитателей. Они уже успели кого-то поймать. Поможем освободить животных??? Да!

(Письмо из бутылки). Посмотрите, ко мне приплыла бутылка, а в ней лист бумаги. Это же письмо от пиратов. (Читаю). «Мы освободим животных, если вы пройдёте 4 испытания». Пройдём!??? Да.

Первое задание – «ОТВЕТЬ НА ВОПРОС» (программа «Plickers»)

Посмотрите на эти карточки. На них зашифрованы ваши ответы «Да» или «Нет». «Да» помечен цифрой 1, «Нет» - цифрой 2. Сейчас мы с помощью планшета и карточек докажем пиратам, что мы сумеем их найти. Итак, если вы согласны со мной, то поднимите карточку цифрой 1 вверх, если нет – то цифрой 2. Понятно??? Да (Дети поднимают карточки зелёной стороной вверх, без учёта)

1. В городе Санкт-Петербург протекает река Волга. Нет
2. Самый большой водоём на планете – это озеро. Нет
3. На планете Земля 5 океанов. Да

Я вижу, вы хорошо знаете водоёмы Земли и готовы догнать пиратов. А знаете ли вы обитателей морей и океанов??? Да Сейчас проверим. Отгадайте загадки.

Второе задание – «ЗАГАДКИ» (каждому по загадке)

(За каждый правильный ответ дети получают картинку с изображением животного-отгадки, на каждой сзади есть QR-код)

### Загадки:

1.  
Вдруг со дна гора всплыла,  
Вверх корабль подняла.  
Это в море так шалит,  
Великан веселый... (кит)
2.  
Головоногий то моллюск —  
Десяток рук, присоски плюс.  
Довольно крупный экземпляр.  
А как зовут его? (Кальмар)
3.  
Кит-гигант! Зубастый кит!  
Своенравен и сердит.  
Прирождённый эхолот.  
Ест моллюсков. (Кашалот)
4.  
Эта рыба — хищник злой,  
Всех проглотит с головой.  
Зубы показав, зевнула  
И ушла на дно... (акула)
5.  
Симпатичный он на вид,  
Хоть бывает ядовит!  
У моллюска – восемь ног.  
То придонный... (Осьминог)
6.  
Плავает прозрачный зонтик.  
«Обожгу! — грозит. — Не троньте!»  
Лапки у нее и пузо.  
Как зовут ее? (Медуза)
7.  
Умеет с нами ладить,  
Дает себя погладить.  
Когда руки касается,  
Он словно улыбается.  
Совсем не любит быть один,  
Со стайей плавает ... (Дельфин)
8.  
Кит? А, может быть, дельфин,  
Чёрно-белый исполин?  
В океанах обитает,  
Живность хищно поедает.  
(Касатка)
9.  
Вот так рыба – просто чудо!  
Очень плоская, как блюдо.  
Оба глаза спине,  
И живет на самом дне.  
Очень странные дела.  
Это рыба ... (Камбала)
10.  
Мы пугливы иногда,  
Можем быть и храбрыми.  
Окружает нас вода,  
В ней мы дышим жабрами.  
С чешуей и плавниками  
Проплываем тут и там  
И гуляем косяками  
Мы по рекам и морям.  
(Рыбы)
11.  
Он клешнями щиплет больно  
И кричит: «С меня довольно!  
Я устал. Я вам не раб».  
Распугал соседей... (краб)
12.  
Угадайте, что за кони  
Мчатся в море от погони?  
В водорослях скрыться смог  
Маленький морской... (конек)
13.  
И на суше, и в воде —  
Носит дом с собой везде.  
Путешествует без страха  
В этом доме... (черепаха)
14.  
Что за плащ хвостатый, темный  
Рассекает в море волны?  
Осторожно! В нем разряд.  
Электрический он... (скат)
15.  
Что за шар плывет с шипами,  
Тихо машет плавниками?  
Только в руки не возмешь.  
Этот шарик — ... (рыба-еж)
16.  
Этот зверь клыкастый,  
Вместо ног — ласты,  
Хвост по льду волочится,  
Мороза зверь не боится.  
(Морж)
17.  
Я без моря — никуда,  
В море — вся моя еда.  
Сам живу на берегу,  
Круг полярный стерегу.  
Лапы — что-то вроде ласт.  
Я как морж, но не клыкаст. (Тюлень)

### Третье задание «РАСШИФРУЙ КОД»

Пираты совсем не хотят, чтобы вы освободили пойманных зверей. Поэтому они зашифровали сигнал о помощи в код. Вот такой вот (показываю QR-код). Надо навести на него планшет, чтобы увидеть картинку. Если смайлик улыбается, то у животного всё хорошо. А если смайлик плачет, значит, именно это животное похитили пираты. Найдите, кого похитили браконьеры.

(С помощью программы «QR Scanner» дети считывают коды и находят «Дельфина» и «Касатку»).

Теперь мы знаем, что пираты похитили дельфинов и касаток.

### Четвёртое задание «СОБЕРИ КАРТИНКУ».

Нам надо пройти последнее испытание «СОБЕРИ КАРТИНКУ». На каждый стол я положу конверт, в нём разрезанные картинки. Их две. Соберите их и «оживите» с помощью планшетов. Если картинки «оживут», значит, мы справились с пиратами-браконьерами, и с дельфинами всё хорошо.

(Дети собирают картинки дельфина и касаток и «оживляют» их).

Теперь мы убедились, что браконьеры отпустили животных. Они здоровы и резвятся в океане.

Сегодня много путешествовали: были в космосе, плавали по морям и океанам, догнали пиратов и освободили животных.

Скажите мне, пожалуйста, что вам понравилось, запомнилось из сегодняшнего приключения.

Что вы узнали нового?

Физкультминутка «Как приятно в речке плавать!»:

Как приятно в речке плавать! (Плавательные движения)

Берег слева, берег справа. (Повороты влево и вправо)

Речка лентой впереди. (Потягивания — руки вперёд)

Сверху мостик — погляди. (Потягивания — руки вверх.)

Чтобы плыть ещё скорей,

Надо нам грести быстреей.

Мы работаем руками.

Кто угонится за нами? (Плавательные движения ускоряются)

А теперь пора нам, братцы, (Потягивание вверх, глубокий вдох)

На песочке поваляться.

Мы из речки вылезаем, (Опускаем руки вниз и приседаем)

И на травку приседаем.

## 2. План организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности» при проведении исследовательской работы «Корова» с дошкольниками старшей возрастной группы

Цель: познакомить детей с домашним животным – корова с помощью использования элементов художественного творчества и приложения дополненной реальности «Quiver».

Задачи:

- развивать диалогическую речь: учить участвовать в беседе, отвечать на вопросы;
- развивать воображение, память, художественно-творческие способности.
- учить детей внимательно слушать, понимать

Ожидаемые результаты:

- дети будут интересоваться новым, неизвестным в окружающем мире;
- научиться самостоятельно действовать (в различных видах детской деятельности);
- научатся принимать живое, заинтересованное участие в образовательном процессе
- будут эмоционально реагировать на произведения изобразительного искусства, музыкальные и художественные произведения, мир природы.

Оборудование: мобильное устройство с приложением «Quiver» (планшет, смартфон) для демонстрации раскраски, цветные карандаши, пластилин.

Ход занятия:

Посмотреть мультфильм «Кто пасется на лугу?» (1 мин.)

Воспитатель: Ребята, как вы думаете, о чем мы сегодня будем говорить?

Правильно, о корове.

Корова – домашнее животное. Её можно встретить чаще всего в сельской местности, за городом. Пород коров множество, у всех у них разный окрас и своя форма рогов. На территории России преимущественное распространение получили бело-коричневые и черно-белые коровы.

Давайте посмотрим на раскраску. Раскрасьте, пожалуйста, корову. Это может быть бело-коричневая или черно-белая корова.

*Дети раскрашивают только корову*

Посмотрите внимательно на картинку. Скажите, пожалуйста, чем питаются коровы?

*Дети отвечают*

Правильно! Коровы, как и многие другие жвачные животные, питаются растительной травяной пищей. Ребята, давайте раскрасим траву на нашей раскраске.

*Дети раскрашивают, воспитатель продолжает рассказ*

Такая пища переваривается в организме с трудом. Пищеварительная система коров сложна. Процессу переваривания помогают находящиеся в желудке миллионы специальных бактерий, превращающих клетчатку в сахара. Для того, чтобы ускорить процесс, коровы пережевывают пищу два раза. Пищеварительный процесс у коров занимает около двух дней.

А сейчас давайте немного поиграем:

Пальчиковая гимнастика – игра «Пеструха»

(Воспитатель читает слова, дети выполняют движения).

Дай молочка Пеструшка,

Хоть капельку - на донышке.

(Показать, как доят корову)



Ждут меня котятки,  
Малые ребятки.  
(Сделать «мордочки» из пальчиков)  
Дай им сливок ложечку,  
Творогу немножечко,  
Масла, простокваши,  
Молочка для кашки.  
(Загибать поочередно по одному пальчику на обеих руках)  
Всем даёт здоровье молоко коровье.  
(Показать как доят корову).

Под брюхом у коровы находится вымя. Именно там образуется молоко. Как вы думаете, кто доит корову и в какое время?

*Дети отвечают*

Правильно! Каждое утро и каждый вечер вымя наполняется молоком, и корову доят. Хозяйка подоит корову и получит полное ведро тёплого парного молока. Хозяйку, которая доит корову, можно назвать дояркой. Есть такая профессия – доярка. Как вы думаете, как выглядит доярка?

*Дети отвечают*

А у нее тяжелая работа?

*Дети отвечают*

Коровы дают молоко. Это – ценнейший продукт питания. А какие продукты из молока вы знаете?

*Дети отвечают*

Правильно! Из него делают творог, йогурт, сливки, йогурт, сметану и др. А какие молочные продукты вы пробовали?

*Дети отвечают*

А еще коровы мычат. Они издают протяжный, громкий звук «Му-у». Как правило, попусту они этого не делают. Либо коровы проголодались, либо зовут малыша, либо пришло время дойки. Давайте послушаем звук «Му» и определим, что же хочет корова.

*Включить звуки «Му»*

*Дети отвечают*

Ребята, давайте вернемся к нашей раскраске. Посмотрите, что еще вы видите на картинке?

*Дети отвечают*

Правильно! А как вы думаете, в какую погоду гуляет наша корова? (Облачная – есть облака, птицы низко летают – к дождю).

*Дети отвечают*

Давайте мы закончим раскрашивать нашу картинку и посмотрим что получилось.

*Дети раскрашивают*

Молодцы ребята, вы все очень постарались и у вас получились замечательные коровы. Воспитатель просит ребенка дать имя своей корове, рассказать какой у нее характер. Дети рассказывают про своих коров.

Ребята, а посмотрите, кто это? (показывает картинку теленка)

*Дети отвечают*

Дидактическое упражнение «Какая корова, какой телёнок?»

Воспитатель и дети рассматривают корову и телёнка, сравнивают их.

Ребята, посмотрите: телёнок маленький, а корова (большая).

У телёнка хвостик коротенький, а у коровы хвост (длинный).

У телёночка бока тоненькие, а у коровы (толстые).

У телёночка нет рогов, а у коровы рога какие (крутые).

телёнок маленький, у него нет вымени, а корова большая: у нее есть вымя с чем (с молочком).

А сейчас давайте возьмем пластилин и сделаем каждой корове теленка.

*Дети лепят*

Теперь наши коровы соберутся в стадо (воспитатель собирает рисунки на свой стол).

Что такое стадо?

*Дети отвечают*

Молодцы! Давайте посчитаем сколько у нас получилось коров в стаде? А сколько у нас получилось телят?

А теперь мы оживим наши раскраски с помощью приложения на мобильном устройстве

*Демонстрация, оживление всех коров по очереди*

Вам понравилось сегодняшнее занятие? А что больше всего запомнилось?

*Дети отвечают*



1 Print  
2 Color  
3 Play!



### 3. План организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности» при проведении исследовательской работы «Воздушный шар» с дошкольниками средней возрастной группы

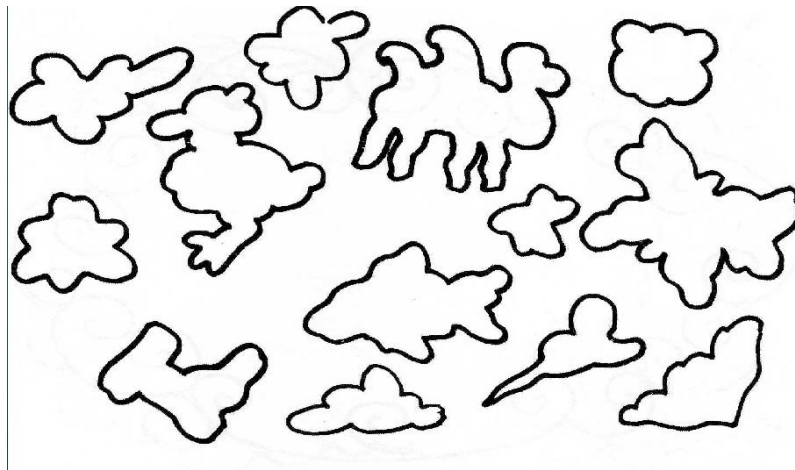
Цель: создать условия для формирования основ естественно-научных знаний.

Задачи:

- ✓ формировать у детей доброжелательное отношение друг к другу;
  - ✓ способствовать созданию у детей радостного эмоционального настроения;
  - ✓ развивать фантазию, инициативу,
  - ✓ развивать познавательную активность детей,
  - ✓ стимулировать умение самостоятельно анализировать, делать выводы.
- Развитие интегративных качеств личности (результативность):
- ✓ проявляет интерес к участию в подвижных играх и физических упражнениях,
  - ✓ проявляет любознательность, интерес к экспериментированию,
  - ✓ активно вступает в контакты со сверстниками (ситуативно) и взрослыми (внеситуативно),
  - ✓ умеет планировать последовательность действий; умеет соблюдать правила игры,
  - ✓ способен использовать простые схематические изображения для решения несложных задач,
  - ✓ сформированы умения и навыки, необходимые для осуществления различных видов детской деятельности: игровой, продуктивной, трудовой, самообслуживания.

Ход занятия:

1. Вступительное слово.  
Воспитатель. Когда-то давным-давно на нашей планете не было транспорта. Люди ходили пешком. Любуясь полётами птиц, человек всегда мечтал летать. Сначала люди придумали крылья, но не смогли подняться в небо. Время шло, интерес к полётам в небо остался, и человек придумал... воздушный шар. Люди стали путешествовать на воздушных шарах.
2. Воспитатель вместе с детьми обсуждает «полёт» зверей с помощью наводящих вопросов:
  - Куда можно полететь на воздушном шаре? (варианты ответов).
  - Из чего сделан воздушный шар?
  - Почему воздушный шар летает? (наличие воздуха).
  - Почему люди не могут взлететь на воздушном шаре? (мешает груз).
  - Что можно и нужно взять с собой в путешествие? (...).После совместного обсуждения, дети отправляются в «полёт».
3. Работа с загадками (по выбору).  
Загадка 1.
  - Что это за потолок? Он ни низок, ни высок.  
То он сер, то беловат. То чуть-чуть голубоват.  
А порой такой красивый. Кружевной и синий-синий?Дети. Небо.  
Воспитатель: Посмотрите, мимо каких красивых облаков пролетают наши друзья на воздушном шаре. Посмотрите внимательно и скажите, на что похожи облака?  
Размещает на доске контурное схематическое изображение облаков (возможны разные варианты схем).



Раскрасим наши облака в раскраске.

Рассказ воспитателя. И днем и ночью по небу плывут облака. Это скопление крошечных капелек воды или малюсеньких льдинок (в холодное время года, водяной пар, сгустившийся в атмосфере. Водяной пар всегда есть в воздухе. Вода постоянно при любой температуре, испаряется с поверхности водоемов, почвы, листьев и стеблей растений, поднимается вверх, и таким образом на небе возникают облака.

Загадка 2.

- В небе чистом от дождя

Светит яркая дуга.

Улыбается всегда

Семицветка...(Радуга)



Я предлагаю раскрасить наш воздушный шар всеми цветами радуги в правильной последовательности.

Что мы видим? Одна стороны воздушного шара осталась не закрашенной. Закрасьте её тем цветом, который вам нравится.

4. Разминка. Звучит музыка, дети танцуют.

5. Игровое задание «Воздушный шар»

Воспитатель. Ребята, вы, наверное, очень хотите сами построить воздушный шар?

Дети. Да, очень хотим!

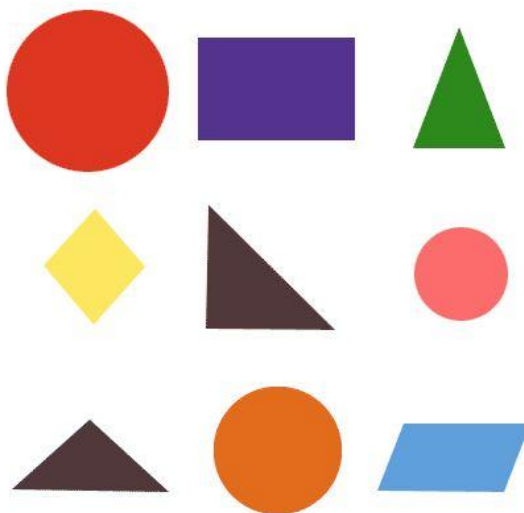
Воспитатель. Для этого мы должны сначала построить корзину, приготовить шар и прочно прикрепить корзину к шару, чтобы наша конструкция была надёжной и безопасной.

На доске размещается схема – образец будущей постройки.

Детям раздаются геометрические фигуры – квадраты разного цвета, разделённые на 3-4 части.

Воспитатель. Выберите детали одного цвета, сложите их так, чтобы получился квадрат. Это будет корзина для пассажиров.

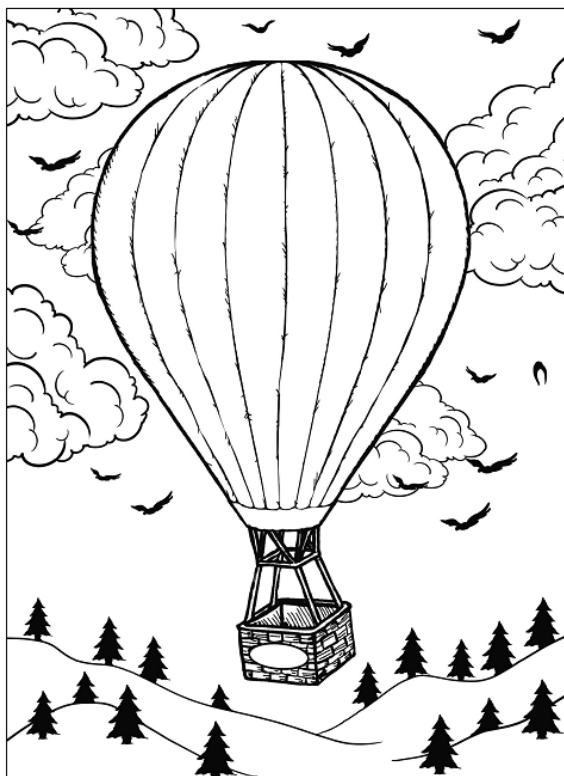
Дети собирают корзину – квадрат из частей. Затем педагог раздаёт детям «шары» (плоскостное изображение – круги) и предлагает из счётных палочек прикрепить корзину к шару.



Воспитатель. Молодцы! Теперь нам нужно надёжно прикрепить корзину к воздушному шару.

Дети выполняют задание.

Воспитатель. Вы научились строить «Воздушные шары» и сегодня вас ждёт сюрприз. Сейчас ваши воздушные шары «оживут». Отпускаем их в путешествие.



#### 4. План организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности» при проведении исследовательской работы «Что мы знаем о вулканах?» с дошкольниками средней возрастной группы

Цель: формирование знаний у детей по теме «Вулканы» с использованием информационных технологий образования.

Задачи:

- формирование представлений о вулканах;
- знакомство с технологией «дополненная реальность»;
- расширение кругозора детей;
- формирование навыка безопасного взаимодействия с гаджетами.

Ход деятельности:

1. Пришло письмо из Географического общества от вулканолога. В Географическом обществе изучают все тайны нашей планеты: тайны воды, растений, животных, снега, грозы, и т.д.

*(воспитатель открывает и из конверта выпадают фрагменты пазла)*

Дети складывают пазл – вулкан.

2. Наводим планшет на картинку с QR-кодом и смотрим видеоинформацию о вулкане на планшете.

*Вопросы по просмотренному материалу.*

3. Работа с кинетическим песком - создается жерло вулкана.

*(практическая деятельность детей)*

4. Физминутка.

5. Работа с планшетами в парах.

Детям предложено изображение вулкана. С помощью дополненной реальности происходит оживление, раскрашивание вулкана, изучение строения вулкана.

6. Экспериментирование:

Имеется макет вулкана, а также баночки с волшебным порошком. Из каждой баночки надо положить по одной ложке волшебного порошка в жерло нашего вулкана. Я добавлю живой воды и перемешаю. И наш вулкан... оживает.

7. Подведение итогов.

