

### Работа с приложением Quiver (объёмная 3D-модель раскрасок)

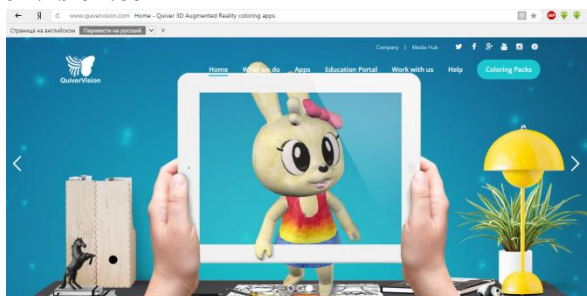
Приложение Quiver (читается: «квэйвэ») позволяет создать раскраски с дополненной 3D – реальностью. Найти бесплатные страницы раскрасок и загрузить приложение можно на сайте <http://www.quivervision.com>. Для того чтобы приступить к использованию приложения, необходимо сохранить страницы непосредственно с сайта. Картинки сохранены в формате pdf, их можно распечатать со своего компьютера.

Приложение Quiver позволяет детям и взрослым раскрыть в себе таланты художника и лично взаимодействовать со своими индивидуальными творениями. Раскрашенные картинки «оживут» прямо на экране гаджета, появится возможность играть с анимированными персонажами, раскрашенными wybranными цветами, прикоснувшись к экрану устройства.

Кроме радости от использования, приложение также поможет развитию ребёнка. Quiver - это отличный инструмент для развития навыков и знаний по различным темам.

#### Порядок действий:

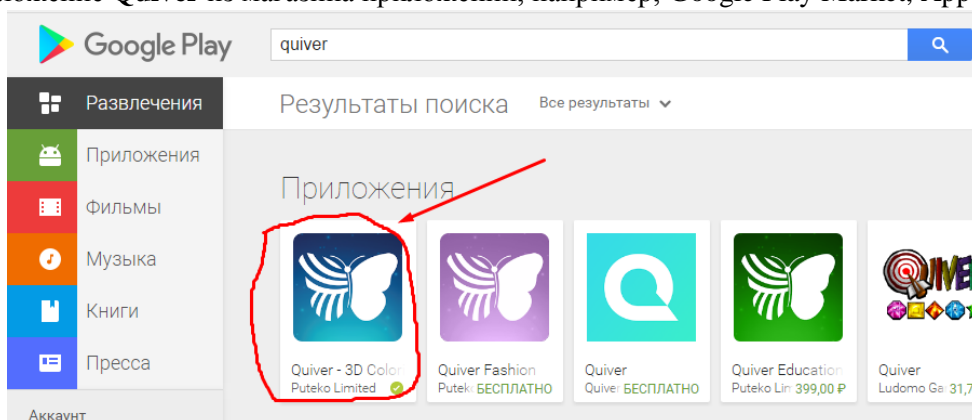
- Посетите сайт <http://www.QuiverVision.com>



- Выберите, скачайте и распечатайте понравившиеся раскраски. Раскрасьте их в выбранные цвета



- Установите приложение Quiver из магазина приложений, например, Google Play Market, AppStore.



- Откройте приложение и нажмите кнопку воспроизведения (кнопка с логотипом «бабочки»), чтобы приступить к просмотру.



- Наведите на раскрашенную картинку камеру гаджета. Убедитесь, что видите весь лист **целиком**. Появится **синий** прямоугольник - значит изображение в фокусе. Замерьте на несколько секунд, и картинка **оживёт!**



- Вы увидите **объёмную** и **живую** раскраску в **тех** цветах, которыми Вы её раскрасили!



### **Внимание!**

- Для просмотра каждой раскраски необходимо загружать дополнительный контент! Приложение само предложит скачать необходимое дополнение для просмотра страницы.
- Приложение Quiver работает только со страницами с сайта QuiverVision.com и не работает ни с какими другими раскрасками.
- Большинство страниц на сайте – бесплатные, но есть платный контент.
- Приложение имеет только англоязычный интерфейс.

### **Полезные ссылки по теме:**



Обучающий видеоролик о работе с приложением Quiver,  
автор Потапов А.А.,  
(с 2:17 и до конца)

Видеоролик о возможностях приложения Quiver



Справочный материал по работе с приложением Quiver

Сайт [quivervision.com](http://quivervision.com)



$4 * 4 =$

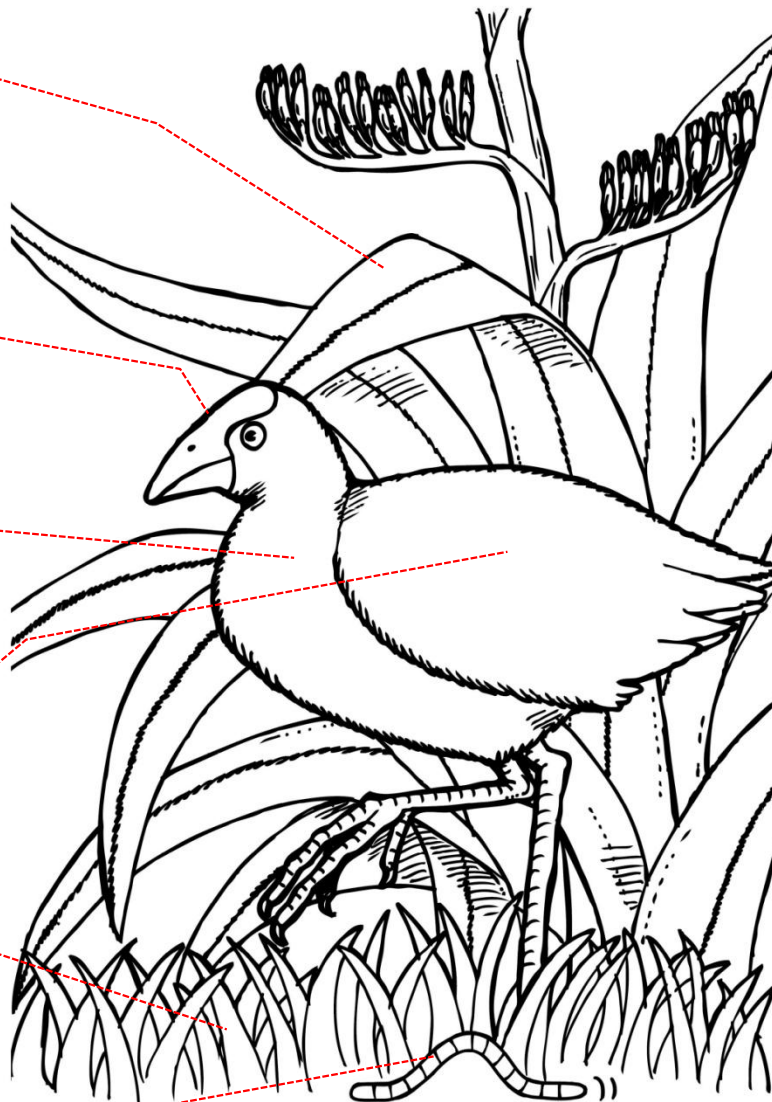
$6 + 9 =$

$26 - 9 =$

$39 : 3 =$

$0 + 16 =$

$14 : 1 =$



12 - белый

13 - синий

14 - коричневый

15 - желтый

16 - зеленый

17 - красный

18 - серый

Другой ответ -  
черный



QuiverVision.com

1 Print 2 Color 3 Play

С...нтябрь

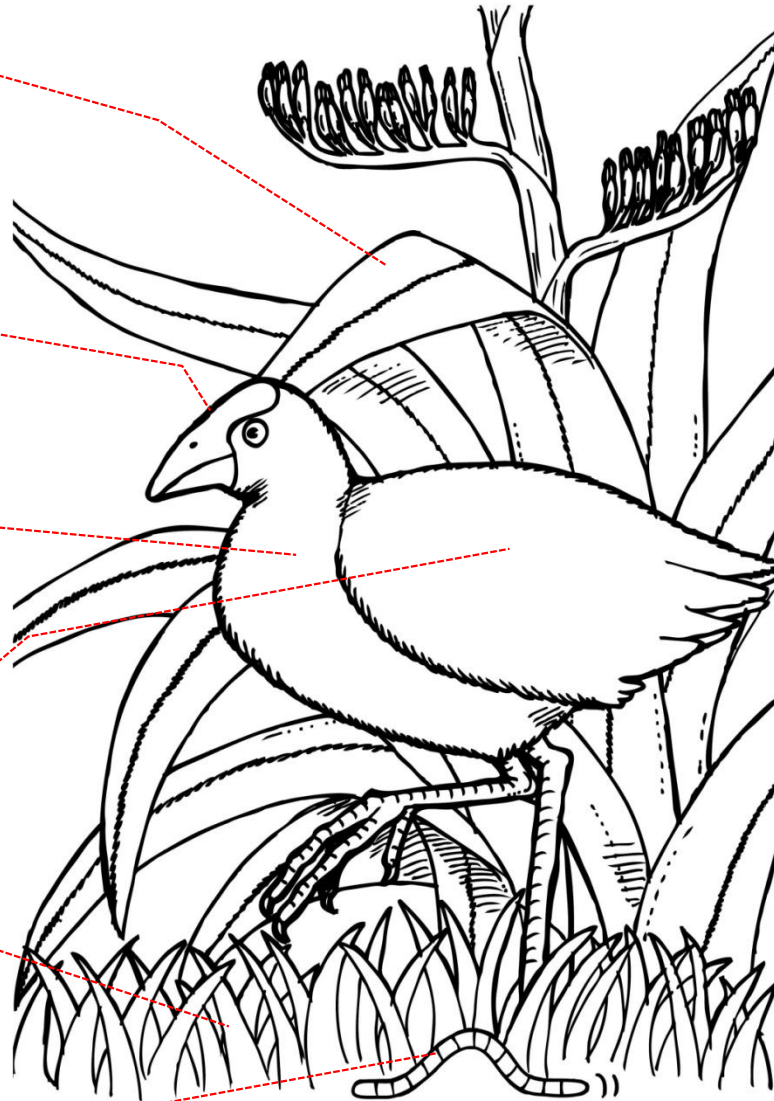
Л...гушка

В...рона

Пам...ть

Уч...ник

М...роз



а - красный

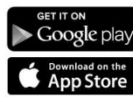
я - синий

о - коричневый

и - желтый

е - зеленый

Другая буква -  
серый



QuiverVision.com

1 Print 2 Color 3 Play

**green**

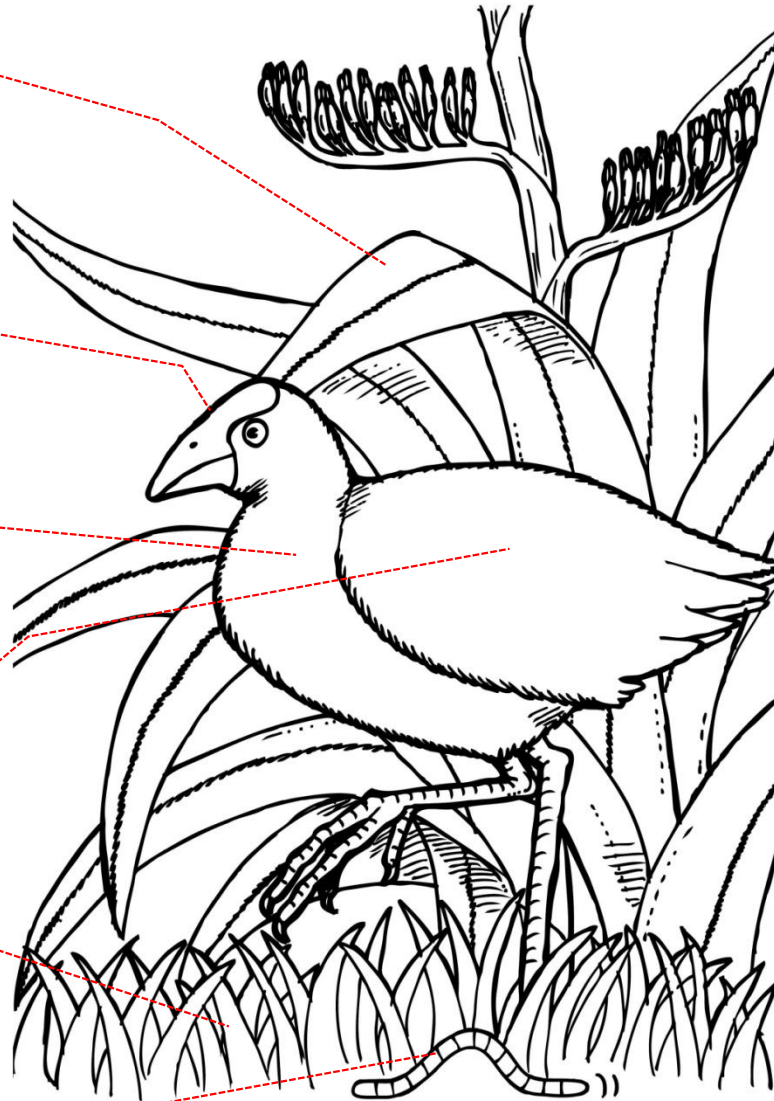
**yellow**

**grey**

**blue**

**green**

**brown**



**QuiverVision.com**

**1 Print 2 Color 3 Play**



#00FF00

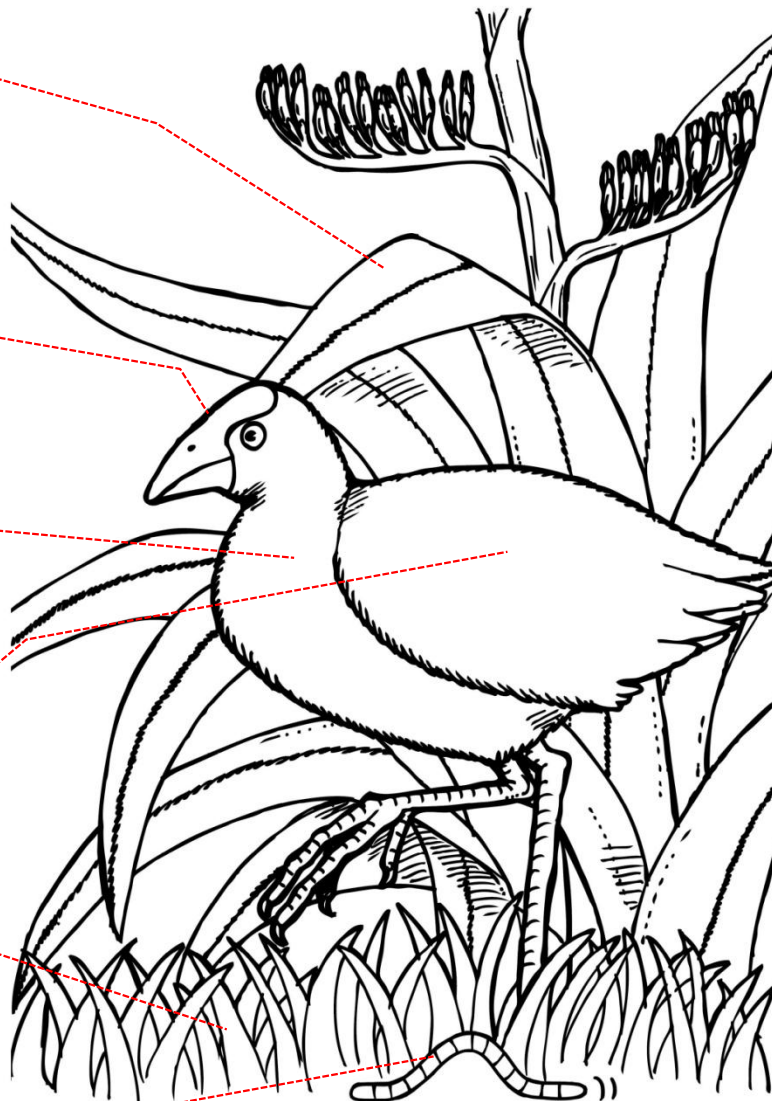
#FF0000

#000000

#0000FF

#00FF00

#999999



QuiverVision.com

1 Print 2 Color 3 Play

## Вопрос № 1

Кем является каждый  
житель нашей страны?

А) сыном

Б) горожанином

**В) гражданином  
Российской Федерации**



QuiverVision.com

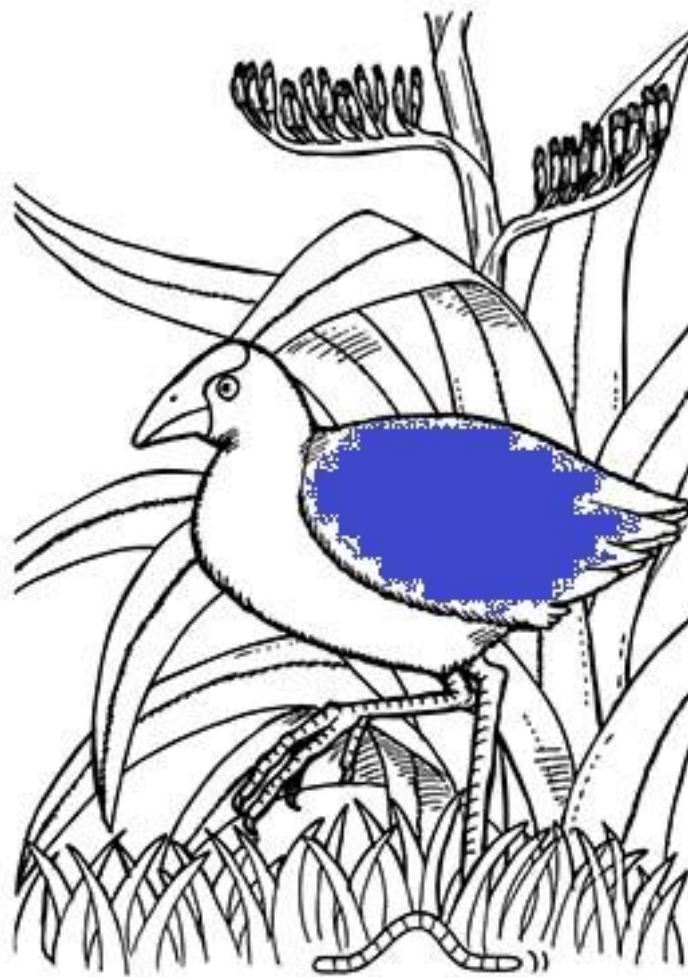
1 Print 2 Color 3 Play



## Вопрос № 2

В каком полушарии  
расположена Россия?

- А) в Южном полушарии
- Б) в Северном полушарии**
- В) в обоих полушариях



1 Print 2 Color 3 Play





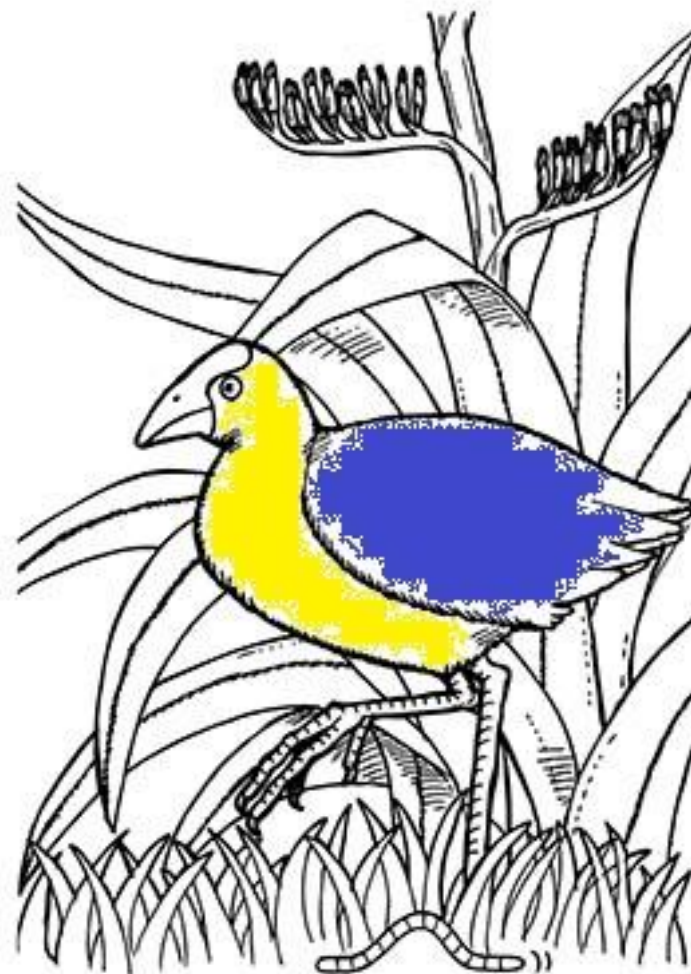
### Вопрос № 3

Какую часть суши занимает Россия?

А) четвёртую

Б) пятую

**В) шестую**



QuiverVision.com

1 Print 2 Color 3 Play



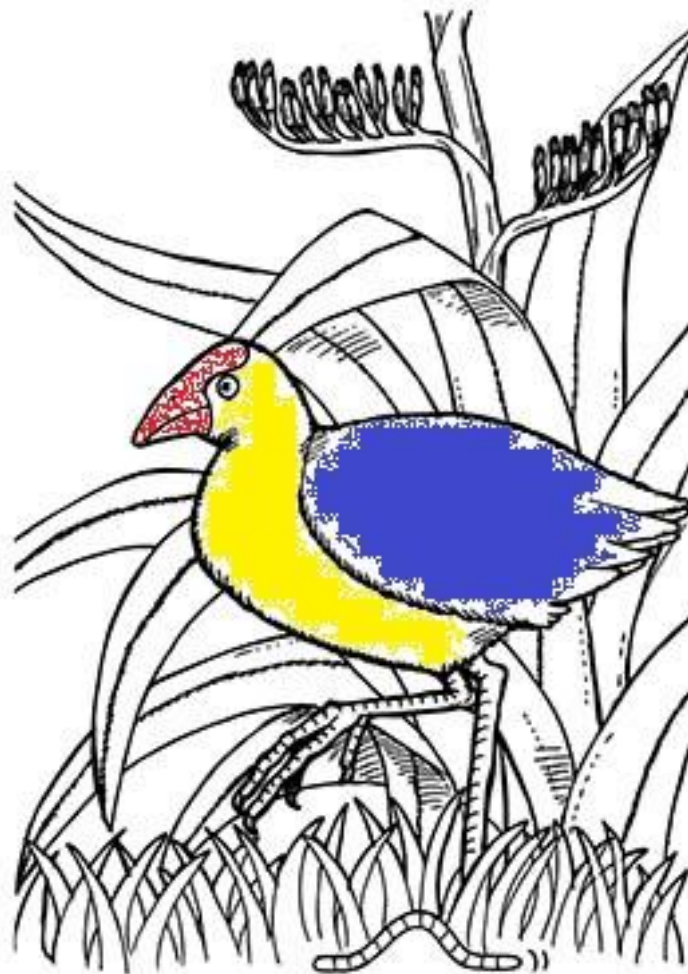
## Вопрос № 4

Воды каких океанов  
омывают берега России?

**А) Северного Ледовитого,  
Тихого и Атлантического**

Б) Индийского и Тихого

В) Атлантического и  
Северного Ледовитого



QuiverVision.com  
1 Print 2 Color 3 Play



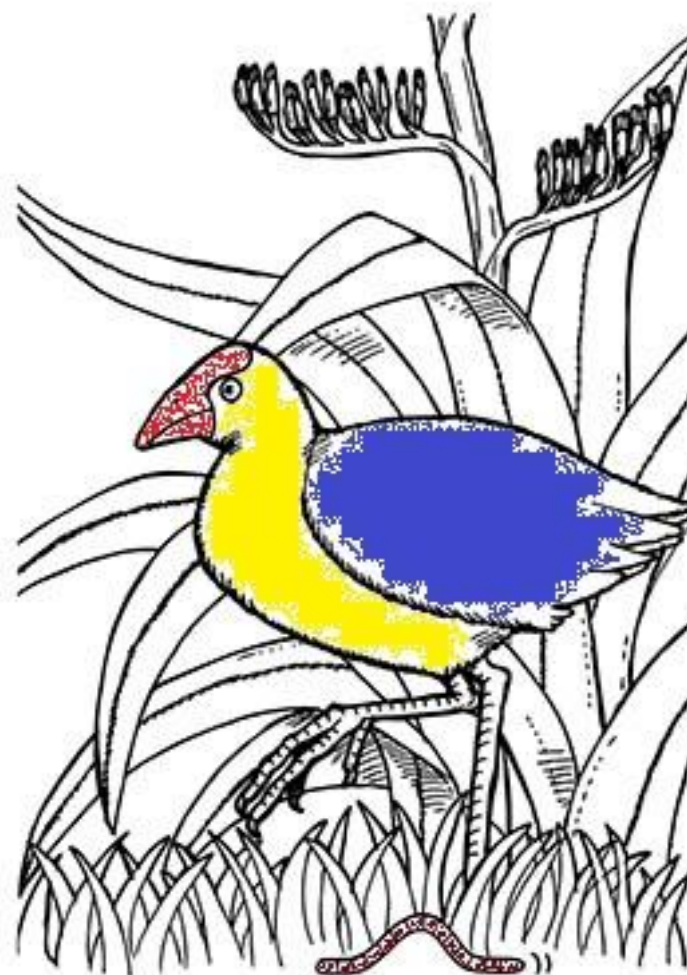
## Вопрос № 5

Официальное название нашей страны?

А) Русь

Б) Российская Федерация

В) Россия



QuiverVision.com

1 Print 2 Color 3 Play



## Вопрос № 6

Где записаны основные права и обязанности граждан нашей страны?

- А) в Уголовном кодексе
- Б) в Законе об образовании
- В) в Конституции**



QuiverVision.com

1 Print 2 Color 3 Play





## Вопрос № 7

Где поставлен памятник  
«Тысячелетие России»?

А) Москва

Б) Новгород

В) Санкт-Петербург



QuiverVision.com

1 Print 2 Color 3 Play



## Вопрос № 8

Чем известен полуостров Камчатка?

А) долиной гейзеров

Б) горой Эльбрус

В) ледяной Кунгурской пещерой



QuiverVision.com

1 Print 2 Color 3 Play



## Вопрос № 9

Чем известен посёлок  
Оймякон в Якутии?

- А) самое высокое место в России
- Б) самое северное место в России
- В) самое холодное место в России



QuiverVision.com

1 Print 2 Color 3 Play





## Вопрос № 10

В скольких частях света находится Россия?

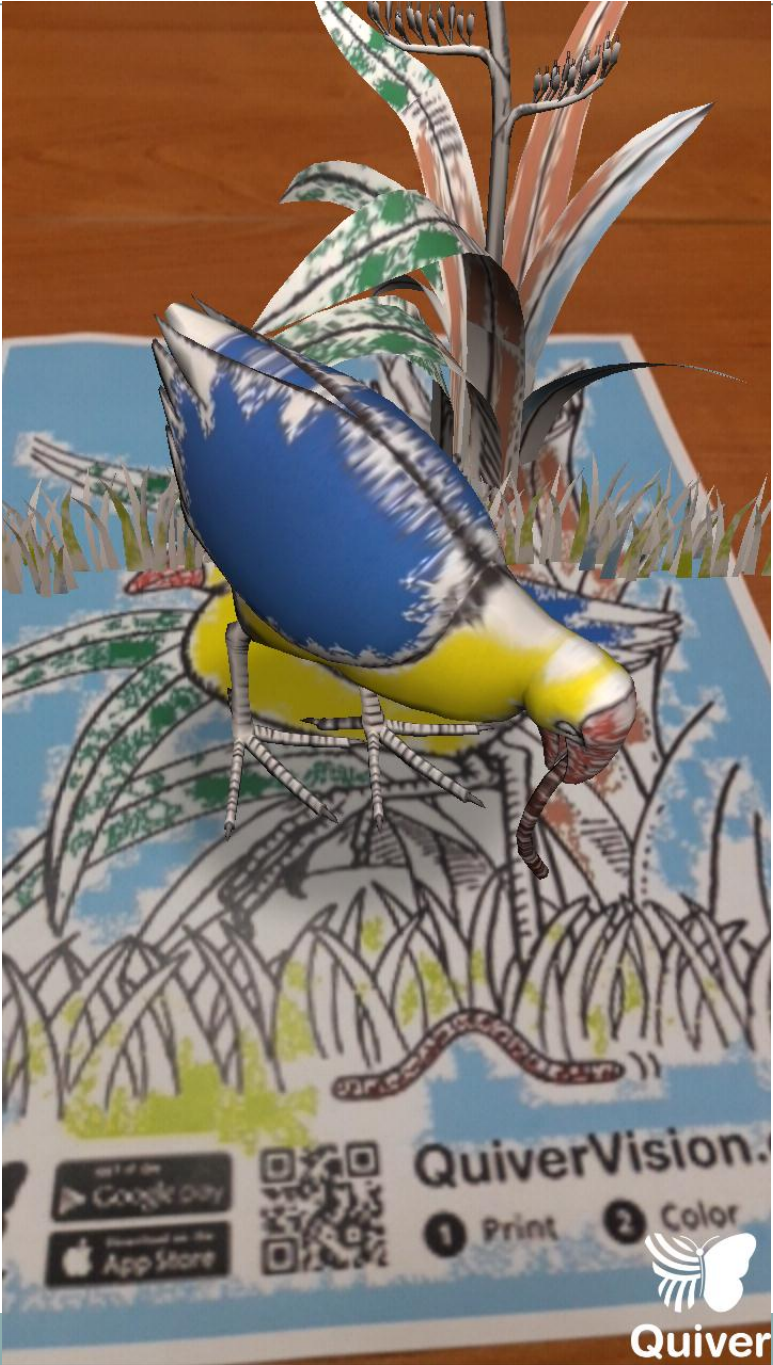
А) 3

Б) 2

В) 1







Quiver

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:



Chick-fil-E  
kids



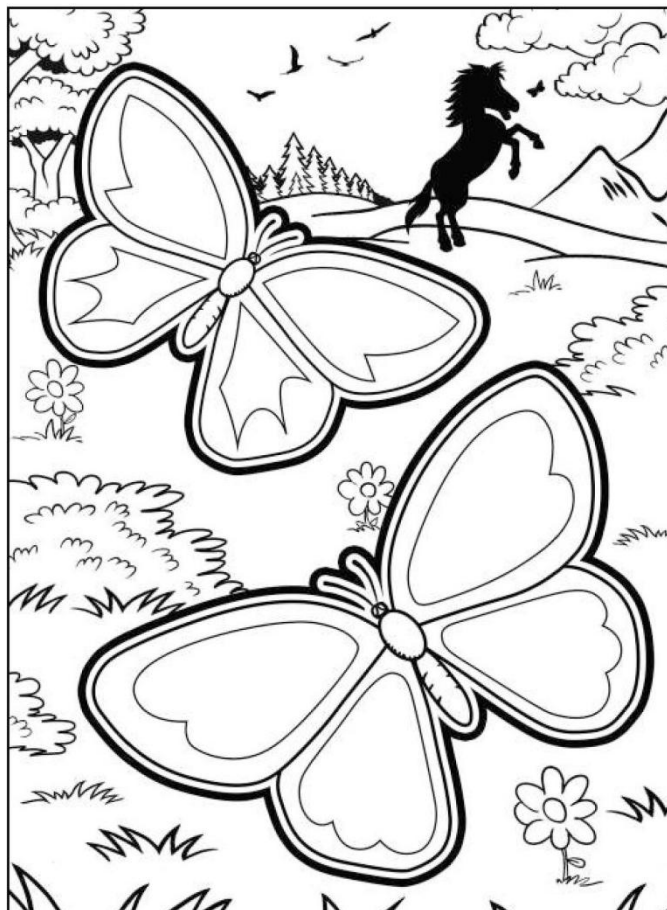
**QuiverVision.com**

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

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



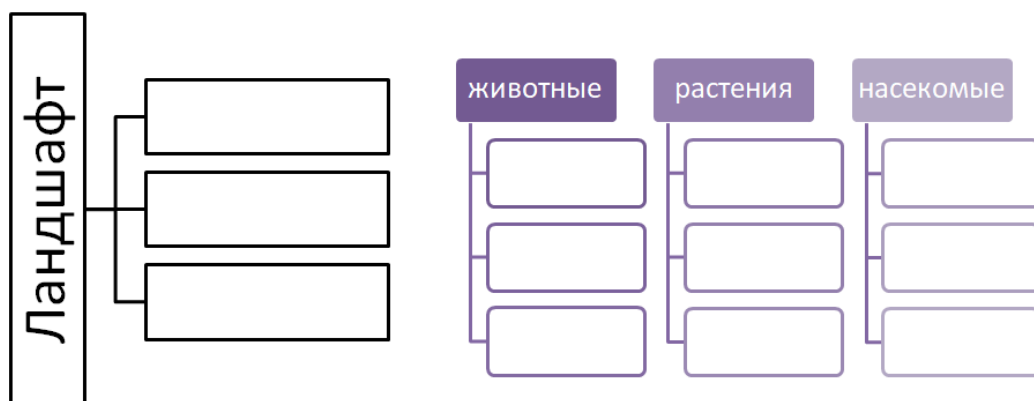
**10. План организации игровой деятельности с использованием технологии «дополненной реальности» при проведении исследовательской работы по теме «Бабочки» для учащихся начальной школы**



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.

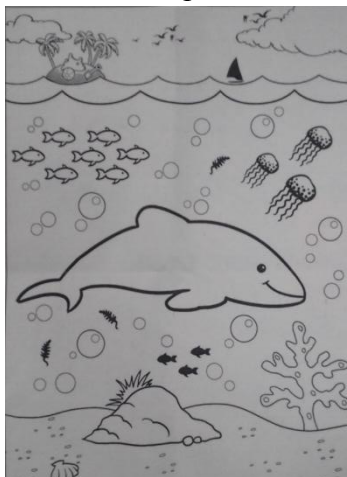


Рисунок 1.



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 понадобится:

- 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.

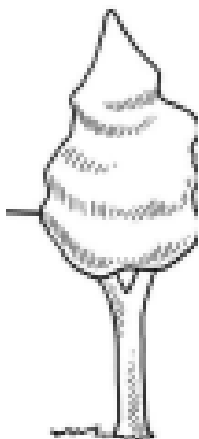
			
Английский дог	Долматинец	Такса	Лабрадор

- 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.

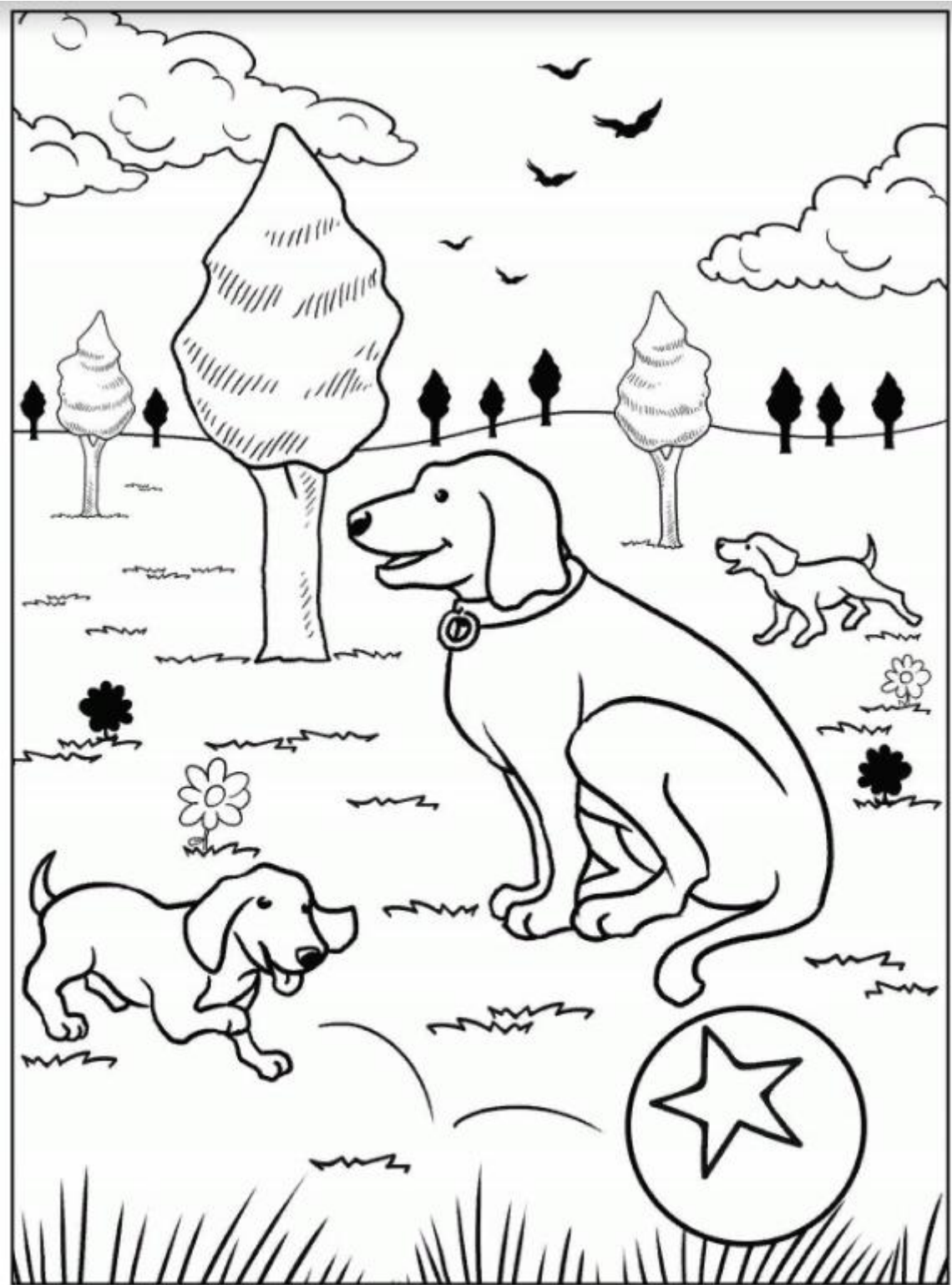
1. Назови 2-3 литературных произведения, к которым можно использовать эту картинку как иллюстрацию.

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