

ТВОРЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ



Технологические приемы создания
дидактических игр средствами
программы *PowerPoint*

Работа выполнена в рамках творческой мастерской
“Технологические приемы создания дидактических игр”
на сайте <http://verniedruzaj.ucoz.ru>

А.С. Пушкин

«Сказка о рыбаке и рыбке»



Носова Ольга Михайловна

учитель начальных классов

Муниципального общеобразовательного учреждения

средней общеобразовательной школы № 11

с углубленным изучением отдельных предметов

Курского муниципального района Ставропольского края





Дорогой друг!
Ты знаешь сказку А.С.
Пушкина «Сказка о
рыбаке и рыбке»?
Прочитай отрывок из
сказки и собери пазл к
этому отрывку.



В третий раз закинул он невод, —
Пришел невод с одною рыбкой,
С непростою рыбкой, — золотою.
Как взмолится золотая рыбка!
Голосом молвит человеческим:
«Отпусти ты, старче, меня в море,
Дорогой за себя дам откуп:
Откуплюсь чем только пожелаешь.»
Удивился старик, испугался:
Он рыбачил тридцать лет и три года
И не слыхивал, чтоб рыба говорила.
Отпустил он рыбку золотую
И сказал ей ласковое слово:
«Бог с тобою, золотая рыбка!
Твоего мне откупа не надо;
Ступай себе в синее море,
Гуляй там себе на просторе».



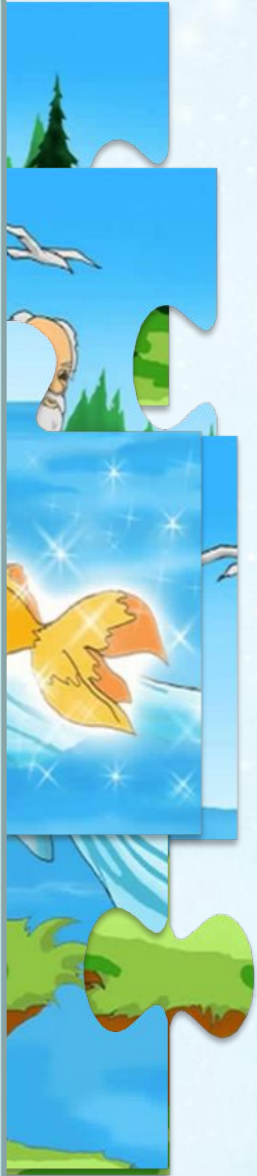
Нажми на пазл левой кнопкой мыши и сразу
отпусти её.

Пазл будет следовать
за указателем мыши.

Чтобы закрепить пазл на слайде нужно ещё раз
щёлкнуть по нему левой кнопкой мыши.

При выходе из игры **НЕ сохраняй** изменения!





ИСТОЧНИКИ

- <http://rvb.ru/pushkin/01text/03fables/01fables/0799.htm> текст сказки
- http://img1.liveinternet.ru/images/foto/c/1/apps/4/957/4957987_page1.jpg обложка книги
- https://img-fotki.yandex.ru/get/16108/200418627.3f/0_1144cb_d8eb7fb3_orig.png рыбка
- https://img-fotki.yandex.ru/get/16146/16969765.263/0_98ad6_9f9aca15_orig.png старуха
- http://img-fotki.yandex.ru/get/6725/16969765.1b4/0_87a16_b399c307_orig.png старик
- <http://i.ytimg.com/vi/2QzpELI-s9I/maxresdefault.jpg> рисунок для пазла
- <http://www.indezine.com> шаблон пазлов

