

EI-1768 "Игровые спиннеры" (демонстрационный материал магнитный, 3 элемента)

Магнитные спиннеры – это идеальный инструмент для превращения вашей доски в захватывающую игру или занятие. Просто нарисуйте круг на доске, разместите спиннеры и начинайте занятие. С помощью спиннеров вы также можете усилить интерес класса к уроку.

В наборе

- 3 магнитных спиннера (карандаш, рука, стрелка)

Как играть

1. Нарисуйте круг, разделите его на любое количество сегментов.
2. Напишите любое содержание в секторах, например, цифры, словарные слова, имена учащихся и т. д.
3. Разместите спиннер, и вы готовы к занятию!

Математика

- **Генератор задач:** нарисуйте круг и напишите числа или примеры в сегментах. Ученики крутят спиннер и складывают, вычитают, умножают или делят выбранные числа или примеры.
- **Меньше или больше?** напишите целые числа, десятичные дроби и/или дроби между двумя спиннерами и попросите учеников вращать оба. Попросите детей определить, какой из них указывает на наименьшее число, а какой – на наибольшее.
- **Простая вероятность:** превратите спиннер в забавный урок вероятности, варьируя размер секторов. Попросите детей угадать, на каком секторе (широком или узком) спиннер

будет останавливаться чаще или реже. Подсчитайте результаты в таблице.

Язык искусства

- **Составляем слова:** нарисуйте два круга, написав начальные буквы слов на одном круге и слоги на другом. Дети крутят оба спиннера и пытаются составить целое слово.
- **Составление предложений:** напишите слова в секторах круга и предложите ученику вращать спиннер. Когда спиннер останавливается, ученик говорит или пишет предложение, используя выпавшее слово.
- **Придумываем историю:** нарисуйте четыре круга, подпишите их - Кто, Что, Где и Когда, и заполните их сегменты соответствующими словами. Ученики крутят спиннеры и рассказывают или пишут истории с выпавшими словами.

Наука

- **Состояние материи:** нарисуйте трехсекционный круг и обозначьте секции 1, 2 и 3. Нарисуйте рядом с кругом «трек» с секциями и напишите Старт в начале и Финиш в конце. Произвольно подпишите сегменты трека - Твердый, Газообразный и Жидкий. Разделите класс на группы и дайте каждой группе спиннер. Группы по очереди крутят его и называют пример состояния вещества (например, Жидкости – Вода). Побеждает группа, которая первой пересечет финишную черту.
- **Научная таблица:** нарисуйте круг, рядом разместите плакат с изображением любой области науки, например, скелетную систему или поперечное сечение вулкана, и заполните сектора круга названиями соответствующих ему признаков. Предложите ученикам вращать спиннер и показывать соответствующий элемент на плакате.

Социальные исследования

- **Профессии:** нарисуйте или прикрепите фотографии с изображением профессий в секторах круга и попросите ученика вращать спиннер. Когда он останавливается, ребенок называет изображенную профессию, его рабочее место или инструмент, используемый в работе.
- **География:** напишите названия столиц, стран или достопримечательностей в секторах круга и разместите большую карту перед классом. При каждом вращении спиннера учащиеся быстро находят выбранный объект на карте и называют интересный факт о нем.

Классное руководство

- **Выбор ученика:** спиннер - отличный инструмент для выбора ученика случайным образом. Заполните сектора круга именами учеников и вращайте спиннер, чтобы случайным образом выбрать учеников для чтения вслух, ответа на вопросы, аудиторных заданий, совместной групповой работы и других видов деятельности.
- **Награда:** мотивируйте хорошее поведение, создавая спиннеры, наполненные поощрительными наградами, такими как свободное время, освобождение от домашнего задания, наклейки и многое другое. Когда ученики или группы выполнили задание, они крутят спиннер и выбирают приз!



Служба Заботы о Клиентах

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: help@LRinfo.ru

Наш сайт: LRinfo.ru