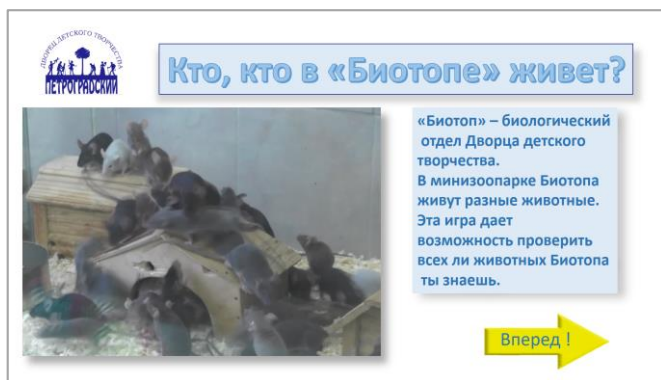


«КТО, КТО В БИОТОПЕ ЖИВЕТ?»



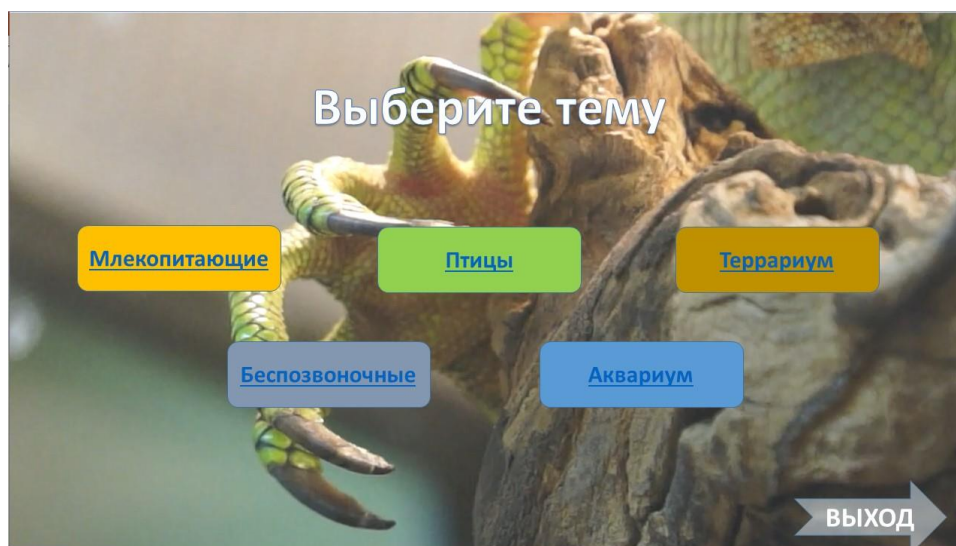
Интерактивная компьютерная игра «Кто, кто в Биотопе живет?» предназначена для учащихся младшего и среднего школьного возраста.

Рекомендована для применения в программах дополнительного образования естественно-научной направленности.

Создавалась для детей, занимающихся в объединениях биологического отдела (ЭБЦ «Биотоп») ДДТ Петроградского района. В игре использованы животные, содержащиеся в минизоопарке отдела.

Игра может быть использована как для тестирования усвоения полученных знаний, так и для лучшего усвоения пройденного материала.

Животные разделены на группы: птицы, млекопитающие, террариум, аквариум, беспозвоочные. Можно выбирать группу в любой последовательности.



Обучающимся предлагается узнать животных, представленных на фотографиях, выбрав правильный ответ из трех предложенных.

МЛЕКОПИТАЮЩИЕ (примеры)



ПТИЦЫ (примеры)

Кто это?



Выбери правильный ответ.

1. Какаду
2. Волнистый попугайчик
3. Зеленокрылый ара

← выход

→ следующий вопрос

Кто это?



Выбери правильный ответ.

1. Петух бентамский
2. Куропатка
3. Фазан обыкновенный

← выход

→ следующий вопрос

ТЕРРАРИУМ (примеры)

Кто это?



Выбери правильный ответ.

1. Уж обыкновенный
2. Желтопузик
3. Питон ковровый

← выход

→ следующий вопрос

Кто это?



Выбери правильный ответ.

1. Игуана обыкновенная
2. Ящерица зеленая
3. Крокодил

← выход

→ следующий вопрос

БЕСПОЗВОНОЧНЫЕ (примеры)

Кто это?



Выбери правильный ответ.

1. Таракан мадагаскарский
2. Жук-носорог
3. Краб радужный

← выход

→ следующий вопрос

Кто это?



Выбери правильный ответ.

1. Ахатина
2. Виноградная улитка
3. Устрица

← выход

→ следующий вопрос

АКВАРИУМ (примеры)

Кто это?



Выбери правильный ответ.

1. Барбус суматранус
2. Данио рерио
3. Хромис-красавец

← выход

→ следующий вопрос

Кто это?



Выбери правильный ответ.

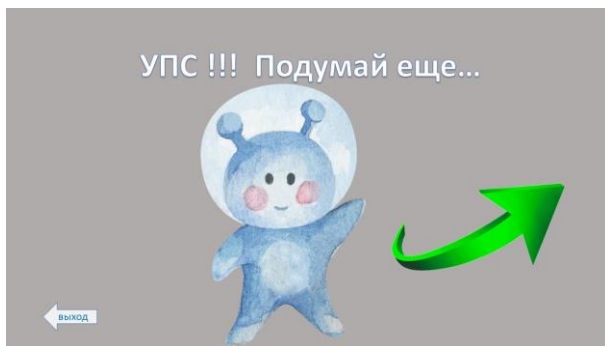
1. Данио-рерио
2. Хромис-красавец
3. Астронотус

← выход

→ следующий вопрос



При правильном ответе появляется слайд-поздравление.



Если ответ неверный, предлагается подумать еще.

Все действия сопровождаются анимацией и звуковыми сигналами, соответствующими ситуации успеха или ошибки.