



Подходит для учащихся всех возрастов

Данная программа симулирует на экране тест-тренажер типа «выбери правильный ответ». Разработан двуязычный вариант (русский – английский) для удобства применения ее не только на уроках английского языка.

Программа является подобием телевизионной игры «О, счастливчик».

Имеется достаточно большой опыт использования программы «Happy Winner» на уроках, ее познавательные достоинства и большая популярность среди учащихся дают возможность использовать ее и на внеклассных мероприятиях.

Она успешно применяется на празднике, посвященном неделе иностранного языка.

Авторы программы: Гусев Яков Дмитриевич
Муравьева Мария Евгеньевна
ГОУ СОШ №324 Курортного района Санкт-Петербурга

Предметная область не ограничена

Цели и задачи: повышение интереса к обучению

Системные требования:
операционная система Windows 98/NT/2000/XP
процессор Pentium от 300 МГц
64 Мб оперативной памяти.
разрешение экрана 800 x 600.
предустановленный .NET Framework

Ключевые слова:

Авторские учебные программы
Английский язык





Программа «Happy Winner» широко и используется в нашей школе на уроках английского языка как для повторения и закрепления лексико-грамматического материала начального периода обучения, так и для закрепления нового материала. В программу был введен учебный материал по всем темам. Был разработан обширный грамматический справочник, что позволило использовать программу не только для контроля качества знаний, но и для обучения.

Программу можно использовать как в компьютерном классе для индивидуальной работы учащихся, так и при проекции на экран для групповой работы.

Программа имеет понятный интерфейс и может использоваться в начальных классах. В то же время программа может нести и более сложный материал, предназначенный для старших классов. Так, например, в эту программу очень легко поместить и вопросы на уровне ЕГЭ. Несомненным достоинством программы является то, что учитель-предметник может сам вводить в нее материал по своему предмету. Разработанная для уроков английского языка, «Happy Winner» оказалась универсальной программой, которую можно рекомендовать для широкого использования в образовательных учреждениях и для самостоятельной работы учащихся, а также для организации досуга школьников ввиду ее занимательности.





HAPPY WINNER



**Программа не требует установки.
Просто перенесите папку с файлами
на жесткий диск. Может работать и с
подключаемого флэш-диска.**

Методические
указания для
учителя.

Методические
указания для
учащихся.





Счастливые победители

Имеются 3 виртуальных подсказки: «звонок другу», «50x50» и «мнение зала». Имеется «несгораемый» контекстовый грамматический справочник, которым ученики приучаются пользоваться, экономя подсказки. На «доске почета» отмечаются результаты.

Программа сама оценивает учащихся.

Максимальное количество очков – 1 000 000. Имеются и промежуточные «несгораемые» суммы – 4 000 и 64 000, которые соответствуют оценкам «3» и «4». Такая шкала предложена самими учащимися – привычная пятибальная система им ближе и понятней.

Happy Winner
 Game Settings Help

start [red book icon] [smiley face icon]

Name	Score
Drysha	0
Drysha	4000
y	64000
Lena	0
Lena	0
Lena	0
Lena	4000
Lena	0
Lena	0
Lena	64000

15 -	1000000
14 -	500000
13 -	250000
12 -	125000
11 -	64000
10 -	32000
9 -	16000
8 -	8000
7 -	4000
6 -	2000
5 -	1000
4 -	500
3 -	300
2 -	200
1 >	100



Гусев Яков Дмитриевич – учитель английского языка школы №324 Курортного района Санкт-Петербурга – автор многих компьютерных программ для обучения английскому языку с 1990 года. «Happy Winner» - одна из совместных разработок с учителем информатики Марией Евгеньевной Муравьевой. «Happy Winner» получила высокую оценку как коллег-преподавателей, так и учащихся. Из других совместных разработок следует отметить «English Tetris» и сайт [Web-квест «Пигмалион»](#).

ГОУ СОШ № 324
197701 СПб, Сестрорецк,
Приморское шоссе, д. 308 А
<http://324school.spb.ru>

