**Методическая разработка внеурочного мероприятия**

**План-конспект интеллектуальной игры «Забавные животные»**

***Автор***: Василенко Валерия Валерьевна, учитель биологии

***Образовательное учреждение***: МОУ «Гимназия №1» г. Воркуты

***Название работы***: дидактическая игра

***Класс:*** 6

***Название материала***: «Своя игра», основанная на знаниях интересных фактов и особенностей жизни живых организмов.

***Комментарий:*** ресурс представляет собой разработку дидактической игры в формате «Своей игры», позволяющей в интересной и увлекательной форме провести мероприятие, посвященное Всемирному дню защиты животных.. *К разработке прилагается интерактивная презентация.*

|  |  |
| --- | --- |
| **Цель** | Пробуждение интереса к миру живых организмов, бережному и внимательному отношению к животным через вовлечение в дидактическую игру |
| **Задачи** | **Образовательные**:  1) Повторение, обобщение, обогащение сведений о мире живых организмов.  **Развивающие:**  1) Развитие памяти и мышления учащихся. 2) Развитие творческих способностей детей. 3) Развитие речи учащихся, умения точно и грамотно отвечать на поставленный вопрос. **Воспитательные:**  1) Воспитание интереса к изучению многообразия животных 2) Воспитание нравственных качеств личности (доброты, сострадания, любви к природе…) |
| Планируемые результаты: | 1. Личностные – формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к живым организмам; 2. Метапредметные – приобретение навыков работы с информацией   Формирование универсальных учебных действий:  - регулятивных: умение оценивать свою деятельность,  - познавательные УУД - строить логические рассуждения, делать выводы;  - коммуникативные УУД – умение организовывать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками;  3) Предметные результаты:  Учащийся узнает интересные факты из жизни животного мира  Учащийся получит возможность научиться: приобретать новые сведения из жизни животных. |
| **Оборудование** | Интерактивная доска (экран), компьютер, мультимедийный проектор, *авторская мультимедийная презентация* |
| **Формы работы** | групповая |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Этап мероприятия** | **Деятельность** **учителя** | **Деятельность** **учеников** | **Задания для учащихся, выполнение которых приведёт к достижению запланированных результатов** | Планируемые результаты | |
| **Предметные** | **УУД** |
| **Организационный момент** | Приветствует команды разных классов, представляет членов жюри, создаёт эмоциональный настрой, напоминает о необходимости соблюдать правила работы в группах. | Приветствуют учителя и команды, представляют капитана и название, настраиваются на игру |  |  | *Коммуникативные:* умение слушать учителя, строить высказывание. *Регулятивные:* нацеливание на успешную работу.  *Личностные:* выражение положительного отношение к процессу познания. |
| **Слово о празднике** | Рассказывает об истории появления даты. Каждый год в большинстве стран мира отмечается Всемирный день защиты животных. Целью создания этого праздника было желание побудить людей бережно относиться ко всем формам жизни, обитающим на нашей планете.[.](https://fiestino.ru/publ/vokrug_sveta/prazdniki_mira/vsemirnyj_den_zashhity_zhivotnykh/5-1-0-140) Появился праздник, посвященный животным, благодаря активности участников Всемирного конгресса сторонников бережного отношения к природе. Проходил конгресс в городе Флоренции в 1931 году. День празднования был выбран неслучайно. Праздник проводится в день памяти святого из пантеона католической церкви Франциска Ассизского. Этот благочестивый человек жил в XIII веке и отличался большой любовью ко всему живому. В Россию праздник пришел в 2000 году. Инициатива принадлежит Фонду защиты природы. С тех пор ежегодно в нашей стране 4 ноября организуются благотворительные и волонтерские акции, проводятся форумы и конференции, посвященные животному миру. Участники природоохранных движений и просто неравнодушные люди принимают участие в парадах и демонстрациях, концертах и ярмарках, призванных подчеркнуть право зверья на свободную и комфортную жизнь. | Слушают учителя |  | Узнают информацию о празднике. | *Коммуникативные:* умение слушать и слышать учителя,  *Регулятивные:* развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.  *Личностные:* выражение положительного отношения к процессу познания. |
| **Разминка** | К сожалению, многие животные находятся в настоящее время в Красной книге. Давайте попробуем разгадать загадки о таких животных. | Выполняют задания разминки. | Живет он там, где холода,  И ловит рыбу из-под льда.  Он в шубе белой щеголяет,  Умеет плавать и ныряет. (Белый медведь)  Ты на слово мне поверь,  Это - очень хищный зверь.  Он пушист, увёртлив, ловок,  Он - охотник на полёвок.  Слух отличный, острый глаз,  В узкий он пролезет лаз,  Рыжеватая окраска.  А зовут зверушку ... (Ласка)  Этот милый, добрый зверь Лишь в Китае обитает. В Красной книге он теперь, И об этом каждый знает. Сочный стебель вкусно грызть В диких зарослях бамбука, Так давайте дружно жить И всегда беречь друг друга! (Панда)  Близко к ней не подходи,  Дружбы с ней не заводи.  Осторожно! Берегись!  Этот зверь лесная … (Рысь)  Кто живёт в холодных водах, Посреди громады льдов, Издавая свист, мычанье, Вздохи, скрипы всех тонов?  Кто, похожий на Белуху,  С правым бивнем трехметровым, В Книгу Красную России Был недавно занесённый? В Ледовитом океане Он всю жизнь не унывал… Подскажите мне ребятки, Как зовут его? … (Нарвал)  Он с густою, длинной гривой, Весь огромный и рогатый. Обладает большой силой, И при этом слеповатый. Беловежской Пущи символ,  Величав, красив и мудр. Правда, часто агрессивным Кто бывает детки? ... (Зубр) | Вспоминают и узнают информацию о животных Красной книги. | *Коммуникативные:* умение слушать и слышать учителя,  *Регулятивные:* развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.  *Личностные:* выражение положительного отношение к процессу познания. |
| **Знакомство с правилами игры** | Знакомит с правилами игры.  - Коротко о правилах игры. Игра разработана по типу известной телевизионной игры «Своя игра». Каждая команда по очереди выбирает тему и стоимость вопроса, если команда отвечает правильно, то получает баллы, если неправильно – баллы вычитаются. В игре встречается сектор «Кот в мешке», когда команда должна переадресовать вопрос одному из соперников. Если соперники отвечают правильно, то получают баллы, если неправильно, то соответствующее количество баллов снимается с их счёта. Также есть сектор «Своя игра», когда команда может назначить свою цену вопросу, но она не должна превышать той суммы баллов, которая есть у них на счету. В случае правильного ответа, баллы прибавляются, а в случае неправильного – вычитаются. | Слушают и запоминают правила игры. |  |  |  |
| **Игра** | Ведёт игру, комментирует ответы, следит за выполнением правил и порядком.  На экране вы видите темы заданий, а также стоимость вопроса. Каждая команда в порядке очереди выбирает тему и стоимость вопроса. Игра завершиться, когда все вопросы будут выбраны. | Отвечают на вопросы, работают в команде. | **Лошади**  **10б**. Какое единственное достоинство видели люди в лошади люди 400 веков назад? (съедобность)  **20б.** Почему, испугавшись чего-нибудь, лошадь начинает фыркать? (лошадь имеет очень острое обоняние. Отфыркиваясь она очищает свой нос и может быстрее определить, что и с какой стороны ей угрожает)  **30 б. «Кот в мешке»** Как называли на Руси пару лошадей или волов, запряженных в одну упряжку? (Супруги – находящиеся в одной упряжке)  **40б**.**«Своя игра»** Эту физическую единицу словарь Даля определяет так: «Вчетверо более силы крепкой живой лошади» Какая это единица? (Лошадиная сила – устаревшая единица мощности, 1л.с.=0,736 кВт)  **Птицы**  **10 б**. Народная мудрость утверждает: «Все птицы крыльями машут, да не все летают? Почему? (Слабое развитие крыльев, отсутствие киля – причина утраты способности летать. Крылья страусов – руль при поворотах, парус при попутном ветре. Передние конечности у пингвинов видоизменены в эластичные ласты, которые дают возможность нырять.  **20 б**. Почему птицы не падают с деревьев, когда спят (Прочные и эластичные сухожилия, идущие в пальцы, переброшены через суставы ног. Птица, садясь на ветку, приседает. В этот момент сухожилия натягиваются и пальцы прочно прижимают ветку.  **30 б**. Самая крупная домашняя птица (Индейка. Индюк весит 9-35 кг, индейки – 4,5-11 кг)  **40 б. «Своя игра»** На долю какой птицы выпало больше всего людских насмешек (Курица. Ее обзывали глупой и жалкой, с отвратительным почерком)  **Скорость в животном мире**  **10 б.** Назовите самое медлительное млекопитающее (Трехпалый ленивец, около 2 м/мин, услышав крик детеныша мама «мчится» к нему со скоростью 4 м/ мин)  **20 б**. Кто является чемпионом по бегу вприпрыжку (Гигантский серый кенгуру, скорость около 64 км/час)  **30 б.** Самый лучший прыгун в высоту (Дельфин – 6 м)  **40 б**. Назовите самого быстрого бегуна нашей планеты (Гепард, до 120 км/час)  **«Недостающее звено»**  **10 б.** У кошек и овец – окот, собак – помет, коров – отел ,кроликов – окрол, у рыб - … (Нерест)  **20 б. «Своя игра»** Волк – логово, медведь – берлога, белка – дупло, бобр - … (хатка, это жилища животных)  **30 б.** Краб – 10, паук – 8, муха – 6, койот – 4, змея – 0, цапля - … (2, речь идет о количестве ног)  **40 б**. Собака – щенок, корова – теленок, лошадь – жеребенок, овца - … (Ягненок, это родители и их детеныши)  **«Гиганты и миниатюры»**  **10 б** Кто является самым крупным обитателем суши? (Африканский слон. Самцы достигают 3,5-4 м и веса 5-6 т)  **20 б**. Какое животное является самым высоким существом на Земле? (Жираф, высота до 5 м)  **30 б**. **«Кот в мешке»** Назовите самую большую рыбу (Китовая акула. Длина 18 м, вес 40 т)  **40 б**. Где обитают самые большие сухопутные черепахи (На Галапагосских островах. Слоновые черепахи- до 1,5 м)  **«Логические перевороты»**  **10 б**. Кто раньше появляется весной – летучие мыши или летучие насекомые? (летучие насекомы, которыми питаются мыши)  **20 б**. Ресницам какого животного могут позавидовать все модницы? (Верблюда. Они у него длинные и густые, защищают глаза от пыли песка, которые гонят сильные ветра в пустыне)  **30 б**. Каких домашних животных, погубивших растительность во многих странах Средиземноморья, по праву называют «рогатой саранчой» (Коз)  **40 б**. Какие птицы вынашивают яйца на лапах (пингвины) | Знание интересных фактов из жизни животного мира, рекордсменов. | *Личностные:* формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению.  *Регулятивные:* способность к мобилизации сил и энергии; самостоятельное оценивание качества усвоения материала.  *Коммуникативные:* умение вести диалог с учителем и сверстниками; работать в группе, умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей, планирования и регуляции своей деятельности.  *Познавательные:* умение анализировать, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение и делать выводы. |
| **Блиц** | Из слов, в которых перепутаны буквы, составьте названия зверей. | Отвечают на вопросы, работают в команде. | Натуногра (орагнгутанг)  Ктукшнича (тушканчик)  Гебетом (бегемот)  Юдрблев (верблюд)  Наатолип (антилопа)  Рбеза (зебра)  Даеолпр (леопард)  Кслсуи (суслик) |  | *Коммуникативные:* умение слушать и слышать учителя,  *Регулятивные:* развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.  *Личностные:* выражение положительного отношение к процессу познания. |
| **Подведение итогов**  **Рефлексия** | Подводит итоги игры и награждение победителей и призёров, объясняет, как проводить рефлексию. «Мы познакомились с вами с многообразными и интересными фактами из жизни животного мира. Но, если человек не будет бережно относиться к братьям нашим меньшим, то все большее их количество будет попадать в Красную книгу. Берегите животных!!  Предлагается заполнить листы самооценки по внеурочному мероприятию участникам игры, а зрителям написать синквейн по мероприятию, которое они посетили. | Участники заполняют таблицу, наблюдающие- проводят рефлексию в форме синквейна. | **Правила составления синквейна.**  На первой строке записывается одно слово – **существительное**. Это и есть тема синквейна.  На второй строке пишутся **два прилагательных**, раскрывающих тему сиквейна.  Третья строка – **три глагола**, описывающих действия, относящиеся к теме синквейна.  На четвёртой строке размещается целая фраза – **афоризм**, при помощи которого нужно выразить своё отношение к теме. Таким афоризмом может быть крылатое выражение, цитата, пословица или составленная самим учеником фраза в контексте с темой.  Пятая строка включает **слово**, связанное с первым, отражающее сущность темы, выражающее личное отношение автора синквейна к теме. |  | *Познавательные:*  рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности.  *Регулятивные:*  оценивание качества и уровня усвоения.  *Личностные:*  аргументированная оценка своей деятельности.  *Коммуникативные:* учет позиции партнера по общению, умение слушать и вступать в диалог; участвовать в коллективном обсуждении. |

Лист самооценки по внеурочному мероприятию «Своя игра»

Ф.И. ученика \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |
| --- |
| Сегодня на мероприятии: |
| Я научился … |
| Было интересно … |
| Было трудно … |
| Могу похвалить себя за то … |
| Могу похвалить одноклассников за …. |
| Больше всего мне понравилось … |
| Мне показалось важным … |
| Для меня было открытием то, что … |

**Самоанализ внеурочного мероприятия интеллектуальной игры «Забавные животные» для учащихся 6 класса**

***Автор***: Василенко Валерия Валерьевна, учитель биологии

***Образовательное учреждение***: МОУ «Гимназия № 1» г. Воркуты

***Название работы***: дидактическая игра

***Класс:*** 6

***Название материала***: «Своя игра» основанная на знаниях интересных фактов и особенностей жизни живых организмов

**Цель мероприятия:** Пробуждение интереса к миру живых организмов, бережному и внимательному отношению к животным через вовлечение в дидактическую игру

**Задачи**

**Образовательные**:

1) Повторение, обобщение, обогащение сведений о мире живых организмов.  
 **Развивающие:**

1) Развитие памяти и мышления учащихся.  
2) Развитие творческих способностей детей.  
3) Развитие речи учащихся, умения точно и грамотно отвечать на поставленный вопрос.  
**Воспитательные:**

1) Воспитание интереса к изучению многообразия животных  
2) Воспитание нравственных качеств личности (доброты, сострадания, любви к природе…)

Планируемые результаты:

1) Личностные – формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к живым организмам;

1. Метапредметные – приобретение навыков работы с информацией

Формирование универсальных учебных действий:

- регулятивных: умение оценивать свою деятельность,

- познавательные УУД - строить логические рассуждения, делать выводы;

- коммуникативные УУД – умение организовывать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками;

3) Предметные результаты:

Учащийся узнает интересные факты из жизни животного мира

Учащийся получит возможность научиться: приобретать новые сведения из жизни животных.

**Оборудование:** интерактивная доска (экран), компьютер, мультимедийный проектор, авторская мультимедийная презентация

**Дата проведения: октябрь** 2018 года.

**Участники:** 3 команды по 6 человек; ведущий (учитель); жюри (приглашенные учителя и старшеклассники).  
 Дидактическая игра, посвящённая Международному празднику «Всемирный день животных» была проведена в параллели 6 классов в 2018 году.

Мероприятие включало в себя несколько этапов.

Во время **организационного момента** учитель поприветствовал команды разных классов, представил членов жюри, напомнил о необходимости соблюдать правила работы в группах, участники представили свои команды и капитанов.

В начале мероприятия прозвучало **слово о празднике**. Учитель обратил внимание учащихся на то, как появился этот праздник, когда было принято отмечать его в России.

Перед игрой была проведена небольшая **разминка**, в которой необходимо было отгадать животных, занесенных в Красную книгу.

**Игра** проходила по типу телевизионной интеллектуальной игры «Своя игра». Было представлено 6 тематических категорий, каждая категория включала вопросы разной стоимости по разным живым организмам. Следует отметить, что участникам необходимо было продемонстрировать эрудицию, знание дополнительного материала. Вопросы, требовали концентрации внимания, логических умозаключений. Иногда чувствовались некоторые затруднения при ответах, тем не менее участники в основном справлялись с вопросами, демонстрировали умение работать в группе, уважительное отношение к командам-соперникам. Чтобы исключить возможность спорного количества очков между командами был проведен завершающий **блиц** опрос, в котором ответ могла дать любая команда, собравшая слово.

**Рефлексия** была проведена среди зрителей в форме синквейна, а участникам было предложено заполнить лист самооценки по внеурочному мероприятию.

Мероприятие способствовало формированию УУД, дало позитивный воспитывающий эффект. Игровая форма проведения мероприятия существенно повысила мотивацию, эффективность и продуктивность деятельности, обеспечила работу всей группы, позволила учащимся раскрыть свои способности. На всех этапах мероприятия прослеживалась высокая активность участников. Игра прошла на высоком эмоциональном подъёме, с высоким темпом. Считаю, что цель и поставленные задачи удалось реализовать.