

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №6»

Конспект внеклассного занятия
по окружающему миру

Учитель: Муратова Зульфия Рафаиловна
Класс: 3 «Б»

пгт. Высокий 2022г.

Технологическая карта занятия

Предмет: окружающий мир

Краткое описание работы: Экологическая игра рассчитана на обобщение закрепление знаний, обучающихся по предмету "Окружающий мир"

Класс: 3 «Б»

Тема занятия: «Живая планета»

Цель: расширить знания детей о природе, воспитывать любовь и бережное отношение к окружающей природе

Задачи:

1. Организовать экологическую игру для 3-го класса
2. Создать ситуацию, чтобы вовлечь команды в совместную работу, создать у детей радостное настроение, вызвать желание участвовать в игре, посвященной природе.
3. Развить и обогатить словарный запас.
4. Научиться работать в команде

Планируемые результаты:

Предметные результаты:

- закрепить знания по окружающему миру за 3 класс;
- проявлять интерес к окружающей природе;
- расширить знания по предмету

Личностные результаты:

- проявлять интерес к окружающей среде;
- научиться воспринимать предположения как участников своей команды, так и соперников;
- научиться осознавать и оценивать собственную ответственность в команде

Метапредметные результаты:

Коммуникативные:

1. Научиться работать в команде.

Познавательные:

1. Высказывать свои предположения;
2. Обсуждать в команде проблемные вопросы;
3. Уметь выбирать решение из нескольких предложенных (капитану команды).

Ресурсы занятия:

картинки с изображением животных, карточки с правилами друзей природы, карточки с вопросами к этапу «Заморочки из бочки», цветные карандаши, фломастеры, нарисованная на ватмане полянка, разноцветные цветы с надписями, члены жюри

Ход занятия

Действия педагога	Предметно-пространственная среда урока + принятые нормы и согласованные правила работы	Действия обучающегося
<p>Мотивация к деятельности: установка (ожидания, интересы/запросы, цели обучающихся по освоению предложенной темы), навык и стратегия работы</p>		
<p>ОРГМОМЕНТ: Приветствует команды. Объясняет правила турнира, представляет жюри. Даёт слово капитанам для представления своих команд. Знакомит с этапами турнира</p> <p>1 ЭТАП ТУРНИРА: разминка «Ромашка». Объясняет задание и оглашает условия получения баллов</p>	<p>Парты расставлены по 4, чтобы разместилась команда из 6 человек Правила: 1. работа в командах в полголоса, чтобы не отвлекать соперников. 2. Каждый этап турнира приносит определённый балл. Время – 2-3 минуты</p> <p>На доске прикреплена разборная ромашка, на лепестках которой вопросы. Правила: 1 ответ – 1 балл, если отвечающий участник берёт помощь команды – 0,5 баллов, команда и отвечающий участник не дают ответа – 0 баллов. Время – 5 минут</p>	<p>Капитан представляет команду: участников и название.</p> <p>Каждый член команды выходит и срывает один лепесток, зачитывает вопрос и отвечает.</p>
<p>Актуализация необходимых знаний</p>		
<p>2 ЭТАП: игра «Угадай, кто я?» Предлагает капитанам выбрать 3-х человек с команды для этого этапа, которым предлагаются карточки с изображениями вниз. Они должны изобразить животное так, чтобы остальные поняли, какое животное изображено. Объясняет задание и оглашает условия получения баллов</p>	<p>На ресурсном столе карточки с изображениями животных. Правила: 1 балл = 1 угадывание Время – по 3 минут на команду = 6 минут</p>	<p>Ребята, которых выбрал капитан, выбирают карточку, изображают животное по выбранной карточке. Команда угадывает, кого изображают члены их команд.</p>

<p>3 ЭТАП: «Заморочки из бочки» Предлагает игрокам по очереди доставать по 1 полоске с вопросом из «бочки» и отвечать всей командой. Предупреждает, что некоторые вопросы с подвохами</p>	<p>«Бочка» со сброшенными в неё вопросами на полосках бумаги. Правила: 1 ответ = 1 балл Время – 5 минут</p>	<p>По очереди достают полоски бумаги из «бочки» и дают совместный с членами команды ответ.</p>
<p>Организация познавательной деятельности</p>		
<p>4 ЭТАП: «Экологический кроссворд» Раздает кроссворд командам. Устанавливает время 7 минут.</p> <p>5 ЭТАП: «Мини-плакат» Объявляет тему мини-плакатов «Береги природу». Объясняет условия этапа.</p> <p>6 ЭТАП: «Гонка за лидером» Приглашает к доске капитанов команд. Объявляет конкурс капитанов. Объясняет условия. Ограничивает время до 1 минуты на каждого капитана.</p>	<p>Кроссворд Правила: Всё верно = 15 баллов, минус балл за неверный ответ Время – 7 минут</p> <p>На ресурсных столах разложены ватман, цветные карандаши, фломастеры, ножницы. Правила: Максимальный балл = 20 баллов с учётом раскрытия темы, как возле доски, так и на плакате Время – 10 минут</p> <p>Правила: 1 правильный ответ = 1 балл Время: 1 минута на каждого капитана = 2 минуты</p>	<p>Команда отгадывает кроссворд.</p> <p>Придумывают мини-плакат на тему «Береги природу». Выступают с объяснениями и рассуждениями со своими плакатами возле доски.</p> <p>Капитаны в течение минуты отвечают на вопросы и приносят дополнительные баллы своей команде.</p>
<p>Рефлексия деятельности (к результату, к видам и способам деятельности, к уровню включенности в деятельность и удовлетворенности своей работой)</p>		
<p>Предлагает обеим командам выбрать цветочки и разместить их на полянке: Красный – было здорово!</p>	<p>Прикреплённый ватман с рисунком поляны, рядом разноцветные цветочки с надписями. Время – 1-3 минуты</p>	<p>Выбирают цветок и крепят на полянке.</p>

<p>Зелёный – узнал много нового Жёлтый – было скучно Дает слово жюри, объявляет команду победителя и вручает диплом и сертификат проигравшей команде.</p>		
---	--	--