**Пояснительная записка**

|  |  |
| --- | --- |
| Название игры | Экологический филворд «По страницам Красной книги Удмуртии» |
| Автор | Протопопова Ирина Юрьевна, учитель начальных классов Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения Дебёсского района Удмуртской Республики |
| Учебный предмет | Окружающий мир 3 класс, внеклассное мероприятие в начальных классах |
| Возраст участников игры (от/до) | От 8 до 12 лет |
| Краткая аннотация игры | Игра знакомит младших школьников с Красной книгой Удмуртии и с её обитателями. |
| Дидактическая задача | -Расширить и углубить знания детей о животных и растениях, встречающихся в нашей местности; |
| Игровая задача | -Познакомить детей с Красной книгой Удмуртии;  -Воспитывать бережное отношение к природе. |
| Планируемые результаты, универсальные учебные действия (УУД) | **Планируемые результаты**  – уметь работать в группе, прислушиваться к мнению членов группы, отстаивать собственную точку зрения;  -знать представителей флоры и фауны, входящих в Красную книгу Удмуртии  **Личностные:**  - формировать учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой задачи;  - развитие умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве;  - развитие критического и творческого мышления.  **Регулятивные:**  - учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем;  - планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;  - осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;  - развитие навыков решения творческих задач и навыков поиска, анализа и интерпретации информации;  - добывать необходимые знания и с их помощью проделывать конкретную работу.  **Познавательные:**  - осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;  - осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета.  -совершенствовать умения работы с компьютером.  **Коммуникативные:**  - - умение координировать свои усилия с усилиями других;  - формулировать собственное мнение и позицию;  - договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;  - задавать вопросы;  - учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;  - с учетом целей коммуникации достаточно точно, последовательно и полно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия. |
| Вид игры (формирующая, закрепляющая, развивающая) | Развивающая |
| Инструкция для воспроизведения игры | Предлагается поле с буквами, среди которых спрятаны названия животных, рыб и растений, занесенных в Красную книгу Удмуртии. При щелчке открывается буква, если слово найдено правильно появляется изображение. |
| Количество участников (от/до) | От 1 до 6  Возможна работа нескольких команд |
| Легенда игры | переход на последнюю страницу (слайд с интернет-ресурсами)  1268421895_10775.jpg переход на страницу со справочным материалом  переход на следующий слайд переход на 2 слайд  закрыть презентацию |
| Правила игры | 1. Слова не пересекаются и не образуют «крестов» 2. Слова могут только изгибаться по горизонтали и вертикали в любые стороны. 3. Слова в филворде с другими словами не могут иметь общих букв.   Каждая буква может входить в состав толь- ко одного слова |
| Игровые атрибуты | Красная книга Удмуртии |
| Концепция и стратегия игры (краткое описание) | С глубокой древности человек ощущал свою неразрывную связь с природой. Он не только получал удовольствие, вдыхая запах листвы и аромат цветов, но и чувствовал при этом прилив бодрости и сил. Ученые установили, что ряд видов животных на нашей планете уже исчезли и восстановить их невозможно, а многие виды из числа ныне живущих значительно сократили численность и судьба их может быть аналогичной, если не принять срочных мер по их защите. Что же это за растения и животные ?  Предлагается детям разгадать экологический филворд «По страницам Красной книги Удмуртии»  Будет предложено поле с буквами, среди которых спрятаны названия животных, рыб и растений, занесенных в Красную книгу Удмуртии. При щелчке открывается буква, если слово найдено правильно появляется изображение. |
| Демонстрационная версия игры, а так же файлы интерактивной игры, представленные в исходном формате компьютерных программ, в которых игра выполнена | Слайд 1    Слайд 2    Слайд 3    Слайд 4    Слайд 5    Слайд 6 |
| Необходимое оборудование и программное обеспечение | Компьютер, ноутбук, интерактивная доска |