

Комитет образования, науки и молодежной политики Волгоградской области
Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
«ВОЛГОГРАДСКИЙ СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
(ГАПОУ «ВСПК»)

Методическая разработка игры-викторины «Зверополис»

Авторы-составители:

студенты:

Бобчихина Валерия Дмитриевна

Обухова Мария Сергеевна

Преподаватель:

Шейкина Елена Анатольевна

Волгоград 2024

Содержание

1. Аннотация	3
2. Пояснительная записка	3
3. Основная часть	4
4. Список литературы	7
5. Приложения	8

Аннотация

В данной методической разработке предоставлен первый самостоятельный опыт разработки и проведения игры-викторины «Зверополис» с использованием ИКТ-технологий студентами 3 курса Государственного автономного профессионального образовательного учреждения «Волгоградский социально-педагогический колледж» (квалификация «педагог дополнительного образования в области хореографии») во время прохождения производственной практики по профессиональному модулю «ПМ 02 Организация досуговых мероприятий» с учащимися муниципального учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества Дзержинского района Волгограда».

Игра-викторина «Зверополис» предназначена для учащихся 6-7 лет, желающих погрузиться в удивительный мир животных. В ней представлены разнообразные учебные материалы и задания, направленные на основные знания о животных различных видов, их местах обитания, поведении и особенностях. Учащиеся могут в занимательной форме проверить и расширить свои знания о животном мире: от домашних питомцев до диких обитателей.

Методические материалы могут быть использованы педагогами в организации учебной работы, в проведение внеучебных занятий как в общеобразовательных учреждениях, так и в учреждениях дополнительного образования.

Пояснительная записка

Актуальность данной методической разработки заключается в том, что она направлена на формирование познавательного интереса к природе, расширение кругозора и познания о животном мире и развитие зоологических знаний у учащихся.

В игре-викторине представлены вопросы о разнообразных видах животных, их особенностях, поведении и местах обитания. Отгадывая загадки, выполняя творческие задания, учащиеся пополняют свои знания о животном мире на нашей планете.

Цель методической разработки – показать возможности игры-викторины для формирования познавательного интереса учащихся к окружающей природе, животному миру.

Возраст участников - 6-7 лет (может варьироваться в зависимости от сложности представленных заданий)

Цель игры-викторины: ознакомление учащихся с интересными фактами о животных и их особенностях.

Методические советы организаторам по подготовке и проведению

Игру-викторину рекомендуется проводить в кабинете, который оснащён следующим оборудованием: столы - 4 шт., стулья – по количеству участников, мультимедийный проектор, экран, ноутбук, аудио аппаратура, доска.

Необходимый реквизит: плакат (рисунок) лесной полянки впечатлений, магнитики, карточки с изображением животных по количеству участников, игрушка -рыжий лисенок.

Методическое обеспечение: презентация - викторина «Зверополис».

Музыкальное сопровождение:

1. Beau Black - Here Comes The Lion Guard
2. Тэйлор Свифт - Shake It Off
3. Barbatuques, Andy Garcia, Rita Moreno - Beautiful Creatures
4. Will.I.Am & Jamie Foxx - Hot Wings (I Wanna Party)
5. Ay layk tu muv it
6. Тролли - Только танец
7. Буратино
8. Smash Mouth - I'm A Believer

9. Stevie Wonder & Ariana Grande - Faith
10. Ne-Yo - Friend Like Me
11. Rihanna - Dancing In The Dark
12. Eliza Doolittle - Pack Up
13. Randy Newman - We Belong Together (From Toy Story 3)
14. Engelwood - Crystal Dolphin
15. Siedah Garrett, Carlinhos Brown, Mikael Mutti, Davi Vieira - Funky Monkey
16. Joe Jonas - It's Party Time (From Hotel Transylvania 3)
17. Ariana Grande - They Don't Know
18. Charli XCX – Explode

Краткое описание

Главным персонажем игры-викторины является волшебный зверек - игрушка лисы (приложение 2), которого зовут «Листочек». Имя ему было дано из-за его рыжего цвета шёрстки и из-за времени года – осени. Он волшебный, потому что, говорить можно, только тогда, когда держишь его в руках. Таким образом, учащиеся сначала должны будут взять лисенка в руки, а уже потом отвечать на вопрос. Этот прием специально был придуман, чтобы учащиеся понимали, чья команда отвечает. Если лисенок «Листочек» у них, то они отвечают, если нет, то они слушают ответ другой команды и ждут, когда «Листочек» прибежит к ним обратно.

Для интереса и полного погружения в мир животных желательно, чтоб ведущие были одеты в костюмы животных, к примеру, леопарда и зебры.

Распределение по командам проводится путем выбора карточки с изображением определенного животного (например, сова, дельфин), которые находятся в рюкзаке у «Листочка».

Для проведения рефлексии, чтобы узнать понравилась ли игра детям, им предлагается прикрепить с помощью магнитика свою карточку с изображением животного на лесную полянку впечатлений, (расположенную на доске) разделенную на две половинки: на одной – надпись понравилось, на другой – не понравилось.

Продолжительность викторины зависит от возраста учащихся, в данном случае составляет 30 минут. Необходимо учесть возрастные особенности учащихся, для точного определения времени мероприятия, с особенностями продолжительности концентрации внимания в разном возрасте.

Перед началом викторины проверить все технические составляющие, подготовить дидактический и музыкальный материал согласно возрасту учащихся.

План подготовки:

1. Подбор материала для разработки вопросов викторины
2. Составление сценарного плана проведения викторины
3. Подготовка презентации, музыкального и технического оборудования
4. Подготовка кабинета: сдвинуть по 2 парты в один стол, полученные два стола расставить на небольшом расстоянии друг от друга, вокруг столов расставить стулья, оставить свободное пространство для игровых моментов, на доску прикрепить плакат с изображением «лесной полянки».
5. Изготовление табличек на столы, карточек с изображением животных, грамот, приобретение наклеек в качестве поощрительных призов.
6. Подготовка костюмов леопарда и зебры, надеть их.

Сценарный план проведения

1. Встреча учащихся ведущими, одетыми в костюмы леопарда и зебры.
2. Организация знакомства с главным персонажем игры-викторины волшебным лисенком по имени «Листочек», для этого становимся все в круг.
3. Распределение по командам (выбор карточки с определенным животным (сова или дельфин)
4. Формирование команд
5. Объяснение правил игры-викторины
6. Проведение игры-викторины
7. Награждение
8. Обмен впечатлениями (учащиеся размещают свою наклейку на плакат впечатлений)

Сценарий

Маша: всем привет! Меня зовут Маша и я настоящий леопард, который сопровождает вас в мир зверей

Лера: а меня зовут Лера, я - зебра, которая будет вас поддерживать и помогать.

Сегодня мы с вами проведём игру-викторину под названием «Зверополис», мы погрузимся в настоящий мир животных и надеюсь, весело проведем время.

Маша: перед началом викторины, мы хотим узнать вас поближе и познакомить с лисенком, которого зовут Листочек. Его назвали так, потому что, он рыженький и похож на время года, когда мы с вами встретились – на осень. Смотрите, какой он! Листочек будет вам помогать в выполнении заданий, но перед началом игры-викторины он должен узнать ваши имена.

Лера: Листочек у нас волшебный, он дает право говорить только тому, кто будет держать его в руках, остальные ребята в это время – должны молчать, иначе пропадёт сила волшебства Листочка.

Зебра дает лисёнка Листочка первому участнику, он называет свое имя и передает лисенка следующему и так пока все не назовут свои имена

Маша: отлично, вы такие молодцы, а теперь назовите каких животных вы знаете?

** спрашивает пару человек, дети называют **

Маша: да, вы много знаете, тогда у вас есть все шансы на победу!

Лера: а теперь нам надо разделиться на команды, для этого каждый из вас должен вытянуть карточку из моего рюкзака

дети вытягивают по очереди карточку с изображением животного

Маша: а сейчас переверните карточки и скажите, какое у вас животное?

дети называют животное, изображенное на вытянутой карточке

Маша: отлично, теперь Совы занимают места за столиком, где изображена Сова, а Дельфины располагаются за столиком с Дельфином.

Лера: итак, проверим готовность команд. Команда Совят, готовы?

да

Команда Дельфинов, готовы?

да

Маша: тогда начинаем нашу игру-викторину «Зверополис»

Лера: **объясняет правила игры**

На экране вы видите таблицу, на которой написаны тематические категории и изображены ячейки цифры от 1 до 4 (приложение 4). Цифра – означает количество баллов, которые заработает ваша команда, ответив правильно на вопрос или выполнив точно задание. В ячейке под каждой цифрой спрятан вопрос/задание. Каждая команда поочередно, выбирает категорию и цифру. На экране открывается выбранная ячейка и появляется вопрос/задание, на который вы отвечаете.

Например, в категории «Покажи животное, вы должны будете показать животное, изображенное на картинке. В категории «Отгадай, кто?» - необходимо отгадать загадку

про животного. В категории «Мой родной дом» - рассказать, что является родным домом для указанных животных, где обитают данные животные?

Если ответ правильный, команда получает баллы и ход переходит к другой команде. Играем до тех пор, пока все ячейки не будут открыты. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

И так, начинаем.

Команды поочередно отвечают на вопросы

Маша: ребята, какие вы молодцы, мы выполнили с вами половину заданий и сейчас предлагаю вам немного отдохнуть и потанцевать с нами, как бы это сделали «совята» и «дельфинята»

Перерыв. Танцевальная минутка, все танцуют, изображая животных

Лера: какие мы все молодцы! А теперь продолжим отвечать на вопросы игры-викторины

команды по очереди продолжают отвечать на вопросы

Лера: вот наша игра-викторина подошла к концу, вы молодцы, столько всего знаете о животных! Теперь пора подвести итоги. И самая интересная часть нашей встречи - вручение призов и подарочков

подводит итоги игры-викторины, вручает грамоты, призы, подарочки

Маша: ребята, обратите внимание на доску (*переворачивает доску*) – вы видите нашу лесную полянку впечатлений, которая разделена пополам, на одной стороне написано слово «*понравилось*», на другой – «*не понравилось*».

Лера: предлагаю вам взять свои карточки, которые вы получили во время жеребьевки и и прикрепить их на ту сторону лесной полянки впечатлений, которую посчитаете нужной.

Прикрепляют карточки

Маша: как мы все видим всем вам понравилась игра-викторина.

Лера: все вы - огромные молодцы, мы вас поздравляем с вашими достижениями и рады были с вами познакомиться. Давайте все дружно встанем и сделаем фото на память!

Вместе: большое спасибо, всем до новых встреч!

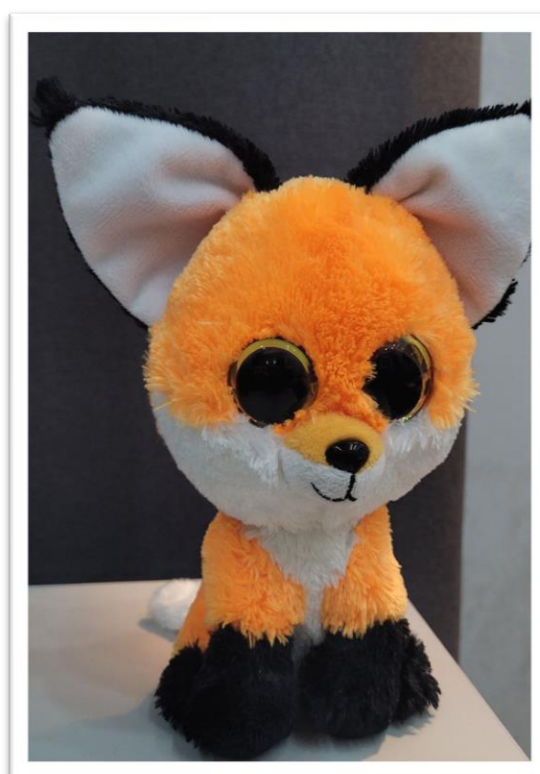
Список литературы

1. Мир вокруг нас [Текст] / авт. кол. В. П. Ситников, Л. В. Кашинская, Г. П. Шалаева, Е. В. Коровкина; под общ. ред. В. П. Ситникова. - М.: Слово: ЭКСМО, 2003. - 479 с: ил. - (Библиотека интеллектуала). - ISBN 5-8123-0181-6
2. Орг, А. О. Олимпиады по предмету "Окружающий мир". 3 класс [Текст] / А. О. Орг, Н. Г. Белицкая. - Москва: Экзамен, 2012. - 93 с.: ил.; 24 см.; ISBN 978-5-377-04750-6
3. Плешаков, А. А. От земли до неба : атлас-определитель : пособие для учащихся общеобразовательных учреждений / А. А. Плешаков. - 10-е изд. - Москва: Просвещение, 2009. - 219, [3] с.: цв. ил.; 25 см. - (Зелёный дом).; ISBN 978-5-09-016967-7 (в пер.)
4. Птицы России [Текст]: начальная школа / [сост. Ситникова Татьяна Николаевна]. - Изд. 2-е, перераб. - Москва: ВАКО, 2014. - 95, [1] с., [4] л. цв. ил.: ил.; 24 см. - (Школьный словарь) (Соответствует ФГОС).; ISBN 978-5-408-01660-0

1. Афиша игры-викторины



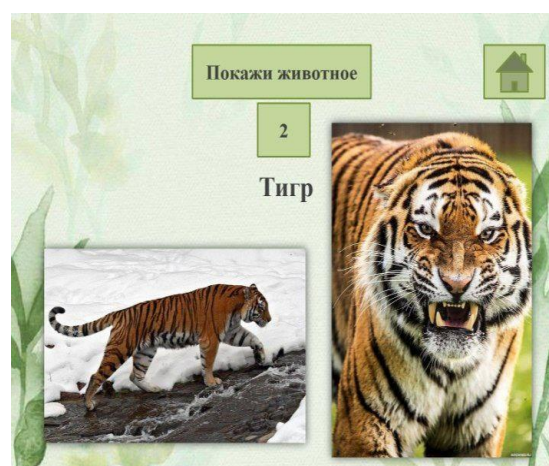
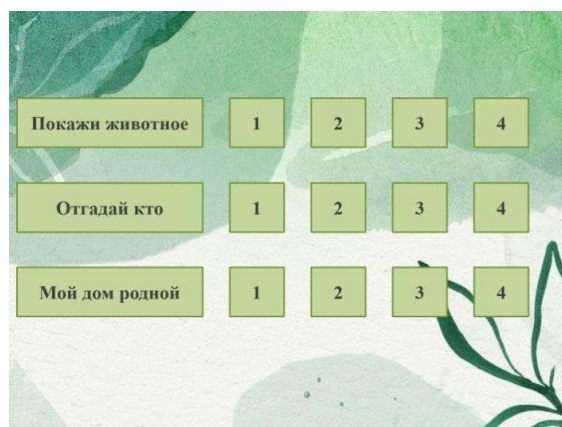
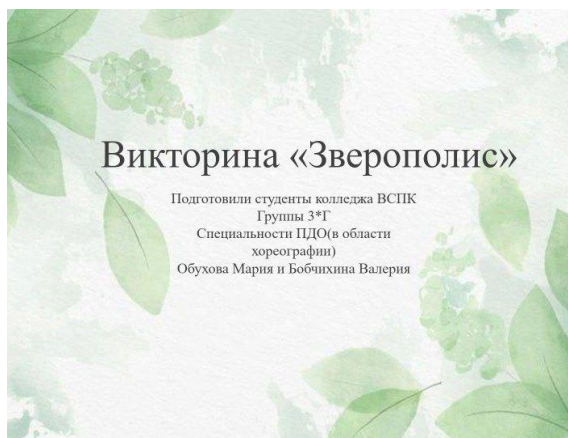
2. Волшебный лисенок «Листочек»



3. Грамоты для награждения



4. Презентация викторины «Зверополис»



Отгадай кто

1



Хожу в пушистой шубе,
Живу в густом лесу.
В дупле на старом дубе
Орешки я грызу.



Ответ: Белка

Отгадай кто

2



На овчарку он похож,
Что пи зуб – то острый нож!
Он бежит, оскалив пасть,
На овцу готов напасть.



Ответ: Волк

Отгадай кто

3



Есть в реке работники
Не столяры, не плотники.
А выстроят плотину –
Хоть ниши картину.



Ответ: Бобры

Отгадай кто

4



Вот иголки и булавки
Выползают из-под лавки.
На меня они глядят,
Молока они хотят.



Ответ: Ёжик

Мой дом родной

1

Кто проживает в воде?

Мой дом родной

2

Кто проживает в джунглях?

Мой дом родной

3

Кто проживает на небе?

Мой дом родной

4

Кто проживает в лесу?

Ответы на задания из презентации:

1 «Покажи животное»	2 «Отгадай, кто?»	3 «Мой дом родной»
1 – пингвин 1 – тигр 1 – обезьяна 1 - птичка	2 – белка 2 – волк 2 – бобры 2 – ежик	3 - <i>вода</i> (акула, кит, дельфин, скат, рыба, сом, морской конек, звезда, еж, тюлень, морской котик, краб, медуза); 3 – <i>джунгли</i> (лев, слон, обезьяна, попугай, пантера, гепард, удав, тигр) 3 - <i>воздух</i> (орел, ласточка, ворона, голубь, синичка, снегирь, воробей, ястреб, журавль, аист, сорока, дятел, сова) 3 - <i>лес</i> (лиса, волк, медведь, заяц, кабан, змея, еж, белка, енот, лось, олень, бобр, рысь)