# Пояснительная записка

# Дидактическая игра «Своя игра: Полезные ископаемые»

**Автор материала** – Фролова Алла Вадимовна.

**Класс** – 4 класс.

**Учебный предмет** – Окружающий мир.

**Вид ресурса** – Презентация в программе Microsoft Power Point.

**Цель, задачи материала**:

**Цель урока:** повторение и обобщение знаний по теме: «Полезные ископаемые»

**Задачи:**

* **Образовательные**:создать условия дляобобщения знаний учащихся о значении полезных ископаемых, их свойствах и происхождении, через игровую деятельность;
* **Развивающие**: способствовать развитию умственной деятельности: сравнение, классификация, анализ;
* **Воспитательные**: воспитывать научное и творческое мировоззрение, умение работать в группе.

**Методические рекомендации:** данная интерактивная дидактическая игра может быть использована на обобщающем уроке окружающего мира в 4 классе по теме «Полезные ископаемые», для индивидуальной работы с учениками.

**Методы урока**: эвристический или частично-поисковый.

**Форма организации учебного процесса** – урок-игра.

**Форма работы учащихся на уроке –** групповая.

**Оборудование:** мультимедийный проектор, экран, компьютер, колонки.

Краткое содержание материала: Формирование 3-х команд. В команде выбирается капитан. В игре представлено 5 категорий: «Горные породы и минералы», «Руды металлов», «Горючие полезные ископаемые», «Использование полезных ископаемых», «Добыча полезных ископаемых». Каждая команда по очереди (очередь устанавливается жеребьёвкой) выбирает категорию и сумму баллов, которая начисляется при правильном ответе. Ведущие зачитывает вопрос. На обдумывание даётся 10 секунд, по истечении времени необходимо дать ответ. При неверном ответе команды две другие команды отвечают на этот вопрос в порядке очередности. Существуют два вида специальных вопросов. Это «Кот в мешке» и «Вопрос-Аукцион». Если игрок открывает клетку табло, содержащую «Кота в мешке», то он обязан отдать этот вопрос одной из команд. Команда получает вопрос. И обязана отвечать: в случае отсутствия ответа будет засчитан неправильный ответ. Вне зависимости от исхода эта команда и будет выбирать следующий вопрос. Вопрос-Аукцион – ещё более интересная вещь. Это торги за вопрос. Каждая из команд может поставить некоторую сумму (ставку). Тот, кто поставит больше, и будет отвечать на этот вопрос. Величина ставки кратна 100 очкам.

Первым делает ставку команда, открывшая клетку с аукционом. Ставка не может быть меньше начальной стоимости вопроса, указанной на табло, - номинала. Если у него сумма на счете меньше номинала, то всё равно его ставка равна номиналу. В остальных случаях поставить можно сумму, не превышающую сумму на своём счете.

Далее ставит та команда, у которой сумма на счету меньше. В случае равенства сумм у команд право определить следующего остаётся за ведущим.

После того, как определится играющая команда, ведущий зачитывает вопрос. Команда обязана что-то ответить. В случае правильного ответа она зарабатывает сумму в размере своей ставки. В случае проигрыша она эту сумму теряет. Победителем объявляется команда, имеющая по итогам наибольший результат.

**Списки источников:** музыка, картинки, использованные в слайдах, взяты из интернет-ресурсов.