

Интеллектуальная игра «Нетворкинг – 2019»

Аудитория: 5 класс

Цель: формирование экологической культуры у подрастающего поколения

Задачи:

- экологическое образование и воспитание младших школьников;
- развитие творческой активности;
- воспитание чувства ответственности и бережного отношения к родной природе;
- формирование навыков взаимодействия в команде

Оборудование: маршрутные листы, карта ХМАО-ЮГРЫ, маркеры, клей, таблички с названиями станций, эмблемы, стикеры с изображением животных, растений и природных ископаемых

Форма мероприятия: Нетворкинг (интеллектуальная игра)

Место проведения: МБОУ СОШ №5, актовый зал

Нетворкинг - это социальная и профессиональная деятельность, направленная на то, чтобы с помощью круга друзей и знакомых, работающих или имеющих связи в той или иной сфере, максимально быстро и эффективно решать сложные задачи для достижения общей цели. Главная идея интеллектуальной игры заключается в том, что на каждом этапе игры дети получают задания, помогающие перейти в следующий этап. При этом элементы, полученные на каждом этапе, являются частью целого – карты Югры с ее природными, полезными ископаемыми, флорой и фауной. Интеллектуальная игра разработана для обучающихся 5 –х классов, т.к. при переходе из начальной школы в среднее звено важна их успешная адаптация. При чем, дети в ходе игры участвуют не собственным классом, а с помощью приема «Атомы Молекулы» попадают в команды разных классов, что способствует развитию коммуникативных навыков и умению работать в новых условиях и сплоченной команды. *(Прием деления на команды: «Атомы и молекулы»: каждый из участников объявляется одиноким атомом, блуждающим в пространстве. Участники совершают «броуновское движение», встречаясь с другими атомами и даже совершая легкие столкновения. Но по команде ведущего атомы объединяются в молекулы. Число атомов в молекуле называет ведущий).*

Ход мероприятия

1. Открытие интеллектуальной игры

Ведущий 1. Огромным простором Российской земли

Югорский раскинулся край.
И в этой седой необъятной дали
Мы строим наш северный рай.
Сургут, Нижневартовск, Пыть-Ях, Лангепас,
Как дети растут города!
И делом своим будут радовать нас
Отныне, навеки, всегда!

Ведущий 2. Здравствуйте дорогие друзья! Мы рады вас приветствовать на интеллектуальной игре «Нетворкинг»

Ведущий 1. Бескрайние просторы тундры, бесчисленные нити рек опоясывают зеленую тайгу, озёра-блюдца жемчугами блестят на янтарной зелени мхов- это наш край, наш общий дом – Север Западной Сибири, Ханты-Мансийский автономный округ-Югра. Древний таёжный край, подлинными хозяевами которого много веков являются два очень маленьких по численности народа – манси и ханты. Природа Югры - источник жизни и красоты на Земле, источник восхищения и вдохновения. Именно ЮГРЕ будет посвящено наше мероприятие.

Ведущий 2. Слово для открытия игры и напутственных слов участникам игры предоставляется учителю экологии и биологии – Сафиной Инне Ранифовне!

Ведущий 1. Наш край – Югра – древний и суровый, удивительно красивый и щедрый, известный издавна многими северными диковинами: ягодами, грибами, растениями, животными. Благодаря округу Россия первая в мире по добыче газа, вторая – по добыче нефти. Десятки лет в крае занимались нефтью, но не очень-то задумываясь о последствиях для природы. Поэтому сегодня экологические проблемы особенно актуальны. Делается все возможное для того чтобы уменьшить ущерб, наносимый окружающей среде промышленным освоением территории.

Ведущий 2. Напоминаю что у нас сегодня интеллектуальная игра. Вам предстоит пройти 5 станций. По выполнению каждого задания вы будете получать от 1 до 5 баллов.

Ведущий 1. А какая игра без жюри, которая будет оценивать ваши успехи и достижения. Позвольте этих людей представить. Неподкупное и справедливое жюри:
-Сафина Инна Ранифовна, учитель экологии и биологии;
-Вильданова Эльвира Рашитовна, учитель истории и обществознания;
-Ильиных Ирина Владимировна, учитель начальных классов;
- Афандеева Резида Рафаиловна, учитель начальных классов;
-Лан Наталья Федоровна, учитель физической культуры.

Ведущий 2. Прежде чем начать игру, нам необходимо сформировать команды с помощью приема «Атомы и Молекулы»: в центр круга приглашаются мэры от каждого класса (5а, 5 б, 5 в, 5 и, 5 к), которые и окажутся «Молекулами». Они получают жетоны разных цветов (синий, желтый, красный, зеленый, голубой). Вокруг «Молекул» начинают совершать «броуновское движение» ребята «Атомы» от каждого класса. По сигналу ведущего, «Атомы» объединяются с «Молекулами» в том порядке, в котором они двигались и оказались рядом с той или иной «Молекулой».

Ведущий 1. Итак, команды сформированы, и они готовят название и девиз своей команды в течение 3 минуты.

Ведущий 2. Выступление команды: название и девиз. Слово предоставляется команде №1, команде №2, команде №3, команде №4, команде №5

Ведущий 1. Итак, мы приглашаем команды получить маршрутные листы включиться в игру. В добрый путь по станциям игры!

Примечание: вместе с маршрутными листами команды получают часть (элемент) разрезанной карты ХМАО-Югры. По ходу игры, каждая команда, получает элементы для заполнения карт, а в конце игры, все команды, имея на руках элементы – стикеры (полезные ископаемые, животные и растения, города, геральдика,) вместе склеивают контур общей карты и располагают на ней полученные элементы, сопоставляя с оригиналом (биогеографическая, комплексная, физическая карты Югры)

2. Игра по станциям

1. «Природные ископаемые Югры»

Правила игры: командам необходимо выбрать и закрепить на карте Югры (Приложение 1) стикеры «Полезные ископаемые Югры» (Приложение 2), решив Кроссворд «Полезные ископаемые Югры» (Приложение 3)

Выполнив задания на данном этапе, команды пол

2.«Флора и фауна Югры»

Правила игры: командам необходимо найти и закрепить на карте Югры животных и растения родного края, отгадав загадки (Приложение 4 и 5)

3.«Орнаменты народов ханты и манси»

Правила игры: командам необходимо найти и закрепить на карте Югры орнаменты коренных народов округа - ханты и манси, указывая смысловое значение каждого орнамента (Приложение 6)

4.«Ловкий охотник»

Правила игры: Один из игроков команды стреляет в крону дерева так, чтобы стрела застряла в ветвях. После этого участники игры по очереди стараются выстрелами сбить эту стрелу на землю. Побеждает та команда, которая первой сбивает стрелу.

Игра развивает силу рук, ловкость, глазомер, воспитывает выдержку и настойчивость.

5.«Югра – наш дом»

Правила игры: командам необходимо собрать мозаику - карту «Югра – наш дом» и сдать членам жюри. (Приложение 7)

3. Закрытие игры. Подведение итогов. Награждение.

Интеллектуальная игра «Нетворкинг – 2019»







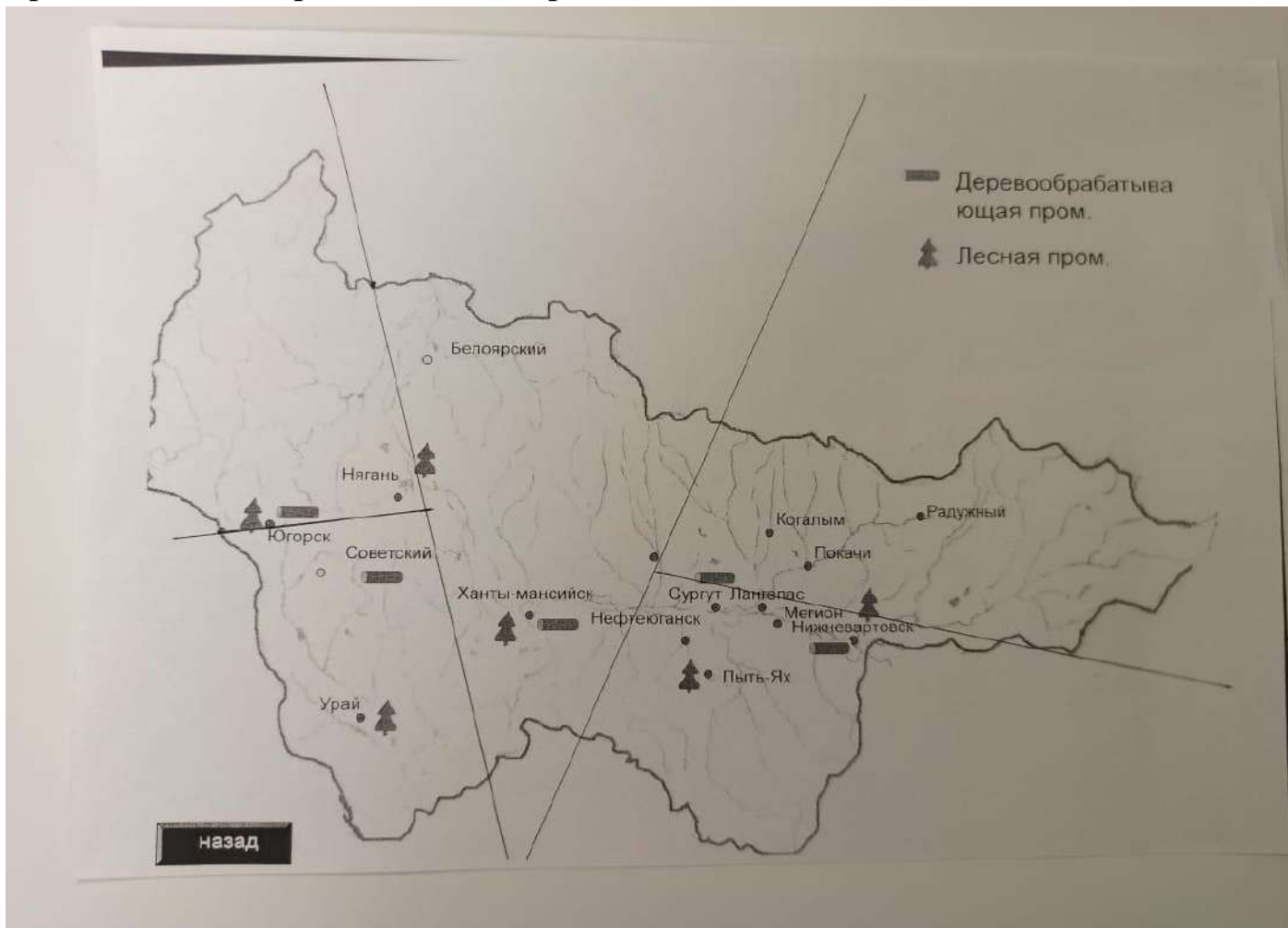








Приложение 1. Карта ХМАО - Югры



Приложение 2. Стикеры: полезные ископаемые Югры



- железная руда



- каменный уголь



- известняк



- нефть



- глина



- горючие газы



- золото

Приложение 3. Кроссворд «Полезные ископаемые Югры»

КРОССВОРД по теме «Полезные ископаемые»

По горизонтали:

1. Он очень прочен и упруг,
Строителям – надёжный друг:
Дома, ступени, постаменты
Красивы станут и заметны.
3. Этот мастер белый-белый
В школе не лежит без дела:
Пробегает по доске,
Оставляет белый след.
4. Он очень нужен детворе,
Он на дорожках во дворе,
Он и на стройке, и на пляже,
Он и в стекле расплавлен даже.
5. На кухне у мамы помощник отличный.
Он синим цветком расцветает из спички.
6. Без нее не побегит
Ни такси, ни мотоцикл,
Не поднимется ракета.
Отгадайте, что же это?
8. Она варились долго
В доменной печи,
На славу получились
Ножницы, ключи.

По вертикали:

1. Если встретишь на дороге,
То увязнут сильно ноги,
А сделать миску или вазу –
Она понадобится сразу.
2. Покрывают им дороги,
Улицы в селении,
А еще он есть в цементе,
Сам он – удобрение.
7. Росли на болоте растения
Стали топливом и удобрением.
9. Он чёрный, блестящий,
Людам помощник настоящий.
Он несет в дома тепло,
От него кругом светло.
Помогает плавить стали,
Делать краски и эмали.

Приложение 4. Стикеры: животные и растения Югры





Приложение 5. Загадки про животных и растения Югры

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

Белка

Не барашек и не кот,
Носит шубу круглый год.
Шуба серая - для лета,
Для зимы - другого цвета.

Заяц

Рыжая плутовка,
Хитрая да ловкая,
В сарай попала,
Кур пересчитала.
У кого из зверей
Хвост пушистей и длинней?

Лиса

Вперевалку зверь идёт
По малину и по мёд.
Любит сладкое он очень,
А когда приходит осень,
Лезет в яму до весны,
Где он спит и видит сны.

Медведь

Фазановых семейка, отряд – курообразных,
Ест хвою, как индейка, да насекомых разных.
Тяжеловат в полёте – шумит, когда «взмывает»,
К тому ж про осторожность, токуя, забывает.

Глухарь

Стоит Антошка
На одной ножке;
Его ищут,
А он не откликается.

Гриб

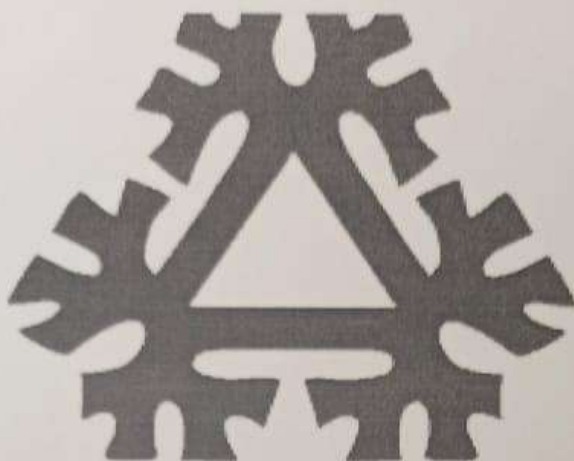
Была зелёной, маленькой,
Потом я стала аленькой.
На солнце почернела я,
И вот теперь я спелая.

Черника

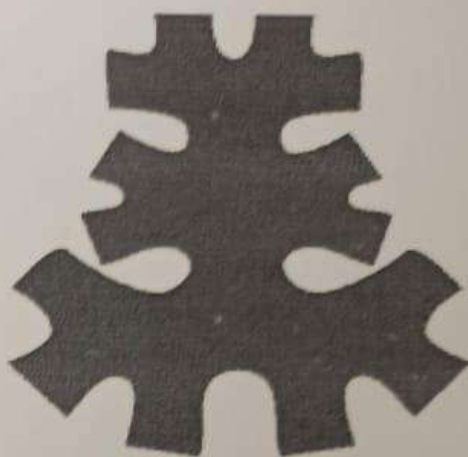
И зимой и летом
Одним цветом
Иголки зеленые
Колючие и длинные

Сосна

Приложение 6. Стикеры: орнаменты народов ханты и манси



Дом



Шишка

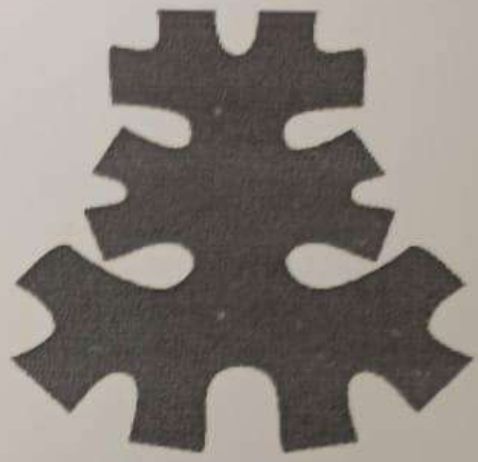


Рога взрослого лося-самца





Дом

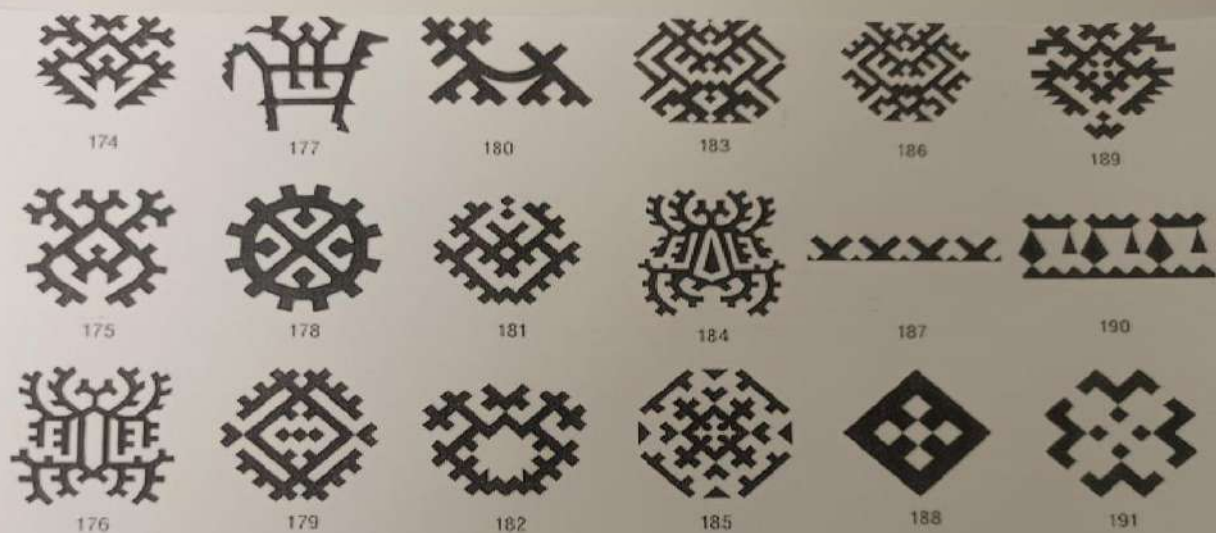


Шишка

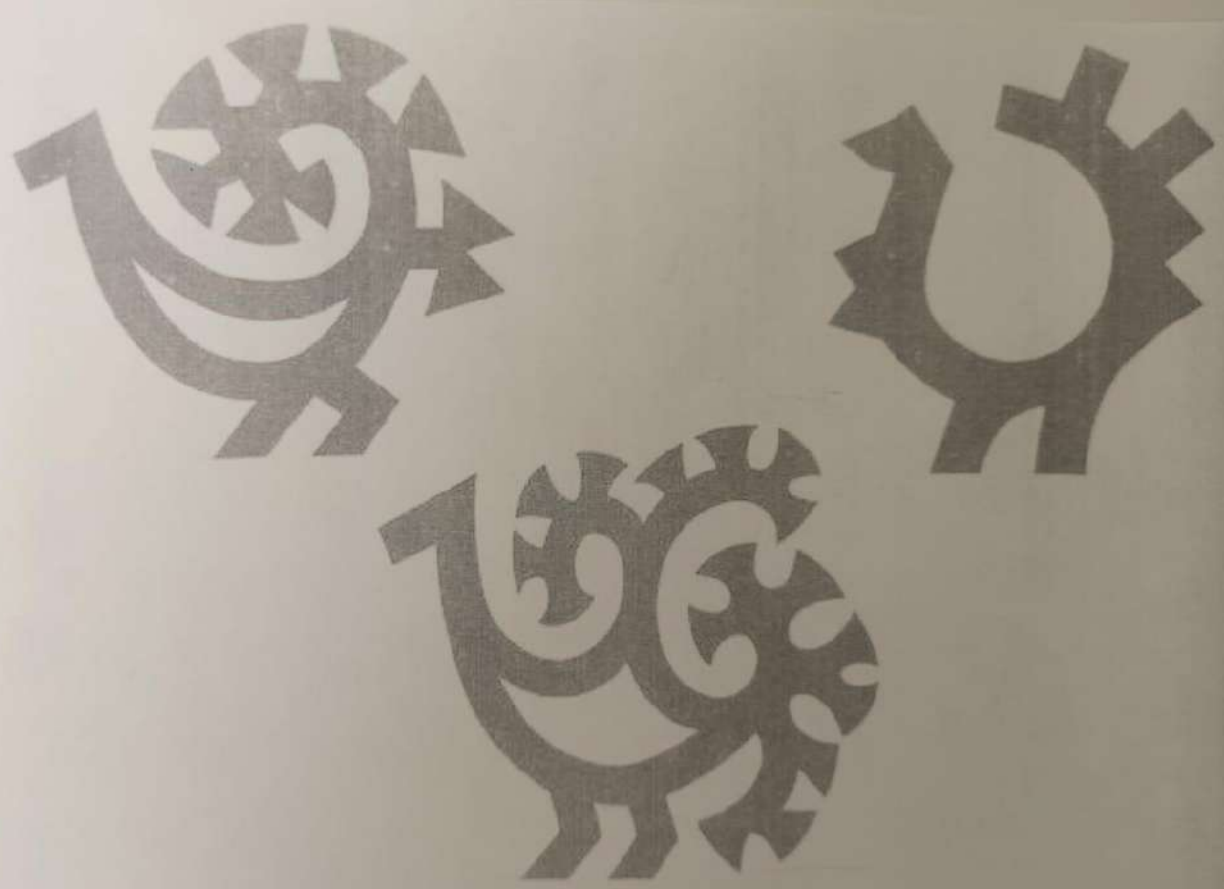


Рога взрослого лося-самца





- | | |
|--|--|
| 174 - орнамент для сумочки / pattern for a handbag | 183 - орнамент для сумочки / pattern for a handbag |
| 175 - орнамент для сумочки / pattern for a handbag | 184 - изображение медведя / image of a bear |
| 176 - изображение медведя / image of a bear | 185 - орнамент для сумочки / pattern for a handbag |
| 177 - человек на лошади / a man on a horse | 186 - орнамент для сумочки / pattern for a handbag |
| 178 - большое гнездо / big nest | 187 - щуьи зубы / pike's teeth |
| 179 - орнамент яркой звезды / pattern of a bright star | 188 - орнамент игольницы / pattern for needle-bank |
| 180 - олень / a deer | 189 - лягушка / a frog |
| 181 - орнамент для сумочки / pattern for a handbag | 190 - копытце жеребенка / foal's hoof |



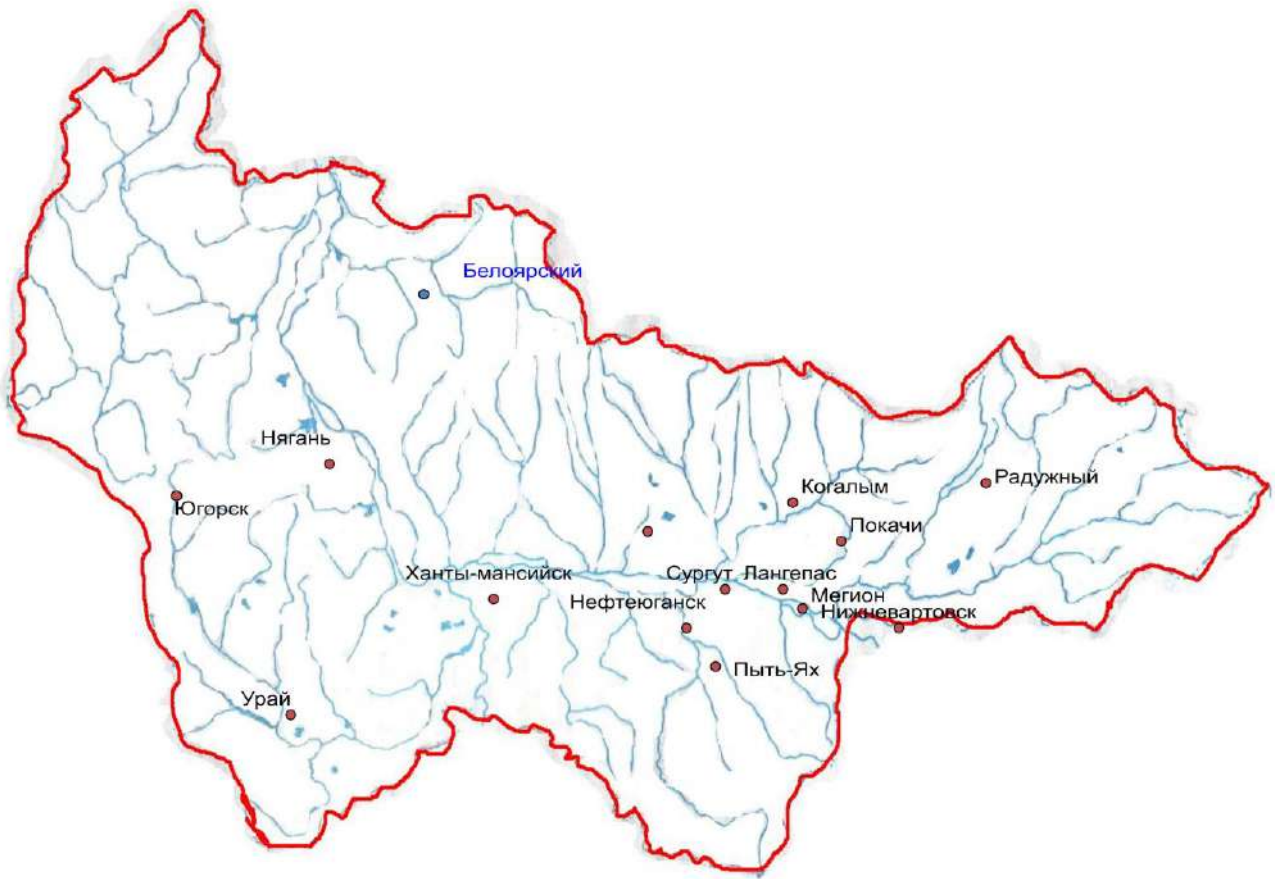
269—271. Улум уя «Изображение птицы — хранительницы сна и здоровья ребенка»

Приложение 7. «Югра – наш дом»





Приложение 8. Физическая карта ХМАО-Югры



далее

Приложение 9. Биогеографическая и топографическая карты ХМАО - Югры

