

Всероссийский фестиваль методических разработок "КОНСПЕКТ УРОКА", 2012-2013 учебный год

Шепелева Ирина Петровна

Муниципальное автономное образовательное учреждение

дополнительного образования детей

Детский экологический центр «Косатка»

г. Хабаровска

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА. ЭНЕРГОСБЕРЕЖЕНИЕ – ДЕЛО КАЖДОГО

Методы обучения:

- диалогический,
- эвристический.

Демонстрации: мультимедийная презентация игры.

Оборудование: интерактивное оборудование (медиапроектор, экран, ПК).

Форма работы: групповая.

Игра «Энергосбережение – дело каждого» построена в программе *Microsoft PowerPoint* с гиперссылками. Данную игру можно использовать в образовательных и воспитательных целях на, уроках биологии, географии, экологии, для проведения занятий в системе дополнительного образования и при проведении внеклассных мероприятий с детьми краеведческого и природоохранного характера.

Цели и задачи:

- пропаганда идей энергосбережения среди школьников;
- формирование культуры энергосбережения у молодёжи для создания устойчивой положительной мотивации сбережения ресурсов и энергии;
- развитие интереса к практическому применению полученных знаний.




Ход занятия:

Занятие в форме интеллектуального соревнования 2 команд. Слайды с заданиями для команд имеют синий фон. Между заданиями для команд – познавательный материал для всех присутствующих на занятии (слайды голубого цвета «Знаете ли вы что...»).

1. Первые слайды используются во время вступления.

2. Далее «Правила игры».

3. Следующий слайд «Игровое поле» разбитое на 25 ячеек.

На игровом поле каждая ячейка имеет буквенное и цифровое обозначение, внутри каждой ячейки обозначено количество разыгрываемых баллов. Чем выше баллы, тем сложнее вопрос. Команды по очереди называют ячейку (например В-3), организатор игры наводит курсор мыши на названную ячейку и нажимает на неё, на экране появляется вопрос, который зачитывается. **(Обратите внимание!** После открытия вопроса ни каких щелчков мышью не должно быть, иначе на экране появится ответ). Команда отвечает на вопрос (на ответ дается 20-30 секунд). На слайде нажимается слово «**ОТВЕТ**» (в нижнем правом углу слайда) – на экран выводится ответ с информацией, которую зачитывает ведущий игры. В нижнем правом углу, на слайде с ответом, находится значок , при нажатии на него происходит возврат к игровому полю. Сыгранные ячейки исчезают с поля и больше не принимают участия в игре.

4. За каждый правильный ответ команда получает жетон с заработанным количеством баллов. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

5. Побеждает команда, набравшая за время игры наибольшее количество баллов. На случай заполнения паузы во время подсчета баллов детям предлагается анкета. Для этого на слайде с игровым полем, с левой стороны, нажимается слово «**Анкета**»



6. Слайды №№ 4, 10, 21, 24, 27, 38, 47, 52, 53, 54 «Знаете ли вы что...» содержат информацию по данной теме. Все вышеперечисленные слайды содержат гиперссылку, по которой можно перейти на следующий познавательный слайд.

Для успешного проведения игры необходимо следующее:

Участники игры должны:

- Знать основные способы сбережения электрической энергии.
- Знать историю развития энергосбережения.
- Уметь работать в малых группах.

Организатор и ведущие игры должны:

- Уметь организовать работу в малых группах, создать благоприятную атмосферу для творческой работы;
- Подготовиться к игре, знать её содержание, иметь навыки работы с компьютером, мультимедийным оборудованием;
- Сформировать жюри или назначить счетчика
- Сформировать призовой фонд игры.



Конференц-зал
электронный журнал



электронное средство массовой информации

ISSN 2223-4063
www.konf-zal.com
konf-zal@mail.ru