

Интеллектуальная игра «От теории к практике»

1. "От игры к обучению". (10 баллов)

Интеллектуальный конкурс.

Участникам будет дано домашнее задание (заранее). Нужно подготовить каждой команде часть от полного урока:

- организационный момент;
- основная часть;
- заключение

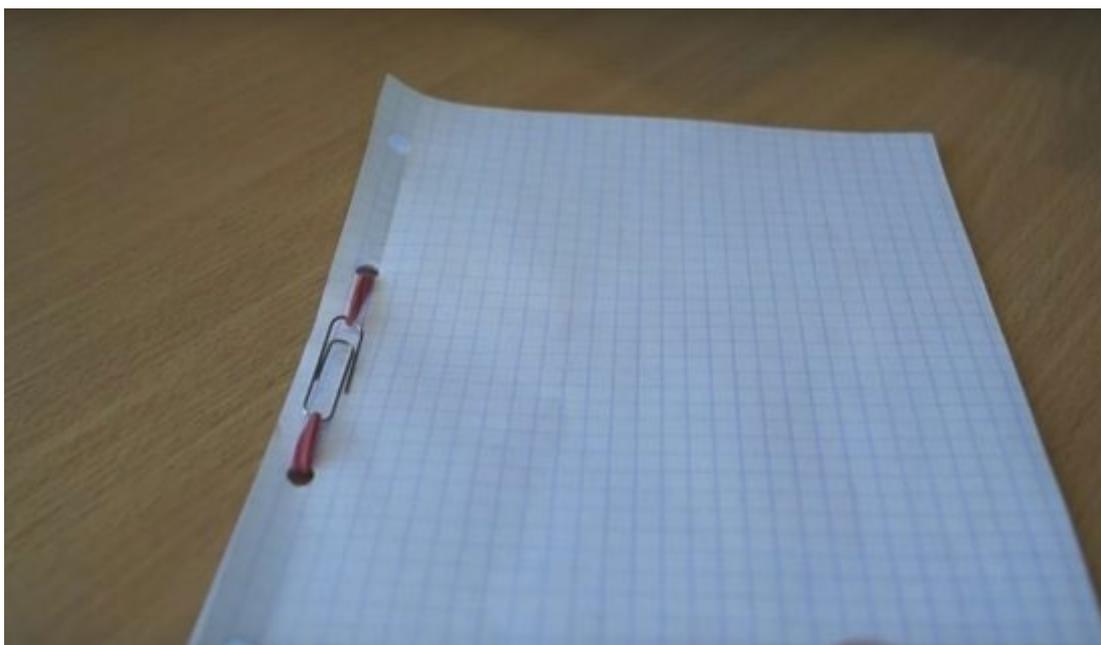
на любую тему 2-3 класса, по предмету «Окружающий мир». Участники должны представить «кусочек» своего урока (темы) с элементами игры, которая будет стимулировать познавательную активную деятельность (быть вспомогательным элементом), развивать личностные, регулятивные, познавательные, коммуникативные УУД.

В этом конкурсе допускается использование аудио и видео вспомогательных файлов.

2. "Лайфхаки"; (5 баллов)

На партах у каждой команды лежат определенные школьные принадлежности, канцелярия, бумага, вещи, связанные со школьной тематикой.

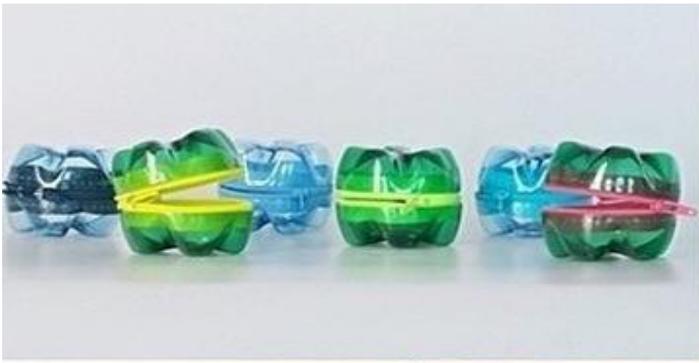
Задача каждой из команд придумать оригинальный «лайфхак» этим вещам, чтобы они стали пригодны для использования.







sarygma.livemaster.ru





3. «Педагогические ситуации" (5 баллов).

Задача №1: после прочтённого учителем рассказа про кошку, дети стали «мяукать»;

Задача №2: ученик у доски не знает урока;

Задача №3: учитель вошёл в класс первый раз – некоторые ученики не слушают его;

Задача №4: учитель сел на стул, а он был измазан мелом;

Задание №5: учитель начинает проводить контрольную работу, а ученики утверждают, что контрольную им не задавали;

Задание №6: ученик утверждает, что ему не понадобится математика в жизни.

4. Музыкальный батл. (10 баллов)

Участникам включаются поочередно старые и новые песни о школе.

Задание: узнать песню и продолжить её.

Оценивание:

За каждую правильно угаданную песню – 1 балл.

Примерно 10 песен.

5. Коллектив в классе - как часть образовательного процесса школьника.

От каждой команды (дать задание домой заранее перед мероприятием) проводится одна коллективная игра, где участники должны сначала объяснить:

- что именно развивает игра;
- где её можно использовать;
- какой возраст участников;
- что развивает эта игра;
- положительные стороны игры;
- отрицательные стороны игры и т. д.

6. Фрагменты из «Ералаша».