Приложение №21

**«Родники-жемчужина Старооскольского края»**

(интеллектуальная игра)

*Авторский коллектив*

*МБУ ДО «ЦЭБО»*

**Цель:** активизация познавательного интереса учащихся к истории и природе родного края.

**Задачи:**

- создание благоприятных условий для поиска и освоения экологических и краеведческих знаний;

- реализация интеллектуальных способностей обучающихся как фактора жизненного успеха;

-повышение интереса к учебно-познавательной деятельности;

-формирование умения работать в команде, сотрудничать;

-формировать умение четко и правильно формулировать ответы, быстро находить верное решение.

**Актуальность.** Игра позволяет активизировать познавательную активность обучающихся в области экологии и краеведения, повышает уровень эрудиции, стимулирует творческую деятельность.

**Форма проведения:** интеллектуальная игра.

**Оформление и оборудование:**

1.Оценочная ведомость для жюри.

2. Сигнальные флажки зеленого цвета.

3. Ноутбук или компьютер.

4. Мультимедийный проектор.

5. Экран.

6. Мультимедийная презентация «Родники Старооскольского края».

1. **Организационный момент.**
   1. **Приветствие команд.**

**Педагог:** Добрый день, участники игры!

Мы рады приветствовать вас на интеллектуальной игре «Родники – жемчужина Старооскольского края».

Искренне желаю командам удачи, успехов и чудесного настроения. Пусть эта игра принесет вам много нового и интересного, побед – сильнейшим!

* 1. **Знакомство с правилами игры.**

На доске записываются названия команд и в дальнейшем – количество баллов за каждый ответ.

Командам озвучиваются правила игры:

- первой отвечает команда, поднявшая зеленый флажок первой;

- в обсуждении ответа на заданный вопрос игры участвуют все участники команды, ответ дает капитан команды;

- в случае верного ответа на счет команды поступает определенное количество баллов (за полный ответ – 30 баллов, неполный – 20 баллов, неверный – 0 баллов);

- в конкурсе девизов оценивается творчество и артистизм (максимальное количество баллов – 30);

-если команда не ответила на свой вопрос, то вопрос передается команде-противнику;

-с правильным ответом ознакамливаются все игроки, затем ход переходит к следующей команде.

**Ход игры:**

1. **Конкурс девизов.**

*(проходит конкурс девизов, выставляются баллы- 30 максимально).*

**2.Конкурс «Эрудит».** Какие источники в Старооскольском районе вам известны? *(Ответы команд:Карстовый источник в пойме реки Боровая Потудань, карстовый источник «Криница», карстовый источник «Потудань»).*Отвечает команда, первой поднявшая зеленый флажок. *Выставляются баллы в соответствии с правилами.*

**3***.* **Конкурс «Страницы истории».** При проведении данного конкурса используются мультимедийные презентации, подготовленные учащимися заранее.

Командам предлагается рассказать историю образования одного из родников.

*Выставляются баллы в соответствии с правилами. Оценивается выступление и презентация.*

**4.Конкурс «Художник».**

Командам необходимо изобразить на ватмане один из родников, представить описание родника (месторасположение, обустройство, окружающая местность). *Выставляются баллы в соответствии с правилами. Оценивается рисунок и описание.*

**3.Заключительный этап.**

Подводятся итоги игры – суммируются баллы по каждому конкурсу.

Награждение лучшей команды по итогам игры грамотой.