**Ссылка для скачивания всего материала**

<http://metodisty.ru/m/files/view/interaktivnaya_igra_-morskoe_puteshestvie-_avtory-_kolyamina_s-a-_matjushkina_a-v>

**Сценарий к интерактивной игре**

**«Морское путешествие»**

**Цель игры:**

- расширение и систематизация знаний обучающихся о подводном мире и его обитателях.

**Задачи:**

***образовательные:***

- расширять знания обучающихся о подводном мире и его обитателях.

***развивающие:***

- развивать познавательную активность, внимание, логическое мышление;

- развивать умение работать в группах.

***воспитательные:***

- воспитывать бережное отношение к природе, желание защищать и охранять её;

- воспитывать доброжелательное отношение друг к другу.

***Форма работы:*** групповая (иллюстрация и поддержка материала на протяжении всей игры).

***Оборудование:***

- презентационное сопровождение занятия, выполненное в программе PowerPoint 2007;

- мультимедиа оборудование (компьютер с подключёнными колонками, мультимедийный проектор, экран).

***Авторский медиапродукт:*** презентация PowerPoint, 17 слайдов.

**Правила игры.**

Обучающиеся делятся на 2 команды. Правильные ответы игроков поощряются фишками. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество фишек.

**Внимание!** Для корректного отображения заданий, работы гиперссылок и триггеров перед просмотром презентации рекомендуется

* извлечь папку из архива;
* не прерывать режим воспроизведения презентации до окончания игры.

**Рекомендации:** презентационное сопровождение используется на протяжении всей игры, поэтому необходимо предпринять необходимые меры для соблюдения временных норм СанПин. С этой целью некоторые задания выполняются не на экране, а в ходе групповой работы за партами с помощью раздаточного материала, а в середине занятия проводится физкультминутка.

**Ход занятия**

**Слайд 2**

**Вступительное слово учителя**

- Ребята, вы любите путешествовать? Сегодня мы отправимся в морское путешествие на подводной лодке. Вам предстоит не только узнать много нового и интересного о жителях подводного царства, но и посоревноваться в сообразительности, внимательности, быстроте. Давайте разделимся на команды.

*(Деление на команды осуществляется путем случайного выбора детьми жетонов с изображением «Осьминожки» и «Крабика»; название команд можно менять на усмотрение педагога).*

*-* Во время путешествия мы сделаем 8 остановок и выполним задания морских обитателей. За верные ответы будут вручаться фишки. Команда, которой удастся набрать их больше, победит. Ну что, начнем? В добрый путь!

*(Ребята кидают кубик и начинают движение по игровому полю. Напоминаем, что слайды будут появляться не порядку, а по жеребьевке.)*

**Слайд 3**

- Есть рыбы, которые своей окраской, формой напоминают других животных или предметы. Это повлияло на их названия. Рассмотрите внимательно фотографии обитателей моря и таблички с их именами. Подумайте и правильно подпишите каждое фото. *(Каждый правильный ответ награждается 1 фишкой).*

**Слайд 4**

- Мы в гостях у морской звезды. Давайте разгадаем загадки, которые она для нас приготовила. *(За каждый правильный ответ вручается 1 фишка).*

**Слайд 5**

- Осьминогу никак не удается найти двух одинаковых рыбок. Помогите ему выполнить задание. *(Правильный ответ награждается 1 фишкой).*

**Слайд 6**

- А теперь сосчитайте рыбок, которых вы видите.

*(Правильный ответ награждается 1 фишкой).*

**Слайд 7**

- Морской царь опечален. Его любимая раковина раскололась. Давайте поможем ему. Скажите, какой осколок выпал из раковины?

*(За верный ответ команда получает 1 фишку).*

**Слайд 8**

- Морские жители нежились в воде, но вот море заволновалось, забурлило, и налетевшая волна изменила место расположения некоторых обитателей моря. Скажите, что изменилось?

*(За каждый правильный ответ вручается 1 фишка).*

**Слайд 9**

- Здесь зашифрована просьба медузы. Чтобы её прочесть, нужно решить примеры. Ответы подскажут порядок, в котором нужно расположить слоги. С какого числа начинаем считать предметы? *(С 1).* Значит, ищем пример с ответом 1. *(Жмем на красный квадрат, открываем первый слог.)*

- Пример, с каким ответом нам нужно сейчас искать? *(С ответом 2).*

*(Жмем на розовый квадрат, появляется второй слог. И т.д.)*

- К сожалению, из-за неразумного поведения людей подводный мир беднеет с каждым годом. Загрязняются водоемы, гибнут животные и растения. Ребята, от нас с вами зависит жизнь на Земле. Нужно помнить об этом и стараться сделать все необходимое, чтобы сохранить удивительную красоту нашей планеты.

*(За каждый верный ответ команда получает 1 фишку).*

**Слайд 10**

- Сейчас вам предстоит выполнить задание морского конька. Вспомните названия мультфильмов, кадры из которых вы увидите на экране.

*(Каждый правильный ответ оценивается 1 фишкой).*

**Слайд 11 – 14**

- Следующее задание «Угадайте название рыбы». По первым буквам слов, обозначающих предметы на картинках, попробуйте прочитать названия рыб. В награду за ваш труд краб познакомит с зашифрованными героями поближе и покажет о них интересные видеосюжеты.

*(Верный ответ – 4 фишки).*

**Слайд 15**

- Рыбка просит вас назвать строчку из известной песни. Как это сделать? Очень просто. Сначала читайте буквы, расположенные в спасательных кругах повыше, а затем буквы, находящиеся в кругах пониже, но из этой же строки. Так же расшифровывается вторая часть головоломки.

- Проверим, справились ли вы с заданием.

- А теперь я предлагаю прослушать фрагмент из этой веселой песни и потанцевать.

*(За правильный ответ команда получает 5 фишек).*

**Подведение итогов. Награждение.**

- Вот и подошло к концу наше удивительное путешествие по подводному царству. Пора подвести итоги наших соревнований. Считаем фишки. У «Осьминожек» … фишек, у «Крабиков» … фишек. Поздравляем победителей! Все старались, играли честно, благородно, красиво. И, конечно же, каждый из вас достоин награды. Спасибо за работу, до новых встреч! *(Награждение всех участников мероприятия, призы на усмотрение педагога).*