

Прізвище, ім'я автора розробки
Шуть Тетяна Володимирівна
Повна назва закладу освіти
Решетилівська початкова школа Решетилівської міської ради Полтавської області
Посада
Директор
Номінація
Розробки виховних заходів “Сміливість іти за мріями” (для учнів 1-4 класів)

ТЕМА ЗАХОДУ
“Шлях до мрії знаю, бо сміливість маю!”
Форма проведення
Гра за мотивами телевізійного шоу “Я люблю Україну”
Мета
Закріпити та поглибити знання учнів з навчальних предметів; розвивати вміння працювати в команді, критично мислити, брати на себе відповідальність за досягнені результати; виховувати почуття патріотизму, гордості за державу та її народ.
Категорія учасників
Учні та учениці 3-4 класів

ПЛАН ЗАХОДУ
Організаційний етап. Учасники/учасниці заходу об’єднуються в дві команди по три особи, вигадують її назву, обирають капітана та переходять до виконання завдань семи раундів та фіналу.
Основний етап. Команди виконують поставлені завдання на 7 раундах: I раунд “Відомі українці” II раунд “Анаграми” III раунд “Відповідність”

IV раунд “День народження”

V раунд “Ребус”

VI раунд “Школа”

VII раунд “Карта”

Заключний етап. Переможець визначається під час фіналу.
Відбувається нагородження переможців та учасників заходу.

Етап заходу

Організаційний

Тривалість етапу

До 5 хвилин

Активності етапу

Об’єднання в команди

Обрання капітана

Вигадування назви команди

Визначення команди, яка першою буде виконувати завдання першого раунду

Опис активностей

Обговорення правил учасниками заходу для ефективної роботи, проведення об’єднання в команди (діти витягують папірці трьох видів, щоб визначити учасників гри: 3 з написом «Команда 1», 3 з написом «Команда 2», решта – порожні для вболівальників).

Активності, створені і виконувані з використанням цифрових технологій

Документ Microsoft Word

Етап заходу

Основний

Тривалість етапу

До 40 хвилин

Активності етапу

Розгадування ребусів, встановлення відповідності, вікторина, утворення нових слів, заповнення пропусків, висування гіпотези.

Опис активностей

Раунд «Ребус». З'ясувати риси характеру, зашифровані у ребусах.

Раунд «Відомі українці». Відшукати відповіді на питання, що стосуються життя та творчості відомих українців.

Раунд «Анаграми». Створити нові слова із запропонованих літер.

Раунд «День народження». Заповнити пропуски в тексті, користуючись словами зі списку.

Раунд «Школа». Обрати правильний варіант відповіді на запитання.

Раунд «Карта». Визначити родзинки шести областей України.

Раунд «Відповідність». Встановити відповідність між номіналами банкнот та зображеннями на них.

Активності, створені і виконувані з використанням цифрових технологій

Створення ребусів, карток із завданнями (Canva), заповнення пропусків (LearningApps), встановлення відповідності, вікторина (Wordwall), філворд (Розвиток дитини), контроль часу (godinnik.com/timer).

Етап заходу

Заключний

Тривалість етапу

До 10 хвилин

Активності етапу

Пошук відповідей на запитання, відповідь на які – числове значення.

Нагородження переможців

Опис активностей

Одна команда називає число, яке, на її думку, є правильною відповіддю на питання, а інша команда каже це більше чи менше. Хто буде ближче до правильної відповіді, той крутить «Колесо фортуни».

Активності, створені і виконувані з використанням цифрових технологій

«Колесо фортуни» (Wheel of names)

Виготовлення грамот (Canva)