

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КЕМЕРОВСКОЙ ОБЛАСТИ
государственное профессиональное образовательное учреждение
«БЕЛОВСКИЙ МНОГОПРОФИЛЬНЫЙ ТЕХНИКУМ»
ГПОУ БМТ

Степанов Андрей Юрьевич, преподаватель

**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ВИКТОРИНА
«ЗАГАДКИ ИСТОРИИ»**

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
ВНЕУРОЧНОГО МЕРОПРИЯТИЯ ПО ИСТОРИИ

Белово

2019

Пояснительная записка

Одним из приемов настроя обучающихся к восприятию информации является игра. Причем игра не должна стать самоцелью, а стимулировать установление более раскрепощенного психологического климата в группе, создать ситуацию успеха у обучающегося. Интеллектуальная викторина, как одна из форм игры очень удобна для использования в качестве мотивирующего инструмента в истории. При этом не стоит делать упор исключительно на знания обучающихся, но и удобно использовать вопросы на логику.

Цель проведения интеллектуальной викторины «Загадки истории» – привлечение интереса обучающихся к истории и получаемой специальности..

Задачи:

- формировать устойчивый интерес обучающихся к предмету;
- предоставить возможность проверить обучающимся ЗУН по одной из пройденных тем учебной программы в игровой форме;
- активизировать мыслительную деятельность обучающихся, способствовать развитию у них логического мышления, всестороннего кругозора;
- развивать дух здорового соперничества.

Время проведения: 1 час 20 минут.

Место проведения: кабинет истории.

Материальное оснащение: интерактивная доска, проектор, ПК, акустическая система, стол жюри, табличка «Жюри», бумажные листы для оценки жюри, места для зрителей, игровые столы с разметкой, ручки, скотч, коробки для призов, призы, презентация «Загадки истории», созданная в программе MS PowerPoint (Приложение в электронном виде).

Ход мероприятия

План мероприятия:

1. Вступительное слово преподавателя.
2. Выход участников к игровым столам.
3. Представление жюри.
4. Игра (3 тура).
5. Награждение.
6. Заключительное слово преподавателя.

Описание правил игры

Игра состоит из трёх туров. На старт выходят 2 команды по 5 игроков.

В первом туре команды по очереди выбирают номер вопроса из презентации и отвечают на него, зарабатывая балл. В случае отсутствия правильного ответа в течение 10 секунд, право ответа переходит к команде соперников. Если соперники так же не дают правильный ответ, возможность помочь своей команде переходит к группам поддержки. Всего вопросов в туре 35, из них по три вопроса из истории профессии или смежной с ними темы, два перехода хода, один бонусный балл и музыкальная пауза с композицией В. Моцарта и информацией из его биографии.

Во втором туре проводится блиц-опрос. Задаются вопросы, связанные с историей специальностей. Возможность ответить дается первому поднявшему руку, очередность определяет жюри. За каждый правильный ответ дается 1 балл. Вопросы представлены в Приложении А.

Третий тур представляет собой старинную русскую игру «Рифмы». Перед ней ведущий дает информацию о некоторых популярных старинных играх (Приложение Б), команду усаживаются напротив друг друга и приступают к игре. Согласно правилам первый игрок проговаривает слово, одновременно бросает вещь (в данном случае скотч) сопернику. Задача соперника придумать в течение 3 секунд рифму на это слово. И так далее, пока не примут участие все члены команд.

Начало мероприятия начинается с вступительного слова ведущего, который знакомит аудиторию с событиями из истории даты мероприятия. Большая часть вопросов по истории в викторине связана со временем правления Петра Великого, т.к. именно в этот день Петр заложил Петропавловскую крепость и основал Санкт-Петербург. Кроме того, перечисляются события, которые полезно, или просто интересно знать. Подробнее в Приложении В. В конце игры подводятся итоги и выявляется команда-победитель. Происходит награждение сладкими призами и предоставляется возможность сказать слова благодарности, пожелания, приветия и т.д.

Приложение А
Вопросы к блиц-викторине

1. Какие живые существа могут поразить электрическим током напряжением около 500 вольт для самообороны и во время охоты? (**Электрические угри**)
2. Назовите крупнейший в мире источник энергии для электростанций. (**Уголь. Сжигание угля в топках котлов нагревает воду, а поднимающийся пар вращает турбины генераторов**).
3. В далекие 1880-е была «война токов» между Томасом Эдисоном (который придумал постоянный ток) и Николой Теслой (который открыл переменный ток). Оба хотели, чтобы их системы широко использовались, но победил переменный ток. Скажите по каким причинам он был выбран? (**За простоту получения, большой КПД и меньшую опасность**).
4. Какой американский президент провел обширные исследования электричества в 18 веке и изобрел громоотвод? (**Бенджамин Франклин**).
5. На Руси место, куда попала молния, считалось лучшим для рытья колодца. Почему? (**Вероятность близкой воды была очень высока**).
6. В некоторых районах Южной Америки и Африки, где не было проведено электричество, можно было внутри жилища увидеть закрытые стеклянные банки. Для чего они служили? (**Банки были наполненные светляками! Такие «лампы» давали на зависть яркий свет!**)
7. Ученые считают, что мы все могли неоднократно наблюдать движение частиц со скоростью, вдвое меньшей скорости света, по каналу диаметром в 1,27 см. При каких условиях это происходит? (**Это всякий раз происходит в молнии!**)
8. Какой вес имел первый портативный компьютер? (**12 килограммов**)
9. Каков процент супружеских пар начали знакомство в интернете? (**Каждая 8-ая супружеская пара начала знакомство в интернете, 12,5 %**)
10. Инженерам из Дании удалось разработать компьютер, при помощи которого корова может ... (**доить себя самостоятельно**).
11. Самая частая причина поломки компьютера ... (**попадание жидкости на клавиатуру**).
12. В далеком 1936 году американская организация выпустила новые консервы под названием SPiced hAM. В связи со Второй Мировой войной продажи были остановлены, но после нее требовалось сбыть просроченный товар. Была проведена масштабная рекламная кампания, которая и стала эталоном назойливости. А спустя 50 лет, некий Дэйв Родес прислал кучу одинаковых смс, рекламируя новую финансовую пирамиду. Что появилось в результате этих кампаний? (**«спам» - это назойливая рассылка**).

13. Кто был изображён на первом логотипе компании Apple? (На самом первом логотипе Apple был изображён сэр Исаак Ньютон и яблоня, с которой вот-вот ему на голову упадёт яблоко. Этой эмблемы не было на корпусе компьютера Apple I, только в инструкции к нему. Общая композиция логотипа была сильно перегружена деталями, поэтому менее чем через год его сменил привычный нам надкушенный фрукт).
14. Почему талисманом операционной системы Linux стал пингвин? (Однажды Линуса Торвальдса, ещё до того, как он создал операционную систему Linux, в зоопарке укусил пингвин. Это стало одной из причин выбора талисмана Линукса — пингвина Такса).
15. Почему компания 1С имеет такое название? (Название компании 1С было вначале названием её собственной поисковой программы: не более 1С (одной секунды) требовалось для получения требуемой информации).
16. Название какой всемирно известной корпорации возникло из-за орфографической ошибки? (Когда Ларри Пейдж и Сергей Брин придумывали название новой поисковой системы, они захотели выразить в нём огромное количество информации, которое система способна обрабатывать. Их коллега предложил слово «гугол» — так в математике называется число из единицы со ста последующими нулями. Тут же он проверил доменное имя на занятость и, обнаружив, что оно свободно, зарегистрировал. Причём в написании слова он сделал ошибку: вместо правильного ‘googol.com’ ввёл ‘google.com’, но Ларри свежеизобретённое слово понравилось и утвердилось в качестве названия).

Приложение Б

Информация о некоторых популярных старинных играх

Во многих домах было принято между танцами и музыкой забавляться «невинными играми» — так называли *petits-jeux* (от франц. «маленькие игры»), непродолжительные по времени подвижные развлечения. Большая часть таких игр была калькой с дворовых народных забав. Например, молодой барин Алексей Берестов — герой пушкинской повести «Барышня-крестьянка» — играл с девками в горелки — исконно народную забаву.

Одна из самых популярных *petits-jeux* — фанты — дошла и до наших дней. По правилам игры каждый из игроков складывает фанты в шляпу. После ведущий с закрытыми глазами вынимает фант и дает хозяину самые разные задания: петь по-петушиному, прыгать на одной ножке и тому подобное.

Пузеля, или, как мы называем их сегодня, пазлы, изобрел английский картограф и графер Джон Спилсбери. Он приклеил географическую карту на доску, распилит ее на части (пазлы) и предложил детям по памяти собрать полную картинку. В Россию пазлы пришли в XIX веке и стали салонной игрой. Их на немецкий манер называли «пузели» или на французский «пузеля». Тогда из пузелей собирали уже не карты, а небольшие живописные картины с изображением пейзажа или натюрморта.

Приложение В

События 27 мая

27 мая 1703 г. Петр I заложил Петропавловскую крепость. Эта дата стала днем основания Санкт-Петербурга.

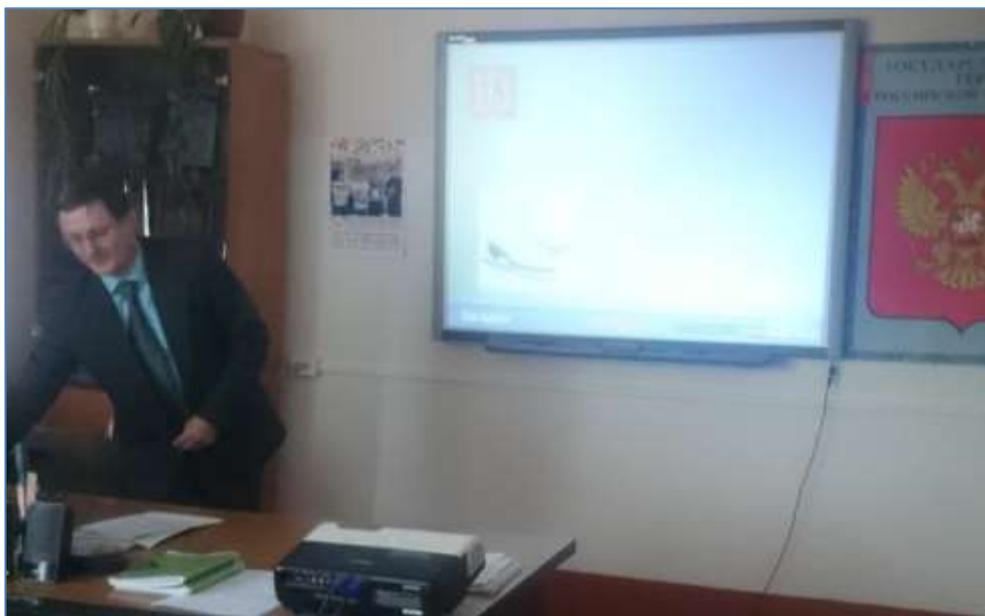
27 мая 1795 г. Указом императрицы Екатерины II была создана Императорская публичная библиотека и национальное книгохранилище, одно из крупнейших в мире.

1883 г. 136 лет назад в Москве на Красной площади открылось здание Государственного исторического музея.

1930 г. 89 лет назад Американец Ричард Дрю запатентовал прозрачную клеящуюся ленту – скотч.

Приложение Г

Фотоотчет



Андрей Юрьевич дал СПАФП игре



Интересная игра захватила внимание участников с первого же вопроса...



*КТО КОГО?
Напряжение возрастает... Азарт, волнение...*



Жюри тоже волнуется



Интересная викторина заставила «поработать мозгами» всех присутствующих – ведь часть вопросов досталась и зрителям. Отвечали все, даже самые маленькие зрители. А в итоге победила команда Ц-17. МОЛОДЦЫ!!!