



Мастер-класс по теме:
**«Разработка интеллектуальных игр
«Азбука», «Подсказки», «Квиз»,
посвященных 85- летию Пермского
муниципального округа»**

*Подготовила Васенина Ольга Николаевна,
педагог- библиотечарь МАОУ «Кондратовская средняя школа»*



Цель интеллектуальных игр

проведение интеллектуальных игр в библиотеке – это стимулирование интереса обучающихся, в том числе подростков к чтению, самообразованию и самосовершенствованию через игровую деятельность, а так же привлечение их в библиотеку.

Общие правила организации игр



1. В играх принимают участие команды, состоящие из обучающихся от 5 -11 классов. Можно брать и более младших, но это зависит от их подготовки.
2. Команда обычно состоит из **6 человек**, один из которых является **капитаном**.
3. **Во время проведения игр запрещается:**
 - использование справочных материалов и пособий в любых формах и на любых носителях (электронных, бумажных и пр.);
 - использование сотовых телефонов и иных гаджетов;
 - использование подсказок лиц, не являющихся членами команды;
 - создание конфликтных ситуаций с соперниками и (или) организаторами игры (в том числе явная деструктивная активность в чате).

Интеллектуальная игра

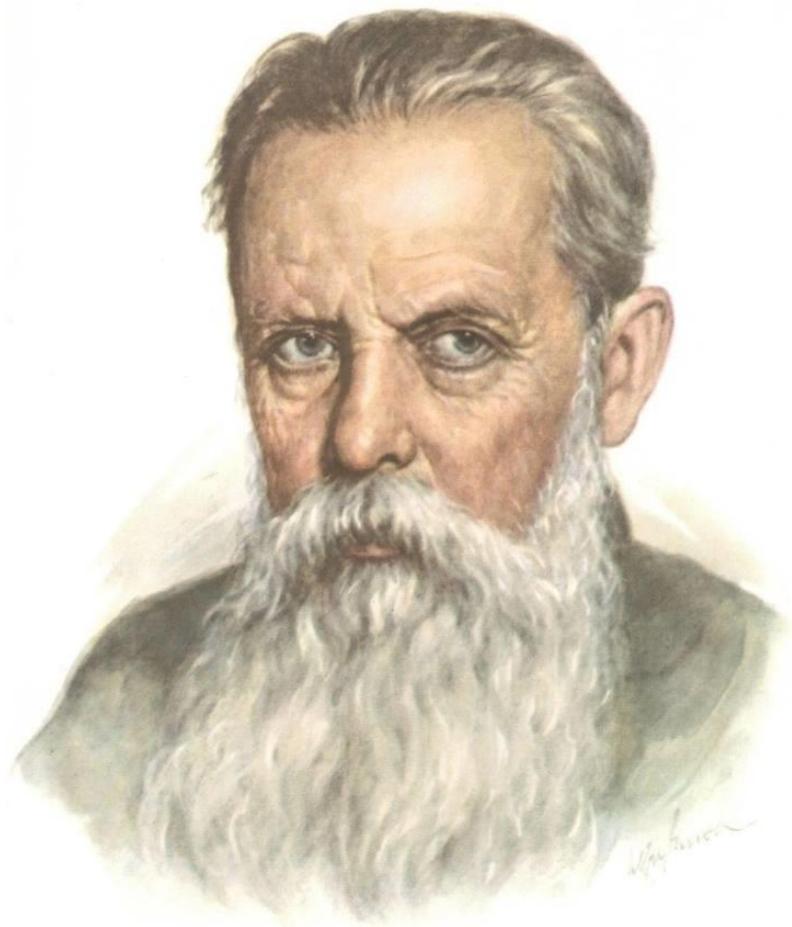


- Все команды принимают участие в игре одновременно.
- Игра состоит из трех раундов.
- В каждом раунде вниманию команд предлагаются темы, на каждую из которых даны 3 изображения, выводящиеся на экран.
- Цель команд – угадать изображения с учетом приведенных подсказок. Ответы на каждую тему начинаются на одну и ту же букву.
- Команды отвечают письменно. В случае правильного ответа команда получает 1 балл за каждое верно угаданное изображение. В случае неправильного ответа баллы не вычитаются.
- На обсуждение каждого изображения дается 15 секунд.
- Ответы на вопросы каждого раунда команда сдает на отдельном листе. Верные ответы объявляются после всех трех раундов.
- Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов.

1. Старинное село



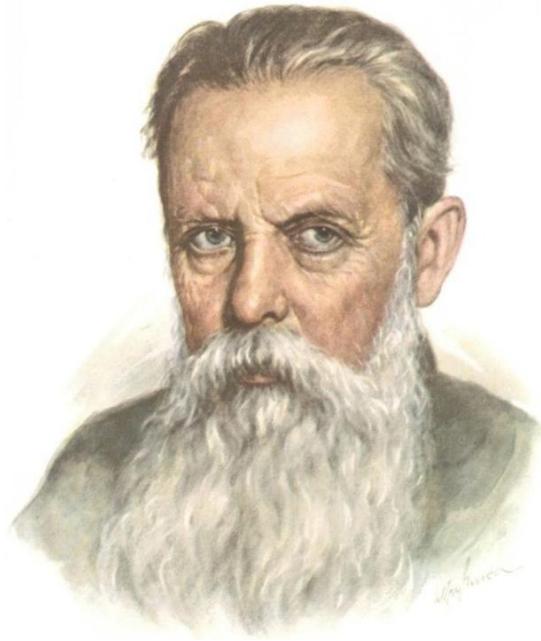
1. Писатель



1. Река в Пермском муниципальном округе



1



2. Гора



2. Писатель



2. Доктор медицины и хирургии



2.



ОТВЕТЫ

АЗБУКА

1



Баш-Култаево - Бажов - Бабка

2.



Гляденовская - Гайдар А.П. - Градь Ф. Х.

Алгоритм создания игры «Азбука»



1. Составление вопросов
2. Поиск материалов
3. Создание электронного ресурса в программе PowerPoint.

1 этап. Составление вопросов

- **1 шаг** – выбор темы игры и возрастной категории игроков
- **2 шаг** – составление рабочей таблицы
- **3 шаг** – заполнение рабочей таблицы



Заполнение рабочей таблицы

Буква			
А	<p>Писатель, который прожил в Пермском крае 25 лет. Автор книги «Конь с розовой гривой» (Астафьев Виктор Петрович)</p>	<p>Произведение Мамина-Сибиряка, посвященное дочери («Алёнушкины сказки»)</p>	<p>Этот камень был впервые найден в России в Горнозаводском районе недалеко от поселка Промысла в 1829 году Павлом Поповым (алмаз)</p>

2 этап. Поиск медиа-материалов



Создать в своем рабочем компьютере папку с названием «Азбука», и все найденные изображения, а также аудио- и видеофайлы складывать в эту папку. А для того, чтобы не запутаться, при сохранении даем файлу имя соответствующей буквы или ответа.

3 этап. Создание ресурса в программе PowerPoint.



Буквы ставить не по алфавиту.

- 1 слайд Название игры «Азбука»
- 2 слайд Буква 1
- 3 слайд страница 1 Писатель
- 4 слайд 1 Произведение Мамина-Сибиряка
- 5 слайд 1 Камень
- 6 слайд все три картинки вместе
- Последующие буквы так же.

Интеллектуальная игра



1. В игре принимают участие одновременно все команды.
2. Для игры предлагается комплект заданий. Точное количество заданий объявляет ведущий перед началом игры.
3. Дается определение задуманного понятия и пять подсказок к нему.
4. Первая подсказка должна однозначно определять задуманное определение.
5. За каждый неправильный ответ с команды снимается 1 очко.
6. При увеличении количества подсказок уменьшается количество очков от пяти до одного.
7. Время на обсуждение каждой подсказки 20 секунд.
8. На одну подсказку команда может сдавать несколько вариантов.
9. Победителем объявляется команда, набравшая максимальное количество очков.

Примеры заданий игры



Название улицы

1. Так был переименован Казанский тракт, который частично проходит по территории Пермского района.
2. После этого события в Перми появилось два новых почетных гражданина.
3. Недалеко от произошедшего события была установлена стела, а на въезде в город Усолье открыт памятный комплекс.

4. Переименование произошло после события, произошедшего в Усольском районе Пермского края в тайге 19 марта 1965года.

5. Улица Ишимбаевская была переименована в улицу Беляева, улица Таллинская- в улицу Леонова



В честь этих космонавтов названа одна из главных улиц в Перми – Шоссе Космонавтов, так как именно по ней въезжали космонавты в г. Пермь.

И еще в Перми Индустриальном районе есть улицы космонавта Леонова и – улица космонавта Беляева.





Предмет

1. Этот предмет навечно остался храниться в нашем Пермском муниципальном округе (во время войны район назывался Верхнемуллинским), как лучшим районе Западного Урала в социалистическом соревновании.



2. Сейчас находится в Музее истории Пермского района, д. Кондратово, ул. Камская, 5Б



3. С этим предметом бойцы ходили в бой.



4. Этот предмет был переходящим



Рис. 3. Строевой шаг.

5. Синонимы этого слова: штандарт, стяг.





ЗНАМЯ



Алгоритм создание игры



1. Выбор темы: краеведение, литература, история и другие.
2. Нахождение интересной информации исторического, географического, биологического, литературного содержания, биографии, факта.
3. Определение подсказок по принципу от более сложного к более легкому (5 вопросов)
4. Ведущий обязательно должен дать ответ на каждый вопрос темы с пояснениями.

Интеллектуальная игра «Квиз» («Десятка»)



Квиз (от англ.яз. “quiz” – задание, вопрос, викторина).

Это небольшая игра или тест, который проверяет знания человека по определенной тематике. Квизы бывают на разные темы: история, география, кино, литература и многие другие. Вам задаются вопросы, на которые вы должны ответить. А в зависимости от ваших ответов, получаете результат.

Правила игры

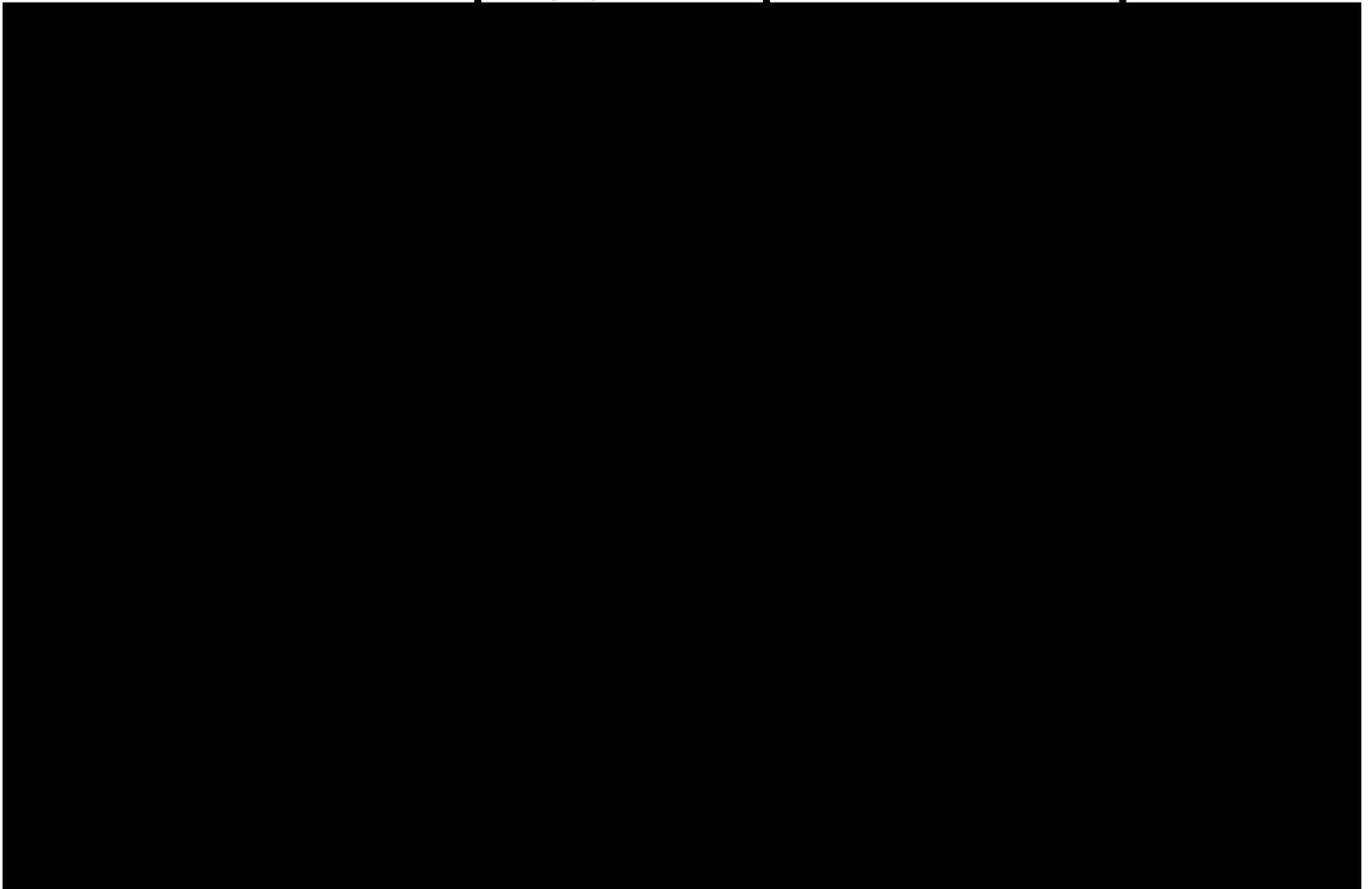


1. В игре принимают участие одновременно все команды.
2. Для игры предлагается комплект из различных раундов, в каждом из которых по несколько заданий.
3. Ответы пишутся на бланке
4. Точное количество времени на каждый блок объявляет ведущий.
5. За каждый правильный ответ команде начисляется одно очко.
6. Победителем объявляется команда, набравшая максимальное количество очков.

1. Раунд «Разминка»



Назвать города Пермского края



2. Раунд «Вопросы с картинками»



Какие фильмы были сняты в Пермском крае?















Алгоритм создания школьного Квиза



1. Соберите команду организаторов.
2. Выберите тему Квиза.
3. Определитесь с форматом раундов.
4. Подберите вопросы
5. Составьте презентацию.
6. Расскажите о предстоящем квизе и составьте список команд (объявление)
7. Позаботьтесь об оформлении.
8. Подготовьте развлечения для перерывов.

3. Раунд «Вопросы интеллекта»



Река	Значение на русском
Колва	
Усьва	
Сылва	
Лысьва	
Сива	
Пожва	
Иньва	
Койва	
Обва	
Юсьва	
Косьва	



Река	Значение на русском
Колва	рыбная
Усьва	узкая, шумная
Сылва	талая
Лысьва	хвойная
Сива	тина
Пожва	мутная
Иньва	женская
Койва	мелкая, брызги
Обва	снежная
Юсьва	лебяжья
Косьва	порожистая

Вывод

Интеллектуальные игры дают возможность раскрыться наиболее талантливым, эрудированным ребятам, тем, для кого знания, наука, творчество имеют первостепенное значение. Причем в отличие от предметных олимпиад, научных конференций, разнообразных факультативов позволяет превратить серьезную интеллектуальную деятельность в яркое зрелище, в увлекательное состязание, в праздник. Именно поэтому в интеллектуальные игры с интересом играют не только младшие школьники, но и подростки, старшеклассники, взрослые.



**«Невозможно любить
то, чего не знаешь».**

Сергей Тупицин,
пермский журналист