

Государственное профессиональное образовательное учреждение
Ярославской области
«Ярославский автомеханический колледж»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
мероприятия
«Викторина»

ОДОБРЕНО
предметно-цикловой комиссией
математики, естествознания, общих
естественно-научных дисциплин
Протокол №
от «__» _____ 2019 г.
Председатель ПЦК
_____ И.А. Рогозина

Рекомендовано Методическим советом колледжа
Протокол № _____
от « _____ » _____ 20 ____ г.

Разработчик: Бокарева С. В., преподаватель ГПОУ ЯО «Ярославский автомеханический колледж»

**150054, г. Ярославль, ул.Автозаводская, 1-а,
Тел/факс (4852) 73-26-43; E-mail: avtomeh@b**

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	4
Сценарий мероприятия	5
Приложения	7

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Для повышения интереса к изучаемым дисциплинам, развития интеллектуальных и творческих способностей студентов часто используют такие формы работы как игры, викторины, конкурсы и т.д. Как построить интеллектуальную игру так, чтобы в неё можно было бы вовлечь как можно больше учащихся одного возраста, как объединить совершенно разные темы в одно целое, как сделать так, чтобы это было коллективное соревнование между группами?

Как решение проблемы была разработана развлекательная игра «Викторина». Она хороша тем, что в ней может участвовать большое количество студентов; она может быть адаптирована на любой возраст учащихся; может проводиться как по отдельной учебной дисциплине (отдельно взятой теме), так и по нескольким дисциплинам (темам) сразу.

Данная методическая разработка интеллектуальной игры «Викторина» составлена и применялась преподавателями предметно - цикловой комиссии математики, естествознания, общих естественнонаучных дисциплин ГПОУ ЯО «Ярославский автомеханический колледж» как внеклассное мероприятие для студентов первого курса всех технических специальностей.

Цели и задачи игры:

- развитие творческих способностей студентов,
- развитие логического мышления и воображения,
- выявление и поощрение эрудированных студентов,
- укрепление дружественных связей среди студентов,
- воспитание чувства ответственности в принятии решения, умения работать в коллективе.
- воспитание уважения к сопернику

Участники игры - студенты первого курса очного отделения колледжа. В игре принимают участие 4 команды. Количество членов команды- 5 человек. Игра включает в себя 7 конкурсов

Для проведения игры создается оргкомитет, выполняющий функции жюри. Члены жюри: преподаватели предметно-цикловой комиссии математики, естествознания, общих естественнонаучных дисциплин, студенты учебных групп.

Методическая разработка состоит из пояснительной записки, сценария игры, приложений.

Она предназначена для преподавателя, так как помогает организовать проведение мероприятия и может быть использована преподавателями как одна из форм внеклассной работы.

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ

Ведущий: Здравствуйте, ребята ! Мы рады приветствовать вас на игре «Викторина». В этой игре принимают участие 4 команды. Наша игра состоит из 7 конкурсов. Каждый конкурс оценивается определённым количеством баллов. Команда, набравшая больше количество баллов, становится победителем. Судить вас будет строгое, но справедливое жюри (представление жюри). Прежде чем начать игу, мы предлагаем командам придумать себе название и представится.

Задание 1 Блиц – вопросы

Каждой команде задаются 15 вопросов. Отвечать нужно сразу
Верный ответ – 1 балл.

Задание 2 Слов больше, чем букв

Сколько слов можно прочесть на рисунке, читая только по часовой стрелке? Пропускать и переставлять буквы нельзя. Если вы прочтёте слов больше, чем другая команда, считайте задача выполнена. За верный ответ – 1 балл.

Задание 3 Шифровальщики

Каждой команде выдается краткое содержание сказки. Выделенные слова произносить нельзя, их надо заменить несколькими другими словами.

Например , *солнце* –небесное тело, которое нам светит,

дождь – вода, падающая с неба

Команда должна зашифровать свою сказку для следующей клманды.

Выполненное задание – 5 баллов (за каждое произнесенное из выделенных слов отнимается 1 балл)

Задание 4 Конструкторы

Каждой команде выдается образец фигурки оригами и квадраты из бумаги (материал для задания)

Команде дается 1 минута , чтобы разобраться как складывается фигурка. Затем каждый участник команды должен по очереди собрать фигурку.

Каждая правильно сложенная фигурка - 1 балл (первая команда -7 баллов, вторая - 6 баллов, третья - 5 баллов)

Задание 5 Художники

Каждой команде выдается рисунок и фломастер. На закрепленном плакате каждый участник рисует какой-то элемент рисунка. Задание выполняется с закрытыми глазами

Выполненное задание - 8 балла

(по 1 баллу – за каждый элемент, 1 балл – за правильность, 1 балл – за скорость)

Задание 6 Установить соответствие

Каждой команде болельщиков выдается таблица

Существует много общеизвестных словосочетаний и названий. В которые входит какое-нибудь собственное имя, например: «ИНФУЗОРИЯ ТУФЕЛЬКА», «ДЕТИ КАПИТАНА ГРАНТА», «РЕГУЛЯТОР ВАТТА» и т.п. По этому образцу надо подобрать каждому слову из столбцов слева имя собственное из столбцов справа, чтобы получить аналогичные выражения.

Отвечать на листках с таблицей. Пример 1 – 6.
За каждый верный ответ – 1 балл.

Задание 7 Назовите фамилию

В списке знаменитых людей, деятелей науки и культуры пропущены фамилии. Знаете ли вы их? Ответы вписать и сдавать жюри, на листке. Верный ответ – 1 балл.

Подведение итогов и награждение. Жюри подводит итог игры и объявляет победителей. Проводится награждение команд.

Ведущий: Вот и подошла к концу наша игра. Мы благодарим всех за участие и поздравляем победителей. Я надеюсь , что вы узнали на сегодняшнем внеклассном мероприятии . Всем спасибо!

Задания для конкурса «БЛИЦ»

1) Пакетик из бумаги для письма	1) Вывоз товаров из страны
2) Другое (старое) название парикмахера	2) Европейское название Деда Мороза
3) Кто «прорубил окно в Европу»	3) Кто «увидел во сне» таблицу химических элементов
4) Основатель теории эволюции	4) Изобретатель первого радио
5) Праздник, на который принято печь блины	5) Праздник, на который принято купаться в проруби
6) Автор книги «Граф Монте Кристо»	6) Автор книги «Дети капитана Гранта»
7) Отрезок, который делит противоположную сторону треугольника пополам	7) Отрезок, который делит угол пополам
8) Складывание фигурок из бумаги	8) Чтение линий на руке
9) Продукт, частично приготовленный к употреблению	9) Блюдо, приготовленное из капусты и свеклы
10) Расстановка столовых приборов	10) Вес продукта без упаковки
11) Литературное произведение большого объема	11) Литературное произведение, в котором используются рифмы
12) Внешнее устройство компьютера для ввода информации	12) Внутреннее устройство компьютера, на котором хранится информация
13) Русский народный струнный инструмент	13) Не обработанный бриллиант
14) Автор картины «Джоконда» или «Мона Лиза»	14) Автор картины «Черный квадрат»
15) Порядок, по которому проходят учебные занятия	15) Сброс нескольких процентов от первоначальной стоимости товара

Задание для конкурса «Шифровальщики»

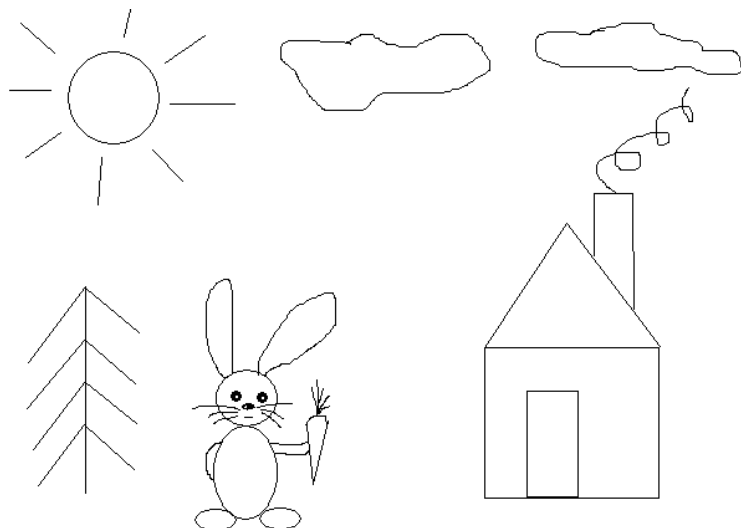
СКАЗКА "Колобок"

СКАЗКА "Курочка Ряба"

СКАЗКА "Теремок"

СКАЗКА "Три медведя"

Задание для конкурса «Художники»



Задание для конкурса «Установить соответствие»

1. АЗБУКА	1. АНДРОМЕДА
2. ГИПЕРБЛОИД	2. ОМА
3. БИНОМ	3. ТРОЯ
4. ЗАКОН	4. ГОРДИЙ
5. БАШНЯ	5. АНЮТА
6. ГОЛОВА	6. МОРЗЕ
7. КАПЛИ	7. ЭЙФЕЛЬ
8. ПАЛОЧКА	8. АРИАДНА
9. ДЕНЬ	9. АХИЛЛЕС
10. НИТЬ	10. АЛЛАДИН
11. ПЯТА	11. ГЕЙГЕР
12. ЛАМПА	12. ДАМОКЛ
13. УЗЕЛ	13. ДАТСКИЙ КОРОЛЬ
14. СЧЁТЧИК	14. КОХА
15. ГЛАЗКИ	15. ИНЖЕНЕР ГАРИН
16. КОНЬ	16. ПИФАГОР
17. ТАБЛИЦА	17. НЬЮТОН

18. ВЕСЫ	18. ФЕМИДА
19. МЕЧ	19. ЮРИЙ
20. ТУМАННОСТЬ	20. ПРОФЕССОР ДОУЭЛЬ

Задание для конкурса «Назови фамилию»

1. Дмитрий Иванович
2. Иоганн Себастьян
3. Джордж Бернанд
4. Надежда Константиновна
5. Лев Николаевич
6. Михаил Васильевич
7. Артур Конан
8. Юрий Алексеевич
9. Андре Мари
10. Джеймс Фенимор

1. Вольфганг Амадей
2. Александр Степанович
3. Иосиф Виссарионович
4. Алла Борисовна
5. Иоганн Вольфганг
6. Софья Васиьевна
7. Владимир Владимирович
8. Пабло Руис
9. Пётр Ильич
10. Александр Сергеевич

Протокол жюри

Конкурс	1 команда	2 команда	3 команда	4 команда
1) Блиц-вопросы				
2) Слов больше, чем букв				
3) Шифровальщики				
4) Конструкторы				
5) Художники				
6) Установить соответствие				
7) Назовите фамилию				
ИТОГО				