

Утверждено

Заместитель директора по УР

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ / С.С. Неделько/

«14» февраля 2025г

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

внеучебного мероприятия

Интеллектуальная квиз-викторина «Игры разума»

по дисциплинам ООД. 04 Иностранный язык, ООД.09 История, ОГСЭ.04 Иностранный язык в профессиональной деятельности (английский)

Разработчики:

Петруня Н.В., Казанцева Т.А.,

преподаватели ККАСиЦТ

Новокузнецк, 2025

**Дата**: 18.02.2025

**Участники/курс:** студенты групп Э 24-1 (первый курс), ИС 22-1(третий курс)

**Продолжительность:** 2 академических часа

**Форма проведения:** интеллектуальная игра (командная).

**Место проведения:** учебная аудитория

**Форма организации деятельности:**очно

**Название мероприятия:** интеллектуальная игра «Игры разума» по дисциплинам ООД.09 «История», ОГСЭ.04 «Иностранный язык» (английский)

**Цель:** активизация познавательной деятельности студентов.

**Задачи**:

* формировать устойчивые знания и умения по истории и иностранному языку посредством игровой деятельности;
* предоставить возможность обучающимся проявить находчивость и творческую активность;
* развивать интеллектуальный потенциал, творческую активность, логического мышления, внимания, воображения, творческих способностей;
* формировать коммуникативные навыке общения, положительные качеств личности.

**Вариативные целевые ориентиры воспитания:**

Гражданско- патриотическое воспитание

Принимать активное участие в общественной жизни образовательной организации и профессионального сообщества.

Духовно-нравственное воспитание

Осознать ценность здорового образа жизни, воспитывать уважение достоинства другой личности, осознавать ответственность за свои поступки;

Эстетическое воспитание

Воспринимать и чувствовать прекрасное в искусстве, творчестве людей, профессиональной сфере деятельности.

**Оснащение мероприятия:**

Оборудование: компьютер, экран, коробки с артефактами, дорожные карты, конверты с пословицами, задания для «Мозговой штурм».

Сокращения в сценарии:

*Преподаватель истории – ПИ*

*Преподаватель Иностранного языка - ПИн*

**Подготовительный этап.**

1. ***Анализ содержания учебной программы:*** определение круга изучаемых тем по дисциплинам ООД.04 Иностранный язык, ООД.09 «История», ОГСЭ.04 «Иностранный язык» (английский), выбор учебного материала для включения в игру, используя задания разного уровня сложности.
2. ***Разработка концепции игры:***

- выбор формы игры (квиз-викторина, поиск артефактов, интеллектуальный штурм по теме «Оснащение Smart house»;

- определение тематических блоков вопросов, в соответствии с курсом обучения и специальностью.

1. ***Подбор и методическая разработка игрового материала:***

* составление вопросов и заданий разного уровня сложности, поиск иллюстративного материала (изображений, видео);
* создание электронной презентации;
* подготовка необходимого оборудования (компьютер, интерактивная доска, телевизор).

1. ***Определение правил игры и измерения результатов:***

* четкое определение правил игры;
* разработка системы начисления баллов, критерий оценки командной работы, системы подведения итогов.

1. ***Подготовка технических средств и материалов:***

* проверка работы техники;
* распечатка раздаточного материала для выполнения заданий;
* оформление маршрутных листов, инструкций по определению артефактов, конвертов с пословицами;
* подготовка аудитории для проведения игры.

**Ход игры**

**-** Добрый день, уважаемые гости, добрый день, ребята.

Сегодня мы проводим развивающую интеллектуальную игру «Игры разума», охватывая учебные дисциплины «История», «Иностранный язык» (английский).

«Игры разума» проводятся в соревновательной форме между командами студентов групп Э 24-1 и ИС 22-1.

Для проведения игры вам необходимо разделиться на 3 команды по 7 человек.

Задание.

Придумать название своей команд и представить свою команду через 1 минуту присутствующим.

*Представление команд.*

- Оценивать выполнение заданий, подсчитывать заработанные каждой командой баллы и следить за соблюдением игроками правил игры будут уважаемые гости: (представление гостей).

Правила игры: интеллектуальная игра состоит из пяти испытаний – агонов.

**Агон 1**. Открытые вопросы. Максимальное количество баллов - 7.

- В первом агоне командам необходимо выполнить командное задание и написать самостоятельно ответы.

Пока члены всей команды отвечают на вопросы двое его членов буду выполнять другое задание, получают «Destination instruction» (Маршрутные листы), следуя по которым они находят ящики с артефактами и приносят их своим командам.

*1. В каком веке ставили первые опыты с электричеством?* ***VII до н.э.***

*2. Что было одной из первой общедоступной отраслью применения электричества?* ***Освещение.***

*3. Кто изобрел электричество в России?* ***(Василий Владимирович Петров).***

*4. Кто первым нашел ток?* ***(Алессандро Вольта.)***

*5. Кто первым изобрел лампу накаливания? (Александр Николаевич Лодыгин).*

*6. Сколько человек на Земле живет без использования электричества?* ***(Более. миллиарда)***

*7. В каком году в России разрешили электронное дистанционное голосование? (****2018).***

*Выполнение заданий.*

- Слово жюри для объявления заработанных баллов.

**Агон 2.** Назови артефакт по-английски. Максимальное количество баллов - 5.

*Командам вручаются посылки с артефактами (Приложени2).*

Задание.

На экране появляется описание предмета, находящегося внутри посылки. Команды зачитывают описание предметов. После обсуждения, если команда правильно определяет предмет и называет его по-английски.

Посылки с артефактами

|  |  |
| --- | --- |
| Descriptions of the artifact | The answer |
| **The package with an artifact № 1.**  What is it? In your grandmothers' houses this object was hanging on the wall, and it’s also in your phones. From historical view there are Moon …, Sun … and Moon-Sun…. . | A calendar. |
| **The package with an artifact № 2.**  Many homes are heated when burning this mineral. It is also called "Black gold". What is in the package? | Coal |
| **The package with an artifact № 3.**  It’s a very useful thing for any active person. We make notes in it not to forget anything. You can write down your thoughts, ideas, plans, people’s addresses and phone numbers in it, etc. | A notebook |

- Слово жюри для объявления заработанных баллов.

**Агон 3.** Блиц – турнир.

- Команды, по очереди читают и отвечают на вопросы квиз-викторины.

Если ответ правильный, игрокам начисляется установленное количество баллов за каждый правильный ответ.

Квиз-викторина состоит из 30 вопросов.

На экране на табло отображаются пять категорий тем вопросов:

1. …Main types of computers (Основные части компьютера);
2. Programming languages (языки программирования);
3. Famous inventors and their inventions (Известные изобретатели и их изобретения);
4. Equipment of a Smart house (оборудование «Умного дома»);
5. Healthy lifestyle of an electrician, IT specialist (Здоровый образ жизни электрика, IT специалиста).

- В каждой категории пять вопросов различной сложности. Игроки по очереди читают и отвечают на вопросы. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

В случае, если ответ неверный, команда поддержки может помочь игрокам, при этом количество полученных баллов при правильном ответе сокращается. Максимальное количество баллов - 30.

В случае ответа команды поддержки присваивается 0,5 балла за каждый правильный ответ.

Вопросы Блиц - турнира

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Категория  вопроса | Вопрос | Правильный ответ |
| 1 | Великобритания | Как назывался народ, Издавна населявший Англию? | 1. **бритты**   б) англы  в) норманны |
| 2 | Великобритания | Кого в средние века называли рыцарем? | 1. королевских приближенных 2. крупных феодалов 3. **владельцев поместий, несших военную службу** |
| 3 | Великобритания | Как в средние века называлось земельное владение, за которое несли военную службу | 1. оброк 2. **феод** 3. титул |
| 4 | История | Приспособление , в которое крестьяне вставляли лучину для освещения дома | а) канделябр  б) светец  в) лучец |
| 5 | История | В начале 1930-х годов с подмосковных аэродромов поднимались бомбардировщики и сбрасывали на полигон бомбы. Глубина воронок тщательно измерялась. Данный параметр будущего строительства вычисляли для строительства | 1. высотных зданий   строительства канала Волга-Москва |
| 6 | Электричество | Первая в России крупная электростанция была построена именно на этом топливе | 1. бензин 2. уголь 3. **торф** |
| 7 | Электричество | В каком городе была зажжена первая елка в нашем государстве? | 1. Москва 2. **Санкт-Петербург** 3. Екатеринбург |
| 8 | Коммуникация | В какой энциклопедии каждый может внести свои замечания. | 1. Wikipedia 2. Wikimapia 3. БСЭ |
| 9 | Электричество | Где был создан первый электрический трамвай? | 1. Москва 2. Санкт-петербург 3. **Киев** |
| 10 | Коммуникация | Как зовут изобретателя пульта дистанционного управления? | 1. Томас Эдисон 2. **Никола Тэсла** 3. Александр Флеминг |
| 11 | Электричество | На месте, куда ударила молния, чаще всего строили... | 1. дом 2. **колодец** 3. церковь |
| 12 | Электричество | Кто из крупнейших исследователей электричества изобрел громоотвод? | 1. Исаак Ньютон 2. Доменик Арго 3. **Бенджамин Франклин** |
| 13 | История | Как называется крупнейшая сетевая компания, занимающаяся передачей электроэнергии по электрическим сетям города Новокузнецка? | 1. кузнецкэнерго 2. **кузбассэнергосбыт** 3. электросети Кузбасса |
| 14 | История | Этот английский ученый сделал свои открытия в области физики и математики в 24 года, открыл три важных закона механики... | 1. **Ньютон** 2. Нобель 3. Тесла |
| 15 | Main systems of computers | What are output devices? | A printer, a monitor, an audio system. |
| 16 | Main systems of computers | What is memory? How many types of memory are there? | Memory is the system component of the computer where information is stored. There ae two types of computer memory: RAM, ROM. |
| 17 | Main systems of computers | What are the most common input devices? | The most common input devices are a keyboard and a mouse. |
| 18 | Programming languages | What programming languages do you know? Name them, please. | С, C ++, Algol, Fortran, Java, Algol, Cobol, RPG, PL/I, Basic, PASCAL, PYTON, ActionScript,  JavaScript,  VBScript, Beta, Cobra, SQL, XPat |
| 19 | Computers | What are two types of computer programs?  Can application system be run without an operating system? | System software and application software.  No, it can’t. |
| 20 | Computers | How many categories are hardware divided into? What are they? | There are 4 categories of hardware, they are input devices, processing devices, storage devices, output devices. |
| 21 | Computers | What are the most common storage devices are? | Hard disk, floppy disk, different kind of compact disks and so- called “flash drives”. |
| 22 | Famous inventors and their inventions | Who is the founder of Microsoft? | Bill Gates |
| 23 | Famous inventors and their inventions | Which famous Italian artist is the author of Chupa-chups design cover? | a) Leonardo da Vinci  b) Salvador Dali  c) Rembrandt |
| 24 | Famous inventors and their inventions | Who invented the social network “VKontakte” | Pavel Durov |
| 25 | Famous inventors and their inventions | A founder of Twitter, space company SpaceX and a manufacturer of electric car Tesla. | Elon Musk |
| 26 | Famous inventors and their inventions | In which country was the Internet invented? | The USA |
| 27 | Famous inventors and their inventions | In this encyclopedia everybody can make corrections. | Wikipedia |
| 28 | Healthy lifestyle of an electrician, IT specialist | How many minutes should an average electrician, IT specialist walk a day? | An average electrician, IT specialist should walk 30 minutes a day. |
| 29 | Healthy lifestyle of an electrician, IT specialist | What is the recommended daily water intake? | The recommended daily water intake is two litres. |
| 30 | Healthy lifestyle of an electrician, IT specialist | What are the general sleep requirements for an adult? | From 7 to 9 hours. |

- Слово жюри для объявления заработанных баллов.

**Агон 4** Пословицы и поговорки. Максимальное количество - 6 баллов.

Задание.

Составить английские пословицы и дать их соответствующие русские эквиваленты (Приложение 3).

- Если команда отвечает неверно, то другая команда может дать ответ и получить баллы. Для этого нужно поднять руку. При нарушении правил снимается заработанные баллы в количестве 6 баллов. За каждое дополнение членами другой команды дается 1 балл.

Now you should to make English proverbs about work and health, connecting their parts and give their Russian equivalents. Time limit is 5 minutes.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | Тема  Английская пословица | Русский эквивалент английской пословицы |
| 1 | Where there’s a will, there’s a way. | * Буквально: там, где есть воля, есть и способ. * Эквивалент: кто хочет, тот добьется; было бы желание, а способ найдется. |
| 2 | Lost time is never found again. | * Буквально: потерянное время никогда не находится заново. * Эквивалент: потерянного времени не воротишь. |
| 3 | Better late than never. | Лучше поздно, чем никогда. |
| 4 | A bird in the hand is worth two in the bush. | Лучше синица в руках, чем журавль в небе |
| 5 | Business before pleasure. | Кончил дело – гуляй смело. Делу время, потехе час. |
| 6 | Live and learn. | Век живи, век учись. |
| 7 | East or west- home is best. | В гостях хорошо, а дома лучше. |
| 8 | When in Rome, do as the Romans do. | * Буквально: когда ты в Риме, делай все, как делают римляне. * Эквивалент: в чужой монастырь со своим уставом не ходят. |
| 9 | An Englishman’s home is his castle. | Мой дом - моя крепость. |

- Слово жюри для объявления заработанных баллов.

**Агон 5** «A Smart House»

- В гостях хорошо, а дома лучше; мой дом - моя крепость, эти пословицы несут сакральный смысл. Ведь дом - это тепло, комфорт, уют.

В последнем агоне вам предстоит интересное задание: разработать дизайн-проекты «Smart house» согласно техническому заданию и защитить их.

Задание общее.

Командам выдаются план-схема домов, по которым участники разрабатывают оснащение электро-систем (Приложение 4).

Необходимо разработать дизайн-проект по теме «Smart House» и его защитить.

Командам выдают планы домов, по которым в соответствии с техническим заданием участники разрабатывают оснащение электро-систем «A Smart House» (Умный дом).

Максимальное количество баллов за презентацию проекта 10 баллов.

Задание 1 Ваша компания «A smart house» получила заказ по разработке дизайн-проект для многодетной семьи с тремя детьми. Предложите Ваш проект электрооборудования систем «Умного дома».

Задание 2 Ваша компания «A smart house» получила заказ по разработке дизайн-проекта для семьи пенсионеров. Предложите Ваш проект электрооборудования систем «Умного дома».

Задание 3. Ваша компания «A smart house» получила заказ по разработке дизайн-проект для семьи, в которой есть человек с ограниченными возможностями.

*Защита проектов.*

*Ф*инальные слова.

**Рефлексия.**

- По ссылке вы можете оставить отзыв и оценить насколько интересным и полезным было данное мероприятие.<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdgNIkhgPbA7F7ms6FVP8qijcXKZCvudo0rxECL8fvySABMKQ/viewform?usp=header>

**Подведение итогов игры.**

- Слово предоставляется членам жюри для объявления результатов игры.

*Награждение победителей.*

*Общее фото.*

**Информационные источники**

1. Применение игровых технологий в преподавании химии: виды химических игр и методические рекомендации. Тунгушбек, М. Б. Применение игровых технологий в преподавании химии: виды химических игр и методические рекомендации / М. Б. Тунгушбек, А. К. Курмет. — Текс: непосредственный // Молодой ученый. — 2024. — № 34 (533). — С. 155-158. — URL: https://moluch.ru/archive/533/117318/ (дата обращения: 09.12.2024).
2. Игровые методы в обучении химии / [Электронный ресурс] // : [сайт]. — URL: https://www.art-talant.org/publikacii/5993-igrovye-metody-v-obuchenii-himii (дата обращения: 09.12.2024).
3. Методы использования игровых технологий на уроках химии / [Электронный ресурс] //: [сайт]. — URL: https://solncesvet.ru/opublikovannyie-materialyi/metody-ispolzovaniya-igrovyh-tehnologiy-.228630722/ (дата обращения: 09.12.2024).

**Методические рекомендации:**

1. Согласовать мероприятие во времени с учебной частью колледжа.
2. Информировать коллег о времени проведения, открытого внеучебного мероприятия «Интеллектуальная квиз- викторина».
3. Заблаговременно сообщить участникам о дате, времени и месте встречи.
4. Информировать классных руководителей, обучающихся о необходимости участия в мероприятии максимального количества студентов.
5. Время проведения интеллектуальной игры не более 2-х академических часов.

Приложение 1

Бланк для жюри

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ЖЮРИ | | | | |
| Название команды | Максимальное количество баллов | Команда | Команда | Команда |
| Агон I | 7 баллов |  |  |  |
| Доставка | от 1 до 3 баллов |  |  |  |
| Агон II | 5 баллов |  |  |  |
| Агон III | 30 баллов |  |  |  |
| Агон IV | 6 баллов |  |  |  |
| Агон V | 10 баллов |  |  |  |

Приложение 2

Агон…..