**Пояснительная записка**

*Эпиграф: «От Достоевского я получил несравненно*

*больше чем от Гаусса», А.Эйнштейн*

**Цели игры:**

1. Развитие познавательного интереса к истории науки и биографиям великих учёных.
2. Продолжить формирование коммуникативных учебных действий вне урока.

**Задачи игры:**

1. Обратить внимание на занимательные факты из жизни великих учёных
2. Дать возможность, работая в команде, спорить, доказывать и приходить к общему мнению.
3. На примерах показать значение многогранного развития личности.

**Время проведения игры:**

Декада предметов естественнонаучного и математического циклов

**Целевая аудитория:**

Учащиеся 10 и 11 классов

**Использованная литература:**

1. А.В. Хуторской, Л.Н. Хуторская, И.С.Маслов «Как стать учёным» изд. Глобус 2008 Москва
2. А.В. Хуторской, Л.Н. Хуторская «Увлекательная физика» изд. Аркти 2001 Москва
3. Н.П. Наволокова, Т.Н. Куценко, Л.Н. Кузнецова изд. Феникс Ростов на Дону 2006

**План мероприятия:**

1. Вступительное слово о значении разностороннего развития личности.

Как большие учёные проводят свободное время, какие у них любимые занятия и увлекаются ли они спортом? Любопытно это узнать. Но сразу сделаем оговорку: в свободное время настоящие учёные занимаются наукой - они совещаются, читают доклады, выступают на конгрессах, спорят по волнующим их вопросам.

При всём при этом известно, что Н.Бор знал наизусть «Фауста», а Оппенгеймер сам писал великолепные стихи. Кроме увлечения литературой многие учёные замечательно владели музыкальными инструментами. А.Эйнштейн- скрипкой, М.Планк – пианино. Известно, что эти учёные дуэтом исполняли сонаты Моцарта. Лауреат Нобелевской премии Р.Фейнман был отличным ударником. Когда он работал в Лос – Анджелесе, отдыхом для учёного была возможность заменить барабанщика джазового оркестра. Подобные примеры можно продолжить.

В предлагаемой игре кто – то проявит свою эрудицию, а кто – то узнает новые для себя факты.

1. Представление команд и жюри.
2. Игра.
3. Итоги и награждение всех участников и победителей.

**Ход мероприятия:**

1. Предлагаются 4 категории вопросов. Команды сами выбирают понравившуюся категорию и называют номер вопроса. Презентация снабжена гиперссылками, которые позволят быстро и удобно найти нужную страницу.

Жюри присуждает 1 балл за верный ответ, который был дан после минуты обсуждения. Если ответа нет или он был неверный, то сначала право отвечать имеет группа поддержки команды (0,5 балла), а затем команда – соперник.

1. Ответы на вопросы игры:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Группа** | **1 вопрос** | **2 вопрос** | **3 вопрос** |
| **Великие учёные и изобретатели** | Изобретение первой вычислительной машины | А. П. Бородин | А. Нобель |
| **Великие учёные и их современники** | У. Черчиль | …но все не на своих местах | Ж. Алфёров |
| **Увлечения великих** | Л. Кэррол «Алиса в Зазеркалье», профессор математики из Оксфорда | Это юмористические произведения | Ф.М Достоевский |
| **«Чёрный ящик»** | Футбольный мяч | Билет в театр с указанием ряда и места | Компьютер (ноутбук) |

1. Подведение итогов