

Интерактивная игра «Знатоки Кировского района»

ГОРЯЕВА НАТАЛЬЯ ИВАНОВНА,

заместитель директора по УВР,

учитель ГБОУ СОШ №511 Пушкинского района,

методист ГБОУ ДОД ДДЮТ Кировского района

Санкт-Петербурга

Родители зачастую оказывают помощь своим детям при подготовке к творческим мероприятиям, но при проведении их выступают только в качестве зрителя. В рамках опытно-экспериментальной площадки на базе ГБОУ ДОД ДДЮТ Кировского района Санкт-Петербурга была создана познавательная интерактивная игра «Знатоки Кировского района» из серии «Семейный эрудит», которая предполагает не только помощь со стороны родителей, но и их непосредственное участие в игре. Они могут входить в состав соревнующихся команд, выступать в роли экспертов, принимать участие в работе жюри. Игра вариативна по формам организации и проведения: интеллектуально-познавательная программа, конкурсный турнир, индивидуальный турнир знатоков, представляет собой электронную версию образовательного продукта, поэтому может проводиться как в очной, так и в заочной форме или использоваться как основа дистанционных конкурсов для учащихся в любом образовательном учреждении.

Игра создана в программе Power Point, применение гиперссылок и триггеров позволяет осуществлять переход между слайдами и обозначать использованные клетки игрового поля. Игровое поле представляет собой аналог шахматной доски состоящей из белых (пустых) и красных квадратов (содержащих вопросы игры), каждому квадрату соответствует буквенно-цифровое обозначение (код).



Вопросы игрового поля оригинальны по содержанию и охватывают область знаний об истории и развитии Кировского района. По форме игра содержит два вида вопросов: вопрос – ответ и вопрос – вариативный ответ.

Рассмотрим один из вариантов проведения игры: две команды игроков состоят из школьников; несколько родителей выступают в качестве экспертов; ход игры оценивает жюри, состоящее из родителей и педагогов.

Цель: развитие познавательных интересов школьников, приобщение к истории и современности Кировского района, объединение школьников и родителей в единое творческое пространство.

Алгоритм проведения игры.

1. Подготовка игры.
2. Вступление.
3. Основная часть.
4. Рефлексия.
5. Подведение итогов игры.

Подробнее остановимся на каждом из этапов игры.

Подготовка к игре. Организация игрового пространства:

- помещение (класс): игровые места для команд, стол для жюри, места для экспертов;
- оформление: протокол игры (*Приложение 1*), таблички с названием команд, музыкальное сопровождение;
- оборудование: экран (интерактивная доска), проектор, ноутбук (стационарный компьютер);
- материалы: карточки из цветного картона красного, зеленого, желтого, синего цветов для рефлексии (обратной связи), бумага для записей, набор фломастеров, подушечки двойного скотча;
- приглашения для родителей, жетоны для жеребьевки;
- дипломы, сладкие и памятные подарки.

Игру проводит ведущий из числа организаторов игры (педагог, родитель, инициативный школьник).

Участники игры делятся на две команды и придумывают себе названия.

Команды рассаживаются на игровые места. Сзади каждой команды школьников располагается команда родителей – экспертов в количестве от 3-х до 5-ти человек.

Вступление.

Вступительное слово ведущего: приветствие участников, объявление цели, разъяснение правил игры.

Представление команд и жюри. Жеребьевка.

Правила игры:

1. Правило первого хода команд определяется жеребьевкой.
2. Команды выбирают вопросы поочередно, называя буквенно-цифровое обозначение (код) красного квадрата игрового поля.
3. На обсуждение вопроса команде отводится 1 минута, по желанию команды могут дать досрочный ответ.
4. Родитель-эксперт может согласиться с ответом команды, дополнить его или дать свой вариант ответа на поставленный вопрос.

5. Жюри оценивает ответы команд исходя из следующих критериев:

- В случае верного ответа на вопрос команда получает:
«5» баллов – ответ дан самостоятельно;
«4» балла – проведена корректировка ответа экспертом;
«1» балл – ответ дан экспертом.
- В случае неверного ответа или его незнания, со счета команды снимается 2 балла.

Основная часть.

Согласно жеребьевке начинается игра.

1. Ведущий предоставляет право команде выбрать вопрос на игровом поле.
2. Команда называет буквенно-цифровой код красного квадрата.
3. Ведущий открывает и озвучивает вопрос, кликнув на квадрате с названным кодом.
4. Команда обсуждает вопрос.
5. По истечении времени обсуждения, представитель команды называет ответ.
6. Родители-эксперты оценивают правильность ответа, подтверждая, расширяя его, или дают свой вариант ответа.
7. Ведущий проверяет правильность ответов нажатием значка «i» на поле вопроса, при этом на экране появляется правильный ответ или подсвечивается один из предложенных вариантов ответа.
8. Жюри оценивает ответы команд и заносит результаты в протокол игры.
9. Игра продолжается (п. 1-8) пока команды поочередно не будут ответы на все вопросы игрового поля.

Рефлексия.

В конце игры каждый участник получает по 4 карточки разного цвета. На карточках написано:

- на зеленой «Мне понравилось игра, я хотел бы принять участие в подобной игре»,
- на желтой «Мне скорее понравилось участвовать в игре, чем не понравилось»,
- на синей «Мне скорее не понравилось участвовать в игре, чем понравилось»,
- на красной «Мне не понравилась участвовать в игре».

Подведение итогов игры.

Жюри подсчитывает общее количество баллов.

Участники демонстрируют отношение к игре размещением карточек «рефлексии» на экране подсчета баллов.

Ведущий сообщает полученный результат участникам игры и зрителям, делает выводы по результатам рефлексии, благодарит участников игры, вручает диплом памятный подарок победившей команде, диплом и сладкий подарок проигравшей команде.

Приложение 1

Протокол игры.

№ команды	Название команды	№ вопроса, баллы																Итого:	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
Всего:																			
2		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
Всего:																			

Подписи членов жюри: