

Куршева Елена Анатольевна

заместитель директора, учитель математики

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 125 с углубленным изучением математики»

г. Снежинск Челябинской области

СЦЕНАРИЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 5-6 КЛАССОВ «ИНФОРМАЦИОННЫЙ ШТУРМ»



Цель интеллектуальной игры:

Формирование различных способов работы с информацией. Повышение мотивации к учению. Показать, что учеба может быть не сухим занятием, а может быть Очаровательным Таинством, Интеллектуальной Игрой, Волшебным Приключением.

Задачи:

- 1. Поднять престиж знаний, способствовать интеллектуальному развитию личности.*
- 2. Воспитывать личность через развитие интереса к знаниям.*
- 3. Формировать различные умения работы с информацией.*
- 4. Развитие образного и логического мышления.*
- 5. Развитие вариативности мышления, творческих способностей, воображения и конструктивных умений.*
- 6. Развитие речи.*

Ведущие: 4 чел. (члены интеллектуального клуба)

Участники: учащиеся 5-х (6-х) классов, 4 команды по 4 чел., остальные активные зрители.

Жюри: Старикова Н.А., Ваулина Е.В., Тарелкина Н.Е., Елесеева С.Д. и 4 члена интеллектуального клуба.

(Фанфары)

Ведущий 1: Наш век быстро нарастающих объемов и темпов информации требует новых подходов в учебе. Парадокс: чем сложнее информация, тем проще должны быть способы нашей работы с ней.

Ведущий 2: Иначе – не справиться. Иначе – мы тонем в потоке знаний. Только простая и ясная система дает эффективность.

Ведущий 3: Умение учиться эффективно – это реальная экономия времени и сил. А в результате – готовность к самому широкому спектру жизненных ситуаций, возможность выбирать профессию и круг общения, интересы и занятия.

Ведущий 1: Учеба может быть не сухим занятием. Она может быть Очаровательным Таинством, Интеллектуальной Игрой, Волшебным Приключением – интересной и желанной частью Нашей Судьбы.

Ведущий Е.А.: Сегодня мы проведем интеллектуальную игру «Информационный штурм» чтобы еще раз показать разнообразные приемы работы с информацией, которые и в дальнейшем Вам помогут сделать учебу интересной и увлекательной работой по развитию своих возможностей и поверить в свои силы. В этом нам помогут 4 команды:

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------|
| I команда, 5 «А» класса – « ... | » (название команды); |
| II команда, 5 «Б» класса – « ... | » (название команды); |
| III команда, 5 «А» класса – « ... | » (название команды); |
| IV команда, 5 «Б» класса – « ... | » (название команды); |

Жюри: Старикова Н.А., Ваулина Е.В., Тарелкина Н.Е., Елесева С.Д. и 4 члена интеллектуального клуба.

Наша игра состоит из пяти этапов:

- Разминка
- I этап: Слушайте внимательно
- II этап: Читайте внимательно
- III этап: Рассуждайте

- IV этап: Преобразование информации
- V этап: Инсценировка предметных понятий

Практическая часть «Способы и приемы работы с информацией»

Ведущий 1: Умение мыслить – одно из важнейших умений человека, присущее только человеку и этим отличает его от животного.

Ведущий 2: Умение владеть мыслительными операциями пропорционально скорости получения знания и, значит, объему обработки информации.

Ведущий 3: Именно поэтому мы начинаем нашу игру с разминки – отгадывание загадок. За правильный ответ, команда получает 1 балл. Итак, загадка команде №1.:

Ведущий 1:

1. Не куст, а с листочками,
Не рубашка, а сшита,
Не человек, а рассказывает.
(Книга)

Ведущий 3: загадка команде №3.:

3. Я люблю прямоту,
Я сама прямая.
Сделать ровную черту
Всем я помогаю.

Ведущий 2: загадка команде №2.:

(Линейка)

2. Черный Ивашка -
Деревянная рубашка,
Где носом поведет,
Там заметку кладет.
(Карандаш)

Ведущий 1: загадка команде №4.:

4. 33 родных сестрицы,
Писаны красавицы,
На одной живут странице
И повсюду славятся.

(Буквы)

Ведущий ЕА:

Существуют различные классификации информации по способам восприятия информации, по форме представления, по общественному значению, при этом участвуют различные органы чувств. Чем больше органов

чувств участвует при работе с информацией тем лучше. (на экране классификация информации)

По способам восприятия	По форме представления	По общественному значению
Визуальная	Текстовая	Массовая - обыденная - общественно-политическая - эстетическая
Аудиальная	Числовая	Специальная - научная - производственная - техническая - управленческая
Тактильная	Графическая	Личная - знания - умения - навыки - интуиция
Обонятельная	Музыкальная	

<i>Органы чувств</i>	<i>Вид информации</i>
Зрение	Визуальная
Слух	Аудиальная
Обоняние	Обонятельная
Осязание	Тактильная

Какие приемы работы с информацией вы знаете (используете на уроке).

Сначала ответим для чего? (Находить нужную информацию, понимать ее и принимать, т.е. преобразовывать.) Остановимся на последних двух. Итак, что Вы делаете (на уроке), чтобы понимать информацию?

А что Вы делаете (на уроке), чтобы принимать, т.е. преобразовывать информацию?



Сегодня мы, играя, будем отрабатывать некоторые приемы работы с информацией.

I этап. Слушайте внимательно (5 мин.)

Прослушайте внимательно текст (Приложение 1.) и ответьте на вопросы (Что значит внимательно? Какие приемы вы можете использовать? (Представлять, выписывать сложные слова, названия, числа)).

Ведущий 2: Читает текст.

(Задание командам выдаем листы с заданием.)

Ответьте на вопросы:

1. Кто такой Архимед?
2. Откуда был родом Архимед?
3. Чем занимался Архимед?
4. Чем прославился великий ученый?
5. Как погиб Архимед?

Ведущий 3: (Во время работы команд, игра со зрителями. 5 мин.)

Из букв входящих в состав слова, составьте новое слово. Выигрывает тот, кто назовет последнее слово(существительное, ед. числа). Слово

ИНФОРМАЦИЯ.

(фон, форма, мор, мина, миф, норма, риф, фирма, яма, роман, ария и т.д.)

Ведущий 1: II этап. Читайте внимательно (5 мин.)

Задание командам:

Внимательно присмотритесь к предложениям и в отдельных словах вы сможете найти ответ на поставленный вопрос. Внимание на экран Вопрос команде 1. и т.д.:

1. Какой цветок вручили чемпиону? (ПИОН)
2. Как называется блюдо, которое приготовила Стряпуха?
(УХА)
3. Куда забросили хомут? (в ОМУТ)
4. На кого напали москиты? (на КИТА)

Ведущий 2: III этап. Рассуждайте (8 мин.)

Я называю утверждение, вы должны подобрать аналогичное утверждение, созвучное сформулированному, которое содержит противоположные понятия.

Строчки из стихотворений

Внимание на экран Вопрос команде 1. и т.д.:

1. Во поле березку срубили. — В лесу родилась елочка.
2. Ваша Маша тихо смеется. — Наша Таня громко плачет.
3. Ты ненавидишь мою коровку. — Я люблю свою лошадку.
4. Громче, кошки, пес в подвале! (Тише, мыши, кот на крыше.)

Ведущий 3: Названия сказок и книг

Внимание на экран Вопрос команде 1. и т.д.:

1. Лиса или шестеро цыплят. — Волк и семеро козлят.
2. Король под фасолью. — Принцесса на горошине.
3. Падающий деревянный генерал. — Стойкий оловянный солдатик.
4. Пес без босоножек. — Кот в сапогах.

Ведущий ЕА: Я называю утверждение, вы должны подобрать математическое утверждение аналогичное, созвучное сформулированному,

которое содержит противоположные математические понятия.

1. Умножать на 1 можно! (делить на 0 нельзя!)
2. Неправильное целое больше 0. (Правильная дробь меньше 1)
3. Перпендикулярные отрезки скрещиваются. (Параллельные прямые не пересекаются)
4. Периметр треугольника не равен кубу чужого угла. (Площадь квадрата равна квадрату его стороны)

Ведущий 1: IV этап. Преобразование информации (10 мин.)

Существует множество способов графической организации материала. Среди них самыми распространенными являются таблицы и блок-схемы.

Блок-схема – это результат каких-то наших мыслительных процессов. Само ее составление дает стройность тому, что происходит в уме. (на экране виды таблиц и блок-схем)

Ведущий 2: Задания командам: (выдают листочки с заданием), нужно выполнить два задания Составьте блок – схему и Объясните таблицу, вы можете выполнять задание по парам или всей командой, но время ограничено 6 минут. (Жюри проверяют качество выполнения задач, на экране показывают пример блок-схемы и команды читают текст задачи.)

Задание командам:

- 1). Составьте блок – схему, выделяя основную суть утверждения. (Правотписание ь после шипящих в разных частях речи)
- 2). Объясните таблицу (Сформулируйте условие задачи, используя таблицу, при необходимости можете назвать строчки и столбцы)

				} 56
	$X + 4$	2	$2(X + 4)$	
	$X - 4$	3	$3(X - 4)$	

Ведущий 3:

(Игра со зрителями «Каблограмма» 6 мин.)

Вам понадобится бумага и карандаш.

Шаг 1. Напишите на листе бумаги в столбик имя, слово.

Шаг 2. Вместе придумайте свое толкование этого слова, т.е.

предложение, в котором слова начинаются с букв заданного слова и следуют по порядку.

Пример 1.

Г — Гигантский Р — робот И — ищет Ш — шапку А — атамана.

Вместе придумайте свое толкование этого слова. Предложение должно иметь смысл, хотя допускаются элементы фантастики или юмора.

Ведущий 1: V этап Творческий.(10 мин.)

Инсценировка предметных понятий. Командам нужно как модно точнее показать понятие или утверждение, не произнося ни слова. (Понятия выбираются по жребию)

	5 класс	6 класс
Биология	Инфузория туфелька	Круговорот воды в природе
Математика	Координатный луч	Переместительный закон сложения
История, обществознание	Крестовые походы	Монархия
География	Компас	Географические карты

Ведущий ЕА:

Подведение итогов штурма.

РЕЖИМ. От правильного режима занятий зависит очень многое. Эффективность учебы может меняться в десятки раз!

И время, которое на нее тратится – тоже. Периоды работы надо

чередовать с периодами отдыха. Лучший отдых – смена деятельности. Чтобы хорошо работать, надо хорошо отдыхать. Мы сегодня с Вами хорошо потрудились и поиграли.

В заключении мы хотим Вам вручить «СЕМЬ ЗАПОВЕДЕЙ УЧАЩЕГОСЯ» для лучшей организации учебы.

До новых встреч.



Литература:

1. Алексей Карпов «Ты умеешь хорошо учиться?»
2. Сборник изложений и диктантов для учащихся 5 – 6 классов.
3. Варианты перевертышей взяты из Интернета.

Приложение 1.

Смерть Архимеда

Архимед – один из величайших математиков и механиков Древней Греции – был родом из Сиракуз, города, расположенного на восточном побережье Сицилия. Он учился в прославленной Александрийской академии. После нескольких лет жизни в Александрии Архимед вернулся в свой город, где он создал свои бессмертные труды по математике и механике.

Через 2000 лет многие ученые, например Кеплер, Кавальери, Лейбниц, пользовались методами, созданными Архимедом.

Архимед принадлежал к числу математиков, не боявшихся применять теоретические знания к решению практических задач.

Архимед был подлинным патриотом своего города.

В тяжелые для Сиракуз дни, когда римские войска под командованием Марцелла осадили город и никто уже не надеялся на спасение, Архимед привел в действие свои машины. В неприятельское войско полетели стрелы и огромные камни, пущенные из машин. Ничто не могло вынести силы их удара. Они потопили много кораблей, разбили мощную осадную машину.

Марцелл говорил своим техникам и механикам:

- Трудно нам воевать с математиком. Он, сидя спокойно за стеной, топит наши корабли и посылает в нас стрелы.

Машины Архимеда спасли город от врагов, но они не могли спасти жителей города от голода. В конце концов войско Марцелла ворвалось в город. Римляне грабили и убивали греков.

В это время Архимед находился в своем жилище и рассматривал геометрические чертежи. Он не обратил внимания на шум и крики римлян, ворвавшихся в город. Вдруг перед ним появился римский солдат. Прежде чем меч пронзил грудь Архимеда, он успел крикнуть: «Не трогай моих чертежей!».

Так погиб великий ученый.

Приложение 2. Материалы для команд:

I этап Ответы на вопросы. 6 ____ класс. Команда _____ Ответьте на вопросы (Кратко, но полно): 1. Кто такой Архимед? 2. Откуда был родом Архимед? 3. Чем занимался Архимед? 4. Чем прославился великий ученый? 5. Как погиб Архимед?	1. 2. 3. 4. 5.
--	--

IV этап Преобразование информации 1). Составьте блок – схему, выделяя основную суть утверждения Правописание ь после шипящих в разных частях речи. (оформите блок-схему на формате А4) 2). Объясните таблицу (Сформулируйте условие задачи, используя таблицу, при необходимости можете назвать строчки и столбцы)				
	$X + 4$	2	$2(X + 4)$	} 56
	$X - 4$	3	$3(X - 4)$	

V этап. Творческий (10 мин.)

5класс

Инсценировка предметных понятий	
Биология	Инфузория туфелька
Инсценировка предметных понятий	
Математика	Координатный луч
Инсценировка предметных понятий	
История, обществознание	Крестовые походы
Инсценировка предметных понятий	
География	Компас

V этап. Творческий (10 мин.) 6класс

Инсценировка предметных понятий	
Биология	Круговорот воды в природе
Инсценировка предметных понятий	
Математика	Переместительный закон сложения
Инсценировка предметных понятий	
История, обществознание	Монархия
Инсценировка предметных понятий	
География	Географические карты

Приложение 3.

Материалы для жюри:

**Сводный протокол интеллектуальной игры «Информационный штурм»
команд учащихся 6«А» и 6«Б» классов. 20.12.2014 г.**

Команды Этапы	5а класс	5б класс	5а класс	5б класс
Разминка (1 б.)				
I этап Ответы на вопросы (0,5 – 1б.)				
II этап Внимательное чтение (1 б.)				
III этап Рассуждайте 1) стихотворенья (1 б.)				
2) названия сказок (1 б.)				
3) математические утверждения (1-2 б.)				
IV этап Преобразование информации 1) Блок-схема (2-4 б.) 2) Условие задачи (2-4 б.)				
V этап Творческий (1-3 б. + 2 б.)				
Итого				
Место				

Жюри: _____/_____/; _____/_____/;
 _____/_____/; _____/_____/.