

Маслова Наталья Викторовна

учитель физики

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы
«Школа № 2070»

г. Москва

ПРОВЕДЕНИЕ ВНЕКЛАССНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ПО РАЗЛИЧНЫМ ШКОЛЬНЫМ ДИСЦИПЛИНАМ В ФОРМАТЕ ИГРЫ «БРЕЙН-РИНГ»

Внеклассная работа по предмету была и остаётся одной из форм активизации познавательной деятельности учащихся. Современному учителю доступно большое количество разработок различных видов внеурочных мероприятий, в первую очередь, благодаря наличию в глобальной сети свободно распространяемых соответствующих публикаций педагогов. Многие из этих материалов своим появлением обязаны идеям, навеянным их авторам популярными телепередачами. Высокие рейтинги лидеров эфира, таких как шоу «Голос», интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» и др., дают основание с большой долей уверенности утверждать, что школьники с интересом воспримут на уроке и за его пределами подачу учебного материала в формате любимого проекта.

В богатом ассортименте форм урочных и внеклассных мероприятий, использованных мной в разные годы своей работы учителем физики, информатики и начальных классов, выделю урок-соревнование по типу не так давно ещё популярной игры «Брейн-ринг». Необходимо кратко сообщить, что в оригинале эта игра является разновидностью телевизионной версии уже упоминавшегося выше интеллектуального проекта «Что? Где? Когда?» и заключается в выявлении победителя среди нескольких (как минимум, двух) команд, отвечающих на вопросы ведущего. Спортивная составляющая конкурса заключается в необходимости опередить соперника вправе дать свой вариант

ответа на протяжении минуты обсуждения, нажав сигнальную кнопку после того, как ведущий, задав очередной вопрос, даст этому обсуждению старт. За правильный ответ команда получает один балл. Победителем игры становится команда, первой набравшая заранее обговоренное количество баллов. Стоит упомянуть, что вопросы игры носят занимательный характер, а её техническое (например, волчок) и музыкальное (заставки) оформление узнаваемы и могут быть при необходимости воспроизведены.

После ряда попыток я определила для себя оптимальный формат своей версии этой игры. В такой реализации играют две команды по пять-шесть человек, условно называемые «Красные» и «Синие», учитель является ведущим. Учащиеся, не вошедшие в состав команд, становятся зрителями, некоторые из них входят в состав жюри из 2-3 человек, которое необходимо для оказания помощи ведущему в определении команды, первой подавшей сигнал о готовности дать ответ, а также для содействия в разрешении спорных ситуаций. В состав жюри, конечно, стоит также включать авторитетных гостей, если речь идёт об открытом мероприятии. И у «Синих» и «Красных», разумеется, традиционно есть свой капитан, а также флаговый, в задачу которого входит по команде капитана быстро поднять закрепленный за ним флажок цвета названия команды, сигнализируя жюри о готовности отвечать. Использование флажков в моей версии игры является результатом ухода от использования сложного технического оборудования, призванного точно определить первого претендента на ответ в пользу доступности этого метода, а определенная потеря точности при отказе от специального прибора не является, по моему мнению, критичной. В подавляющем большинстве случаев в спорных ситуациях ведущий и жюри к удовольствию зрителей совместно принимают верное решение о том, кому отдать приоритет. Как и в оригинале, за правильный ответ команда получает один балл; если ответ её неверен, право на ответ переходит к сопернику. Если обе команды дают неправильный ответ, то, в зависимости от аудитории, целей игры, временных рамок и т. п., возможны

варианты: не начислять никому очков, разыграв в следующем вопросе два очка; каждой команде добавить по одному очку; не оценивать этот вопрос и заменить его на другой, не изменяя счёта. Естественно, правила игры разъясняются ведущим её участникам до начала соревнования. Игра ведётся до пяти очков. Тем самым определено, что ведущий на игру обязательно должен заготовить минимум 9 вопросов разной степени сложности и ещё примерно столько же запасных, чтобы, при необходимости, менять сложность по ходу действия. Любой из вариантов подсчёта очков возможно применять с использованием разработанной мной и приложенной к материалу компьютерной презентации в формате Microsoft PowerPoint, описание которой следует ниже.



Рис. 1. Стартовый слайд

На рис. 1 представлен стартовый слайд презентации. Его, как и следующие, при необходимости, можно отредактировать, добавив тему, время,

место игры, информацию об участниках и т. д. Назначение его — открывать мероприятие и сопровождать ход подготовки к игре, в том числе, инструктаж, до момента, пока ведущий не объявит её начало. Этот торжественный момент уместно сопроводить привычной музыкальной заставкой, включить которую можно, нажав кнопку с изображением динамика в правом верхнем углу экрана. По окончании звучания нажмите кнопку «Старт» (правый нижний угол слайда). Появится табло счёта игры (первый слайд с пока ещё нулевым ничейным результатом представлен на рис. 2).



Рис. 2. Пример состояния табло.

На этом и последующих слайдах расположены номер текущего раунда, количество очков, набранных каждой командой к его началу, а также секундомер. Задав вопрос и произнеся ключевое слово к началу обсуждения (например, «Время!»), ведущий запускает секундомер нажатием кнопки

«Старт», внимательно наблюдая за действиями флаговых. Под звук тиканья часов вокруг совы один оборот по окружности в течение минуты, уподобляясь перемещению секундной стрелки, совершит красный кружок. Увидев поднятый флажок, ведущий приглушает звук, нажав кнопку с изображением динамика, и выслушивает ответ команды, «зажѐгшей» флаг. В случае неправильного ответа право озвучить свою версию переходит к сопернику. Если какая-либо из команд в итоге дала правильный ответ на вопрос раунда, он считается сыгранным, а этой команде начисляется один балл. Правильный счёт на табло устанавливается нажатием буквы с обозначением заработавшей очко команды, в результате чего сменится слайд, установится новый счёт и, соответственно, осуществится переход к новому раунду (см. рис. 3).



Рис. 3. В первом раунде команда «синих» правильно ответила на вопрос.

Предположим, что в результате упорной игры команда «красных» не только сравняла счёт, но и «взяла» решающий девятый вопрос. Это состояние

отобразится на табло слайдом, представленным на рис. 4. Номер раунда на нём изменится на восклицание «Всё!!!». Остаётся объявить и поздравить победителя, что и делает ведущий вместе с жюри. Когда поздравительные речи отзвучат, итоги будут подведены и все желающие выскажутся, можно завершать мероприятие. Нажмите на прямоугольник с надписью «Всё!!!» и увидите завершающий слайд (см. рис. 5), по которому под зажигательную музыку будет хаотично перемещаться весело улыбающийся смайл. Нажатие расположенной на этом слайде в правом нижнем углу кнопки «Старт» приведёт к окончанию показа презентации.



Рис. 4. В этот раз победу в игре одержала команда «красных».

Осталось сделать несколько замечаний.

В традициях оригинальной игры по её ходу ведущий может объявлять «музыкальную паузу». В нашей игре музыкальную, стихотворную,

танцевальную или иную паузу при необходимости можно организовать силами заранее предупреждённых болельщиков или специально приглашенных гостей.

Вопросы к игре можно подобрать по любому школьному предмету и для любого школьного возраста, пользуясь ресурсами Интернет или сборниками заданий соответствующей направленности. При этом желательно доработать формулировку вопроса таким образом, чтобы его суть осталась скрытой от игроков до момента полного озвучивания, чтобы избежать ранних озарений, способных привести к фальстарту.

В заключение хочу пожелать творческих побед вам, своим коллегам, и удачи вашим знатокам!

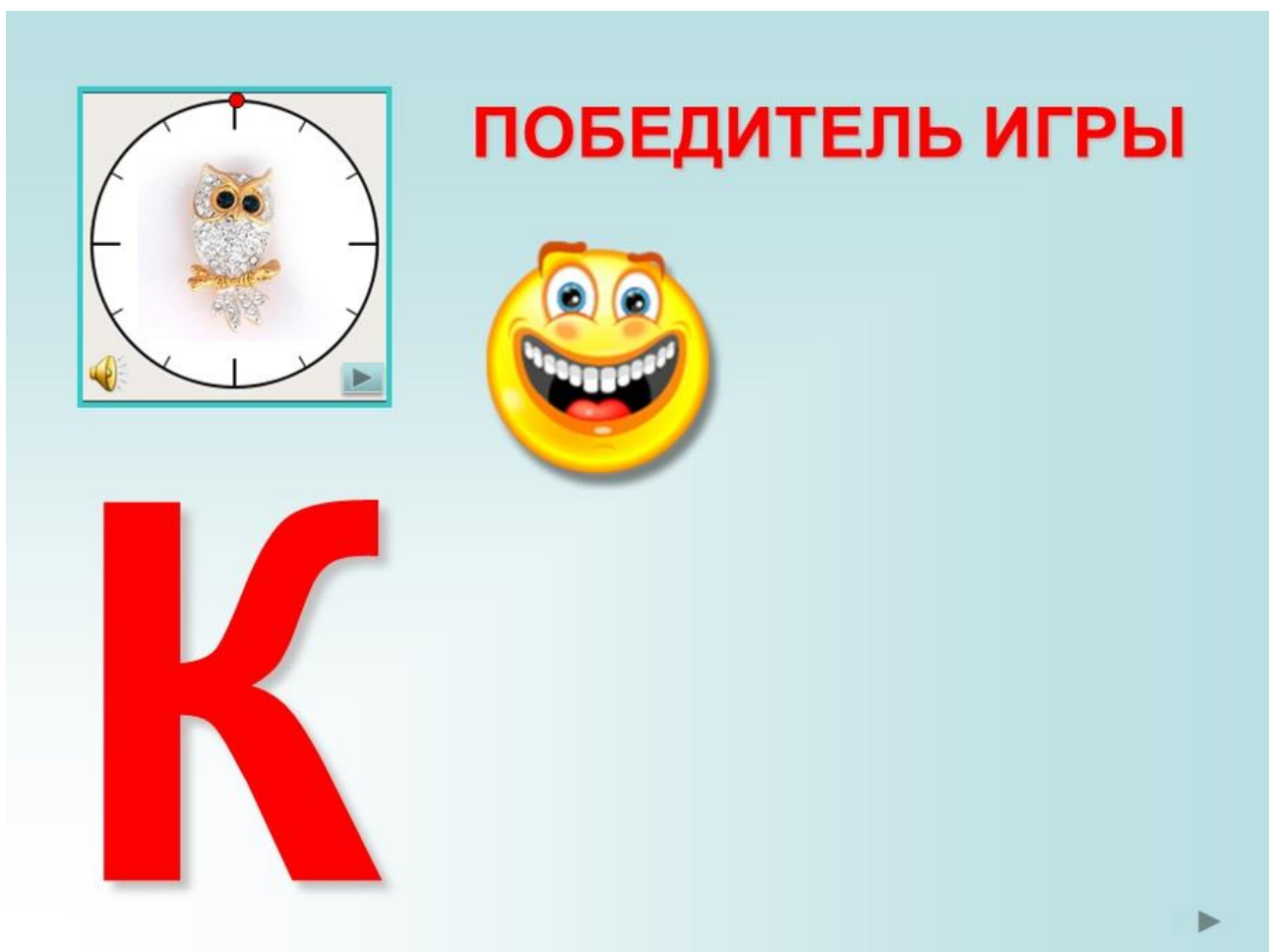


Рис. 5. Поздравляем победителя!

Приложение. Подборка занимательных вопросов к игре по физике.

1. При открывании морозильной камеры венгерских холодильников «Лехел» холодный воздух, в отличие от большинства холодильников, не выходит наружу. За счет чего достигнут этот эффект? (Дверца морозильной камеры открывается не в сторону, а сверху, как крышка).
2. О местонахождении какой птицы желал бы получить информацию любой охотник, если он немножко физик или художник? (Фазан).
3. Научное название этой игрушки, известной с V в. до н. э., маятник Максвелла. (О-йо).
4. На самом деле Нобелевскую премию ему присудили за открытие законов фотоэффекта. Кто он? (Альберт Эйнштейн).
5. Древние греки писали стилем (специальной палочкой) на навощенных табличках. А как они использовали при этом линзу? (Преломив солнечные лучи, плавил ненужные надписи).
6. Исторический анекдот. Одна знакомая Альберта Эйнштейна попросила его позвонить ей по телефону, но предупредила, что номер очень трудно запомнить: 2-4-3-6-1. «И чего же тут трудного? – удивился ученый. – Две дюжины и девятнадцать...». Закончите его фразу. (В квадрате).
7. Для чего метрологам в 1799 г. понадобилось тщательно измерять длину меридиана от Дюнкерка до Барселоны и взвешивать кубический дециметр воды из Сены? (Чтобы получить эталоны длины (метр) и веса (килограмм)).
8. Чтобы объяснить разницу между понятиями пространства и времени, в Древней Греции часто говорили: «Пространство – это одно возле другого, а время – это одно...». Закончите фразу. («...после другого»).
9. В 1600 г. в Англии вышла книга Уильяма Гильберта «О магните, магнитных телах и о большом магните...». Что же Гильберт назвал большим магнитом? (Землю).