**Дата:** 30.01.2012 года

**Участники:** сборные 8-11 классов

**Технология:** игровая, с ИКТ

**Цели:** развитие познавательной, информационной, коммуникативной, личностной компетенций обучающихся посредством содержания, характера игры и применяемых ИКТ-технологий

**Задачи:**

1. Дидактические: углубление знаний по предмету, расширение кругозора, применение ЗУН в игровой ситуации, в т. ч. поиск необходимой информации с помощью Интернета, использование контурных карт, глобуса, фото-и видеоматериалов в качестве дополнительных средств для успешной игры, практическое применение знаний географических процессов и закономерностей.
2. Развивающие: развитие внимания, логики, гибкости мышления, умения находить аналогии, сравнивать, обобщать.
3. Воспитывающие: воспитание активности обучающихся, умения мыслить свободно и нестандартно, быстро принимать решения, воспитание сотрудничества, коммуникации, умения работать в команде, создание условий здоровой конкуренции и культивация воли к победе.

**Реквизит:** Таблички с названиями команд, протокол игры, ручки для жюри и команд , всего 5, судейский столик, 3 скатерти, стикеры цветные (40 штук), смайлики цветные со скотчем, черный ящик, предметы для черного ящика, звонок маленький, часы с секундной стрелкой, слова «Что? Где? Когда?», грамоты (4), призы для участников и зрителей (шоколад – 20 штук, мячи -3) конфеты-ирис, анонс игры.

**Оборудование:** телевизор, ноутбук для презентации, два ноутбука с выходом в Интернет для команд, фотоаппарат, колонки.

**Подготовительная работа:** заранее найти, придумать и четко сформулировать вопросы, подготовить презентацию с вопросами и ответами, музыкальным сопровождением, дать домашнее задание – сочинить частушки со словами «Что? Где? Когда?», оформить объявление об игре, напечатать протокол игры, пригласить жюри, приобрести призы, подписать грамоты, подготовить оборудование и реквизит.

**Ход игры:**

1. **Вступление.**

Здравствуйте, уважаемые гости! Клуб знатоков приветствует Вас на очередной игре «Что? Где? Когда?». Сегодня играют молодые амбициозные команды, настроенные только на победу. Итак, встречаем их: команда МЕГАМОЗГ, капитан команды Соколова Дарья, команда УМНИКИ, капитан Сокольников Константин.

Вместемы совершим увлекательное путешествие по миру, потому что игра называется «Вокруг света». Проездным билетом в разные уголки мира станут Ваши знания. Оценивать их будет компетентное жюри (представление жюри).

1. **Правила игры:**

В игре 20 вопросов.

* На обсуждение каждого – 30 секунд.
* После звукового сигнала ведущего ответы в письменном виде передаются жюри через наших помощников
* 1 раз за игру команда может взять подсказку сети Интернет, по знаку капитана, тогда у команды будет дополнительные 30 секунд на принятие решения
* Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов в игре
* Вы тоже непосредственные участники игры, свой ответ Вы можете дать только после того, как команды передадут свои ответы жюри.
* Руку можно будет поднять до того, как команды закончат обсуждение.
* По результатам игры будет определен самый активный зритель.

Капитанам предстоит оценить работу своей команды, игру соперников, сложность вопросов и определить лучшего игрока своей команды.

Правила ясны? Тогда успехов!Внимание, первый вопрос.

1. **Основная часть:**

**1 тур «Россия» (за ответ – смайлики)**

1. Ты меня, наверно, знаешь,

Я сказки Пушкина герой,

Но если «Л» на «Н» сменяешь

Сибирской стану я рекой. **А какой?**

1. Назовите **его** по 3 ассоциациям: паром, 1995 – г. Нефтегорск, портрет
2. Мы знаем, **«это»** быстротечно,

Оно зависит от того, какого рода содержимым вы наполняете его…

В России оно несколько раз менялось до 2011 года. Вопрос**, как оно стало называться после одного из изменений в 1930 году?**

1. На Запад отсюда равнина, к востоку другая - Сибирь.

Меж ними отроги раскинул гранитный **ОН** богатырь. Назовите его

1. Царь Алексей Михайлович, узнав, что в этом городе умеют растить «великую ягоду», приказал доставить умельцев к своему двору. Они продолжили свое дело в Москве. А **из какого города они были?**
2. Четвертую ноту к предлогу добавишь, **столицы республики имя составишь.**
3. Они воспели его в своих произведениях**. Назовите его высшую точку.**
4. **Фотоблиц**. **2 балла.** Укажите, в каких **природных зонах России** можно найти следующие растения

(даны фото растений 1- Лиственница, 2 – женьшень, 3 - ягель)

1. **Черный ящик.** В деревне Ильмень Новгородской области стоит памятник, который выглядит так: на двухметровой металлической трубе и колесе от грузовика лежит большой валун. У основания памятника красуется надпись: «спасибо Колумбу, спасибо Петру, пришлась ты, родная, нам по нутру!». Чему посвящен памятник?
2. Закончите строки Р. Рождественского : «Аэродромы, пирсы и перроны,

Леса без птиц и реки без воды.

Все меньше окружающей природы,

Все больше …….»

**Музыкальная пауза (3 минуты) –** частушки в исполнении участников команд.

1. Географию России

начали мы изучать.

**Чем** богата и красива

На «ПЯТЬ» можем рассказать.

1. Разбираем все по теме,

С картой думаем сидим.

**Что** за отрасль? **Где** проблема?

И **когда** ее решим?

1. Ох, Россия, мама-мать.

Тебя взглядом не объять.

Есть, **где** погулять медведям,

Есть, **что** продавать соседям.

1. «Вокруг света» я читал,

Страны мира изучал:

Куба, Мексика, Панама –

Быстро кончился журнал.

1. Может, после и сумеем

Мир вживую посмотреть.

Пока копим на билеты,

Колесим по Интернету.

1. **Что** мы Вам сейчас пропели,

**Где** же в мире жить милей?

**Когда** родину бросали?

Остаемся мы на ней!

1. **Что** смогли, то рассказали,

**Где** же комплименты?

И **когда** же зазвучат

Нам аплодисменты?

**2 тур – «Вокруг света»**

1. **Угадайте, что это? (2 балла)**
2. **Суперблиц 2 балла** 1) Назовите город, который находится, если долго искать.

2)Назовите город, который получается, если к состоянию воды прибавить мотоцикл

1. **Какая страна** стала разочарованием для золотоискателей (Это можно заметить даже из названия)
2. **Черный ящик.** Золото может быть драгоценным, кошачьим, черным… «В черном ящике лежит «Белое золото**», напишите что.**
3. В нескольких российских школах был проведен опрос. Детей спрашивали, что их больше всего пугает в Африке. Наибольшие страхи вызвали не жара, не терроризм, не военные перевороты, а тот, кто, по мнению школьников, размером с воробья и нападает стаями. **Кто же это?**
4. Закончите стихотворение Николая Гумилева:

« И когда, наконец, корабли марсиан

У земного окажутся шара,

То увидят спошной, золотой океан,

И дадут ему имя *………»*

1. На новый год в Японии кушанья, поданные на стол, имеют особое значение. Так, рисовое печенье символизирует изобилие, горох – здоровье, **а что символизируют длинные тонкие макароны?**
2. **В биологии они автохтоны, а кто они в этнографии?**
3. **Назовите одно государство, один город, один полуостров, название которых начинается на «Й». (2 балла)**
4. **Видеовопрос (от завуча Щаповой Т. Г.)** На уроках географии одного мальчика спросили: «В какой стране живут Йоги?» . В Йогипте, не задумываясь ответил мальчик. **А что же он ответил на вопрос**: **«В какой стране самый распространенный вид транспорта – велосипед»?**
5. **Подведение итогов.**

«Наше путешествие «Вокруг света» удачно завершилось.

**Приз самому активному зрителю, слово жюри, вручение грамот, лучшие игроки.**

Спасибо всем: жюри, помощникам, командам, зрителям,

ответили мы вновь **«Что? Где? Когда?»**

Аплодисменты победителям!

И всем напутствие: читайте, думайте, ищите!

И в выигрыше будете всегда!

«Главный победитель – сила мысли!»

**(Награждение)**

1. **Рефлексия**

Уважаемые капитаны, Вам слово!

**Выступление капитанов.**

До новых встреч! Спасибо!

**(финальная мелодия ЧГК или «Голубая рапсодия»)**

МКОУ Ангинская средняя общеобразовательная школа

«Что? Где? Когда?»

«Вокруг света»

внеклассное мероприятие

по географии

Мероприятие разработала и провела

учитель географии

Щапова Марина Юрьевна

Анга-2013

**Самоанализ внеклассного мероприятия в 8-11 классах**

**Игра Что? Где? Когда? «Вокруг света»**

**Технология проведения:** игровая с применением ИКТ

**Особенности технологии:**

**- по характеру деятельности -** интеллектуальная;

**- по характеру познавательного процесса –** познавательная, развивающая, воспитывающая;

**- по содержанию:** предметная и метапредметная;

**- по виду ТСО:** с применением ИКТ

**Данное мероприятие было направлено на формирование** познавательной, информационной, коммуникативной, личностной компетентностей обучающихся посредством содержания, характера игры и применяемых ИКТ-технологий

Проведено на семинаре завучей по ИКТ-технологиям.

**Все поставленные задачи достигнуты:**

1. **Дидактические:** углубление знаний по предмету, расширение кругозора, применение ЗУН в игровой ситуации, в т. ч. поиск необходимой информации с помощью Интернета, использование контурных карт, глобуса, фото-и видеоматериалов в качестве дополнительных средств для успешной игры, практическое применение знаний географических процессов и закономерностей.
2. **Развивающие:** развитие внимания, логики, гибкости мышления, умения находить аналогии, сравнивать, обобщать.
3. **Воспитывающие:** воспитание активности обучающихся, умения мыслить свободно и нестандартно, быстро принимать решения, воспитание сотрудничества, коммуникации, умения работать в команде, создание условий здоровой конкуренции и культивация воли к победе.
4. В мероприятии были использовано оборудование: ноутбуки, телевизор в качестве монитора, фотоаппарат; ИКТ-технологии сопровождали игру на всех этапах: во вступлении, основной части, заключении, динамической паузе.
5. Электронные образовательные ресурсы в данном мероприятии служат источником дополнительной информации по предмету, активизируют деятельность обучающихся.
6. Применение ПК было не только уместно, но и необходимо. Без применения ИКТ, на мой взгляд, мероприятие не в полной мере привело к запланированным результатам. Во-первых, вопросы, одни воспринимают на слух, другие – зрительные образы, разнообразие вопросов способствует профилактике утомляемости обучающихся. Во-вторых, каждый ответ сопровождается иллюстрацией, что способствует запоминанию информации, ее систематизации. В-третьих, сама игра – прототип телевизионной, музыкальные эффекты, невозможные без ИКТ, создают эффект присутствия в клубе знатоков. А сама атмосфера мероприятия очень важна для его эффективности. В-четвертых, обучающимся была дана возможность применить свои умения при работе с глобусом, Интернетом, т. е., показать элементы своей информационной компетентности. В-пятых, дети использовали ИКТ при подготовке к игре, и я, как педагог, работала над формированием собственных компетенций.

Одна из команд воспользовалась помощью Интернета при ответе на сложный вопрос, другая – нет. Анализируя, пришла к выводу, что владеют ИкТ- технологиями обе команды, но команда Умники захотела продемонстрировать силу характера и интеллектуальных способностей, чтобы выиграть без подсказок, пусть даже предусмотренных правилами.

1. Санитарно-гигиенические требования соблюдены, так как время работы с монитором не превысило 25 минут, что соответствует нормам 8-11 классов.
2. Игра способствовала эффективному закреплению материала, с одной стороны, и контролю знаний, с другой.
3. И педагог, и обучающиеся достаточно самостоятельны при работе с ПК.
4. По шкале эффективности использования ИКТ оцениваю мероприятие на 8 баллов. В презентации к игре можно было дополнительно использовать анимации, но я нацелено не стала ее усложнять, для того, чтобы не отвлекать внимание знатоков, можно было использовать видеовопросы по репортажам из разных уголков планеты, однако, в этом случае, продолжительность вопроса значительно увеличивается, так что в целях рационального использования времени, мы ограничились одним видеовопросом, традиционным для игры. Спасибо за внимание!

Протокол игры **Что? Где? Когда? «Вокруг света» 30.01.2012.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Название команды | № вопроса | макс | Мегамозг  (зеленые) | (желтые) |
| 1 тур  «Россия» | 1 | 1 |  |  |
| 2 | 1 |  |  |
| 3 | 1 |  |  |
| 4 | 1 |  |  |
| 5 | 1 |  |  |
| 6 | 1 |  |  |
| 7 | 1 |  |  |
| 8 | 2 |  |  |
| 9 | 1 |  |  |
| 10 | 1 |  |  |
| Промежуточный итог |  |  |  |  |
| 2 тур  «Вокруг света» | 11 | 2 |  |  |
| 12 | 2 |  |  |
| 13 | 1 |  |  |
| 14 | 1 |  |  |
| 15 | 1 |  |  |
| 16 | 1 |  |  |
| 17 | 1 |  |  |
| 18 | 1 |  |  |
| 19 | 2 |  |  |
| 20 | 1 |  |  |
| Промежуточный итог |  |  |  |  |
| Суммарный итог за два тура |  | 24 |  |  |

Эксперты:

Учитель биологии: Елизарова Е. Г.

Учитель химии: Зуева А. П.

**Внимание! Внимание!**

**Очередное состязание!**

Всех,

Кто болел и кто играл,

Кто объявленье прочитал,

мы приглашаем снова в зал!

Два десятка вопросов

за урок разгадаем,

вспомним вновь, что читали,

что не знали – узнаем!

***Игра состоится в среду,***

***30 января, в 10-20.***

***Встречаются сборные 8-11 и 9-10 классов!***

***Тема игры: «Вокруг света»***