1) Интерактивная игра «Игры разума»

2) 8 - 9 классы

3) Цель: активизация досуговой и познавательной деятельности обучающихся.

Задачи:

* дать возможность обучающимся проявить находчивость и творческую активность;
* способствовать развитию познавательных способностей, а также умения работать в группе;
* формировать потребность в организованном проведении досуга.

4) Способы работы

Данный ресурс можно использовать на классных часах, внеклассных мероприятиях, в летнем лагере. Для проведения мероприятия нужны две команды участников, по 5–6 человек в каждой и жюри, для отслеживания результатов. Конкурсы проводит ведущий, который и организует работу с презентацией.

Игра состоит из 9 конкурсов (номинаций), в каждом из которых содержится 6 заданий (вопросов), кроме номинации «Слова на букву «П».

Каждая команда должна выбрать капитана. Только капитан даёт окончательный ответ на вопрос (задание) от имени всей команды. Перед игрой капитаны команд тянут жребий для определения очерёдности ответов и выбора номинации.

Команда, которой достался №1, выбирает на игровом поле номинацию игры и после 30-секундного обсуждения даёт ответ на первый вопрос. Если ответ оказался правильным, то команда получает 2 балла, если неверный – 0 баллов. В случае неправильного ответа команда №2 тоже может дать свой ответ на этот же вопрос: за верный ответ – 1 балл, за неверный – 0 баллов. *(Кроме конкурсов «Слова на букву «П» и «Угадай-ка», подробности в инструкции)*

Ведущий показывает правильный ответ в презентации **только после ответов обеих команд.**

На второй вопрос в этой номинации имеет право дать команда №2 и т. д.

В конкурсе «Слова на букву «П» каждой команде раздать лист бумаги для записи ответов. На выполнение задания отвести 2 минуты. Затем собрать листочки с ответами, продемонстрировать ответы на слайде. Жюри за каждое слово начисляет в копилку команды 1 балл.

5) Инструкция по использованию и правильные ответы

Слайд №1 (титульный)

гиперссылка на сайт «Педсовет»



переход на слайд №38 (источники информации)

сведения об авторе (слайд №37)

Переход к следующему слайду по щелчку

Слайд №2 (игровое поле)

завершить показ



выбор номинации в игре

Номинации можно выбирать в любом порядке.

Слайд №3 (Перевёртыши)

щелчок мышью по фигуре открывает правильный ответ и появляется следующее задание



возврат на слайд №2 (игровое поле)

На слайде использован элемент ТП «Анимированная сорбонка»

**Задание: расшифровать перевёртыши пословиц и названий книг.**

Правильные ответы:

Остаться у разбитого корыта. Выше головы не прыгнешь.

Наша Таня громко плачет. Я люблю свою лошадку.

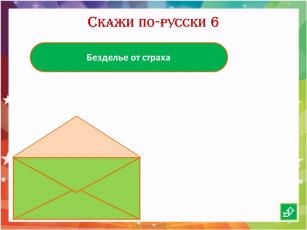
Кот в сапогах . Спящая красавица.

Слайды №4-9 (Скажи по-русски)

Открывается конверт и появляется правильный ответ на задание и кнопка для перехода к следующему заданию



переход к следующему заданию



возврат на слайд №2 (игровое поле)

На данных слайдах использован ТП «Волшебный конверт»

**Задание: восстановите русские пословицы и поговорки.**

Правильные ответы:

1. Баба с воза – кобыле легче.
2. Яйца курицу не учат.
3. Первый блин комом.
4. Старый друг лучше новых двух.
5. Щи да каша – пища наша.
6. Волков бояться – в лес не ходить.

Слайды №10-15 (Угадай-ка)

подсказка №1



подсказка №2

подсказка №3

щелчок мышью по фигуре открывает правильный ответ и появляется кнопка для перехода к следующему вопросу

переход к следующему заданию



возврат на слайд №2 (игровое поле)

На слайдах использован ТП «Анимированная сорбонка»

**Задание: получив первую подсказку нужно догадаться, о чём идёт речь, и назвать данное слово. Если слово угадано с 1 подсказки, то команда получает 3 балла, со второй – 2 балла, с третьей – 1 балл.**

Правильные ответы:

1. Цепь
2. Липа
3. Звезда
4. Лист
5. Звонок
6. Высота

Слайд №16 (Поставь диагноз)



щелчок мышью по фигуре открывает правильный ответ

возврат на слайд №2 (игровое поле)

прослушать фрагмент песни

На слайде использован ТП «Анимированная сорбонка»

**Задание: прослушайте песню и по характерным признакам «поставьте диагноз».**

Правильные ответы:

Истерия Отит Остеохондроз

Сердечная недостаточность Куриная слепота Обморок

Слайды №17-22 (Национальное блюдо)

варианты ответов на вопрос: неправильные ответы – эффект качания, на верный ответ – появление фотографии и кнопки для перехода



переход к следующему заданию



возврат на слайд №2 (игровое поле)

**Задание: определите, что из себя представляет то или иное национальное блюдо**

Правильные ответы:

1. Сациви – 2 ответ
2. Лагман – 3 ответ
3. Люля-кебаб- 3 ответ
4. Манты – 1 ответ
5. Банница – 2 ответ
6. Драники – 1 ответ

Слайды №23-28 «Кто как «разговаривает»)

варианты ответов на вопрос: неправильные ответы исчезают, на верный ответ – «раскрашивание» фото и появление кнопки для перехода



переход к следующему заданию



возврат на слайд №2 (игровое поле)

На сайдах использован ТП «Интерактивная раскраска», вариант 2.

**Задание: определите, как принято называть звуки, которые издаёт данное животное при «разговоре».**

Правильные ответы:

1. Лиса – тявкает
2. Олень - трубит
3. Филин - ухает
4. Перепёлка - токует
5. Косуля - пыхтит
6. Кабан – хрюкает

Слайд №29 (Слова на букву «П»)



возврат на слайд №2 (игровое поле)

**Задание: за две минуты запишите на листочке все слова (существительные), которые начинаются на букву «П» и присутствуют на данном рисунке.**

После того как листочки будут сданы, ведущий щёлкает мышью по элементам рисунка и слова появляются на слайде справа. Рекомендую потренироваться в точности попаданий по данным элементам заранее: начало пунктирной стрелки указывает место для щелчка.

Слайд №30 (Буквенная арифметика)

правильный ответ и иллюстрация появляются по щелчку на словах в скобках); после этого нужно кликнуть мышью по картинке для её исчезновения и перейти к следующему вопросу



возврат на слайд №2 (игровое поле)

возврат на слайд №2 (игровое поле)

**Задание: решите «буквенные» примеры, помня о том, что ответ должен быть составлен из букв, которые входят в слагаемые. Слово в скобках служит вам подсказкой.**

Слайд №31-36 (Картина, картина)



правильный ответ появляется после щелчка мышью по картине

щелчок по красной мигающей кнопке на проекторе включает его и на экране появляется картина

переход к следующему заданию



На данных слайдах использован ТП «Мультимедиапроектор»

**Задание: укажите автора картины и её название.**

Правильные ответы:

1. В. Перов «Охотники на привале»
2. И. Репин «Бурлаки на Волге»
3. И. Шишкин «Утро в сосновом бору»
4. : И. Айвазовский «Девятый вал»
5. И. Левитан «Золотая осень»
6. В. Васнецов «Иван-царевич на сером волке»

Слайд №37 (данные об авторе) – скрытый слайд

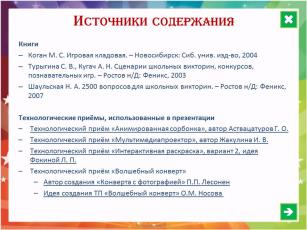
завершить показ



возврат на слайд №1

Слайд №38 (Источники содержания)

завершить показ



переход на слайд №39

Слайд №39 (Источники иллюстраций и музыки)

завершить показ



переход на слайд №1