

Конспект

вводного занятия объединения дополнительного образования «Интеллектуальный клуб»
«Что такое ЧГК и причем здесь Пушкин?»

Группа 1-го года обучения (12-13 лет, 6-7 класс).

Количество учащихся: 12 человек.

Кабинет оснащён аппаратурой (АРМ учителя, проектор, аудиосистема), мебелью, в наличии раздаточный материал.

Цель: знакомство учащихся с работой объединения, привлечение школьников к занятиям в интеллектуальном клубе.

Задачи занятия:

- создать положительный настрой на работу;
- определить стартовый уровень подготовки в интеллектуальной деятельности и степень активности учащихся;
- познакомить с основными правилами игры в "Что? Где? Когда?" (далее для краткости ЧГК) и некоторыми способами решения вопросов;
- предложить опыт участия в коллективной (командной) деятельности;
- вызвать у учащихся положительные эмоции от занятия, интерес и желание продолжить занятия в объединении.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ БЛОК

Приветствие.

ПДО: Здравствуйте, ребята. Прошу вас встать в круг. Меня зовут Елена Леонидовна, я руководитель Интеллектуального клуба города Снежинска.

Хочу познакомиться с вами и познакомить вас с Интеллектуальным клубом.

ОСНОВНОЙ БЛОК

ЭТАП I

Настрой к игре

Объявление темы занятия, плана занятия (1 минута).

Нам предстоит понять, как играть в игру «Что? Где? Когда?», создать команды и узнать некоторые технические секреты игры. Но сначала потребуется разминка.

Тестовое задание «Моя 1 минута» с обсуждением – (3 минуты).

ПДО: Вам, конечно, каждому что-то известно о телевизионной игре «Что? Где? Когда?», она существует уже больше сорока лет. Популярность игры не ослабевает, и сейчас существует спортивный вариант, в котором могут одновременно участвовать много команд. По правилам «Что? Где? Когда?», как спортивного, так и в телепрограмме, обсуждение длится одну минуту. Как по-вашему, много это, или мало?

(ответы можно записать, поделить для наглядности на группы, кто считает, что мало, кто – что много).

ПДО: Я предлагаю вам простой тест. Не глядя на часы, отсчитать про себя 60 секунд. Вы будете двигаться по кругу друг за другом. После того, как, по-вашему, 60 секунд истекнут, выходите из круга и встаёте в шеренгу, по порядку остановки, вдоль доски, начиная от окна. Начали!

Учащиеся выполняют упражнение и выстраиваются в шеренгу.

ПДО: Отлично. Давайте посмотрим, что же у нас получилось.

Ближе всех к истине, то есть максимально точно определили продолжительность минуты 4,5 и 6,7. Игроки 1, 2, 3 закончили свою минуту раньше, чем нужно. Это говорит о том, что ваши внутренние часы тикают чаще. С большой вероятностью можно говорить о том, что эти знатоки способны мобилизоваться, использовать отпущенное время по полной, ценить каждую секунду.

Для тех, кто «прогуливался» дольше минуты, это 8, 9, 10... есть хорошая новость – вы уравновешены, не подвержены тревожности, скорее всего, сможете думать спокойно, чётко, логично, и вы необходимы любой команде.

В игре команда, конечно, не потеряется во времени. За 10 секунд до окончания обсуждения звуковой сигнал вам напомнит, что время подходит к концу, и нужно записывать результат на ответной карточке. Однако умение быстро вспоминать и предлагать версии, экономить время, опуская лишние подробности, учиться понимать друг друга в команде – важнейшие навыки. Для развития одного из них предлагаю вам разминку - игру «Живая очередь».

Разминочное упражнение:

Игра «Живая очередь» и организация команд (до 5 минут).

ПДО: Предлагаю вам превратить шеренгу в колонну, как обычно стоят в очереди. Ваша задача – внимательно слушать вопрос. Если вы отвечаете верно, становитесь в конец очереди, если [ошибаетесь или] вспоминаете дольше 5 секунд - присаживаетесь за стол, тоже по очереди, за белый или за синий стол. Каждый чётный выбывший – за белый стол, нечётный – за синий, таким образом, вы поделитесь на две условно равные по силам команды. Когда отвечающий снова окажется перед ведущим, вам придётся давать по два ответа в названной категории. Если зайдём на третий круг, то по три ответа. Например, назовите ОДИН океан. Тихий. На втором круге я попрошу назвать ДВА русских писателя. И т.д. Темы, возможно, будут повторяться, слушайте ответы внимательно. Заодно определим самых стойких эрудитов. ☺

- Имеется значительный запас вопросов викторинного типа различной сложности, на карточках. Например, Планеты Солнечной системы, столицы европейских государств, названия футбольных команд, имена кинорежиссёров, химические элементы, государства Африки, марки автомобилей, имена древнегреческих муз, названия литературных сказок, названия языков программирования, названия знаков препинания.... На первый круг предлагаются самые простые вопросы, чтобы игра увлекла и создала уверенность, что учащиеся справляются с лёгкостью. На втором и третьем круге сложность увеличивается, чтобы можно было реализовать деление на команды.

ПДО: Спасибо, вот у нас уже есть первые игроки в командах, назначим их капитанами.

По очереди за столами прибавляется по следующему участнику, за каждым столом по 6 человек.

ЭТАП II

Теория игры (7 минут)

Иллюстрация на экране: Правила раскрутки вопроса.

ПДО: Для начала - несколько основополагающих правил, которые должны строго соблюдаться Командой, если она намерена серьезно играть в "Что? Где? Когда?" (далее для краткости ЧГК). Правила эти затрагивают обе основные части раунда ЧГК: стадию прослушивания вопроса и стадию обсуждения.

Правило номер 1. Оно же - правило круга. В процессе игры в ЧГК Команда должна образовывать замкнутый контур, внутрь которого должны быть обращены лица (и, конечно, помыслы) всех Игроков. Делается это для того, чтобы максимально сосредоточиться на обсуждении вопроса (среди знатоков известна фраза "За кругом - соперник!" и ещё говорят: «Нахохлились!»). А чтобы все хорошо слышали всех, форма контура должна быть максимально приближена к кругу.

Правило 2. Слушать вопрос до конца. Это значит, что обсуждение должно начинаться только ПОСЛЕ команды ведущего "Время", дающей отсчет минуте обсуждения. Если пренебрегать этим правилом, можно за собственными репликами не услышать что-то важное, например, саму форму вопроса.

Правило 3. Вопрос надо писать. Естественно, вы не успеете записать его целиком. Но этого и не нужно. Обычно, достаточно зафиксировать основные положения и форму вопроса. Так у вас меньше шансов забыть, о чем же говорилось в вопросе, т.к. при записи работает моторная память. Лучше, если вопрос в Команде пишут несколько человек. В этом случае можно распределить между ними, кто и что должен записать. **Но не тратьте время впустую** - у вас его и так в обрез. Старайтесь не переспрашивать друг друга (для этого надо просто говорить чуть громче) и не предварять свои версии полуминутными увертюрами вида "Слушайте, товарищи потомки, агитатора, горлана - главаря..." Кстати, это цитата В. Маяковского (поэма «Во весь голос»).

Правило 4. Все версии - на стол. Поскольку ЧГК - игра командная, то этим необходимо пользоваться. Поэтому все версии, что приходят вам в голову, вы должны произнести. Пусть нескладно и с "вводными словами", но обязательно произнести. Не факт, что, зацепив идею вопроса, вы сможете в одиночку докрутить его, но вдруг это сможет сделать кто-то из ваших товарищей? Понятно, что чем больше разных версий будет брошено на стол, тем больше вероятность, что среди них была правильная. Значит, надо больше говорить. Как следствие, правило можно сформулировать как "все версии на стол". Лучше говорить абсолютную чушь (а вдруг в ней промелькнет отблеск и здравого смысла), чем зависнуть в тишине. Главное (и самое трудное) - это нарушить командное молчание.

Правило 5. Пока не настало время выбирать ответ (обычно это делается за 10 секунд до истечения минуты), ни в коем случае не отвергайте чужую (да и свою тоже) версию без **аргументации**. Иногда самая тривиальная или несуразная мысль оказывается верной. Более того, пару раз сказав кому-то, что его версия неправильная, потому что она - полная чепуха, - вы рискуете напрочь отбить у него желание говорить в дальнейшем. Да и, кстати, моральный климат в Команде - вещь немаловажная.

Правило 6. ГЛАВНОЕ правило: Ответ ищи в вопросе, там всегда есть «метка». Это намёк, подсказка, аллюзия на нужный ход. Видов меток существует множество. Большинство из них мы научимся выделять и узнавать на дальнейших тренировках. Но кое-что узнает и сегодня.

Правило 7. Ответ нужно сдавать. За отсутствие ответа штрафов не предусмотрено, а вот случайный ответ, по наитию, иногда бывает попаданием в цель. Знатоки шутят: «Не знаешь, что писать, пиши Пушкин».

- Распечатанные Памятки с Правилами работы команды раздаются учащимся.

ПДО: Итак, **обсуждение вопроса ЧГК** - это коллективная попытка найти в течение минуты ответ на этот самый вопрос. Иными словами, это взаимодействие Игроков внутри Команды. Поскольку минута, как мы убедились, - довольно малый промежуток времени, то требуется изыскивать возможности для повышения эффективности обсуждения.

Для этого существует разделение Игроков по игровым специализациям. О распределении ролей в команде мы обязательно будем говорить на следующих занятиях.

ЭТАП III

Игровая практика

Решение вопросов с анализом (комментариями педагога – если ни одна команда не дала правильного ответа, если одна из команд ответила, педагог просит озвучить логику рассуждений учащихся).

Учащиеся получают (приготовлены на столе) ответные карточки, черновики, ручки. На экране демонстрируется номер вопроса, а также иллюстрации к ответам (**15 минут**).

ЦДО: На игровых столах есть черновики, ручки и ответные карточки. Ответ команда запишет на лицевой стороне, где указаны номер команды и вопроса. Фиксировать время поможет ТАЙМЕР со звуковыми сигналами «начала минуты», «осталось 10 секунд», «время истекло». Я продублирую сигналы словами. Готовы? Тогда ...

Некоторые вопросы сопровождаются изображениями на экране.

Вопрос 1: На самом деле, эту фразу, впервые произнес архиепископ кентерберийский, на торжественной мессе в Лондоне в 1908 году. Догадавшись по случаю какого события была отслужена эта месса назовите того, кому традиционно приписывают авторство этой фразы?

Ответ: Пьер де Кубертен.

Комментарий педагога: Год 1908 – что за события этого года могут быть вам известны? Да ещё фраза использована в речи священника, значит, должна вдохновлять. Несложно выйти на Олимпийские игры современности. А тут уже вспоминаем, что «Главное – не победа, а участие»! Надеюсь, что вы желаете победить, но хотите и поиграть.

Вопрос 2: Всего лишь за один день одному из НИХ принесли 1706 пакетиков арахиса, 198 сэндвичей, 902 куска хлеба с маслом, 811 кусков пирога, 2 порции мороженого, 189 апельсинов, 17 яблок и много чего еще, включая ветку с листьями, перчатку и пояс. Забавно, что в списке подарков нет и следа того продукта, который другой из НИХ якобы заказывал по телефону. Что же это за продукт?

Ответ: Шоколад.

Комментарий педагога: Слова: «якобы», «по некоторым сведениям» и т.д. должны сразу выводить на литературное произведение. Итак, кто заказывал по телефону продукты? Слон. А что он заказывал? Шоколад. Крокодил отсеивается, так галоши - всё же не продукт, хотя... кому как ☺.

Комментарий к вопросу: Критерий зачета: только точный ответ. Это всё кидали слону в амстердамском зоопарке. А слон у Чуковского заказывал шоколад для сына своего. Источник:

1. Эрудит: весь мир в кармане / Сост. В.К. Ильинов. - Калининград: 2000, с. 542.
2. Чуковский К. Телефон, любое издание.

Вопрос 3. Перед вами фрагмент карикатуры художника Андрея Рыжова. Назовите профессию человека, который на карикатуре изучает изображение.

Ответ: Дирижёр.

Комментарий педагога: Визуальная информация так же, как и текстовая, содержит метки. В нашем изображении отсутствует большая часть, но подсказка сохраняется. Мы видим картинку, расположенную на наклонной опоре. Кроме того, сама картинка – последовательность жестов. Причём схематично нарисованный человечек явно держит в руке палку. И это рассматривает загаданный в вопросе профессионал, значит, это его работа... Источник: Журнал «MINI», 2002, № 10.рос 3.

Вопрос 4: В качестве одного из примеров сложности русского языка для иностранцев порой приводят следующие три слова: "дом", "ком" и "лом". Не правда ли, эти слова очень похожи?

Попытайтесь как можно точнее сформулировать, какую именно сложность они иллюстрируют?

Ответ: Образование МНОЖЕСТВЕННОГО ЧИСЛА.

Комментарий педагога: Итак, фактов в вопросе почти нет, но можно заметить, что автор обратил наше внимание на то, что слова очень похожи и сказал, что они иллюстрируют сложность русского языка, значит, какие-то **формы** этих слов разительно отличаются друг от друга. Тут наступает важный момент, ещё раз обращаю на него ваше внимание: перебор на заданном поле - это один из ключевых моментов раскрутки любого вопроса, надо хорошо знать, чего ищешь и не останавливаться после первых вариантов, какими бы правильными они не казались. Если перебор удался, в сухом остатке будут: дома, комья и ломы весьма разные слова, правда. Теперь нужно только правильно написать ответ. Считаю, что ответ всегда должен быть максимально кратким, но при этом содержать ключевые моменты.

Вопрос 5: Ее "дом" находится на Виа Капелло, а его "дом" - на Виа Арке Скалиджере. Вряд ли вам знакомы названия этих улиц, и все же: назовите город, в котором они находятся.

Комментарий педагога: Достаётся своя доля вопросов и признанным классикам. Итак, Италия (по названиям улиц можно догадаться), он, она. Живут не вместе, и мы про них наверняка знаем, в каком городе они жили. Здравствуйте, Вильям наш Шекспир. В таком объёме его должен узнавать каждый уважающий себя человек.

Ответ: Верона.

Комментарий: Критерий зачета: только точный ответ.

Источник: "Знаете ли вы... ". 2000. 11 августа.

Вопрос 6: Найдя рифму к слову "медовый", ответьте, какой месяц, по мнению юмориста Олега Янчука, начинается у чукчей после свадьбы.

Ответ: Ледовый.

Комментарий педагога: Чувство юмора - одно из важных составляющих интеллекта. Юмор надо искать, тем более, если есть указания на это, когда вопрос по материалам «Красной Бурды» серьёзный ответ искать даже как-то смешно.

Вопрос 7 (запас). Посмотрите на экран. И продолжите стихотворение тремя словами.

Ответ: для проверки зрения.

Комментарий: Критерий зачета: только точный ответ. Стихотворение? Значит, есть рифма. Ну и размер букв подскажет.

ЭТАП IV

Итоги игры

По ходу решения вопросов осуществляется контроль деятельности: педагог даёт комментарии, указывает на удачные моменты обсуждения, ошибки, сверяет действия команд с предложенным алгоритмом работы.

В конце следует оглашение итогового счёта игры, определение сильных сторон команд, выделение ключевых игроков, повлиявших на выбор или нахождение ответа. Анализ поведения игроков, активности и гибкости при принятии решений.

Подведение итогов занятия (до 5 минут)

ПДО: Внимание, команды, итоги игры!

Счёт сегодняшней игры (объявляется счёт, например, 4:5).

Команда-победительница, игравшая за (например) синим столом, получает право первой высказаться.

ИТОГОВЫЙ БЛОК

Диагностическое упражнение «Закончи предложение».

Вам предлагается шесть глаголов – по числу игроков в команде. Команда может обсудить выступление, может доверить одному спикеру или разобрать по одной реплике каждому. Условие только одно – это высказывание реалистичное, честное.

Подведение итогов занятия

ПДО: На мой взгляд, сегодня произошло важное событие. Вам удалось не только успешно сыграть в ЧГК, но и создать настоящие команды, со своим микроклиматом и способностями. Хотя порой было сложно, каждый внёс лепту в успех. Хочу отметить (перечислить конкретно, поимённо - кого и за что, выразить уверенность на будущие достижения тех учащихся, у кого в этот раз получилось не так хорошо). И для меня важно поблагодарить вас за совместную работу. Когда-нибудь и вы тоже скажете: «Что наша жизнь? Игра!» и это будет игра «Что? Где? Когда?».

Каждый учащийся получает сувенир (календарик ИКС-клуба с выделенными датами игр в текущем сезоне, расписание занятий, памятку с занятиями).