

Правительство Санкт–Петербурга
Комитет по образованию
Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Красногвардейского района Санкт – Петербурга
«Детско-юношеский центр «Красногвардеец»

195027 Санкт - Петербург, пр. Большеохтинский д. 11 корп. 2, тел./факс (812) 224-36-01
ИНН 7806425788, КПП 780601001, ОГРН 1107847025340

Инновационный продукт
на тему: «Интеллектуальная интерактивная игра
как форма предъявления образовательного результата»

Авторы:
Кошаровская Евгения Ивановна, педагог-организатор
ГБУ ДО «ДЮЦ «Красногвардеец»
Храпов Аркадий Викторович, педагог-организатор
ГБУ ДО «ДЮЦ «Красногвардеец»

Санкт-Петербург
2016 год

Пояснительная записка

Интеллектуально-познавательные игры (известные также как эрудиционы, викторины) - на сегодняшний день одна из самых популярных форм работы с детьми. Во все времена люди любили интеллектуальные игры, которые позволяли не только достаточно быстро провести контроль имеющихся знаний у игроков, но и являлись прекрасным обучающим инструментом, благодаря которому расширялся кругозор и багаж знаний играющих.

С точки зрения педагогики интеллектуально-познавательные игры обладают огромным воспитательным потенциалом. Конечно, потенциал одной отдельно взятой интеллектуальной игры незначителен, одна игра не позволяет решить какие-либо воспитательные задачи (за исключением одной — обеспечить занятость ребенка на время игры). Но когда интеллектуально-познавательные игры организуются как система, когда в классах возникают долговременные команды и клубы знатоков, тогда эти игры могут дать детям очень многое. Интеллектуальные игры могут быть представлены такими известными играми, как «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра», интеллектуальные викторины, олимпиады, интернет-конкурсы, и др.

Сама система игры брейн-ринг достаточно интересна: своей гибкостью и вариативностью при выборе тем и формулировки базы вопросов для играющих, наличием наглядности всего процесса игры, что обеспечивало контролирование игрового процесса всеми его участниками.

Данная форма проведения игры «Брейн-ринг» была разработана в рамках проверки теоретических знаний обучающихся-спортсменов по программе «Юные инструктора по туризму» по темам «Обзор туристских возможностей Санкт-Петербурга и Ленинградской области», «Организация спортивно-туристского похода», «Топография и ориентирование», «Гигиена и первая помощь». Следует отметить, что данная форма не только вызвала живой интерес у юных спортсменов, но и явилась мотивирующим фактором к самостоятельному поиску информации в процессе подготовки к игре.

После апробации данной модели на юных спортсменах, обучающихся по программе «Юные инструктора по туризму» было принято решение попробовать данную игру в массовых мероприятиях, организуемых для школьников Красногвардейского района. В 2015 и 2016 годах была проведена серия брейн-рингов «Во славу Отечества», посвященных 70-летию со Дня Великой Победы, а также брейн-ринг «Я знаю свои права» в рамках I и II районного Молодежного интерактивного квеста Красногвардейского района «Я – избиратель».

Руководствуясь правилами организации и проведения игры «Брейн-ринг», мы решили создать вариант данной игры с учетом специфики работы системы дополнительного образования при организации и проведении досуговых массовых мероприятий. Основным показателем для организации подобного мероприятия в данной системе является массовость, т.е. возможность проведения одновременной игры для большого количества команд-участниц брейн-ринга (в нашем варианте до 10 команд одновременно). Вполне логично, что при таком большом количестве участников достаточно сложно однозначно определять как готовность участников к ответу на вопросы, так и отслеживать такие действия, как «фальстарт», истечение времени на ответ и т.д.

Представляемая методическая разработка «Интеллектуальная интерактивная игра как форма предъявления образовательного результата» способна оказать методическую помощь педагогам, педагогам-организаторам и иным специалистам при организации процесса проверки знаний обучающихся, а также в ходе организации интеллектуального массового мероприятия с ними. Разработка содержит рекомендации по поиску необходимой тематической информации и преобразованию ее для использования в интеллектуальной игре «Брейн-ринг», а также описание технической составляющей игры. В приложении приводятся отчеты об уже неоднократном апробировании данной формы проведения брейн-ринга в нашем учреждении дополнительного образования детей, ее результативность и востребованность участниками.

1. Основные параметры подготовки и проведения интеллектуальной игры брейн-ринг

Проведение районной массовой игры Брейн-ринг – достаточно трудоемкая работа, требующая от ее организаторов предельной внимательности и трудолюбия. Перед тем, как ее начать, следует ответить на массу вопросов.

Прежде всего – это выбор темы для проведения игры Брейн-ринг. Данная игра универсальна тем, что способна охватить самый широкий тематический спектр, а также ее можно проводить для практически всех возрастных категорий участников. Опора на возрастные особенности играющих – важная составляющая подготовки и проведения игры. Организация и проведение игры Брейн-ринг может являться одной из форм решения вопросов воспитательной работы образовательной организации, таких как, например, воспитание толерантности, краеведение, патриотическое воспитание и т.д. В зависимости от направления работы выбирается тема проведения игры. Выбор темы игры – совокупность тех вопросов, ответы на которые будут обозначены в брейн-ринге. Например, направление брейн-ринга – патриотическое воспитание – тема – «70-летие со дня Победы в Великой Отечественной войне».

Следует пояснить, что сама тема брейн-ринга должна быть «вкусной» – емко и красочно выражать идею игры, способной быть воспринятой участниками, а также вызвать их интерес к данному мероприятию и желание узнать о нем больше. Для этих целей можно использовать существующие крылатые выражения, строчки из знаменитых песен, стихов, иных произведений творчества.

Выбрав тему проведения игры, мы выбираем категории тех вопросов, которые будут освещаться в процессе игры. Это могут быть основные события, цифры, факты, существующие названия, объекты и многое-многое другое. Не стоит выбирать слишком узкие вопросы, при освещении которых можно назвать минимальное количество фактов. Категории вопросов должны содержать широкий спектр информации, которую можно оформить в виде вопросов и задать играющим.

Далее мы приступаем к поиску необходимой информации для формирования базы вопросов. Анализируются значимые события, факты, особенности освещаемого вопроса, делается выборка наиболее интересных из них. Вопросов не должно быть слишком много, составляя брейн-ринг мы, прежде всего, должны опираться на возрастные особенности участников, такие как усидчивость, способность удерживать внимание, тип ведущей деятельности и т.д. «Передержать игру» – это потерять внимание и управление залом в момент ее проведения, когда игра становится скучной, а поступающая информация как бы «переливается через край», не усваивается участниками.

Набрав таким образом, массу интересующей информации, уже разделенной на тематические блоки, мы приступаем к этапу формулировки самих вопросов игры. Для этого мы должны учитывать следующие моменты: вопрос должен быть краток и понятен для участников мероприятия. Предмет вопроса не должен вызывать дополнительных вопросов у отвечающих, он должен трактоваться только однозначно. При возникших затруднениях на стадии формулирования вопроса можно прибегнуть к помощи известных и авторитетных лиц, методистов и научных руководителей. Корректность задаваемого вопроса – один из показателей качества проводимого мероприятия, а также его востребованности в дальнейшем. Еще одним критерием, влияющим на качество задаваемых вопросов является их зрелищность и яркость: наличие фотографий, рисунков, гиперссылок на фото-, видео- и звуковые файлы. «Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать» – говорится в известной пословице. Поэтому смело применяем изобретательность и творческие способности при оформлении вопроса.

Итак, возрастная категория и тематика брейн-ринга выбраны, тема известна, тематические блоки выявлены и содержат необходимое количество ярких и интересных вопросов – пора делать следующий шаг – оформление всей имеющейся информации для наглядного показа и озвучивания участникам игры. Представленные в Приложении к данной методической разработке фотографии ранее проведенных брейн-рингов наглядно показывают материалы и технические средства, используемые для игры: столы и стулья для участников, проектор и экран для выведения

электронной версии игры для восприятия участниками и гостями, центральный пульт управления и электронные кнопки для индикации ответов, установленные на столах играющих.

Тематические брейн-ринги, организованные в нашем учреждении, проводились в основном в актовом зале, способном вместить до 10 команд играющих численностью до 10 человек в каждой, а также зрителей и организаторов. При проведении брейн-ринга использовались мощный проектор и широкий экран, способные воспроизвести читаемый текст для зрителей, находящихся в самом конце зала. Электронная игра была создана в программе Microsoft PowerPoint, дизайн презентации на выбор организаторов брейн-ринга. Индикационные кнопки были установлены на каждый стол по численности участвовавших команд и имели проводное соединение с пультом управления. Для исключения возможного травмирования участников вследствие зацепления за многочисленные провода, а также возможного вырывания проводов из кнопок, зафиксированных на столах, все коммуникационные провода фиксируются к полу и выводятся на общую магистральную линию, проложенную в центре зала.

Проведение игры брейн-ринг включает набор необходимых звуковых и аудиовизуальных сигналов, сопряженных с правилами ее проведения. Таким образом, все звуки и сигналы, возникающие в процессе игры, должны дублироваться на экране информационной строкой. Например, при сигнале, обозначающем начало времени на обдумывание вопроса, на экран выводится круг, в котором появляются цветные сегменты, обозначающие количество прошедших секунд с момента отсчета времени. Вариацией данного обозначения могут быть электронные часы с обратным отсчетом времени, песочные часы и др. варианты, в зависимости от фантазии организаторов. Нажатие на кнопку какой либо из команд обозначается звуковым сигналом с выведением номера стола или номера кнопки команды, ее нажавшей в соответствующее информационное окно на экране. Если кнопку одновременно нажимает несколько команд, данная система позволяет выделить и наглядно продемонстрировать номер кнопки или команды, первой ее нажавшей.

Для устранения возможных противоречий и сомнений участников команд и руководителей в исправности их индикационной кнопки, перед началом мероприятия необходимо провести акт испытания кнопки: руководители или представители команд-участниц по очереди нажимают на кнопку и удостоверяются что звуковой сигнал и соответствующая информация с номером кнопки выводятся в зал и на экран. Данный акт подписывается всеми участниками игры и заверяется подписью организатора и специалиста по техническому обеспечению мероприятия.

Правильные ответы на вопросы приносят команде определенное количество баллов. Возможен вариант усложнения вопросов, в таком случае «стоимость правильного ответа» на вопросы одной и той же категории может быть разной. Данный параметр необходимо учитывать при составлении турнирной таблицы вопросов, усложненные вопросы можно либо расположить последними в строчке с номерами вопросов с обозначением их уровня, либо вывести их в отдельную категорию вопросов. Результаты участия команды в брейн-ринге определяются количеством баллов, заработанных ею в процессе игры. При этом возможно как добавление баллов, так и их вычитание в качестве штрафной меры при ситуации фальстарта или неправильного ответа команды – все это на усмотрение организаторов. Единственное правило – обязательно озвучить все возможные ситуации при пояснении правил игры участникам перед началом мероприятия. Подсчет баллов может вести отдельный специалист на заранее подготовленных бланках учета результатов работы команд, или же в электронной программе, например Excel – с заранее занесенными туда данными и формулами, упрощающими подсчет результатов.

Данную систему организации и проведения игры брейн-ринг возможно интерпретировать при работе с интерактивной доской, в таком случае управление игрой может проводиться меньшим числом организаторов, и, соответственно, в более маленьком помещении и с меньшим числом участников. Электронный вариант такой игры представлен в приложении к данной разработке.

Данная форма проведения игры «Брейн-ринг» была реализована в районной массовой работе, организованной Детско-юношеским центром «Красногвардеец» в 2015 и 2016 учебном

году: проведена серия брейн-рингов «Как это было...» к 70 годовщине со дня снятия Блокады Ленинграда, брейн-ринг «Во славу Отечества», посвященный 70-летию со Дня Великой Победы, а также брейн-ринг «Я знаю свои права» в рамках районного Молодежного интерактивного квеста Красногвардейского района «Я – избиратель».

В заключении можно выделить следующие рекомендации организаторам игры брейн-ринг:

1. На стадии планирования брейн-ринга необходимо учесть следующие показатели:
 - особенности возрастной категории участников;
 - выбор актуальной темы проведения игры с учетом направления воспитательной или иной работы;
2. На стадии подготовки брейн-ринга необходимо обратить внимание на следующие показатели:
 - обозначение категорий вопросов, затрагивающих интересные и известные события и факты;
 - тщательный поиск и формулирование вопросов, опора на значимые источники или привлечение помощи научных специалистов;
 - применение разнообразных средств при задавании вопросов: аудио-фото- и видеофайлов;
 - яркое и оригинальное оформление электронной версии презентации игры, единый стиль слайдов, читаемый шрифт и т.д.;
 - обязательная проверка и проведение стартового запуска игры перед началом мероприятия для устранения возможных ошибок и технических трудностей;
 - при организации приглашения к участию в брейн-ринге команд от других образовательных организаций и иных учреждений, рекомендуется грамотно прописывать Положение о мероприятии (см. Приложение № 1), а также обозначать список тем, ссылок на информационные источники для изучения участниками в ходе подготовки к брейн-рингу.
3. На стадии проведения брейн-ринга обратите внимание на следующие моменты:
 - тщательное составление сценария проведения игры, с обязательным подробным объяснением правил и фиксацией акта испытания индикационной кнопки;
 - четкая фиксация результатов работы команд, представителям счетной комиссии нельзя отвлекаться в процессе подсчета баллов;
 - внимательность, улыбка и дружелюбие ко всем участникам мероприятия, ведь они – залог комфортного и спокойного проведения брейн-ринга.
4. На стадии завершения игры брейн-ринг необходимо обратить внимание на следующие параметры:
 - проводить подсчет результатов оперативно, в конце мероприятия обязательна церемония вручения сертификатов участникам, а также церемония награждения победителей и призеров по итогам игры;
 - обязательное проведение рефлексии с участниками, получение от них отзывов, предложений и пожеланий для проведения последующих игр – в таком случае у вас в руках будет современный инструментарий для совершенствования процесса игры, а также это закрепит процесс эффективного взаимодействия организаторов мероприятия и участников, сделает его более приятным и взаимовыгодным.

2. Техническое описание аппаратного обеспечения игры брейн-ринг

Для проведения интеллектуальной игры (бен ринг или аналогичных игр) с помощью программы "Брыс-сь", потребуется:

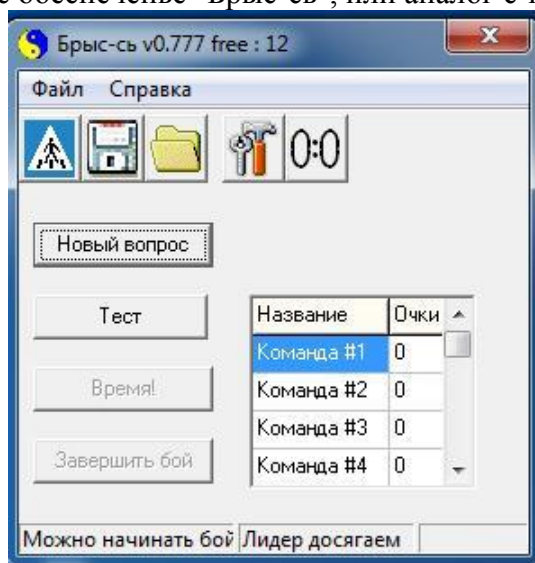
1. Презентация Microsoft Office PowerPoint (или из аналогичного редактора) где прописаны вопросы и ответы, согласно условиям игры.
2. Один или два мультимедиа проектора либо других экранов с видимой крупной картинкой.
3. Один или два компьютера с ОС Windows XP, или выше, способных работать с Microsoft Office PowerPoint.
4. USB контроллер для связи между кнопками на столах компьютером (точнее, с программой "Брыс-сь").



5. Контрольные кнопки количеством по возможностям USB контроллера.



6. Программное обеспечение "Брыс-сь", или аналог с тем же функционалом.



Один проектор и один компьютер работает чисто на проекцию слайда презентации. На второй паре работает визуализатор информации от программы "Брыс-сь". Изначально система собиралась под один проектор и компьютер и успешно работала первое время. Но после первых тестовых пусков оказалось, что разнесение работы на двух операторов заметно улучшило качество результата, и этот способ был принят как наиболее эффективный.

Рекомендации по работе с программой «Брыс-сь»:

1. При помощи программы "Брыс-сь" можно играть в "Брейн-ринг", а также "Свою игру", и некоторые другие игры, еще не имеющие названия.

Во что именно вы будете играть, определяется установленными правилами. Правила можно изменить, сохранить в файл и загрузить из файла. Правила, по умолчанию, сохраняются в двоичном файле с расширением *.rl, в папке "..\Правила". "..\" здесь - папка, в которой находится

программа.

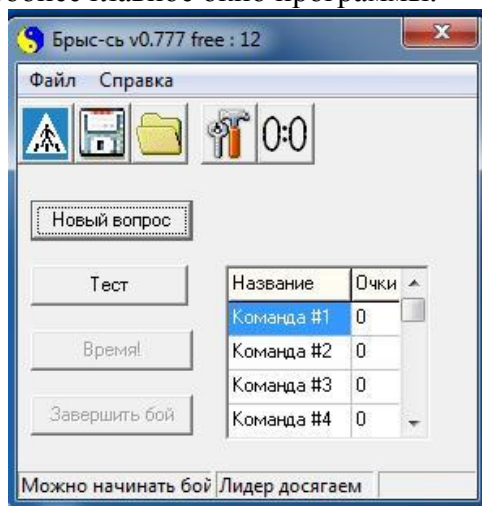
В правилах указывается:

- количество кнопок;
- временные интервалы (длительность раунда и т.д.);
- описание реакции программы на фальстарт;
- способ подсчета очков;
- критерии завершения боя.

Общим у всех игр, в которые можно играть с программой остается следующее:

- правила можно менять только между боями;
- бой состоит из нескольких раундов;
- в раунде читается только один вопрос;
- на вопрос не может быть дано более одного правильного ответа;
- время обсуждения ограничено;
- игра ведется на опережение - с фальстартом или без.

2. Рассмотрим подробнее главное окно программы.



Управление правилами производится с помощью трех кнопок расположенных в верхней части окна. С их помощью можно изменить правила, сохранить правила в файл, загрузить правила из файла. Функции кнопок продублированы соответствующими пунктами меню "Файл".

Четвертая кнопка позволяет изменить настройки программы - расцветку, звуки, вид таймера и т.д. Настройки и правила, хотя они и настраиваются в одном окне, являются разными вещами. Настройки программы всегда хранятся в файле "brain.ini", в более-менее текстовом виде.

Пятая кнопка сбрасывает счет.

В левой части окна находятся четыре кнопки, которые управляют игрой.

Кнопку "Новый вопрос" нужно нажимать в тот момент, когда ведущий начинает читать новый вопрос. При этом программа переходит в состояние "читается вопрос". В этом случае сигнальное окно программы меняет цвет (по умолчанию - становится желтым). В этом состоянии нажатие кнопки считается фальстартом (если фальстарт разрешен правилами). Также в этом состоянии разблокируются кнопка "Время!"

Нажатие кнопки "Время!" запускает таймер, и переводит программу в состояние "идет время". При этом сигнальное окно меняет цвет (по умолчанию на ярко-зеленый).

Если в это время какая-то из команд нажимает кнопку, программа переходит в состояние "дается ответ". При этом появляется модальное ("назойливое") окно, в котором нужно указать - верный ответ дала команда или нет. Если ответ верный - раунд завершается, разблокируется кнопка "Новый вопрос", если неверный - оставшимся командам дается дополнительное время на обсуждение вопроса. Если не отвечавших команд не осталось - раунд также завершается.

Кнопкой "Завершить бой" можно в любой момент завершить бой.

Кнопка "Тест" позволяет протестировать кнопочную систему.

Таким образом кнопка "Тест" начинает новый, короткий раунд, который никак не влияет на счет боя.

В правой части окна расположена таблица, в которой можно указывать названия команд, и счет текущего боя.

3. Тонкости поведения программы имеет смысл описывать вместе с правилами, которые их определяют. Рассмотрим окно настройки правил.

В окне находится несколько страниц, из них видна только одна.

Список всех страниц приводится в левой части окна. Для того, чтобы переключиться на нужную страницу достаточно щелкнуть на ее название в списке. Список разбит на две группы - правила и настройки. В первую группу входят страницы "Правила", "Фальстарт", "Счет"; во вторую - "Настройки", "Сигналка", "Таймер" и "Звук". Рассмотрим каждую страницу подробно.

- "Правила"

Здесь указывается количество используемых в игре кнопок, длительность раунда, а также время, получаемое неотвечавшими командами после неверного ответа.

- "Фальстарт"

В программе предусмотрено три типа реакции на фальстарт - отсутствие, неверный ответ, блокировка. Отсутствие фальстарта означает что игра идет с прерыванием, то есть нажатие кнопки во время чтения вопроса дает команде право на него ответить. Обычный брейновский фальстарт - нажатие кнопки во время чтения, приравнивается к неверному ответу.

Возможен также вариант, принятый в "Своей игре", когда нажатие кнопок, до команды "Время!" заблокировано.

Если выбран фальстарт = неверный ответ, то можно также включить игнорирование кнопки "Время!" в течении нескольких секунд после фальстарта. Эта опция нужна по двум причинам:

А) Для того чтобы можно было определять, на сколько именно микросекунд был фальстарт.

Б) Чтобы секундомер не был запущен на середине чтения вопроса. Для первого варианта требуется не блокировать кнопку "Время!", для второго - наоборот заблокировать. Эта опция - разумный компромисс. Если она отключена - фальстарт не блокирует кнопку "Время!".

- "Счет"

Три варианта ведения счета - программа не ведет счет боя; ведет, но стоимость вопроса указывается вручную; стоимость вопроса вычисляется автоматически. Если выбран второй вариант - в главном окне программы появляется поле ввода, в котором необходимо указывать стоимость каждого вопроса. Также можно включить штрафование неверных ответов, как в "Своей игре".

При автоматическом ведении счета можно выбрать, как именно будет определяться стоимость текущего вопроса. Стоимость может быть фиксированной - всегда одно очко, может накапливаться, как в телебрейне, может меняться по лесенке 10-20-30-40-50-10-20... - как в "Своей игре". В последнем варианте можно включить умножение на коэффициент, это позволяет провести "Синий" и "Красный" раунды "Своей игры", с корректным ведением счета.

Также можно выбрать критерий завершения боя - не завершать бой автоматически, вести бой до какого-то количества очков, вести бой на каком-то количестве вопросов. В последнем случае можно указать завершать бой, в случае если лидер стал недотягивать.

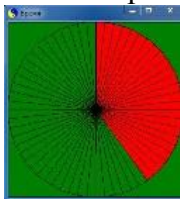
В нижней части окна находятся кнопки "Сохранить" и "Загрузить". Они дублируют аналогичные кнопки главного окна и соответствующие пункты меню. Эти кнопки блокируются, если открыты страницы группы "Настройки".

- "Настройки"

В таблице "Переназначение кнопок" необходимо для каждой кнопки указать какой команде она принадлежит.

Здесь выбирается поведение программы, в случае если 2 или более кнопок были нажаты одновременно.

- "Таймер"



Тут указывается вид таймера - цифровой, циферблатный, или полоскообразный. Также можно включить обратный отсчет и поменять расцветку таймера.

- "Сигналка"



Здесь настраивается расцветка сигнального окна программы. Кроме того, можно указать, показывать ли стоимость вопроса в сигнальном окне. Также можно указать, показывать ли точные значения времени нажатия кнопок, и указать ограничения на это время. Это может быть интересно, чтобы видеть - насколько именно миллисекунд поторопилась команда, давшая фальстарт, или на сколько миллисекунд одна команда опередила другую.

- "Звук"

На этой страничке можно выбрать звуковые файлы, которые будут проигрываться программой при смене состояний или наступлении игровых событий.

Заключение

Проведение массовых интеллектуальных мероприятий, игр и конкурсов широко используется в системе дополнительного образования детей. С их помощью решается ряд вопросов: организация досуговой и культурно-массовой деятельности с школьниками района, организация воспитательной деятельности любой направленности (патриотическое воспитание, воспитание толерантности, краеведческая направленность и многое другое). Фактически играть можно в любой области знаний, в которой организаторы смогут задать вопросы с учетом возраста и кругозора игроков.

Следует отметить, что не стоит слишком увлекаться при применении данной формы организации интеллектуальных игр, поскольку слишком частые проверки знаний обучающихся не ведут к их глобальному увеличению, а также уровень интереса и желания участвовать в подобном мероприятии может снизиться, т.к. пропадет новизна и необычность такой формы организации.

Интеллектуальные игры с вопросами и ответами - важная и наглядная часть проверки полученных знаний. Сделать «умную» игру зрелищной - вот основная задача организаторов досуговой массовой деятельности. Посмотреть на других, показать себя. Помериться знаниями, скоростью принятия решений. Научиться видеть, слышать, слушать товарищей – все это является элементами, оказывающими влияние на формирование интеллектуального и культурного уровня играющих участников, их социализацию и развитие лидерских качеств, необходимых в современном мире.

Список вопросов для проверки знаний обучающихся по программе
«Юные инструктора по туризму»
Тема: «Спортивные соревнования по туризму»

1. Спортивная дисциплина это:

- А) часть вида спорта, имеющая отличительные признаки и включающая в себя один или несколько видов, программ спортивных соревнований;
- Б) часть спорта, направленная на достижение спортсменами высоких спортивных результатов на официальных всероссийских спортивных соревнованиях и официальных международных спортивных соревнованиях;
- В) спортивное соревнование по определенному виду спорта или одной из его дисциплин, в результате которого осуществляется распределение мест и (или) медалей среди участников спортивного соревнования;
- Г) состязание среди спортсменов или команд спортсменов по различным видам спорта (спортивным дисциплинам) в целях выявления лучшего участника состязания, проводимое по утвержденному его организатором положению (регламенту).

2. Изменением Заявки считается:

- А) перевод участника, заявленного в одну из команд в состав другой;
- Б) перевод запасного участника соревнований в основной состав команды;
- В) включение в число участников спортсмена, ранее не заявленного на данный вид программы, но включенного в Заявку;
- Г) назначение нового капитана команды из числа участников, включённых в Заявку.

3. В состав Комиссии по допуску участников должны входить:

- А) Главный судья, Главный секретарь, врач соревнований;
- Б) Старший судья-инспектор, Заместитель главного секретаря, Заместитель главного судьи;
- В) Заместитель главного судьи, врач соревнований, судья-инспектор;
- Г) Председатель комиссии, Главный секретарь и врач соревнований.

4. На каких соревнованиях допускается использование компьютерной жеребьёвки (методом генерации случайных чисел)?

- А) на всероссийских соревнованиях;
- Б) на любых соревнованиях;
- В) на соревнованиях, где используется электронная отметка;
- Г) на всех соревнованиях ниже всероссийского уровня.

5. Допуск участников к соревнованиям осуществляет:

- А) Комиссия по допуску участников совместно с главным судьёй соревнований;
- Б) Комиссия по допуску участников совместно с врачом и главным секретарём соревнований;
- В) Комиссия по допуску участников совместно с заместителем главного судьи по безопасности;
- Г) ГСК.

6. В случае если спортсмены показали одинаковый результат:

- А) они делят соседние места в итоговом протоколе;
- Б) им присуждается одинаковое место;
- В) им присуждается одинаковое место, если иное не оговорено в Положении;
- Г) более высокое место занимает спортсмен, стартовавший ранее.

7. Инспектор соревнований имеет полномочия отменить решение ГСК:

- А) в связи с утверждением протокола результатов с арифметической ошибкой;

- Б) противоречащее Правилам и Регламенту;
- В) представляющее угрозу для жизни и здоровья участников и судей соревнований;
- Г) А, Б и В.

8. Возраст участника определяется:

- А) датой и годом рождения;
- Б) годом рождения (для дистанций 5-6 класса датой и годом рождения);
- В) годом рождения;
- Г) датой и годом рождения только в соревнованиях, проводимых по возрастным группам.

9. Состав связок (экипажей) может быть:

- А) либо мужским и женским, либо мужским и смешанным;
- Б) либо мужским и женским, либо мужским и смешанным, либо женским и смешанным (в зависимости от вида туризма);
- В) либо мужским и женским, либо мужским и смешанным В одной дисциплине допускается проводить соревнования не более чем в двух видах программы;
- Г) либо мужским и женским, либо мужским и смешанным, либо женским и смешанным (в зависимости от вида туризма). В одной дисциплине допускается проводить соревнования не более чем в двух видах программы.

10. Заявления и протесты подаются:

- А) представителями команд;
- Б) представителем или тренером команды;
- В) представителем или капитаном команды;
- Г) любым участником, включённым в заявку, по согласованию с тренером или представителем команды.

11. Протест пишется:

- А) на имя Председателя оргкомитета и подаётся Главному судье;
- Б) на имя Главного судьи и подаётся Заместителю главного секретаря;
- В) на имя Главного секретаря и подаётся Заместителю главного секретаря;
- Г) на имя Главного судьи и подается Главному секретарю.

12. Контрольное время назначается Главным судьей и сообщается участникам:

- А) не позднее, чем за час до старта;
- Б) не позднее, чем за 2 часа до старта;
- В) не позднее, чем за 12 часов до старта;
- Г) в зависимости от статуса соревнований.

13. Протест должен быть рассмотрен:

- А) Главной судейской коллегией до утверждения технических результатов соревнований, но не позднее, чем через 24 часа с момента его подачи. Окончательное решение по заявлениям и протестам принимает Главный судья соревнований.
- Б) Главным судьёй соревнований совместно со Старшим судьёй-инспектором до утверждения технических результатов соревнований, но не позднее, чем через 24 часа с момента его подачи. Окончательное решение по заявлениям и протестам принимает Главный судья соревнований.
- В) Заместителем главного судьи по судейству или Главным секретарём (в зависимости от сути протеста) до утверждения технических результатов соревнований, но не позднее, чем через 24 часа с момента его подачи. Окончательное решение по заявлениям и протестам принимает Главный судья соревнований.

Г) Главным судьёй соревнований до утверждения технических результатов соревнований, но не позднее, чем через 24 часа с момента его подачи. Окончательное решение по заявлениям и протестам принимает Старший судья-инспектор соревнований.

14. Время прохождения дистанции (элементов дистанции) участниками определяется с точностью до:

- А) сотой доли секунды;
- Б) десятой доли секунды. При использовании на соревнованиях электронной системы отметки возможно определять время с точностью до сотой доли секунды;
- В) 1 секунды. При использовании на соревнованиях электронной системы отметки возможно определять время с точностью до десятой доли секунды;
- Г) 1 секунды.

15. Соревнования проводятся по спортивным дисциплинам, включенным:

- А) в Единую всероссийскую спортивную классификацию;
- Б) во Всероссийский реестр видов спорта;
- В) в Перечень видов спорта, развиваемых на общероссийском уровне;
- Г) в Положение о проведении соревнований.

16. В какой момент представителям команд должны быть сообщены требования по охране природы, памятников истории и культуры (пожарная безопасность, предотвращение замусоривания местности, порчи посадок и т.п...)?

- А) При подтверждении участия в соревнованиях;
- Б) В информационном бюллетене;
- В) В период регистрации или прохождения Комиссии по допуску участников;
- Г) На заседании ГСК с представителями команд.

17. Кто осуществляет непосредственную оценку действий спортсменов на дистанции?

- А) ГСК;
- Б) Заместитель главного судьи по судейству;
- В) представители команд;
- Г) Судьи (бригады судей) на дистанции.

18. Норматив первого спортивного разряда может быть выполнен:

- А) на дистанции 1 класса;
- Б) на дистанции 2 класса;
- В) на дистанции 3 класса;
- Г) на дистанции 4 класса.

19. В случае, если квалификационный ранг дистанции ниже, чем минимальный для выполнения разрядной нормы на дистанции данного класса:

- А) понижается класс дистанции;
- Б) выполнение норм рассчитывается по минимальному квалификационному рангу, предусмотренному для дистанции данного класса;
- В) выполнение норм не рассчитывается;
- Г) выполнение норм рассчитывается в соответствии с получившимся квалификационным рангом дистанции.

20. В каких должностях могут работать судьи различной квалификации?

- А) СС2К – Главный судья чемпионата муниципального образования;
- Б) СС3К – судья этапа Первенства РФ;
- В) СС1К – Заместитель главного судьи по судейству всероссийских соревнований;

Г) ССВК – судья при участниках первенства федерального округа;

21. За ошибки в судействе, незначительно повлиявшие на результат соревнований судье выставляется оценка:

- А) Отлично
- Б) Хорошо
- В) Удовлетворительно
- Г) Неудовлетворительно

22. Аттестация спортивных судей первой и второй категории проводится:

- А) не реже, чем один раз в два года;
- Б) не реже, чем один раз в три года;
- В) не реже, чем один раз в четыре года.

23. К квалификационным категориям спортивных судей, установленных в РФ не относится:

- А) спортивный судья всероссийской категории;
- Б) спортивный судья первой категории;
- В) судья по спорту;
- Г) юный спортивный судья.

24. Квалификационные категории спортивным судьям присваиваются:

- А) последовательно;
- Б) последовательно, начиная с 1 категории;
- В) последовательно, начиная со 2 категории;
- Г) допускается не последовательно (в зависимости от выполнения квалификационных требований).

25. Спортивные разряды не могут быть присвоены, если в соревнованиях приняло участие менее 8 участников (связок, экипажей, групп) на:

- А) всероссийских соревнованиях;
- Б) региональных соревнованиях;
- В) муниципальных соревнованиях.

26. Спортивные разряды присваиваются спортсменам по месту жительства органами исполнительной власти субъектов Российской Федерации или уполномоченными ими органами (организациями) сроком на:

- А) 1 год;
- Б) 2 года;
- В) 3 года;
- Г) 2 года (4 года – для звания «Мастер спорта России»).

27. Обратное движение по дистанции:

- А) не разрешено;
- Б) разрешено только на участке между этапом, на котором группа (связка, участник) находится (в т.ч. финишем) и последним преодоленным этапом (стартом);
- В) разрешено только на участке между этапом, на котором группа (связка, участник) находится и последним преодоленным этапом, если участник (связка, группа) не начала работу на этапе;
- Г) разрешено только в пределах одного этапа (блока этапов).

28. Самостоятельный выход представителей на смотровую площадку:

- А) разрешён;
- Б) запрещён;

В) в зависимости от решения ГСК.

29. Решение о снятии с дистанции может быть принято:

- А) главным судьёй;
- Б) заместителем главного судьи по судейству;
- В) начальником дистанции;
- Г) заместителем главного судьи по безопасности.

30. Ширина нитки этапа на всей её протяжении должна быть:

- А) не менее 1 м;
- Б) не менее 1,5 м;
- Г) не менее 1 м для участника (личные соревнования) и не менее 1,5 м для связки (группы);
- Д) не менее 1 м для участника (связки) и не менее 1,5 м для группы.

31. Обратное движение по этапу:

- А) Разрешено только по КОД. При этом движение с ИС на ЦС этапа должно осуществляться согласно условиям прохождения этапа.
- Б) Разрешено только по ПОД. При этом движение с ИС на ЦС этапа должно осуществляться согласно условиям прохождения этапа.
- В) Разрешено только по КОД или ПОД. При этом движение с ИС на ЦС этапа должно осуществляться согласно условиям прохождения этапа.
- Г) Запрещено.

32. Этап считается пройденным, если до истечения КВ:

- А) группа (связка, участник) и всё её снаряжение находятся в БЗ ЦС этапа, при условии отметки ЧИПом в станции электронной отметки на ЦС этапа;
- Б) группа (связка, участник) и всё её снаряжение находятся в БЗ ЦС этапа, при условии отметки ЧИПом в станции электронной отметки на ИС и ЦС этапа;
- В) группа (связка, участник) и всё её снаряжение находятся в БЗ ЦС этапа, при условии освобождения судейского оборудования и РЗ этапа;
- Г) группа (связка, участник) и всё её снаряжение находятся в БЗ ЦС этапа, при условии освобождения судейского оборудования.

33. КВ этапа засекается:

- А) по началу работы участников в ОЗ или по задействованию оборудования этапа.
- Б) по входу участников в РЗ (при её наличии) или по задействованию оборудования этапа.
- В) по входу участников в РЗ (при её наличии) или по началу работы участников в ОЗ.
- Г) по задействованию оборудования этапа или по касанию участников судейского оборудования.

34. Отсечка дается, если:

- А) вновь прибывшая на этап группа (связка, участник) не имеет возможности начать его прохождение по независящим от них причинам;
- Б) вновь прибывшая на этап группа (связка, участник) готова приступить к работе на этапе, но не имеет возможности начать его прохождение по независящим от них причинам;
- В) вновь прибывшая на этап группа (связка, участник) готова приступить к работе на этапе, но не имеет возможности начать его прохождение по независящим от них причинам по требованию участника (капитана связки или группы);
- Г) вновь прибывшая на этап группа (связка, участник) готова приступить к работе на этапе, но не имеет возможности начать его прохождение по независящим от них причинам по требованию участника (капитана связки или группы) при условии прибытия на этап всех участников связки (группы).

35. На дистанции, где согласно Условиям прохождения для начала работы на этапе сбор всех участников группы (связки) не обязателен:
- А) отсечка включается после прибытия всех участников группы (связки) в ЗО;
 - Б) отсечка включается каждому участнику группы (связки) индивидуально по входу в ЗО;
 - В) отсечка включается после прибытия достаточного количества участников для выполнения ТП, оговорённого условиями;
 - Г) отсечка включается только первому участнику связки (группы).
36. Потеря основного специального снаряжения на дистанции ведёт:
- А) к снятию группы (связки, участника) с этапа (блока этапов), на котором было оставлено основное специальное снаряжение;
 - Б) к снятию группы (связки, участника) с дистанции;
 - В) к снятию группы (связки, участника) с дистанции при использовании бесштрафовой системы оценки на рушениях, при штрафной системе – к штрафу 10 баллов;
 - Г) к перезабегу.
37. Участник НЕ обязан находиться в рукавицах или перчатках при выполнении следующих технических приемов:
- А) спуск по перилам;
 - Б) осуществление сопровождения;
 - В) выполнение страховки;
 - Г) движение вниз по навесной переправе, заявленной в условиях соревнований как наклонная переправа;
 - Д) работа с полиспастом;
 - Е) работа с веревкой при укладке бревна через преграду.
38. При постановке этапа «Навесная переправа с организацией перил участниками» в дисциплине «дистанция – пешеходная – связка» на дистанции 3 класса длиной 15 метров.
- А) при подсчёте класса этап не учитывается;
 - Б) этап учитывается, как 0,5 этапа;
 - В) этап учитывается, как 1 этап;
 - Г) этап учитывается, как 1,5 этапа.
39. При постановке этапа «Переправа по бревну по судейским перилам с обеспечением сопровождения» в дисциплине «дистанция – пешеходная – группа» на дистанции 2 класса длиной 6 метров.
- А) при подсчёте класса этап не учитывается;
 - Б) этап учитывается, как 0,5 этапа;
 - В) этап учитывается, как 1 этап;
 - Г) этап учитывается, как 1,5 этапа.
40. При прохождении этапа «Спуск по судейским перилам» у участника слетела перчатка (рукавица) за 1,5 метров КЛ ОЗ ЦС этапа. Судья успел сделать лишь одно предупреждение, и участник закончил прохождение этапа (пересёк КЛ ОЗ ЦС этапа). Участник должен:
- А) продолжать движение по дистанции, т.к. судья не успел сделать второе предупреждение;
 - Б) вернуться на ИС этапа и повторить прохождение этапа без нарушения;
 - В) вернуться по перилам этапа за перчаткой (рукавицей), надеть её и пересечь КЛ ОЗ ЦС этапа без нарушения;
 - Г) вернуться по КОД или ПОД за перчаткой (рукавицей), надеть её и пересечь КЛ ОЗ ЦС этапа без нарушения.

41. В случае пропуска КП этапа Ориентирование:

А) участник (связка, группа) снимается с этапа;

Б) участнику (связке, группе) назначается штраф 10 баллов;

В) если результат определяется суммированием результатов, показанных на этапах, при использовании бесштрафовой или комбинированной системы оценки нарушений участник (связка, группа) снимается с этапа, при штрафной – участнику (связке, группе) назначается штраф 10 баллов;

Г) если результат определяется суммированием результатов, показанных на этапах, при использовании бесштрафовой системы оценки нарушений участник (связка, группа) снимается с этапа, при штрафной или комбинированной – участнику (связке, группе) назначается штраф 10 баллов.

42. При переправе первого участника вброд или через водное препятствие по бревну страховочная верёвка и верёвка сопровождения должна удерживаться в руках:

А) не менее чем двумя участниками каждую верёвку;

Б) не менее чем двумя участниками и одним участником соответственно;

В) не менее чем одним участником и двумя участниками соответственно;

Г) не менее чем одним участником каждую верёвку.

43. При организации верхней страховки первому участнику, переправляющемуся по дну или по бревну свободный конец страховочной верёвки должен быть закреплён:

А) на ТО;

Б) на ТО или ИСС страхующего (во втором случае страхующий должен быть подключен усом самостраховки к ТО);

В) на ИСС страхующего (страхующий должен подключен усом самостраховки к ТО);

Г) на ТО или ИСС страхующего (в любом случае страхующий должен быть подключен усом самостраховки к ТО).

44. При организации сопровождения для участника, преодолевающего навесную переправу по перилам, свободный конец верёвки сопровождения должен быть подключен:

А) на ТО;

Б) на ТО или ИСС страхующего (во втором случае страхующий должен быть подключен усом самостраховки к ТО);

В) на ИСС страхующего (страхующий должен подключен усом самостраховки к ТО);

Г) на ТО или ИСС страхующего (в любом случае страхующий должен быть подключен усом самостраховки к ТО).

45. При прохождении этапа у участника (группы, связки) закончилось КВ. Оборудование этапа должны освободить:

А) Судьи этапа;

Б) Участник (группа, связка) с помощью судей этапа;

В) Участник (группа, связка) самостоятельно.

Г) Любой из предложенных в п. а), б) и в) вариантов.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении районной игры брейн-ринг
«Во славу Отечества»,
посвящённой 70-летию Победы

1. Цель и задачи

Цель – создание условий для формирования и развития социально значимых ценностей, гражданственности и патриотизма у школьников.

Задачи брейн-ринга:

- создать условия для систематизации школьниками информации о ключевых моментах Великой Отечественной войны и ее своевременного применения в ходе игры;
- создать условия для развития познавательного интереса учащихся к изучению истории России;
- создать условия для формирования у школьников личностного отношения к прошлому, настоящему и будущему своей Родины.

2. Организаторы игры

Общее руководство осуществляет отдел образования Администрации Красногвардейского района города Санкт-Петербурга.

Проведение брейн-ринга осуществляет ГБОУ ДОД ДЮЦ «Красногвардеец». Непосредственное проведение возлагается на Оргкомитет.

3. Место и время проведения брейн-ринга

Брейн-ринг «Во славу Отечества», посвященный 70-летию Победы состоится 28 апреля 2015 года в 16.00 в актовом зале ГБОУ ДОД ДЮЦ «Красногвардеец» по адресу: пр. Большеохтинский, д.11, корп.2. Начало в 16.00.

4. Участники брейн-ринга

К участию в игре приглашаются команды школьников 8-10 классов общеобразовательных учреждений Красногвардейского района, состав команды – 6 человек, состав произвольный.

От одного образовательного учреждения для участия в игре может выставлено не более одной команды.

5. Программа брейн-ринга

15.30 – 16.00 – регистрация участников брейн-ринга

16.00-17.30 – проведение игры

17.30 – 17.50 – подведение результатов игры, награждение победителей

Примерный список информационных источников для подготовки команд к игре и указаны в Приложении №2.

6. Подведение итогов

Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов. В случае равенства баллов решением жюри может быть проведен дополнительный блиц-опрос среди таковых команд для окончательного выявления победителя.

Все участники игры получают сертификаты. Победители брейн-ринга награждаются кубками и грамотами.

7. Организационные вопросы

К участию в игре допускаются команды, подавшие заявку по электронной почте: kr_org@mail.ru до 18.00 21 апреля 2015 года (форма заявки см. Приложение №1).

По прибытию общеобразовательного учреждения на брейн-ринг при регистрации необходимо сдать:

- оригинал заявки на участие в мероприятии со всеми необходимыми печатями и подписями;
- копию приказа по учреждению о выезде на мероприятие с обязательным списочным составом выезжающих детей.

Дополнительную информацию об условиях проведения брейн-ринга и участии команд можно узнать у заведующей отделом организационно-массовой работы ДЮЦ «Красногвардеец» Кошаровской Евгении Ивановны по телефону 224-36-01.

Заявка

на участие команды ОУ _____ в _____ брейн-ринге «Во славу Отечества», посвящённом 70-летию Победы

№ п/п	ФИО участников	Класс
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

ФИО и должность педагога, подготовившего команду к участию в игре (полностью)

_____.

Контактные данные _____

Руководитель команды _____ (ФИО)

несёт ответственность за жизнь, здоровье и безопасность вышеперечисленных членов команды.

Директор ГБОУ _____ / _____ /

МП

Примерный список информационных источников для подготовки команд к брейн-рингу «Во славу Отечества», посвященному 70-летию Победы

1. Герои Великой Отечественной войны, значимые и известные люди.
2. Основные даты и ключевые события войны.
3. Известные памятники, возведенные в честь героического подвига защитников Красногвардейского района, нашего города и нашей страны.
4. Произведения искусства (музыка, живопись, литература и т.д.), посвященные событиям Великой Отечественной войны.

Примерный перечень интернет-источников для подготовки к брейн-рингу «Во славу Отечества», посвященному 70-летию Победы

<http://www.leningradpobeda.ru/home/>

<http://devushkizazou.ucoz.ru>

<http://www.warheroes.ru/main.asp>

<http://www.otvoyna.ru/geroy.htm>

<http://www.hrono.info/index.php>

<http://fb.ru/article/159796/geroi-velikoy-otechestvennoy-voynyi-i-ih-podvigi-kratko>

https://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница

<http://memorialcards.ru/blog/zelenyj-poyas-slavy-v-sankt-peterburge.html>

<http://pmemorial.ru/memorial/>

<http://allforchildren.ru/songs/vov.php>

<http://iremember.ru/>

**Пост-релизы о проведенных играх брейн-ринг
 Детско-юношеский центр Красногвардейского района Санкт – Петербурга
 «КРАСНОГВАРДЕЕЦ»**

Название: районный брейн-ринг «Во славу Отечества», посвященный 70-летию Победы

Дата: 28 и 30 апреля 2015.

Цель: создание условий для формирования и развития социально значимых ценностей, гражданственности и патриотизма у школьников.

Участники: школьники 8-10 классов ОУ Красногвардейского района.

Всего ОУ – 20: 125, 127, 129, 134, 141, 152, 160, 164, 177, 188, 191, 196, 265, 349, 490, 515, 532, 628, 664, Школа здоровья и индивидуального развития.

20 команд, 140 человек

Победители и призеры:

Отборочный тур 28.04.2015		Финальный тур 30.04.2015г.	
ОУ	Место	ОУ	Место
490, 265	1	490	1
188, 141	2	188	2
664	3	265	3

Ответственный: заведующая отделом организационно-массовой работы Кошаровская Евгения Ивановна.

Краткое описание: Команды школьников района в отборочном туре игры отвечали на вопросы четырех тематических блоков «Победа в искусстве», «Победа в лицах», «Победа в памятниках», «Победа в цифрах», в финальном туре было три блока вопросов, которые носили название «Блокадной памяти страницы», «Галерея Победы», «Памятники Победы в Красногвардейском районе». Мероприятие прошло в комфортной, праздничной обстановке, а соревновательный дух и воля к победе помогали командам быстро и правильно отвечать на вопросы игры. Все участники мероприятия получили сертификаты, победители и призеры финальной игры были награждены грамотами и статуэтками.

**Детско-юношеский центр Красногвардейского района Санкт – Петербурга
«КРАСНОГВАРДЕЕЦ»**

Название: 70-летию посвящается... Финальный брейн-ринг «Как это было...».

Дата: 28 января 2014 года

Цель: формирование у школьников Красногвардейского района интереса к героическому прошлому родного города.

Участники: команды школьников 8-10 классов образовательных учреждений Красногвардейского района

Всего ОУ - 7: 133, 143, 188, 195, 515, 532, 664.
50 человек

Победители и призёры:

№ п/п	№ стола	ОУ	Сумма баллов	Место
1.	2	515	27	3
2.	6	532	35.5	2
3.	9	188	43.5	1

Итоговый сводный протокол брейн-ринга «Как это было...»

Ответственный: Кошаровская Евгения Ивановна (8-911-943-74-97).

Краткое описание: участники финальной игры отвечали на вопросы о сферах жизни блокадного города, отмеченных в предыдущих четырёх частях игры. В игре присутствовали как устные, так и письменные вопросы, разделённые на тематические блоки: «Блокада в лицах», «Блокада в цифрах» и «Памятники блокады», а так же аудио- и фото-вопросы. Мероприятие прошло в комфортной, праздничной обстановке, а соревновательный дух и воля к победе помогли командам быстро и правильно отвечать на вопросы игры. Все участники мероприятия получили сертификаты, победители и призёры финальной игры были награждены грамотами и статуэтками. Хочется отметить заинтересованность участников мероприятия и педагогов общеобразовательных учреждений, их подготовивших в участии в мероприятиях подобного формата, ребята изъявили желание в дальнейшем принимать активное участие в интеллектуальных играх, организованных центром.

Проект мероприятий по патриотическому воспитанию
Серия Брейн-рингов 70-летию посвящается... «Как это было...»

Цель и задачи проекта:

Цель проекта: формирование у школьников Красногвардейского района интереса и уважения к героическому прошлому родного города.

Задачи проекта:

- Повысить качество патриотического воспитания в общеобразовательных учреждениях района;
- развить интерес школьников к различным сферам жизни блокадного Ленинграда;
- дать школьникам знания о различных сферах жизни Ленинграда в период блокады;
- вызвать у школьников чувство патриотизма, уважения к истории родного города и героическому подвигу нашего народа.

Авторы проекта: Кошаровская Е.И. – педагог-организатор по патриотическому воспитанию ДЮОЦ «Красногвардеец»; Храпов А.В. – педагог-организатор ДЮОЦ «Красногвардеец».

Сроки реализации: проект планируется к реализации в период с сентября 2013 года по январь 2014 года.

Описание проекта:

«Патриотизм - одна из наиболее значимых, непреходящих ценностей, присущих всем сферам жизни общества и государства, является важнейшим духовным достоянием личности, характеризует высший уровень ее развития и проявляется в ее активно-деятельностной самореализации на благо Отечества».

Патриотизм олицетворяет любовь к своему Отечеству, неразрывность с его историей, культурой, достижениями, проблемами, притягательными и неотделимыми в силу своей неповторимости и незаменимости, составляющими духовно-нравственную основу личности, формирующими ее гражданскую позицию и потребность в достойном, самоотверженном, вплоть до самопожертвования, служении Родине.

Важнейшей составной частью воспитательного процесса у подрастающего поколения является формирование патриотизма и культуры межнациональных отношений, которые имеют огромное значение в социально-гражданском и духовном развитии личности ребёнка. Только на основе возвышающих чувств патриотизма и национальных святынь укрепляется любовь к Родине, появляется чувство ответственности за ее могущество, честь и независимость, сохранение материальных и духовных ценностей общества, развивается достоинство личности.

Важнейшую роль в патриотическом воспитании учащихся играет воспитание чувства уважения к героическому прошлому родного города, его многовековой истории и традициям. Мы представляем серию брейн-рингов «Как это было...», посвященную 70-летию со дня снятия блокады Ленинграда. Серия игр состоит из 5 тематических брейн-рингов, которые проводятся с сентября 2013 года по январь 2014 года: начиная с дня начала блокады Ленинграда и заканчивая празднованием 70-летия со дня снятия блокады Ленинграда.

Часть 1: «Образование»

Часть 2: «Культура»

Часть 3: «Промышленность»

Часть 4: «Быт ленинградцев»

Часть 5: Финальный брейн-ринг, состоящий из четырех частей: «Блокада в цифрах», «Блокада в лицах», «Блокада в памятниках», «Дневник блокады».

Участники брейн-рингов - команды школьников 8-10 классов образовательных учреждений Красногвардейского района, численность команды – 6 человек.

Предполагаемая численность участников проекта: 100 человек

Ожидаемые результаты проекта:

Идея создания игры основана на закреплении уже имеющихся сведений у школьников о блокадных днях родного города, а также на создании необходимых условий для самостоятельного

поиска участниками необходимой информации по основным тематическим разделам брейн-ринга, обработке и применении этой информации в ходе участия в мероприятии. Расширяя кругозор и информированность участников, создаются условия для выработки умения применять логически построенные и правильные выводы в процессе игры. За счет самостоятельного поиска участниками необходимой информации в ходе подготовки к играм, ожидается повышение уровня общей информированности участников об истории и героическом прошлом нашей страны, формирование в них чувств патриотизма и уважения к подвигу русского народа в борьбе с фашизмом.