

Правительство Санкт–Петербурга
Комитет по образованию
Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования детей
Детско-юношеский центр Красногвардейского района Санкт – Петербурга «КРАСНОГВАРДЕЕЦ»
195027 Санкт - Петербург, пр. Большеохтинский д. 11 корп. 2, тел./факс (812) 224-36-01
ИНН 7806425788, КПП 780601001, ОГРН 1107847025340

Методическая разработка
на тему: «Проведение интеллектуальных игр
с использованием электронной системы
«Брейн-ринг»

Авторы:
Кошаровская Евгения Ивановна, педагог-организатор
ГБОУ ДОД ДЮОЦ «Красногвардеец»
Храпов Аркадий Викторович, педагог-организатор
ГБОУ ДОД ДЮОЦ «Красногвардеец»

Санкт-Петербург
2015 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.

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 «Проведение интеллектуальных игр с использованием электронной системы «Брейн-ринг» 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 войны».

Следует пояснить, что сама тема брейн-ринга должна быть «вкусной» – емко и красочно выразить 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 выводением 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 и разлинованных 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 2014-2015 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 I 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:

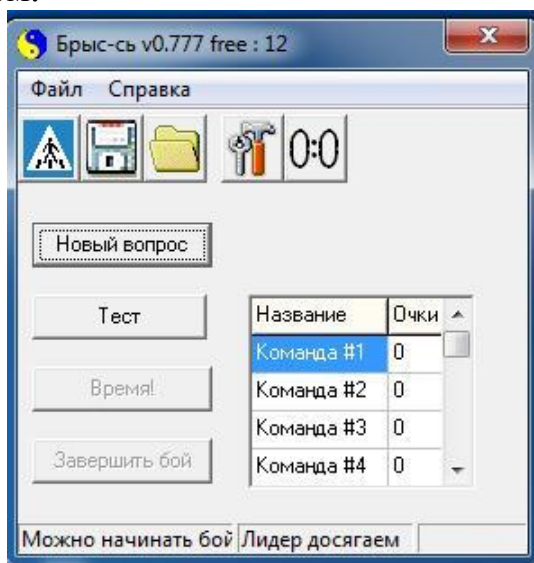
1. Презентация Microsoft Office PowerPoint (или из аналогичного редактора) где прописаны вопросы и ответы, согласно условиям игры.
2. Один или два мультимедиа проектора либо других экранов с видимой крупной картинкой.
3. Один или два компьютера с ОС Windows XP, или выше, способных работать с Microsoft 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.

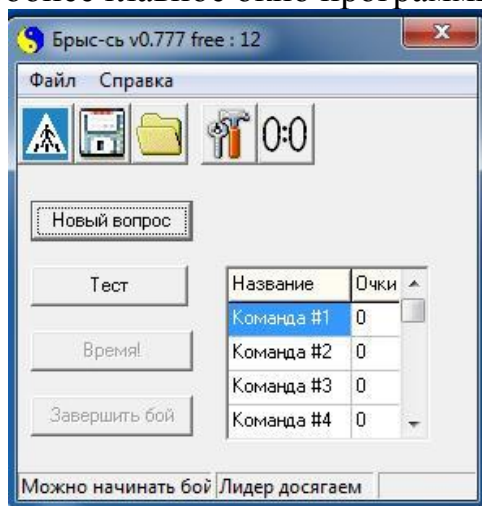
В правилах указывается:

- 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 - раскраску, 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 разблокируется 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 блокировать. 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 недостижим.

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".

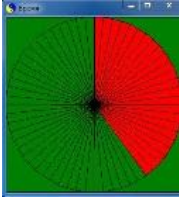
- "Настройки"

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.

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, гражданской ответственности 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 ДЮОЦ «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 ДЮОЦ «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 ДЮОЦ «Красногвардеец» Кошаровской Евгении Ивановны по телефону 224-36-01.

Приложение №1

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-voyni-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 помогли командам быстро и правильно отвечать на вопросы игры. Все участники мероприятия получили сертификаты, победители и призёры 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...»

| № п/п | ОУ | Туры брейн-ринга | | | | Итоги игры (всех туров) баллы | Итоговое место |
|-------|-----|------------------------------|--|-----------------------------|---------------|-------------------------------|----------------|
| | | «Культура блокадного города» | «Промышленность блокадного Ленинграда» | «Быт блокадного Ленинграда» | Финальный тур | | |
| 1. | 188 | 36 | 31 | 18 | 43.5 | 128.5 | 1 |
| 2. | 515 | 55 | 33 | 0 | 27 | 115 | 2 |
| 3. | 133 | - | 15 | 3 | 18 | 36 | 7 |
| 4. | 177 | 27 | 16 | 0 | 0 | 43 | 5 |
| 5. | 143 | 6 | 16,5 | 6 | 13 | 41.5 | 6 |
| 6. | 195 | 28,5 | - | 12 | 21 | 61.5 | 4 |
| 7. | 532 | 36 | - | 6 | 35.5 | 77.5 | 3 |
| 8. | 127 | 39 | - | -6 | 0 | 33 | 8 |
| 9. | 129 | 18 | - | - | 0 | 18 | 10 |

| | | | | | | | |
|-----|-----|-----|---|---|----|------|---|
| 10. | 664 | 7,5 | - | - | 12 | 19.5 | 9 |
|-----|-----|-----|---|---|----|------|---|

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.