

Знай и люби свой город

Игра-викторина для учащихся начальных классов

(на основе электронной презентации)

Автор - составитель: Смирнова Нина Евгеньевна,

учитель начальных классов

Санкт-Петербург

2014

Игра – викторина «Знай и люби свой город»

Внеклассное мероприятие по истории Санкт-Петербурга для учащихся начальной школы.

Задачи:

- Ø Закрепление знаний, полученных на занятиях по истории Санкт-Петербурга, развитие кругозора учащихся;
- Развитие памяти, внимания, логического мышления;
- Ø Воспитание любви к родному городу, привитие интереса к изучаемому предмету;

Игра-викторина составлена для учащихся начальных классов. Игра проходит на основе одноименной презентации, созданной в программе PowerPoint (ссылка на презентацию <https://drive.google.com/file/d/0B5XyrTsd24boaGZTanhhSjF2ZHc/edit?usp=sharing>)

Для подготовки работы использован материал учебника, дополнительная литература, фотографии с видами города. Для проведения игры класс делится на 4 команды. Поле каждой команды имеет определенный цвет. В любой последовательности команды выбирают и выполняют 6 заданий, получая соответствующее количество баллов (от 1 до 6) в зависимости от количества правильных ответов. В течение игры полученные баллы сразу выставляются на игровое поле при помощи инструмента «фломастер». Таким образом, игра содержит элементы интерактивности, что, несомненно, повышает интерес к ней со стороны детей. Также при создании слайдов использовалась анимация, которая привлекает внимание детей, позволяет сразу сравнивать свои ответы с правильными вариантами и наглядно видеть результат. Эта игра очень понравилась ребятам, они отвечали с интересом и удовольствием и показали достаточно хорошие знания по предмету.

ВИКТОРИНА «ЗНАЙ И ЛЮБИ СВОЙ ГОРОД»

ХОД ИГРЫ

Ведущий 1: Ребята! Сегодня мы собрались с вами, чтобы отправиться в путешествие по нашему родному городу! Но путешествие это будет виртуальным – мы совершим его, не покидая стен нашей школы!

Ведущий 2: Напиши мне, как живет Нева,
Как ей ветер дует в рукава.
Помнишь ли смешной со львами мостик,
Где нашел я нежные слова.
Напиши мне, как живет Нева,
И сходи к ней непременно в гости...

Мы отправимся в гости к нашему замечательному городу, побываем на его площадях и улицах, полюбуемся великолепными ансамблями и памятниками архитектуры, вспомним имена великих зодчих...

Ведущий 1: А кто поможет нам сегодня отправиться в это путешествие, кто сделает его увлекательным и познавательным? Это наш помощник – компьютер. Но путешествие будет не простым. Поскольку вы все-таки не гости в нашем городе, а его жители, да не простые жители – а юные знатоки Санкт-Петербурга, то сегодня вы сможете показать свои знания о нашем прекрасном городе и даже посоревноваться – а кто же лучше знает Петербург.

Ведущий 2: Для нашей игры сейчас мы разделимся на 4 команды. Каждый из вас возьмет у ведущего небольшой жетон с видом Санкт-Петербурга. Когда зазвучит музыка, вам нужно будет, перемещаясь по классу, найти ребят с такими же жетонами, как и у вас, и объединиться в команды.

Ребята наугад берут жетончики с четырьмя видами города (можно вырезать из открыток, календариков, закладок) и под музыку объединяются в команды.

Ведущий 1: Итак... Наша игра начинается!

Открывается первый слайд-заголовок с названием игры-викторины.

Ведущий 2: Каждая команда должна выбрать себе цвет игрового поля и выбрать капитана, который будет следить за правильностью ведения счета на поле результатов.

Открывается второй слайд – с цветными полями, где будут с помощью активного инструмента «фломастер» отмечаться очки, полученные за каждое задание.

Ведущий 1: Послушайте внимательно правила нашей игры:

- Ø Каждой команде предлагается выполнить 6 заданий разной степени сложности (от 1 до 6 баллов соответственно);
- Ø Порядок выбора заданий каждая команда определяет самостоятельно (от простого к сложному, наоборот или в случайном порядке);
- Ø Задания выбираются и выполняются командами по очереди;
- Ø В обсуждении ответа участвуют все, а отвечает любой ученик из состава команды;
- Ø В случае если ответ неверный или даны ответы не на все вопросы, дать правильный ответ может любая другая команда, получая дополнительные очки на свое поле;
- Ø После каждого ответа компьютер будет возвращать нас на поле результатов, где мы будем отмечать выигранные баллы.

Ведущий 2: В путь, друзья! Желаем успехов!

Открывается слайд 3, на котором дети видят номера заданий для каждого цветного поля. Выбирая (учитель щелкает по выбранному номеру) по очереди со своего поля номера от 1 до 6 (в любом порядке), ребята выполняют задания. После выполнения каждого задания, по ссылке – «Фонарь» происходит возврат на поле результатов, где сразу записываются полученные баллы. Далее, по ссылке – «Фонарь» попадаем вновь на игровое поле с заданиями и продолжаем игру. Если с поля заданий необходимо попасть на поле результатов – нажимаем ссылку «Гном».

Игра заканчивается, когда все четыре команды откроют по 6 заданий. Затем, выйдя в последний раз на поле результатов, подсчитываются баллы за всю игру. Определяется команда победитель. По ссылке «Солнышко» переходим на заключительный слайд.

*Содержание заданий – ПРИЛОЖЕНИЕ 1

*Слайды (примеры каждого задания) – ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Ведущий 1: Вот и закончилось наше виртуальное путешествие по Санкт-Петербургу! Участники всех команд показали замечательные знания о родном городе, проявили свою эрудицию. А кому-то наше путешествие, возможно, помогло узнать что-то новое о родном городе. Все ребята постарались отлично, но все же есть у нас сегодня команда самых лучших знатоков Петербурга! (награждение команды-победителя грамотой и призами, участники остальных команд тоже получают поощрительные призы)

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Задания на 1 балл: *Назвать архитектора проекта.*

По щелчку мыши появляется правильный ответ.

Петропавловский собор – **Доменико Трезини**

Исаакиевский собор – **Огюст Монферран**

Зимний дворец – **Франческо Бартоломео Растрелли**

Александринский театр – **К.И. Росси**

Задания на 2 балла: *Отгадать 2 загадки.*

Каждой команде предлагается по две загадки. Загадка по щелчку появляется на экране, а после произнесенного детьми ответа, по щелчку мыши появляется картинка-отгадка. За это задание команды получают от 0 до 2 баллов, в зависимости от количества правильных ответов.

«Послушай, мой зодчий! –

Как прежде, Михайловской площадь зовут.

Сказала царица. –

На площади музы поклонников ждут.

Ведь Санкт-Петербург –

История, Живопись, Пенье, Балет

Это все же столица!

И Музыка...В центре – великий Поэт.

В роскошном дворце я хочу поселиться,

Чтоб там на балах, на пирах веселиться.

Да теплый построй, чтоб не мерзнуть в метели!»

И взялся за дело великий Растрелли.

Зимний дворец

Площадь Искусств

Храм распахнул колоннаду дугой.

Библиотека. Театр. Павильон.

Вознесся над куполом крест золотой.

Вся площадь задумана Росси.

Взят пудостский камень для стен и колонн

Лишь на царицу и девять персон

(для храма впервые использован он).

Он не рассчитывал вовсе.

На Невском, где все изумляет наш взор,

Воздвиг Воронихин прекрасный собор.

Казанский собор

Площадь Островского

Собор этот выше других и старей.

Царь на коне сидит легко.

Здесь усыпальница русских царей.

Палаш, кираса, шпоры...

Издалека виден шпиль золотой,

На двух копытах замер конь –

Высится он над стеной крепостной.

Ангел под самыми облаками

Город Петра осеняет крылами.

Две точки лишь опоры.

Теперь прошу ответить мне:

А что за царь-то на коне?

Петропавловский собор

Памятник Николаю I

Собору огромному равного нет.

Его возводили почти сорок лет!

Какой многотрудной должна быть работа,

Чтоб встали вокруг сто двенадцать колонн

И купол в лучах засверкал позолотой!

Красивый мост, любимый нами,

Известен четырьмя конями.

Но имя носит он не Клодта,

А подполковника, чья рота

Здесь мост срубила из осины –

Исаакиевский собор Сперва был мост из древесины.

Аничков мост

Задания на 3 балла: *Ответьте на 3 вопроса о музеях города.*

Каждой команде предлагается по три вопроса. Вопросы написаны на экране, а после произнесенного детьми ответа, по щелчку мыши появляется слово-ответ. За это задание команды получают от 0 до 3 баллов, в зависимости от количества правильных ответов.

1. Как называются предметы, которые хранятся в музее?
2. Здание какого музея состоит из двух корпусов, соединённых башней?
3. О чем можно узнать, посетив Этнографический музей?

1. Экспонаты
2. Кунсткамера
3. О жизни разных народов

1. Какой необычный экспонат находится в башне Кунсткамеры?
2. В каком здании расположен Военно-морской музей?
3. В каком музее главные экспонаты – картины?

1. Глобус
2. В здании Биржи
3. В Русском музее

1. Какой музей расположен между Кунсткамерой и Военно-Морским музеем?
2. Сколько музеев на площади Искусств?
3. Как называется самый крупный музей нашего города?

1. Зоологический
2. Два
3. Эрмитаж

1. Какой из этих музеев **не находится** на стрелке Васильевского острова: Кунсткамера, Зоологический, Русский, Военно-морской?

1. Русский музей

2. Как называется первый музей нашей страны?

2. Кунсткамера

3. Как появилось слово «МУЗЕЙ»?

3. От слова МУЗА. («Храм муз»)

Задания на 4 балла: *Фотовикторина*

По щелчку мыши на экране для каждой команды появляются четыре изображения. Задача – назвать изображенный объект. За это задание команды получают от 0 до 4 баллов, в зависимости от количества правильных ответов.

Кунсткамера, Атланты на здании Эрмитажа, Летний сад, Летний Дворец Петра I.

Здание Биржи на Васильевском острове, Михайловский дворец (Русский музей), Храм Спаса на Крови, Кони Клодта на Аничковом мосту.

Стрелка Васильевского острова, Александринский театр, Аничков мост, Зимний дворец.

Дворцовая площадь, памятник Кутузову у Казанского собора, Ростральная колонна, Невский проспект.

Задания на 5 баллов: *Найди на карте*

Каждой команде предлагается рассмотреть изображение центра города на карте и показать местонахождение указанного внизу карты объекта. После обсуждения представитель команды показывает с помощью указки на экране место, где расположен данный объект. По щелчку мыши на карте появляется стрелка, указывающая на правильное местоположение. За это задание команда может получить или 5 баллов, или 0.

Памятник Екатерине II на площади Островского

Памятник Николаю I

Медный всадник

Памятник А.С. Пушкину на площади Искусств

Задания на 6 баллов: *Найди лишнее*

Из четырех изображений нужно выбрать одно лишнее и объяснить свой выбор. По щелчку мыши изображение с правильным ответом уменьшается в размере. За это задание команды могут получить 6 баллов или 0 баллов.

Памятник Николаю I, памятник Екатерине II, памятник Петру I, **памятник Крылову** (не царь)

Здание архитектора Росси, **Кунсткамера** (арх. Маттарнови)

Аничков мост, Казанский собор, Пл. Островского, **Ростральная колонна** (не на Невском проспекте)

Храм Спаса на Крови, Исаакиевский собор, Казанский собор, **Зимний дворец** (не храм)

Примечание:

1. Выход с каждого слайда с заданием осуществляется нажатием на изображение фонаря (ссылка).

2. За каждое задание количество баллов выставляется маркером на экран результатов (СЛАЙД 2)

3. Чтобы использовать инструмент «фломастер», необходимо:

- В левом нижнем углу слайда найти значок «карандаш»;
- По щелчку левой кнопкой мыши всплывает окно, где нужно выбрать инструмент «Фломастер»;
- Вызвав еще раз это окно, выбрать цвет чернил – черный;
- Написать на поле количество баллов;
- Вызвать еще раз окно с инструментами и выбрать значок «Стрелка».

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Советы организаторам:

1. В качестве ведущего можно пригласить учеников старших классов или родителей.
2. После работы с презентацией рукописные примечания – не сохранять!
3. После награждения можно показать видовой видеофильм о городе.

Перечень оборудования:

1. Компьютер.
2. Мультимедийный проектор.
3. Экран.
4. Жетоны для деления на команды.
5. Призы и грамоты.
6. Видеофильм о городе.

Список литературы:

1. *Дмитриева Е.В.* Санкт-Петербург (пособие по истории города).

СПб.: КОРОНА принт, 2006.

2. *Ефимовский Е.* Петербург в загадках. СПб.: «Норинт», 2004

3. Материалы с сайта www.kostyor.ru