

Интеллектуально – познавательная игра
«Великие изобретатели и их изобретения»
авторская разработка

Пономаренко Ольга Семеновна, Новосибирская область

Краткое описание механики активности:

Ресурс предназначен для старшего школьного возраста (командное или индивидуальное участие). Методическая разработка Microsoft Word сопровождается презентацией Microsoft Powerpoint 2007. Оборудование для игры: мультимедийный проектор, мультимедийная презентация, «Бланки ответов» для участников игры, грамоты.

8 февраля отмечается День Российской науки. В нашей стране всегда было много талантливых, выдающихся деятелей, внесших большой вклад в российскую и мировую науку. К сожалению, часто западные исследователи успевали раньше запатентовать или заявить о своих успехах. Одна из главных **целей** этой игры - вспомнить и рассказать детям о самых известных российских изобретателях и их изобретениях, а также расширить знания о великих открытиях и изобретениях мира, которые стали судьбоносными для развития всего человечества.

Задачи:

- 1) познакомить учащихся с историей возникновения праздника – Дня Российской науки;
- 2) развить познавательный интерес к историческому прошлому нашей страны через изучение Великих ученых России;
- 3) расширить знания о великих открытиях и изобретениях мира;
- 4) научить учащихся понимать общественную значимость труда изобретателей, ценить результаты их творчества;
- 5) воспитать патриотизм и гражданственность, чувства гордости за свою Родину.

День Российской науки, который отмечается 8 февраля, - относительно молодой праздник, учреждённый Указом Президента России Б. Н. Ельциным от 7 июня 1999 года. Дата 8 февраля была выбрана отнюдь не случайно. Именно в этот день, 8 февраля 1724 года, Петр Первый подписал указ об основании Академии Наук и Художеств. Вклад, который Академия Наук внесла в развитие экономики, новых технологий, математики, физики, медицины в 18-19 веках, трудно переоценить. В это время проводятся глубокие исследования в разных научных областях, создаются музеи. Закладываются основы многих фундаментальных учений. Любопытно то, что учиться в Академии могли не только отпрыски из богатых дворянских семей, но и дети людей низшего сословия – главное, чтобы они были талантливы и имели тягу к знаниям. Ну, а в нашей стране всегда было много талантливых, выдающихся деятелей, о которых мы, к сожалению, забываем, не говоря уже об открытиях, которые были сделаны русскими учеными и изобретателями.

Игра состоит из следующих раундов:

1. **«Великие изобретатели России».** *Самые известные изобретатели России, внесшие большой вклад в российскую и мировую науку.*
2. **«Что это?».** *Изобретения в их первоизданном виде*
3. **«Предметы быта».** *Предметы домашнего обихода.*
4. **«Мудрые высказывания великих».** *Продолжить изречения известных людей.*

Россия всегда была родиной огромного количества первооткрывателей. Русские люди внесли значимый вклад в мировую копилку изобретений, открытий и разработок, причем во всех сферах жизни человека. В первом раунде ведущий зачитывает вопрос о великом учёном России и его изобретениях, на экране появляется текст и фото ученого. В течение минуты команды обсуждают и дают письменный ответ (в «Бланке ответов №1») На

экране появляется правильный ответ. За верный ответ команда получает 1 балл.

Второй раунд посвящен великим изобретениям. Все прекрасно знают, что многие вещи, предметы которыми мы пользуемся и без которых мы не представляем себе жизнь, в момент изобретения, выглядели совсем иначе. Это потом, пройдя, свой эволюционный путь они были усовершенствованы и преобразованы в привычный для людей нашего времени вид. По изображению изобретения в своем первоизданном виде (на экране) и его описанию, команды в течение минуты должны сказать о каком открытии идет речь (в «Бланке ответов №2») На экране появляется правильный ответ. За верный ответ – 1 балл.

В **третьем** раунде речь идет о предметах домашнего обихода. В наше время мы уже не можем обойтись без многих вещей окружающих нас. А как они появились, какова их история возникновения? Этот раунд посвящен истории изобретения некоторых предметов, которыми мы пользуемся. Команда выбирает себе один из сундучков, появляющихся на экране. При нажатии на цифру выбранного сундучка появляется вопрос. В течение минуты команды должны дать свой ответ, за который они могут получить 1 балл. После ответа на вопрос, у команды есть шанс заработать дополнительный балл (золотую монету). На экране вместе с вопросом выходит изображение «мешочка», при нажатии на него, «мешочек» исчезает и если появляется золотая монета, команда получает бонус - 1 дополнительный балл.

Есть такое мудрое выражение «Человек становится тем, что он потребляет...» Что за литературу он читает, какие кинокартины смотрит, с кем общается, что кушает и что пьет. Так давайте стараться читать те книги, смотреть те фильмы и общаться с теми людьми, которые облагораживают душу, возвышают дух, питают разум и гармонизируют вашу жизнь.

Четвертый раунд посвящен мудрым высказываниям великих людей. В течение минуты команды должны продолжить фразу ученого. За правильный ответ – 1 балл.

В **заключение** команды подсчитывают количество набранных баллов. По результатам определяются победители (1, 2, 3 места) и участники.

Итоги: ребята познакомились с историей возникновения праздника – Дня Российской науки; вспомнили самых известных российских изобретателей и их изобретения; дополнили знания о великих открытиях и изобретениях мира.