

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества Пушкинского района Санкт-Петербурга
«Павловский»

Методическая разработка
к дополнительным общеразвивающим программам
«Думай, действуй, твори!» (с основами ТРИЗ)
и «Тайная пружина ТРИЗ»

Современные игровые технологии
как средство развития познавательной активности учащихся
Игровой приём «Весёлые секунды»

Автор:
Босяцкая Дания Габдульяновна,
педагог дополнительного образования,
ГБУ ДО ДДТ «Павловский»

Санкт-Петербург-Павловск
2024

ИГРА «ВЕСЁЛЫЕ СЕКУНДЫ»

Возрастной адресат (12+)

Педагогическая цель: создание условий для формирования у детей и подростков интереса к процессу познания, комплексного развития памяти, внимания, речи, словарного запаса, скорости мышления, коммуникативных навыков...

Продолжительность: до 45 минут. Количество игроков: от 2-х до 10 и более (учебная группа)

Реквизит: игровое поле, карточки с вопросами, кубик и фишки, секундомер

Содержание (Правила игры):

Участник игры в начале своего хода кидает кубик (можно начать с самого младшего игрока, далее по ходу часовой стрелки). Он попадает на определённый цвет. Каждый цвет обозначает определённую тематику вопросов. На игровом поле несколько цветов: красный, синий, зелёный, жёлтый, оранжевый, коричневый, белый.

Если ты справишься по времени с названиями по данной тематике, то ты остаёшься на месте. Если ты не успел (назвал неправильно), то перемещаешься назад на 1 ход.

В промежутках будут знаки вопроса, которые обозначают “**Вопросы на засыпку**” (логические загадки, вопросы с подвохом). Они будут размещены в 4-х местах по всему полю. Надо будет вытянуть карточку с вопросом и ответить за 30 секунд. Если не ответил (ответил неправильно), то возвращаешься на 1 ход назад.

Обозначения тематики вопросов по цветам:

1. **Красный** – назовите 15 терминов ТРИЗ за 25 секунд.
2. **Синий** – назовите 10 водных географических объектов за 20 секунд.
3. **Зелёный** - назовите 10 растений за 15 секунд.
4. **Жёлтый** - назовите 15 наук за 20 секунд.
5. **Оранжевый** - назовите 10 народных подвижных игр за 25 секунд.
6. **Коричневый** - назовите 20 стран за 20 секунд
7. Белый со знаком ? – Вопрос на засыпку (за 30 секунд)

Цель игры: Достигнуть первым финиша и стать победителем*, назвав слова по предложенным тематикам, соблюдая секундный интервал и ответив правильно на «Вопросы на засыпку».

*В конце игры победитель может быть награждён поощрительным призом

Рекомендации: уровень сложности и тематика вопросов (заданий), вопросов на засыпку может меняться и варьироваться в зависимости от возрастной категории участников.

Примечание: игра апробирована учащимися в возрасте 12 лет на временной интервал ответов на заданные тематики вопросов

Примеры карточек с вопросами
Игровое поле

Карточки с вопросами

Назовите 50 улиц Санкт-Петербурга за полминуты
Старик бил-бил-не разбил. Старуха била-била-не разбила. Да мышка разбить не смогла. Что это?
Он пострадал из-за своей любви к сладостям и оплошности друга. О ком идёт речь?
Девочка и ее родственница пострадали из-за честности. Но все закончилось хорошо. О ком идёт речь?
В Петербурге в былые времена часто устраивали праздник с взрывающимися в воздух воздушными шарами, огнями и шутихами. Кто был организатором праздников и зачем им это было нужно?
Вася решает разыграть трёх своих друзей. Он предлагает им одновременно поставить на одну и ту же плиту чайники с одинаковым количеством воды. У кого чайник быстрее закипит, ту Вася поцелует. Поцелуй получила третья подруга, которая, собственно, этого и не желала. Почему?

Алёнушка очень боится темноты, но ей нужно поехать на поезде, который один раз пройдёт через неосвещаемый туннель. Куда ей лучше всего сесть, чтобы провести в туннеле как можно меньше времени?

Человек, работающий в Доме творчества, красил стену дома, держа в одной руке банку с краской, в другой – кисточку. Что-то его отвлекло, и он уронил кисточку. Но кисточка не упала на пол, а оказалась на потолке. Как это могло быть?

Иногда их трое, иногда двое. Но вдвоём бывают первый и третий. Третий не всегда молчит, а вот первый и второй вообще никогда не разговаривают. Второй часто проводит ночи в одиночестве. О чём идёт речь?

Все бежали за Женей, но потом резко развернулись и побежали в другую сторону? Почему?