

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Для проведения мероприятий проекта «Чтение с увлечением» (чемпионат Game-клуба, выезды старшеклассников, предметные недели и др.) в Гимназии № 56 используются различные интеллектуальные игры с применением мультимедийных технологий.

Эти игры, созданные как на основе известных телевизионных игр («О, счастливчик», «Угадай мелодию», «Самый умный», «Пирамида»), так и авторские игры («Семицветик», «Путешествие по Европе», «Энциклопедия гимназиста», «Киномания», «Морской бой», «Королевские шашки», циклы игр «Тематические экскурсии по Санкт-Петербургу», «Один из четырех») могут проводиться и в классном помещении, и в больших залах с разным количеством команд и участников. Для ведения игр желательно два человека – ведущий и оператор компьютера, от слаженности действий которых во многом зависит успех проведения игры.

Для большинства игр разработано несколько пакетов вопросов и заданий и предусмотрена возможность создания новых пакетов вопросов, причем использование самих игр и замена пакетов вопросов, не требует серьезных знаний программирования и доступны любому пользователю, знакомому с операционной системой Windows и пакетом Microsoft Office. Для проведения игр необходимо следующее оборудование: компьютер, мультимедийный проектор или плазменная панель, система звукоусиления (в больших помещениях).

Мы предлагаем две авторские игры, разработанные в Гимназии № 56.

ВОЛШЕБНЫЕ МИРЫ И ИХ ОБИТАТЕЛИ

Игра «Волшебные миры и их обитатели» из цикла игр «Один из четырех» посвящена мифическим и сказочным существам и народам. Игра проводилась в рамках осеннего выезда старшеклассников «Кубок Огня» (по мотивам произведений Джаон Роулинг).

Игра проходит в два тура по 10 вопросов. В игре могут принимать участие как индивидуальные игроки, так и команды.

Каждый вопрос включает в себя два слайда: слайд с вопросом и слайд с подсказкой (четыре изображения с подписями).



Задача игроков (команд) за время 20 секунд (отсчет времени производится с помощью таймера) выбрать правильный ответ, указав его номер. На каждый из вопросов отвечают все игроки (команды) с помощью дистанционного опросного пульта или передавая в жюри лист с номером выбранного ответа. После того, как все игроки (команды) ответили на вопрос, один из играющих (по очереди) дает устный ответ.

Переходы между слайдами и вывод правильных вариантов ответов осуществляется с помощью соответствующих управляющих кнопок.

По окончании первого тура рекомендуется показать промежуточную таблицу результатов. Победителем игры становится игрок (команда), давший наибольшее количество правильных ответов.

Ссылка на игру:

https://drive.google.com/open?id=18fg8lPw_3Bdd3TI_alO9ygUbTtyRBudV