

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Гуманитарно-эстетическая гимназия №11  
г. Дубны Московской области»  
**(ГИМНАЗИЯ №11)**

Проектная работа  
в рамках «Индивидуального проекта»

Тема: «**Моя игра**»

Автор работы:  
Динмухаметов Ильнур Маратович, 11 класс

Координатор:  
Буздавина Едена Львовна, заместитель директора по УВР

2020 г.

## Оглавление

1. Введение.....стр.3
2. Ход работы.....стр.4
3. Правила и организация игры.....стр.5
4. Список используемых информационных источников .....стр.6

## **Введение**

Тема моего проекта – создание интеллектуальной игры в формате презентации. Я выбрал именно эту тему, потому что захотел сделать интересную игру и затем провести её на уроках в разных классах своей школы.

### **Актуальность**

В настоящее время педагоги в школах часто бывают сильно загружены, поэтому я решил предложить свою помощь в проведении «классного часа», ведь на создание действительно качественной и интересной игры для учащихся уходит немало времени.

### **Цель**

Вызвать интерес у учащихся к такому школьному уроку как «классный час».

### **Задачи**

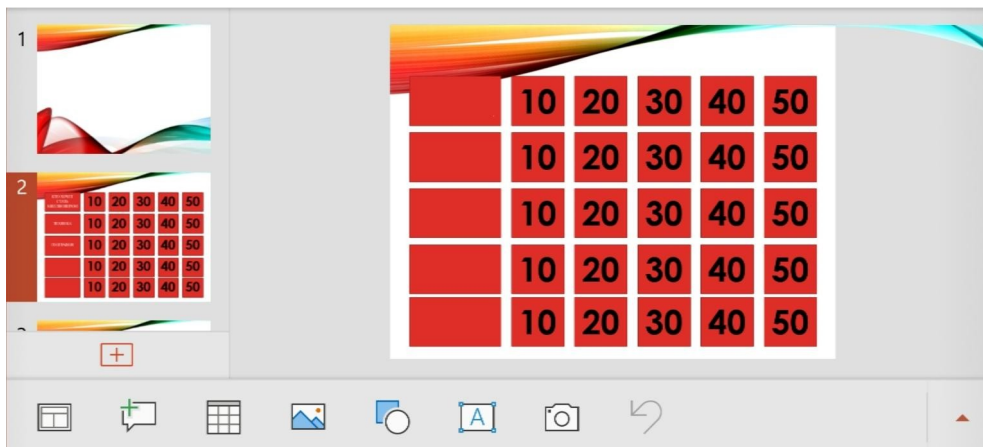
1. Научиться работать в PowerPoint,
2. собрать шаблон моей игры,
3. обдумать правила,
4. выбрать темы вопросов и составить сами вопросы.
5. дать отдохнуть и развлечься ученикам с помощью этой коллективной игры, с её помощью школьники могут поработать в группах и научиться работать командой.

### **Проектный продукт:**

Интеллектуальная игра, которая будет рассчитана на учеников с 7 по 11 класс.

## Ход работы

1. С помощью различных интернет-ресурсов узнал: в какой программе и как пишется презентация, правила её написания.
2. Установил программу PowerPoint и приступил к написанию презентации.
3. Сделал шаблон презентации:



4. Определил, сколько будет тем и вопросов по каждой теме.
5. Определил сколько будет даваться баллов за каждый вопрос
6. Выбрал 5 направлений для вопросов:

КТО ХОЧЕТ СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ	10	20	30	40	50
ТЕХНИКА	10	20	30	40	50
ГЕОГРАФИЯ	10	20	30	40	50
ГАРРИ ПОТТЕР	10	20	30	40	50
МУЛЬТФИЛЬМЫ ДИСНЕЯ	10	20	30	40	50

7. Для каждого направления придумал по 5 вопросов.

### **Правила и организация игры**

1. Класс делится на 5 команд (обязательно 5).
2. Есть 5 тем (Кто хочет стать миллионером, техника, география, Гарри Поттер, мультфильмы Диснея).
3. Каждая из них включает в себя по 5 вопросов, которые оцениваются различным количеством баллов (10, 20, 30, 40, 50).
4. Сложность вопросов нарастающая, следовательно, вопрос на 10б – самый простой, вопрос на 50б – самый сложный.
5. Каждая команда поочередно выбирает вопрос и отвечает на него, участники одной команды могут общаться друг с другом.
6. К каждому вопросу предоставляется несколько вариантов ответа, команда должен выбрать один, который он считает верным.
7. Команда может выбрать за один ход любую ячейку с вопросом.
8. В случае верного ответа команде начисляется количество очков, указанное на ячейке.
9. В случае ошибки, ничего не прибавляется и не вычитается.
10. Игра завершается тогда, когда кончаются вопросы.
11. Победителями считается команда, набравшая наибольшее количество очков.

**Ссылка на продукт**

<https://drive.google.com/file/d/1lztCoY945inva52ZnP104dtzRMTUdTXb/view?usp=sharing>

### Список используемых информационных источников

1. <https://powerpoint.office.com/> программа PowerPoint и все о ней
2. <https://alegri.ru/deti/vs-dlja-devochek-i-malchikov/razvlechenija-dlja-shkolnikov/viktorina-s-otvetami-dlja-shkolnikov-po-geografi.html> вопросы по географии
3. <https://dropi.ru/posts/viktorina-po-geografii-proverte-svoi-bazovye-znaniya> вопросы по географии
4. <https://ped-kopilka.ru/vneklasnaja-rabota/viktoriny/scenarii-intelektualnoi-viktoriny-dlja-shkolnikov-tehnika-vokrug-nas.html> вопросы про технику
5. <https://godliterary.ru/projects/viktorina-voprosy-pro-garri-pottera> вопросы по Гарри Поттеру
6. <https://onedio.ru/news/test-na-znanie-multikov-disneya-vsego-13-voprosov-no-sporim-chto-vy-ne-naberete-i-1-0-1-3-46755> вопросы про мультфильмы Диснея