**Урок-викторина в школьном курсе физики**

**Из опыта работы**

**Автор: Еремеев Виктор Германович**

**учитель физики и информатики**

**2017**

Об игровых формах обучения и их положительных моментах уже сказано очень много, поэтому, уважаемые коллеги, я не буду повторяться. В наши дни, когда почти в каждом кабинете имеется проекционная аппаратура под управлением ПК, естественным образом следует, что их возможно использовать для проведения уроков-викторин. Далее, на мой взгляд, возникает четыре вопроса:

1. С какой целью
2. Как соединить с изучаемым материалом
3. В каком виде
4. Подходящий для создания программный продукт

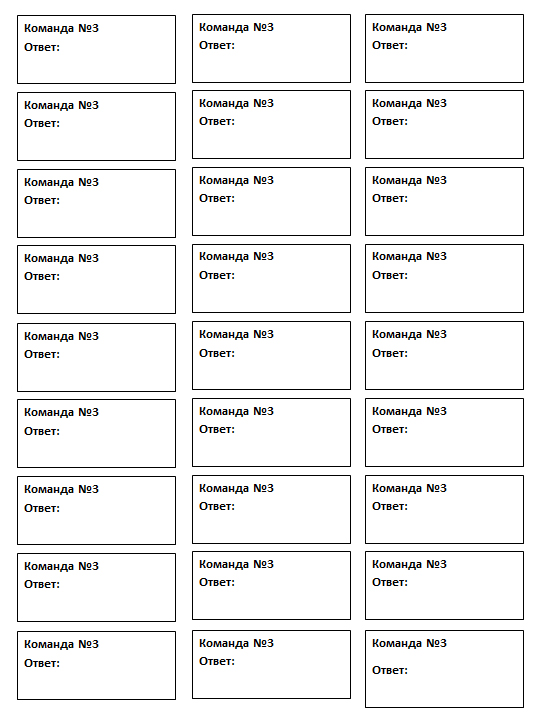
Цель у всех педагогов одна – научить. Но в какую часть материала внедрить, в какой момент использовать именно викторину? Из продолжительного опыта использования викторин на уроках сделал для себя вывод: викторину следует использовать либо на праздничных мероприятиях (об этом чуть позже), либо как закрепление материала в конце главы. Многократно проверил – работает отлично. Дети такой вид урока воспринимают, как праздник. Праздничная атмосфера просто «висит» в воздухе.

Теперь, в каком виде проводить викторину? Хорошим образцом для подражания, на мой взгляд, являются телевизионные передачи «Что? Где? Когда» и «Брейн-ринг». На экране появляется вопрос, очередная команда отвечает на него, получает или не получает свой балл, ход переходит к следующей команде. Вроде всё просто. Но есть некоторые проблемки. Сколько команд и сколько игроков в команде? Опытным путём установлено, что оптимально в команде должно быть 3 – 4 человека. Но в классе не 8 и не 12 человек. Поэтому в моих викторинах максимально возможное (так запрограммировано) количество команд – восемь.



Реально используется 5 - 6. Большое количество команд тянет за собой следующую проблемку: когда команда №1 отвечает на вопрос, что делают команды №2, №3, №4 …? Это дети и, естественно, они отвлекаются, шалят, шумят, …

Чтобы нейтрализовать такие поползновения было введено правило: ведущий выслушивает ответ команды №1, но никак его не комментирует. Тут же вслед за ней ведущий выслушивает ответы 2-й, 3-й и остальных команд в заданной очерёдности. Если команда №1 ответила верно, то она получает 2 балла, а остальные команды ничего не получают. Если неверно, то первая из остальных, ответившая верно получает 1 балл. Один, а не два балла потому, что не в свою очередь. Такой способ получения ответов от команд держит внимание всех детей, а не только отвечающей команды.

Есть ещё один случай, когда все без исключения учащиеся отвечают на каждый вопрос. Случай, когда ответом на вопрос является одно слово, например фамилия учёного, название города, реки и т.п. У меня есть викторина, где в виде ребуса

зашифрованы единицы измерения. Детям перед игрой раздаются специальные бланки, а они в качестве ответа сдают их ведущему с уже вписанным ответом. Ведущему остаётся прокомментировать ответы и выставить баллы.

Кстати, счёт на экране присутствует всегда. Также есть возможность дать название командам по желанию детей (одно слово разумной длины).



Теперь несколько слов о процессе создания викторины. Сразу следует отметить, что процесс трудоёмкий. Чтобы получалось без головных болей, нужно просто любить свой предмет, любить задавать вопросы детям, любить их озадачивать, любить видеть глаза ребёнка, судорожно ищущего ответ, …

Вот, например, такой вопрос: почему современные военнослужащие при ношении сапог используют доисторические портянки, а не современные носки? Чтобы исчерпывающе ответить на этот вопрос, нужно всерьёз поразмышлять. И детям это нравится. Нравится открывать что-то новое в давно, как им кажется, известном и привычном.

И о самих вопросах. Как говорил Глеб Жеглов в известном фильме: «Вопрос, он в нашем деле дорого стоит…» Первым откровением в моей жизни был вопрос моего школьного учителя физики на занятии кружка в 6-м классе: «А что такое свет?» Я тогда будучи ещё ребёнком, вдруг понял, что я этого не знаю и никогда не задумывался, хотя свет окружал меня всегда. Короче говоря, вопрос должен быть с изюминкой.

Из моего опыта следует, что минимальное количество вопросов на 40-45 минут – 18. Оптимально – 24. Подобрать такое количество вопросов, да ещё с изюминкой, далеко не просто. Мало этого, учебный вопрос идёт быстро и, если не успеть к нужной дате, то процесс сбора и подготовки вопросов идёт насмарку.

Но если уж игра-викторина создана, то ровно через год (два, три, …) она будет использована в очередном классе на уроке. И дети, и учителя испытают весь букет положительных эмоций, будет достигнут педагогический результат в самой приятной игровой форме.

Теперь несколько слов о том, в какой программной среде создавать электронную часть викторины. Первый, и для большинства педагогов единственный, подходящий программный продукт – это Power Point. Его неоспоримое положительное качество – простота. Всё понятно, наглядно, структурно просто, немножко фантазии, вкуса и викторинка на 4 балла, при наличии заготовленных вопросов, в субботний вечер под настроение и чашечку кофе, может быть изготовлена. Слайд вопроса/ответа может содержать текст, картинку, звук, видео. Вроде всё присутствует, но сделать на экране постоянно присутствующий и изменяемый при детях счёт, создать полноценную рулетку, автоматическую пометку использованных вопросов и другие приятные мелочи – совсем не просто и не уверен, что возможно.

14 лет назад я пришёл на работу в новую для себя частную школу. На первом открытом мероприятии в актовом зале молодые учителя английского языка проводили подобную викторину. На столе в плохой видимости для участников и зрителей стояла обычная детская юла. К ней была прикреплена стрелка из плотной бумаги. Вокруг юлы были разложены карточки с номерами вопросов. На большом экране через проектор демонстрировали вопросы (Power Point). На переносной доске мелом выписывали счёт игры. Звуковое сопровождение по мере необходимости включали через отдельно стоящий проигрыватель. Ведущей помогали три ассистента (юла, проектор, звук, счёт). Девочки очень старались, но общее впечатление было среднее.

Я на тот момент на среднем уровне владел программной средой Macromedia Flash. И меня посетила мысль, что все эти разбросанные моменты можно объединить в одной Flash-викторине. К следующему мероприятию была создана первая версия (сейчас она взывает у меня только улыбку). Далее процесс пошёл – учителя предметники к какому-либо мероприятию подбирали вопросы (текст + иллюстрации), а я создавал Flash-версию викторины. Во время мероприятия ведущая вела викторину со сцены, а я за компьютером управлял действиями на экране.

В какой-то момент сделал первую Flash-викторину для себя (на тот момент учитель информатики) и дальше пошло-поехало… В настоящий момент я физик/информатик и викторины по различным разделам (темам) физики – моё небольшое хобби.

Было время, когда я пробовал в своём педколлективе организовать конвейер по созданию таких Flash-викторин по разным предметам. Результат был предсказуем: учителя – народ занятой. Изредка к открытому уроку, защите проекта или к праздничному мероприятию обращались, но не часто…

Пару слов о праздничных мероприятиях. Flash-викторина в данном случае очень к месту. Работает на отлично. Проводили к следующим праздникам:

* День Победы
* День Космонавтики
* День защитников отечества
* День учителя
* 8 марта
* День святого Валентина
* Новогодняя викторина

Был ещё один интересный опыт. Проводили общешкольное мероприятие, посвящённое круглой дате со дня рождения Альфреда Нобеля. В основной части данного действа учащиеся рассказывали биографию, достижения, заслуги, интересные факты, про премию его имени, … А в заключительной части провели викторину, в которой были вопросы по рассказанному в основной части материалу. Результат и впечатления были отличными.



Подведя итого всему вышесказанному, хочу сделать свой субъективный вывод: грамотно созданная (Flash-версия) и хорошо проведённая викторина на уроке или другом школьном мероприятии – это праздник для детей и педагогов во всех смыслах.

К сожалению, EXE-файлы и SWF-файлы запрещены к публикации на большинстве учительских порталов. Часть своих викторин (на 1.09.2017 двенадцать штук) я выложил на сайте [www.schooltests.ru](http://www.schooltests.ru) в разделе «Аудиторные игры (викторины)». К каждой из них имеется подробное иллюстрированное описание.

Рекомендую к использованию.

Удовольствия вам от работы, уважаемые коллеги.

Еремеев Виктор Германович

E-mail: [schooltests@yandex.ru](http://vk.com/write?email=schooltests@yandex.ru)  
Сайт: [www.schooltests.ru](http://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Fwww.schooltests.ru)

Ссылки на используемые в статье иллюстрации

<https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=ec39f3a571144480eb9daf247538bd5e-l&n=13>

<http://moskvakino.ru/popetutu/pic64982.jpg>

<https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=9c15ba2d14680b6022e1ab99acb51ae7-l&n=13>

<http://1.bp.blogspot.com/-gR1YBxo7IGw/UiNkrJInhOI/AAAAAAAAH84/feyi4YuLKsI/s1600/shool_autumn_m.png>

<http://ngo44.ru/wp-content/uploads/2017/02/i.jpg>

<http://lh3.ggpht.com/-985muxQcYAw/UQjjme8JuhI/AAAAAAAEhrA/OFKB51Oj-xs/s1024/datafile-111016.jpg>

<https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=f919a4d56a96d33bf2161fb5f767d9cb-l&n=13>

<http://cs411026.vk.me/v411026744/6afb/hNqcXfh01mo.jpg>

<http://management-club.com/wp-content/uploads/2017/04/nobel_prize.jpg>