

Сценарий внеклассного мероприятия с историческими экскурсами на тему «Самый умный десятиклассник»

Ризванов Зимфир Зуфарович

Добрый день, уважаемые преподаватели, гости и участники семинара!

Позвольте представить вашему вниманию сценарий внеклассного мероприятия (с историческими экскурсами) «Самый умный десятиклассник».

Несмотря на то, что на страницах учебников по математике имеются небольшие биографические данные и исторические факты из жизни и деятельности великих ученых, учителя в большинстве случаев либо дают этот материал на самостоятельное рассмотрение, либо вовсе не считают нужным тратить на это время. Это подтверждают и результаты исследования, проведенного в 2014 году среди школьников 9-11 классов, которые показали, что учащиеся мало что знают о Н.И. Лобачевском.

А ведь использование исторических сведений повышает интерес учащихся, имеет большое мировоззренческое и общекультурное значение.

Даже Константин Андреевич Малыгин указывает, что «...экскурсы в историческое прошлое оживляют урок, дают разрядку умственному напряжению, поднимают интерес к изучаемому материалу и способствуют прочному его усвоению». Тем более, что материал по истории математики весьма обширен и интересен, так как развитие математики тесным образом связано с решением насущных задач, возникавших во все периоды существования цивилизации.

В связи с этим, в целях воспитания молодого поколения культурными, знающими и уважающими великих ученых нашего государства людьми, нами было разработано внеклассное мероприятие под названием «Самый умный десятиклассник». Данное мероприятие по математике проводится для учащихся 10 класса в рамках недели математики и посвящается великому ученому математики Николаю Ивановичу Лобачевскому.

Цели мероприятия:

- получение новых знаний учащихся о Н.И. Лобачевском;
- осуществление межпредметной связи с историей и литературой;
- повышение познавательного интереса к предмету математика и историческому наследию;
- развитие математического мышления, сообразительности, внимания, интуиции и находчивости учащихся.

Подготовка к игре. О проведении данного мероприятия учитель сообщает ученикам заранее. Предлагает прочитать биографические сведения о Лобачевском, о его наставниках, учениках, коллегах; познакомиться с трудами и открытиями ученого, изучить современные материалы о великом геометре (источники [1], [2], [3]).

Правила игры. В игре принимают участие 12 игроков. Игра проходит в три раунда.

Первый раунд. Всем игрокам задаются вопросы с четырьмя вариантами ответа, из которых один – верный. Задача участников – дать наибольшее количество правильных ответов. Всего задаётся 15 основных вопросов. По итогам первого раунда определяются шесть полуфиналистов. Если невозможно выявить шесть лучших игроков, задаются дополнительные вопросы.

«Дешифровщик». Во второй раунд проходят 6 игроков с наибольшим количеством баллов, полученных в первом раунде. Чтобы определить порядок ответов игроков во втором и в третьем раундах, предварительно проводится конкурс «Дешифровщик». «Дешифровщик» – это задание, в котором игрокам предлагается отгадать слово, зашифрованное с помощью буквенно-цифрового кода, где каждая буква заменена соответствующей цифрой по системе Т9. Буквы «Ё», «Й», «Ъ» в дешифровщике не используются. Чем раньше игрок справился с заданием, тем раньше он будет во втором раунде отвечать на вопросы, и тем лучше его ситуация при выборе категории для прохождения второго раунда. В третьем раунде участнику предоставляется право выбрать себе игровой пульт.

Второй раунд. Во втором раунде каждый из шести игроков должен выбрать тему. Всего таких тем 6. За минуту игроку задаётся 5 вопросов по выбранной теме, на которые он должен дать правильные ответы. За правильный ответ начисляется 1 балл. Выбор тем игроками идёт по цепочке, в соответствии с результатами конкурса «Дешифровщик». В финал проходит трое игроков, набравших больше всего баллов.

Третий раунд (финал). «Дешифровщик» определяет порядок следования игроков в третьем раунде. Игровое табло имеет 9 клеток (3×3), на нём – вопросы специальных тем. Игроки называют номер ячейки и отвечают на вопрос, который был в ней представлен. За правильный ответ можно получить от 1 до 3 баллов, исходя из того, какую ячейку выбрал игрок. Если игрок отвечает неправильно, то он не получает ни одного балла и открытая им ячейка становится недоступной. Всего задаётся по 3 вопроса каждому игроку. Побеждает тот игрок, который набрал максимальное количество баллов за три раунда.

Мне бы хотелось рассказать некоторые интересные моменты игры.

В первом раунде игрокам будут заданы 15 обязательных вопросов, связанных с Н.И. Лобачевским.

Например,

1. В гимназии, где учился Лобачевский, его недолюбливали. Мальчик пристрастился к пиротехническим опытам. Как он был за это наказан?

А. Подметал двор

В. Был высечен розгами

Б. Отправлен в армию

Г. Отправлен в карцер

2. Кто из ученых помог Лобачевскому выбрать в качестве сферы научных интересов геометрию?

А. Й.И. Литров

В. К.Ф. Реннер

Б. М.Ф. Бартельс

Г. Ф.К. Броннер

3. Имя жены Н.И. Лобачевского.

А. Прасковья

В. Варвара

Б. Марья

Г. Валентина

4. Кто, из известных английских математиков, назвал Н.И. Лобачевского «Коперником геометрии»?

А. У. Клиффорд

В. А. Кэли

Б. О. Хевисайд

Г. Д. Джин

5. Любимое дерево ученого.

А. Ель

В. Пихта

Б. Кедр

Г. Можжевельник

6. В каком городе находится дом-музей Н.И. Лобачевского?

А. Алатырь

В. Козловка

Б. Канаш

Г. Цивильск

В начале второго раунда проводится конкурс «Дешифровщик», чтобы определить порядок ответов игроков.

Во втором раунде участникам будет предложено 6 различных категорий. Это:

- **Биография Лобачевского.**
- **Лобачевский – преподаватель и организатор**
- **Ученики Лобачевского.**
- **Награды. Звания. Память.**
- **Казанская геометрическая школа**
- **и Секрет (в секрете будут вопросы, связанные с Геометрией).**

Выбирая, какую-либо категорию участник отвечает на 5 вопросов, которые относятся именно к его теме.

Например, в категории **Биография** будут предложены вопросы, связанные с жизнью ученого:

1. В январе 1807 года 14-летний Лобачевский вместе с младшим братом поступил в основанный в 1804 году университет. А как назывался тогда этот университет? (Казанский Императорский университет).

2. В 1814 году 21-летний Лобачевский был утвержден адъюнктом, то есть, по современной терминологии ... (Доцентом).

В категории **Лобачевский – преподаватель и организатор** прозвучат такие вопросы, как:

1. Какие курсы были введены в 1834 г. в университете, благодаря стараниям Лобачевского? (Гимнастика и искусство)

2. Какие два учебника написал для гимназий Лобачевский? («Геометрия (1823)» и «Алгебра (1834)»)

3. Какой журнал начал выпускаться в 1834 г. по инициативе Лобачевского вместо журнала «Казанский вестник»? («Ученые записки Казанского университета»)

Если участник выберет категорию **Награды. Звания. Память**, то будет думать над такими вопросами, как

1. Какой университет носит название имени Н.И. Лобачевского? (Нижегородский государственный университет)

2. Что вручается с 1897 года, как правило, один раз в три года, отечественным и зарубежным математикам за выдающиеся результаты в области геометрии? (Премия Н.И. Лобачевского)

3. Кем был Лобачевский в фантастическом романе Пола Андерсена «Операция "Хаос"»? (Призраком)

Конечно же, интересно, что же находится в категории **Секрет**. Тут будут предложены вопросы, связанные с геометрией.

1. Угол в 30 градусов рассматривают в лупу, увеличивающую в 4 раза. Какой величины покажется угол? (30)

2. Прибор для построения параллельных прямых. (Рейшина)

3. Какая теорема планиметрии упоминается в работах средневековых арабских математиков как «теорема невесты»? (Теорема Пифагора)

В начале третьего раунда также проводится конкурс «Дешифровщик».

Затем участникам будут предложены такие категории как

- **Основные даты жизни и деятельности Н.И. Лобачевского**
- **Геометрия Лобачевского**
- **Общие вопросы**

Выбирая вопрос из первой категории, участник может получить за правильный ответ 3 балла. За категорию Геометрия Лобачевского можно получить 2 балла. И за категорию Общие вопросы участник получит только 1 балл.

Кто больше из участников наберет баллы, тот и станет **самым умным десятиклассником**.

В конце игры подводятся итоги и награждаются финалисты игры.

Считаем, что данная разработка может быть полезна учителям математики в учебно-воспитательном процессе. На ее основе можно в дальнейшем подготовить такую же игру, посвященную любому другому ученому.

Спасибо за внимание!