

**Программа проведения исторической викторины  
«10 шагов в историю города Читы»  
для учеников 7 – 10 классов.**

В 2021 году исполняется 170 лет со дня присвоения Чите статуса города и областного центра. В честь этого значимого события, приглашаем учащихся 8-10 классов принять участие в викторине «10 шагов в историю города Читы».

Викторина – одна из форм интеллектуальной игры, в которой успех достигается за счет наибольшего количества правильных ответов. Введение операции “переноса знаний” в новую ситуацию, метопредметность, связанность заданий с интересами и жизненным опытом обучающихся, включение операций сравнения, сопоставления, обобщения, способствует активизации аналитической деятельности обучающихся.

**Цель:** Формирование познавательного интереса к изучению истории города Читы.

**Задачи:**

1. Расширение и углубление знаний об истории города Читы -столицы Забайкалья.
2. Развитие у обучающихся наблюдательности, внимания, памяти, логического мышления.
3. Воспитание чувства гордости и уважения к историческому прошлому города Читы.

**Правила проведения:**

Основой данной викторины является вопросно-ответная схема проведения. Вопросы имеют разный уровень сложности.

**Участники:** команды по 6-8 человек как одного класса, так и команды разных классов. Максимальное количество команд 1 игры — 4. В ходе игры, участникам - командам предлагается дать верный групповой или индивидуальный ответ на 10 вопросов по истории города Читы. В зависимости от сложности вопроса. Командам дается время для подготовки ответа от 20 сек. до 1 минуты. За каждый правильный ответ команда получает от 1 до 5 баллов. Побеждает команда, которая наберет наибольшее количество баллов. За наличие эмблем или единой формы, команда дополнительно получает от 1 до 3 баллов.

10 шагов в историю города Читы — это 10 исторических фактов и загадок о Чите, которые предложены участникам в качестве вопросов-заданий. На предварительном этапе участникам желательно дать название тем (исторических фактов) для подготовки и успешной игры.

**Дополнительные правила:**

**Вопрос командам:** Командам задается вопрос, дается минута на обсуждение. Первой отвечает команда. Которая первая дала сигнал о готовности. Верный ответ — 5 баллов. Неточный, неверный — отвечает другая команда.

**Вопросы повышенной сложности:** Каждой команде задается отдельный вопрос. На обсуждение ответа дается 1 минута. Каждая команда после 1 минуты дает письменный ответ на вопрос. Ведущий собирает ответы и сравнивает их с правильными ответами на вопросы. Команда может воспользоваться подсказкой (поисковой системой сети интернет) и дополнительной минутой для обсуждения. При этом, в случае правильного ответа, у команды снимается один балл. Верный ответ — 5 баллов. Ответ с подсказкой — 4 балла. Неверный ответ — 0 баллов.

**Блиц-вопросы:** Командам задаются три вопроса. Время на подготовку ответа — 20 сек. Верный ответ — 1 балл.

**Вопрос исследователю:** Команда определяет по одному участнику — исследователю. Задача — постараться найти верный ответ или предположить оригинальные версии ответа. Каждая версия — 1 балл. Верный ответ — 5 баллов. Оригинальная версия — 3 балла.

**Вопрос соперникам:** Команда решает какой из команд достается вопрос викторины. Команда соперников, давшая верный ответ получает 5 баллов. Команда, открывшая «вопрос соперникам» получает 1 балл в случае верного ответа соперников. В случае неверного — возможность дать свой ответ и за верный ответ получить 5 баллов. За неверный ответ — 0 баллов.

**Ответ рисунок:** Командам задается вопрос, ответ на который команда готовит в виде рисунка. Время подготовки — 1 минута. Верный ответ — 5 баллов. Неверный — 0 баллов.

**Вопрос - ассоциация:** Каждая команда для соперников в течение 1 минуты задумывает фразу — ассоциацию города Читы. Два игрока из команды соперников должны изобразить фразу так, чтобы команда за 1 минуту смогла ее разгадать. Подготовка двух игроков — 30 сек. Верный ответ — 5 баллов. Неверный ответ — команда, загадавшая фразу — 5 баллов.

Из предложенных вариантов вопросов выбирается 10 исторических фактов (заданий), которые разыгрываются в игре (блиц-опрос: 3 вопроса считается как одно задание), в зависимости от возрастных особенностей и уровня подготовки участников, Для остроты игры, возможно одновременно разыграть «вопросы командам» и «вопросы исследователям».

### **Требования:**

**Зоны для участников - 6-8 человек за столом.**

**Оборудование:**

- 1) экран или интерактивная доска;
- 2) музыкальный центр;
- 3) листы А4;
- 4) маркеры;
- 5) телефон или планшет.

### **Этапы викторины:**

- I. Объявление темы, мотивация к участию, представление команд (5 мин.).
- II. Знакомство с правилами и порядком выполнения заданий (2 мин.).
- III. Викторина (40 мин.).
- IV. Подведение итогов, награждение (5 мин.).
- V. Рефлексия (5 мин.).

### **Ход игры и методические рекомендации**

I. Ведущий рассказывает о предстоящем событии, связанном с юбилеем города Читы. Знакомит с идеей викторины, представляет жюри. Ставит задачу каждой команде за 2 минуты придумать название команды и распределить роли внутри команды:

командир - тот, кто берет ответственность за команду и выбирает члена команды для ответа по заданию;

хранитель времени - тот, кто следит за временем выполнения задания;

писарь - тот, кто записывает ответы команды;

исследователь (2-3 чел.) - тот, кто предлагает идеи;

эксперт (1-2) - тот, кто основывается на знании вопроса.

II. Ведущий озвучивает правила «хода» и дополнительные правила о вопросах викторины.

1 вопрос выбирает команда, выигравшая жеребьевку. Последующий ход выбирает команда, которая дала верный ответ на предыдущий вопрос.

Автор-разработчик: О.Б. Тебенькова,  
Л.Б. Романюк.