Министерство образования и науки Алтайского края
КГБПОУ «Славгородский аграрный техникум»

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «ЗОЖ-ВЫБИРАЕТ МОЛОДЕЖЬ»

Методическая разработка

Выполнила: Дизендорф Р.А.,
преподаватель физической культуры

Славгород
2022г.

В методической разработке представлена организация проведения внеклассного мероприятия «ЗОЖ- выбирает молодежь».

Внеклассное мероприятие в форме интеллектуальной игры составлено на основе популярной телевизионной передачи «Своя игра».

Содержание интеллектуальной игры позволяет студентам изучить важные аспекты здорового образа жизни, способствует формированию отношения к своему здоровью, заставляет задуматься над образом жизни.

В ходе мероприятия используются педагогические технологии такие как: здоровьесберегающие, игровые. Данная разработка может быть использована при проведении уроков обобщения и систематизации знаний, при организации внеклассных мероприятий.

Автор: Дизендорф Р.А., преподаватель физической культуры КГБПОУ «Славгородский аграрный техникум».

Рецензент: Коноваленко Т.Н., заместитель директора по УМР КГБПОУ «Славгородский аграрный техникум»

Методическая разработка рассмотрена на
заседании методической цикловой комиссии
общеобразовательных, общих гуманитарных и
социально-экономических дисциплин
Протокол № ___от _____2022 г.
Председатель МЦК
_____А.Ю. Балашова

Методическая разработка одобрена
На заседании методического совета
Протокол №5 от 07.06.2022 г.
Председатель методического совета
_____Т.Н.Коноваленко

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 4
МЕТОДИКА ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ……...…….……5
ПЛАН МЕРОПРИЯТИЯ ……...……...6
СОДЕРЖАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ …….....8
ЗАКЛЮЧЕНИЕ …….....13
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ…….....14
ПРИЛОЖЕНИЯ ……15

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность здорового образа жизни вызвана возрастанием и изменением характера нагрузок на организм человека в связи с усложнением общественной жизни, увеличением рисков техногенного, экологического, психологического, провоцирующих негативные сдвиги в состоянии здоровья.

Какой бы совершенной ни была медицина, она не может избавить каждого от всех болезней. Человек - сам творец своего здоровья, за которое надо бороться.

С раннего возраста необходимо вести активный образ жизни, закаливаться, заниматься физкультурой и спортом, соблюдать правила личной гигиены, - словом, добиваться разумными путями подлинной гармонии здоровья. На смену ориентации общества на широкую информатизацию всех сфер жизни приходит эра нового, личностного образования. Становится очевидным, что процветание общества будет напрямую зависеть от развития духовных, личностных ресурсов человека, от эффективности создания творческого пространства для развития всех способностей студентов, их личностных возможностей.

Одним из важных факторов, влияющих на развитие обучающихся и на выявления скрытых одаренностей и способностей, является система внеклассной работы. Среди форм и методов внеурочной деятельности можно выделить различные кружки, конкурсы, олимпиады, исследовательские работы.

В последнее десятилетие особый приоритет получили интеллектуальные игры. В отличие от предметных олимпиад, научных конференций, игры позволяют превратить серьезную интеллектуальную деятельность в яркое зрелище, в увлекательное состязание, праздник.

Преимуществом интеллектуальной игры является то, что в их основе лежат не знания по дисциплине, формируемые учебной программой, а «компетенции», т.е. то, что определяет способность человека свои знания и умения применять в конкретных ситуациях.

Важно, чтобы игра помогала студентам испытать чувство сопричастности к тем ценностям и научным понятиям, которые отражают опыт и мысль всего

человечества. Такая игра учит мыслить так, как это свойственно для думающего человека.

Основной целью проведения игры является развитие у студентов творческих способностей, раскрытие интеллектуального потенциала и выявление новых талантов. Участие в такого рода состязаниях позволит студентам расширить кругозор, применить собственные знания, эрудицию и логическое мышление, проявить умение принимать решения в нестандартной ситуации в условиях ограниченного времени.

МЕТОДИКА ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «ЗОЖ-ВЫБИРАЕТ МОЛОДЕЖЬ»

1. Внеклассное мероприятие по физической культуре «ЗОЖ- выбирает молодёжь» проводится в рамках Недели методической цикловой комиссии общеобразовательных, общих гуманитарных и социально-экономических дисциплин 06.04.2022 г.

2. В мероприятии по физической культуре принимают участие две команды, по 5 студентов из 534 группы 1 курса специальности 38.02.04 Коммерция (по отраслям) КГБПОУ «Славгородский аграрный техникум».

3. В состав жюри входят независимые члены, студенты 1 курса 356 группы два человека и председатель жюри в лице преподавателя.

4.Внеклассное мероприятие по физической культуре приставлено в форме интеллектуальной игры «ЗОЖ - выбирает молодежь» состоит из трех раундов, которые представлены вопросами разной сложности. Все вопросы предусматривают использованием мультимедийной презентации.

5. Внеклассное мероприятия «ЗОЖ- выбирает молодёжь» рассчитано на 45 минут. Для ответа на вопрос командам предоставляется ограниченное количество времени.

6. Каждая команда располагается за отдельным местом. Все игроки ознакомлены с правилами поведения во время игры. Во время выполнения задания участники обсуждают вопросы и принимают совместное решение.

7. Жюри наблюдает за командами, ведет подсчет баллов в оценочной ведомости (см. Приложение 2), определяет победителей, результаты сообщает игрокам.

8. Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество баллов. Команды, занявшие 1 и 2 место, награждаются грамотами.

ПЛАН ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ
«ЗОЖ-ВЫБИРАЕТ МОЛОДЕЖЬ»

Цель: Пропаганда здорового образа жизни.

Задачи:

Создать условия для:

- закрепления правильного представления о здоровье и его составляющих;
- развития мыслительных операций: синтез, анализ, обобщение;
- развития творческого мышления и умения грамотно излагать свои мысли;
- воспитания чувства ответственности за свое здоровье и за состояние окружающей среды, как важнейшей составляющей здоровья человека.
- формирования умений работать в команде, сотрудничать.

Методическая цель:

продемонстрировать эффективность применения интеллектуальной игры в процессе активизации познавательной деятельности.

Форма проведения: интеллектуальная игра.

Место проведения: кабинет № 9

Продолжительность: 45 минут.

Методы: игровой, соревновательный.

Оформление и оборудование: ПК, экран, проектор, презентация, раздаточный материал, бумага, ручки.

ХОД ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ

«ЗОЖ- ВЫБИРАЕТ МОЛОДЕЖЬ»

1. Организационный момент.

1.1 Приветствие команд.

1.2 Целеполагание.

1.3 Знакомство с правилами игры.

2. Интеллектуальная игра

2.1 Раунд 1. «Здоровый образ жизни»

- «Мифы о здоровье»
- «Вредные привычки»
- «Лекарственные травы»
- «Продукты питания»
- «Режим дня»

2.2. Раунд 2. «Блиц- опрос»

2.3 Раунд 3. «История»

3. Рефлексия. Подведение итогов игры. Награждение.

СОДЕРЖАНИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ
«ЗОЖ- ВЫБИРАЕТ МОЛОДЕЖЬ»

1. **Организационный момент.**

В игре принимают участие 2 команды по 5 человек в каждой. Команды были сформированы предварительно, выбраны капитаны.

1.1 Приветствие команд.

ВЕДУЩИЙ:

Здравствуйте, ребята! Я вам говорю: «Здравствуйте», а это значит, что я всем вам желаю здоровья! Задумывались ли вы, когда – ни будь о том, почему в приветствии людей заложено пожелание друг другу здоровья?

1.2 Целеполагание.

Как вы думаете, о чем будет наша игра? Правильно о ЗОЖ.

Здоровье для человека – одна из главных ценностей. И моя цель сегодня, пропагандировать здоровый образ жизни, пробудить в вас устойчивую мотивацию к здоровому образу жизни, чтобы вы после этого мероприятия сознательно пришли к выводу, что здоровье это главная составляющая нашей жизни.

Начну мероприятие со слов Генриха Гейне: «Единственная красота, которую я знаю – это здоровье». Да, я соглашусь с этим высказыванием и добавлю, что здоровье – это состояние полного физического, духовного и социального благополучия, а не только отсутствие заболеваний или физических дефектов.

Сегодня мы попробуем вместе ответить на вопрос о том, что же такое здоровый образ жизни. Чтобы мероприятие было познавательным, проведём нашу встречу в форме интеллектуальной игры. Благодаря правильным ответам на заданные вопросы, мы узнаем много полезной информации, закрепим уже изученный материал, ну и проведем время с пользой для здоровья.

Искренне желаю командам удачи, успехов, а всем гостям – чудесного настроения. Пусть этот час принесет вам много нового и интересного.

Представление команд и членов жюри.

Сегодня в нашей игре принимают участие две команды «Короли интеллекта» и команда «Эрудит», студенты 534 группы, специальности Коммерция.

1.3. Знакомство с правилами игры.

Суть игры заключается в том, что команды-участники отвечают на вопросы разной сложности. Игра состоит из трех раундов, первый раунд представлен 25 вопросами разной сложности, второй раунд представлен «Блиц - опросом», каждой команде даться по 25 вопросов и 5 минут на то, чтобы на них ответить, ответы на вопросы капитаны команд отдают членам жюри, где они подводят итог, один правильный ответ один балл, третий раунд представлен пятью вопросами, задача капитанов как можно быстро ответить на вопрос и правильно его обосновать, за правильный ответ 10 баллов.

Капитан указывает на игрока, который будет отвечать (или отвечает сам). В случае правильного ответа очки начисляются на счёт команды, и команда получает право выбрать следующий вопрос. В случае неверного ответа очки снимаются со счёта отвечавшей команды, а право ответить на прозвучавший вопрос предоставляется другой команде. Если в течение пяти секунд на вопрос никто не отвечает, то ведущий делает это сам, а следующий вопрос выбирает та же команда, что выбирала предыдущий вопрос. Каждый раунд продолжается до тех пор, пока в нём не будут разыграны все вопросы.

Уважаемое жюри будет фиксировать результаты, а в конце игры подведут итоги.

Начнем игру с разминки, каждой команде будут заданы по 2 вопроса, кто ответит правильно тот получает права первым выбрать вопрос любой сложности.

Команды готовы?

Вопросы командам:

1. Тому, кто начинает каждое утро с этого действия, надо в два раза меньше времени, чтобы собраться и настроиться на рабочий лад. Что это за действие? (Утренняя зарядка).

2. Наука о чистоте тела (Гигиена).

3. Тренировка организма холодом (Закаливание).

4. Что даёт человеку энергию? (Пища).

5. Эти «отважные воины» в организме человека смело бросаются в «бой» с болезнетворными бактериями (Антитела).

6. Какой великий русский писатель, доживший до 82 лет, всю жизнь придерживался очень строго режима дня? (Л.Н. Толстой).

7. Его не купишь ни за какие деньги (Здоровье).

Право первым выбрать вопрос для команды определили, начинаем игру:

1. Интеллектуальная игра

Сопровождается мультимедийной презентацией (см. Приложение 1).

2.1. Раунд 1.

Первый раунд, посвященный здоровому образу жизни, включает следующие темы:

1. «Мифы о здоровье»,

2. «Вредные привычки»,

3. «Лекарственные травы»,

4. «Продукты питания».

5. «Режим дня»

Итак, мы начинаем. Выбирайте тему и стоимость вопроса.

Команды в хаотичном порядке выбирают тему и вопрос. Ведущий комментирует вопросы, проецируемые на слайде.

Вопросы раунда № 1

Сопровождается мультимедийной презентацией (см. Приложение 1).

2.1. Раунд 2. «Блиц- опрос».

Вопросы для команды № 1:

1. Что на свете дороже всего? *(здоровье)*
2. Вирус иммунодефицита человека *(ВИЧ)*
3. Площадка для бокса *(ринг)*
4. Сочный съедобный плод садовых деревьев *(фрукт)*

5. Сколько колец в символе Олимпийских игр? *(пять)*
6. Спортивный вид, называемый «королевой спорта*» (лёгкая атлетика)*
7. Какая ягода бывает чёрной, красной, белой? *(смородина)*
8. Прибор для измерения температуры *(термометр)*
9. Вобла — это рыба или овощ? *(рыба)*
10. Варёные в воде фрукты *(компот)*
11. Орган вкуса *(язык)*
12. Сколько у здорового человека зубов? *(32)*
13. Специалист по поднятию тяжестей *(штангист)*
14. Из какого растения получают пшено? (*из проса)*
15. Какое растение «от семи недуг»? (*лук)*
16. Сушёный виноград *(изюм)*
17. Вино, все спиртные напитки (алкоголь)
18. Люди, не употребляющие пищу животного происхождения *(вегетарианцы)*
19. Спортивный переходящий приз *(кубок)*
20. Короткие характерные голосовые звуки, выражающие веселье *(Смех)*
21. Лёд, снег, чай, пар, туман, одним словом. *(Вода)*
22. Купание в реке и загорание на солнце относится к закаливанию? (да)
23. Умываясь холодной водой можно закалиться? (да)
24. Можно ли начинать закаливать ребенка с самого рождения? (да)
25. В какой стране впервые появились Олимпийские игры? (Греция)

Вопросы для команды № 2:

1. Болезнь заядлых курильщиков (*бронхит)*
2. Теннисная площадка (*корт)*
3. Для футбола — мяч, для бадминтона *(волан)*
4. Какой ценный продукт даёт человеку пчела? *(мёд)*
5. Девиз Олимпийских игр *(«Быстрее! Выше! Сильнее!»)*
6. Ледовая площадка *(каток)*
7. Она является залогом здоровья *(чистота)*

8. Органические вещества, необходимые для нормальной жизнедеятельности организма; от латинского слова «жизнь» *(витамины)*
9. Сладкий напиток из разбавленного водой варенья *(морс)*
10. Из чего готовят манную крупу? *(из пшеницы)*
11. Живой мотор, приводящий в движение кровь человека *(сердце)*
12. Вид спорта, в который «играют настоящие мужчины» *(хоккей)*
13. Сушёный абрикос без косточки *(курага)*
14. Человек, страдающий непреодолимым влечением к наркотикам *(наркоман)*
15. Из скольких человек состоит футбольная команда? *(из 11)*
16. Ощущение большого душевного удовлетворения, чувство веселья *(радость)*
17. Физическая или нравственная стойкость, выносливость *(закалка)*
18. На квадратиках доски короли свели полки — игра *(шахматы)*
19. Ковёр для борьбы дзюдо *(татами)*
20. Жвачка сохраняет зубы (да, нет)
21. Есть безвредные наркотики (да, нет)
22. Никотин — это яд, который особенно влияет на рост организма (да, нет)
23. Недостаток солнца вызывает депрессию (да, нет)
24. Наркотик в переводе с греческого «одурманивающий» (да, нет).
25. Можно ли начинать закаливать ребенка с самого рождения? (да)

Ну а пока наши команды отвечают на вопросы, у нас есть возможность поиграть с залом.

«Пословицы»:

1. Двигайся больше — проживёшь (*дольше*);
2. Профилактика старенья— в бесконечности (*движенья*);
3. Кто аккуратен — тот людям (*приятен*);
4. Не в меру еда — болезнь и (*беда*);
5. Кто рано встаёт — тому (*Бог даёт*);
6. Не пеняй на соседа, когда спишь (*до обеда*);
7. Слабеет тело без (*дела*);

8. Без дела жить — только небо (*коптить*);
9. Кто курит табак, тот сам себе (*враг*);
10. Курильщик — сам себе (*могильщик*);
11. Если хочешь долго жить — (*брось курить*);
12. Кто спортом занимается — тот силы (*набирается*);
13. Спорт — эликсир (*жизни*);
14. Здоровье сгубишь — новое (*не купишь*);
15. Береги платье снову, а здоровье (*смолоду*).

2.3 Раунд 3. «История»

В третьем раунде на вопросы предстоит отвечать капитанам команд, кто быстрее поднимет руку, тот первый отвечает на вопрос, за правильный ответ, команда получает 10 балов.

Вопросы:

1. «В русский язык это слово пришло в конце 18 века из французского языка. Так первоначально называли срочную почту, доставлявшую письма, донесение специальными посыльными, которые сменяли друг друга в пути в определенных пунктах. Назовите это слово, которое в наши дни получило иное значение?» (эстафета)
2. «Брегг говорит, что есть 9 докторов. Начиная с четвертого, это: естественное питание, голодание, спорт, отдых, хорошая осанка и разум. Назовите первых трех докторов, упомянутых Бреггом?» (солнце, воздух, вода)
3. «Изобретатель этого предрекал своему детищу две области применения – доставка почты и средство для похудения. Назовите современный прообраз этого предмета?» (велосипед)
4. «Назовите самый популярный способ употребления табака в США до 19 века»: курение, нюхание, жевание (жевание).
5. Продолжите фразу: «Солнце, воздух и (…) — наши лучшие друзья».

3. Рефлексия. Подведение итогов игры. Награждение.

Подводим итог по интеллектуальной игре. Что понравилось, какие задание были интересными, какие вызывали затруднения (какие цели ставили).

Жюри подсчитывает баллы. Объявляется команда-победитель, набравшая большее количество баллов по итогам всей игры.

Награждение команд: выдается две грамоты за первое и второе место.

ВЕДУЩИЙ:

Уважаемые участники, спасибо, что приняли участие в игре. Вы проявили свои интеллектуальные способности и коммуникативные навыки, а также закрепили пройденный ранее материал по здоровому образу жизни. Я считаю, что все поставленные задачи нами выполнены. Желаю вам не останавливаться на достигнутом и изучать эту тему еще подробнее! А я вам в этом помогу.

Спасибо за внимание.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Данное мероприятие является плановым мероприятием по реализации воспитательной работы.

Для проведения мероприятия был составлен сценарий с учетом уровня подготовленности группы и целями самого мероприятия. Были разработаны вопросы по теме здорового образа жизни разного уровня сложности, сопровождающиеся презентацией, приготовлены наградные материалы.

Мероприятие проходило в форме интеллектуальной игры.

Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. Использование интеллектуальных игр в качестве активного методического средства способствует успешному развитию профессионально значимых качеств личности будущих специалистов. Игра позволяет активизировать познавательную активность студентов.

Атмосфера была рабочая, студенты были расслаблены, но сосредоточены. Каждый участник команды принимал активное участие.

Членами жюри являлись два студента и один преподаватель. Мероприятие проведено на хорошем уровне: студентам было интересно, задания подготовлены в соответствии с возрастными особенностями студентов. Выбранная тема всегда актуальна и способствует воспитанию ответственности за свое здоровье и здоровье окружающих.

В процессе участия в интеллектуальной игре формируются следующие ключевые компетенции: ценностно-смысловые, общекультурные, учебно-познавательные, информационные, коммуникативные, компетенции личностного самосовершенствования обучающихся.

Считаю цели и задачи достигнутыми. Ребята активно и с интересом отвечали на вопросы. Эмоциональная атмосфера свидетельствует тому, что мероприятие понравилось обучающимся.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Колмогорова В.Ф. Методическая разработка внеклассного мероприятия по литературе «Своя игра» / В.Ф. Колмогорова. – Славгород: КГБПОУ «Славгородский аграрный техникум», 2018. – 28с.
2. https://infourok.ru/prezentaciya-svoya-igra-zdorovyj-obraz-zhizni-5194725.html
3. https://kopilkaurokov.ru/klassnomuRukovoditeliu/meropriyatia/svoia_igra_zdorovyi_obraz_zhizni_vybor_molodykh
4. https://multiurok.ru/files/svoia-igra-zdorovyi-obraz-zhizni-eto-dlia-nas.html

Приложение 1

МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АЛТАЙСКОГО КРАЯ
КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СЛАВГОРОДСКИЙ АГРАРНЫЙ ТЕХНИКУМ»

Интеллектуальная игра
«ЗОЖ- выбирает молодежь»

Преподаватель:
Дизендорф Регина Александровна.
Участники: студенты 1 курса, 534 группы, специальности 38.02.04 Коммерция.

Славгород
2022 г.

Цель игры :
пропаганда здорового образа жизни.

Раунд 1.

Мифы о здоровье	10	20	30	40	50
Лекарственные травы	10	20	30	40	50
Вредные привычки	10	20	30	40	50
Продукты питания	10	20	30	40	50
Режим дня	10	20	30	40	50

Мифы о здоровье 10

Лекарства на травах безвредны?

Ответ

Употребление любого лекарства, даже на натуральной основе, не проходит бесследно.

К вопросам

Мифы о здоровье 20

Человек использует только 10% ресурсов своего мозга. Так ли это?

Мифы о здоровье 30

Морковка может улучшить зрение ?

Ответ

Согласно последним данным, в течение дня мы задействуем около 80 процентов клеток мозга для решения повседневных проблем.

К вопросам

Мифы о здоровье 40

Мобильные телефоны создают значительные электромагнитные помехи в больницах. Так ли это?

Ответ

Исследование, проведенное в 2012 году 300 тестов, не нашло ни одного вида помех в 75 палатах.

К вопросам

Мифы о здоровье 50

Чтение при тусклом свете ухудшает зрение?

Ответ

Чтение при тусклом свете просто неудобно,
но не создает ухудшения зрения.

К вопросам

Лекарственные травы 10

Род растений семейства Яснотковые. Все виды сильно ароматичны. Ее добавляют в чаи, прохладительные напитки, сиропы, мороженое и конфеты.

Растение обладает успокаивающим, сосудорасширяющим, болеутоляющим и противовоспалительным действием.

Ответ

К вопросам

Мята

Лекарственные травы 20

Это растение известно под названиями: аверьян, ладаница, лесной ладан, маун и др. Существует две версии относительно происхождения названия растения. Первая: оно получило свое название в честь римского императора; вторая — от латинского слова «valere» — быть здоровым.

Применяется как успокоительное. Считается, что его запах очень любят представители кошачьих.

Ответ

Валериана

К вопросам

Лекарственные травы 30

Считалось, что ее боятся злые духи. Так, ребенка, который был слишком непослушным, стегали этим жгучим растением не для того, чтобы причинить боль, а для изгнания из него нечистого.

Её успешно применяется в медицине и кулинарии – она входит в состав многих аптечных сборов, из нее изготавливают сотни вкуснейших блюд. Во время ВОВ блюда из этого растения спасали людей от голода.

Ответ

Крапива

К вопросам

Лекарственные травы 40

Его высоко ценили древние греки и римляне, персидские и арабские врачи. Название растение получило от места его произрастания, при дороге. Произрастает на сорных местах и пустырях, вблизи жилых домов, у дороги, на полях, лугах, огородах, садах, на лесной опушке и по побережью водоемов.

Ответ

К вопросам

Подорожник

Лекарственные травы 50

В песнях поется, что она горька. В сказках считается, что она изгоняет нечисть из дома. В медицине считается одним из природных антибиотиков. Что это такое?

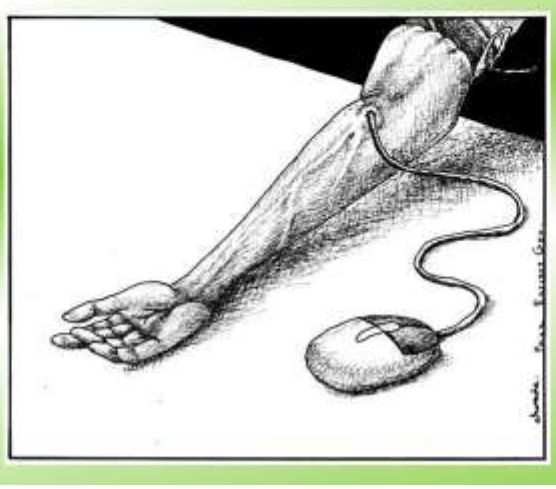
Ответ

Полынь

К вопросам

Вредные привычки 10

Какую зависимость изобразил художник?



Ответ

Интернет-зависимость
(компьютерная зависимость)

К вопросам

Вредные привычки 20

Результат какой вредной привычки мы видим на фотографии?

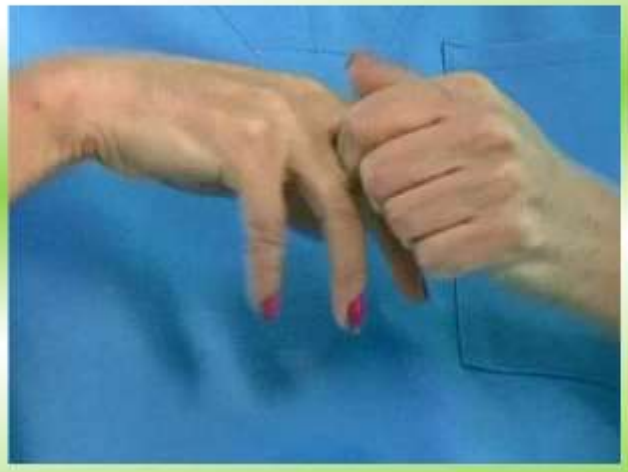
Ответ

Привычка грызть ногти.

К вопросам

Вредные привычки 30

А что здесь происходит?



Ответ

Привычка щёлкания суставами и её результат

К вопросам

Вредные привычки 40

Расскажите, кому же вредит эта вредная привычка?

Ответ

ВСЕМ

1.Курильщику
2.Кто находится рядом с курильщиком
3.Будущим детям и тех, и других

К вопросам

Вредные привычки 50

Ринотиллексомания

О какой вредной привычке большинства малышей и некоторых взрослых идет речь?

Ответ

К вопросам

Продукты питания 10

По народному поверью, он отпугивает вампиров. Ученые добавляют к вампирам бактерии и вирусы, которые точно так же не переносят его аромат, обусловленный содержанием в нём эфирных масел и фитонцидов. Он незаменим при лечении простудных заболеваний. Кроме того, его употребление снижает риск возникновения рака желудка и кишечника, улучшает работу пищеварения и защищает от риска сосудистых заболеваний.

О каком полезном продукте питания идёт речь?

Ответ

ЧЕСНОК

К вопросам

Продукты питания 20

В переводе с английского название этого продукта - буквально «горячая собака» - булочка с сосиской. Это своего рода символ американского общепита и фастфуда.

По утверждению медиков он так же опасен для здоровья, как и сигареты. В частности, он способен провоцировать развитие рака прямой и толстой кишок.

Назовите этот продукт.

Ответ

хот-дог

К вопросам

Продукты питания 30

Белая смерть

Ответ

К вопросам

Продукты питания 40

Смесь сахара, химии и газов.

Вредный продукт питания.

Ответ

К вопросам

Продукты питания 50

Все это сплошная химия, наносящая несомненный вред нашему организму. Но многие очень любят эти сухие, хрустящие, требующие горячей воды вредные продукты. Иногда пытаются употреблять их и в сухом виде.

Ответ

К вопросам

Режим дня 10

Для среднестатистического человека сон составляет… (Укажите количество часов)

Ответ

7-8 часов

К вопросам

Режим дня 20

Наиболее благоприятное время ложиться спать ?

Ответ

между 21 – 22 часами

К вопросам

Режим дня 30

Ответ

ХРОНОТИПЫ ЧЕЛОВЕКА

-Жаворонки

-Голуби

-Совы

К вопросам

Режим дня 40

Считается, что 5 минут этого действия заменяют 40 минут отдыха.

Ответ

К вопросам

Режим дня 50

Самый значительный физиологический подъем и самая высокая работоспособность человека, но, к сожалению, современный человек это время просыпает.

Ответ

5 – 6 часов утра

К вопросам

РАУНД 2
«Блиц- опрос»

РАУНД 3
«История»

«В русский язык это слово пришло в конце 18 века из французского языка. Так первоначально называли срочную почту, доставлявшую письма, донесение специальными посыльными, которые сменяли друг друга в пути в определенных пунктах. Назовите это слово, которое в наши дни получило иное значение?»

«Брегг говорит, что есть 9 докторов. Начиная с четвертого, это: естественное питание, голодание, спорт, отдых, хорошая осанка и разум. Назовите первых трех докторов, упомянутых Бреггом?»

«Изобретатель этого предрекал своему детищу две области применения – доставка почты и средство для похудения. Назовите современный прообраз этого предмета?»

Назовите самый популярный способ употребления табака в США до 19 века: курение, нюхание, жевание.

Продолжите фразу: «Солнце, воздух и (…) — наши лучшие друзья».

КОНЕЦ!

Приложение 2

ОЦЕНОЧНАЯ ВЕДОМОСТЬ

Задания	Команда «Короли интеллекта»	Команда «Эрудиты»
Раунд 1. «Здоровый образ жизни» (уровень сложности определяет кол-во баллов)		
Раунд 2. «Блиц- опрос» За верный ответ 1 балл		
Раунд 3. «История» За верный ответ 10 баллов.		
ИТОГ		
МЕСТО		

Приложение 3

ФРАГМЕНТЫ МЕРОПРИЯТИИЯ

Организационный момент, вступительное слово ведущего.

Объяснение правил игры.

Первый раунд, выбор вопросов разного уровня сложности.

Работа в команде. Второй раунд.

«Блиц-опрос».

Подведение итогов.

Приложение 4

Министерство образования и науки Алтайского края
КГБПОУ «Славгородский аграрный техникум»

ПРОТОКОЛ

заседания жюри *интеллектуальной игры*

«ЗОЖ- выбирает молодежь»

06.04.2022 г. №1

Состав жюри:

1. Колесник Галина Валентиновна, преподаватель информационных технологий;

2. Алтунана Екатерина, студентка 356 группы;

3. Сиденко Ирина, студентка 356 группы.

Повестка дня:

1. Анализ работ участников. Подсчет результатов проведения *интеллектуальной игры*. Определение победителей.

ПОСТАНОВИЛИ:

Признать победителями *интеллектуальной игры* «ЗОЖ- выбирает молодежь» следующие команды:

№	Название команды; капитан	1раунд (баллы)	2 раунд (баллы)	3раунд (баллы)	4 раунд (баллы)	Итог	Результат
1	Эрудит (Именинник Н.	40	15	6	3	64	Грамота 2 место
2	Короли интеллекта (Естафиади А.)	50	18	10	2	80	Грамота 1 место

Приложение: Оценочная ведомость результатов интеллектуальной игры.

Председатель жюри _____ ФИО
Члены жюри _____ ФИО
_____ ФИО

Приложение 5

САМОАНАЛИЗ

интеллектуальной игры

«ЗОЖ- выбирает молодежь»

1. **Наименование внеклассного мероприятия:** Интеллектуальная игра «ЗОЖ- выбирает молодежь».

2. **Место проведения:** кабинет № 9

3. **Дата проведения:** 06.04.2022 г.

4. **Группа** 534**, количество обучающихся:** 13.

5. **Ответственный за мероприятие:** Дизендорф Регина Александровна.

6. **Определение мероприятия в системе внеклассной работы.**

Данное внеклассное мероприятие было запланировано в рамках работы над методической темой по здоровьюсбережению.

7. **Определение формы:** игра.

8. **Цели и задачи:**

Цель:

продемонстрировать эффективность применения интеллектуальной игры в процессе активизации познавательной деятельности.

Задачи:

Создать условия для:

- закрепления правильного представления о здоровье и его составляющих;
- развития мыслительных операций: синтез, анализ, обобщение;
- развития творческого мышления и умения грамотно излагать свои мысли;
- воспитания чувства ответственности за свое здоровье и за состояние окружающей среды, как важнейшей составляющей здоровья человека.
- формирования умений работать в команде, сотрудничать.

9. **Материально- техническое оснащение занятия:**

ПК, экран, проектор, презентация, раздаточный материал, бумага, ручки.

10. **1 этап. Планирование**

Внеклассное мероприятие было запланировано в рамках проведения Недели методической цикловой комиссии общеобразовательных, общих гуманитарных и социально-экономических дисциплин на начало апреля.

11. **2 этап. Организация подготовки**

При разработке заданий учитывались особенности учебной подготовки студентов. Вопросы охватывали весь изученный материал по основам здорового образа жизни. Все вопросы были посильны для восприятия. Предварительно были сформированы две команды по 5 человек; всего в мероприятии были задействованы 10 студентов, проявивших инициативу.

12. **3 этап. Проведение (позиция педагога и обучающихся)**

Мероприятие строилось в диалоге: педагог-обучающийся, в котором студенты получали знания не в готовом виде. Они активно включались в диалоговые формы общения, и друг с другом и с ведущим. На занятии царила атмосфера сотрудничества и психологического комфорта. В процессе взаимодействия с обучающимися проявляла тактичность, доброжелательность, уважительное отношение к другим студентам и мотивировала их на такое же взаимодействие по отношению друг к другу.

13. **4 этап. Оценка результатов**

Данное мероприятие построено на деятельностной основе с применением игровой технологий; проведено в форме интеллектуальной игры. Такая форма проведения занятия существенно повышает мотивацию учения, эффективность и продуктивность учебной деятельности, обеспечивает работу всей группы, позволяет обучающимся раскрыть свои способности, «раскрепостить» мышление.

14. **Степень достижение поставленных целей, задач, эффективность данной формы.**

Считаю, что удалось достигнуть поставленной цели. Удалось вовлечь в работу всех участников команд, ребята активно работали, проявляли командную работу, советовались между собой.

15.**Положительные, наиболее удачные моменты проведения мероприятия**

Совместные эмоциональные переживания во время игры способствовали укреплению межличностных отношений. Ситуация успеха создавала благоприятный эмоциональный фон. Состязательность притягательна для обучающихся, поэтому удовольствие, получаемое от игры, создавало комфортное состояние. Неудачи воспринимались не как личное поражение, а как поражение в игре, что еще больше стимулировало познавательную деятельность.

Активность участников была достаточно высокой, психологическая атмосфера была доброжелательной. Внешний вид студентов соответствовал, был опрятен и очень сдержан. В процессе игры капитану команды помогали все участники команды, следует отметить, что лидирующие позиции занимали все участники, аутсайдеров в команде не было и нейтралитет никто не занимал. Участники высказывались грамотно, спорили, отстаивали свое мнение. Игра получилась очень познавательной и прошла на хорошем уровне. Даная форма проведения интеллектуальной игры позволила раскрыть участников, показать их сильные стороны, аналитический склад ума.

16**. Неудачи, трудности в ходе подготовки, организации и проведения**:

Неудач и трудностей в процессе организации и проведения не возникли, мероприятие было подготовлено и проведено на хорошем уровне.

17. **Перспективы дальнейшей деятельности**.

Данное внеклассное мероприятие является одним из элементов пропаганды здорового образа жизни. Работая над методической темой по здоровьюсбережению панирую продолжить системную работу в данном направлении.

06.04.2022 г. Подпись _____

Министерство образования и науки Алтайского края
КГБПОУ «Славгородский аграрный техникум»

РЕЦЕНЗИЯ
на методическую разработку
внеклассного мероприятия по физической культуре

Автор: Дизендорф Р.А., преподаватель физической культуры КГБПОУ «Славгородский аграрный техникум»

Рецензент: Коноваленко Т.Н., заместитель директора по учебно-методической работе КГБПОУ «Славгородский аграрный техникум»

Методическая разработка включает введение, методику подготовки и проведения внеклассного мероприятия по физической культуре «ЗОЖ- выбирает молодежь», план и содержание мероприятия, заключение, приложение.

Внеклассное мероприятие представляет собой интеллектуальную игру, которая состоит из трёх раундов. Первый раунд представлен вопросами разного уровня сложности, по пяти темам здорового образа жизни такие как: «Мифы о здоровье», «Вредные привычки», «Лекарственные травы», «Продукты питания», «Режим дня». Во втором раунде командам- участникам был предложен «Блиц-опрос», который состоял из 25 вопросов на тему здорового образа жизни, задача игроков в течение пяти минут ответить на все вопросы. Финальный раунд был представлен вопросами из истории, где капитанам команд, необходимо было, как можно быстрее поднять руку и обоснованно ответить на данный вопрос.

Содержание позволяет выполнить цели, стоящие перед студентами и преподавателем.

В методической разработке описана организация внеклассного мероприятия по физической культуре «ЗОЖ – выбирает молодежь» с применением игровых и личностно-ориентированных технологий. Показана эффективность применения выбранной формы в процессе активизации познавательной деятельности. Игра создает прекрасную возможность для межличностного взаимодействия.

Работа написана в лаконичной форме в соответствии с требованиями к деловой и научной речи.

Данная разработка может быть использована при проведении уроков обобщения и систематизации знаний, при организации внеклассных мероприятий; она поможет преподавателям в отборе содержания, выборе формы и способов представления изучаемого на занятии материала, в создании условий для получения обучающимися индивидуального образовательного результата.

«___»_____2022 г. Подпись рецензента _____