

Графическая викторина — это второй этап специального тура всероссийского межпредметного дистанционного конкурса «Львёнок» весны 2015 года.

Цели проведения викторины:

1. Формирование регулятивных и коммуникативных учебных действий, навыков самоконтроля и работы в команде.
2. Создание положительной учебной мотивации младших школьников.
3. Формирование представления о том, что графическая информация может быть зашифрована при помощи чисел и букв (координат).
4. Проверка знаний учащихся в доступной игровой форме.

Порядок проведения викторины:

1. Педагогам необходимо сформировать группы из 2-4 детей (участников конкурса) одной параллели и определить удобное время для проведения мероприятия.
2. Провести викторину и загрузить результаты в личный кабинет необходимо до 12 апреля 2015 года.
3. Время на проведение мероприятия 40 минут, из них 5-10 минут на объяснение правил.
4. Вам следует загрузить и распечатать следующие материалы:
 - игровое поле (по одному на каждую команду)
 - список вопросов (по одному варианту на каждую команду)
 - лист изображений для самоконтроля (по одному на каждую команду, выдаётся после ответа на все вопросы)
5. Списки вопросов представлены в нескольких вариантах для каждого класса, различным командам следует раздать по возможности разные варианты. Вопросы в различных вариантах одинаковые, но координаты (и получающийся рисунок на игровом поле) — разные.
6. Детям для работы потребуются:
 - Простые карандаши
 - Ластик
 - Линейка
 - Цветная ручка или карандаш (лучше красный или зелёный)
7. В ходе игры участники команды совещаются друг с другом и отвечают на вопросы викторины. На каждый вопрос предусмотрен только один правильный ответ.
8. Выбрав один из трёх вариантов ответа, команда обводит его ручкой (обязательно). На листах допускаются пометки, необходимые детям для решения задач или ответов на вопрос.
9. Напротив каждого варианта ответа написаны координаты (как в игре «Морской бой»). После ответа команда закрашивает простым карандашом клетки на игровом поле, соответствующие координатам напротив выбранного варианта. Для удобства поиска клеток дети могут пользоваться линейкой.

10. После ответа на все вопросы и закрашивания всех необходимых клеток на игровом поле должен получиться рисунок. Чем больше правильных ответов было дано, тем рисунок больше совпадает с оригиналом, представленным на листах для самоконтроля.
11. Завершив рисунок, дети подходят к учителю для получения листа изображений для самоконтроля. Им следует определить, на какой из оригинальных рисунков похож тот, что у них получился и затем провести работу над ошибками: пометить цветным карандашом или ручкой клетки игрового поля, которые были закрашены по ошибке, а также верные клетки, которые не были отмечены.
12. В случае, если из-за большого количества ошибок рисунок определить не удаётся, учитель может проверить ответы на вопросы и указать детям на ошибки либо совместно исправить некоторые из них.
13. Количество ошибок подсчитывается и фиксируется.
14. Если остаётся время, используя отмеченные ошибочные клетки (их координаты), дети могут найти вопросы, на которые был дан неправильный ответ, а также сам правильный ответ.
15. Порядок проведения игры:
 - Команды приглашаются в класс и садятся за свои столы.
 - Учитель объясняет правила (в 1 и 2 классе допускается разбор одного из вопросов и закрашивание его клеток вместе с учителем) и выдаёт командам игровые поля и списки вопросов.
 - Команды подписывают игровые поля (указывают свои фамилии и класс)
 - Дети отвечают на вопросы и закрашивают клетки (25-30 минут)
 - Команды, выполнившие задания, подходят к учителю для получения листов самоконтроля, после чего проводят работу над ошибками.
 - Игровые поля и списки вопросов сдаются учителю.
 - На усмотрение педагога в конце игры можно огласить результаты и поощрить победителей.
16. Для получения электронных сертификатов педагогу-организатору следует заполнить списки, состав и результат команд в соответствующем разделе личного кабинета.
17. Игровые поля и списки вопросов сканировать и отправлять не требуется, учителя могут использовать вопросы викторины и полученные в процессе игры данные о знаниях учащихся в учебной работе.