

Интеллектуальный онлайн-турнир как одна из форм организации содержательного досуга учащихся в интернет-пространстве

*Войлоков Анатолий Николаевич, педагог
дополнительного образования, высшая квалификационная категория,
Тетерев Виктор Алексеевич, педагог
дополнительного образования, вторая квалификационная категория,
государственного учреждения дополнительного образования
«Городокский районный центр детей и молодёжи»*

Аннотация

Представлены практические и теоретические материалы из опыта организации и проведения онлайн-турнира по интеллектуальной игре «Своя игра»: регламент онлайн-турнира, прохождение участниками игровой дистанции, игровые задания, база вопросов, рекомендации по проведению онлайн-турнира. Материалы могут быть использованы педагогами дополнительного образования, педагогами-организаторами в учреждениях системы образования для организации содержательного досуга учащихся в сети интернет, при проведении занятий в объединениях по интересам.

Ключевые слова

Интеллектуальные игры, интеллектуальное творчество, клуб интеллектуальных игр, социальная сеть, информационно-коммуникационные технологии, онлайн-турнир, технологические приемы.

Эффективным средством развития и реализации интеллектуальных и творческих способностей детей и молодёжи, формирования нестандартного мышления и мотивации к самообразованию, умению ориентироваться в современных, изменяющихся реалиях являются клубы интеллектуальных игр. Воздействие интеллектуальных игр на развитие личности связано с формированием мыслительных и поведенческих навыков, приобретением важных социальных умений: работа в коллективе (в том числе, посредством информационно-коммуникационных технологий), построение среды гармоничного межличностного общения, ведение грамотной и конструктивной дискуссии.

Интеллектуальные игры развивают такие качества личности, как интеллигентность, эрудированность, креативность, способствуют формированию нравственной культуры, особого образа мышления – независимого, критического, разностороннего, нацеленного на созидание. Значимым итогом проведения интеллектуальных игр является рост интереса учащихся к истории и современным достижениям, прошлому и настоящему родной страны, обогащение эмоциональной сферы и личностное развитие обучающихся.

Специфика детского интеллектуального творчества обуславливает использование в образовательном процессе клуба интеллектуальных игр активных и интерактивных форм и методов обучения, которые характеризуются

высокой степенью интенсивности общения его участников, усиленным педагогическим взаимодействием, взаимовлиянием, непосредственной межличностной коммуникацией, целенаправленной рефлексией участниками своей деятельности и состоявшегося взаимодействия. Одним из средств продуктивной организации такого взаимодействия выступает визуализация образовательной деятельности через использование информационно-коммуникационных технологий.

В деятельности клуба интеллектуальных игр «Золотой лев» можно выделить следующие области применения информационно-коммуникационных технологий: при осуществлении взаимодействия педагога и обучающихся во время занятий; при осуществлении взаимодействия педагога и обучающихся, обучающихся между собой вне занятий клуба; при осуществлении самостоятельной работы учащимися вне занятий клуба.

Во время проведения учебных занятий постоянно используется мультимедийное оборудование с доступом к сети интернет как при ознакомлении с новым материалом, так и на этапе закрепления знаний и умений. В качестве технологических приемов применяются:

- «мнемотехника» (запоминание и последующее воспроизведение необходимой информации);

- «друдлы» (креативная расшифровка абстрактной картинки);

- «двойное дублирование» (визуальное отображение текста «логических миниатюр» на экране проектора);

- «спроси у ВИКИ» (поиск дополнительной или альтернативной информации в интернет-источниках);

- «медиаигры» (интеллектуальные игры, задания которых демонстрируются на экране);

- просмотр и обсуждение видеозаписей телевизионных интеллектуальных игр, видеороликов по профилю («Что? Где? Когда», «Брэйн-ринг», «Своя игра», «Я знаю», интернет-шоу «Разборка»);

- самостоятельная работа обучающихся на занятии (разработка авторских «медиаигр», работа с интерактивными пособиями, решение онлайн-тестов) и др.

Немаловажной частью образовательного процесса выступает организация взаимодействия педагога и обучающихся, обучающихся между собой во внеурочное время. В клубе интеллектуальных игр оно реализуется через постоянную работу группы в социальной сети, где кроме новостей, итогов конкурсов, анонсов мероприятий регулярно размещаются игровые задания, выносятся на обсуждение важные вопросы жизни клуба, размещаются памятки и практические разработки для обучающихся. С использованием технологий «скайп» и «дискорд» во время подготовки к областным и республиканским турнирам проводятся индивидуальные и командные консультации, онлайн-турниры.

Самостоятельная работа учащихся вне занятий ведется по двум направлениям: самообразование и интеллектуальное творчество. В клубе интеллектуальных игр «Золотой лев» практикуется закрепление отдельных

обучающихся (назначение «ответственных») за отдельным учебным предметом или областью знаний. Например, в клубе есть «знаток-химик», «кино-эксперт», «айтишник» и др. Таким учащимся для подготовки в качестве источников информации рекомендуются конкретные интерактивные пособия, интернет источники. Для того, чтобы уметь решать «логические миниатюры», другими словами, правильно отвечать на вопросы интеллектуальных игр, учащиеся должны научиться самостоятельно грамотно их составлять.

Особым воспитательным потенциалом обладают комплексные интеллектуальные мероприятия – турниры, чемпионаты, фестивали. Подготовиться к интеллектуальному турниру – значит прочесть много необходимой дополнительной литературы, что учит обучающихся грамотному распределению свободного времени, ответственности и целеустремлённости. Удачное выступление стимулирует учащихся к дальнейшему самообразованию, а участие в турнирах придает чувство гордости, что именно они представляют свой родной город, свою малую родину. Значимым итогом проведения интеллектуальных игр является рост интереса учащихся к истории и современным достижениям нашей страны, расширение кругозора, обогащение эмоциональной сферы, личностное развитие обучающихся.

В настоящее время в сети интернет приобрели популярность онлайн-турниры, участие в которых осуществляется дистанционно. Клуб интеллектуальных игр «Золотой лев» совместно с коллегами из города Витебска организовал и провел онлайн-турнир «Кубок Тараса» по спортивной «Своей игре». Его проведение способствовало реализации интеллектуального потенциала участников, развитию интеллектуальной самостоятельности и творчества, формированию открытой познавательной позиции.

Подготовительный этап онлайн-турнира включил в себя ряд организационных моментов: реклама турнира, презентация деятельности клуба, выбор участников игры, написание пакета вопросов для турнира, разработка регламента игры (Приложение 1), составление удобного графика проведения матчей.

Реклама турнира и мониторинг возможного участия в мероприятии были осуществлены двумя путями. Во-первых, в последнее время действует несколько информационных ресурсов, освещающих интеллектуальное движение в нашей стране (один из самых популярных - группа в социальной сети «ВКонтакте» под названием «Тренерская БЛИК» с одноименной новостной рассылкой), поэтому с афишей и регламентом турнира тренерам из многих городов республики можно было ознакомиться за месяц до его проведения. Во-вторых, за длительный период работы клуба «Золотой лев» появилось много контактов с единомышленниками как среди педагогов-тренеров, так и в среде учащихся (в том числе среди выпускников клуба) (рис. 1).

Написание пакета
вопросов с последующим
тестированием выпускниками
клуба, приглашенными



Кубок Тараса: своя игра
10 мар 2021 в 14:12

✓ Вы подписаны

...

Клуб интеллектуальных игр "Золотой лев" (г. Городок) приглашает принять участие в школьном онлайн-турнире по спортивной своей игре "Кубок Тараса".

Редакторы и авторы вопросов: Мирзоев Вагиф Валехович (Витебск), Остапчук Екатерина Сергеевна (Витебск), Войлоков Анатолий Николаевич (Городок), Тетерев Виктор Алексеевич (Городок). Предполагаемая сложность - 2. Пакет подходит как для опытных, так и для начинающих игроков.

Участником онлайн-турнира «Кубок Тараса» может стать любой желающий (до 18 лет), подавший заявку в соответствующий срок. !Участие в Турнире бесплатное!. Для подачи заявки необходимо заполнить и отправить предложенную форму.

«тестерами» (игроки студенческих команд Витебской интеллектуальной лиги) осуществлялось на протяжении месяца перед проведением турнира (Приложение 2).

Рисунок 1. Информация о турнире

В текстуре вопросов использовались современные игровые приёмы и логические ходы, актуальная информация и новизна (возможность взятия вопроса логикой, а не знанием факта, ответ на пересечении слов, усеченная форма вопроса и др.). Традиционным и любимым многими игроками «своей игры» подходом в составлении пакета стало наличие так называемых «матричных» и «инициальных» тем, когда заранее известны буквы или их сочетание, присутствующие в ответах.

Рисунок 2. Регистрация участников

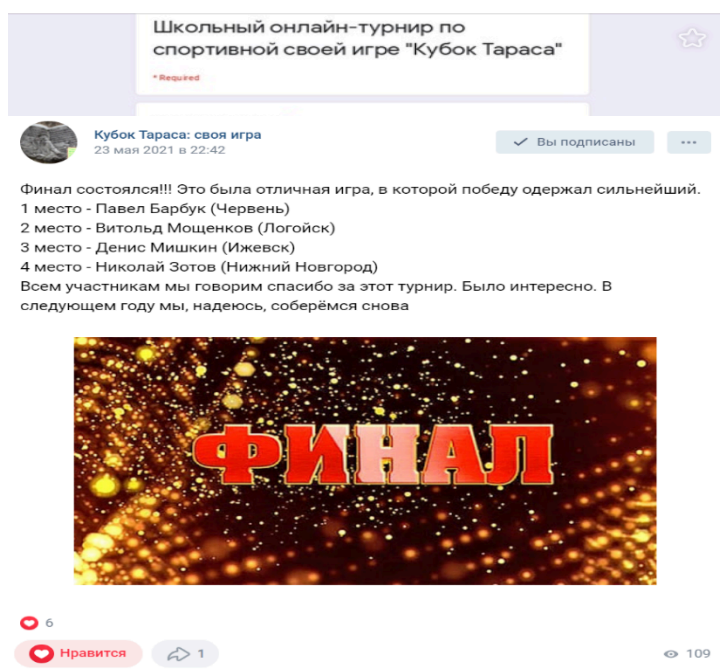
Рисунок 3. Финалисты игры

Зарегистрироваться для участия в турнире было возможно заполнив специальную форму в сети интернет или личным сообщением организаторам турнира (рис. 2.).

В турнире приняли участие 22 учащихся учреждений образования из Республики Беларусь (Брест, Минск, Червень, Логойск, Городок, Витебск, Сенно), Российской Федерации (Ижевск, Ковров, Архангельск, Нижний Новгород, Мурманск, Липецк) и Украины (Львов). Жеребьёвка осуществлялась таким образом, чтобы на первом этапе в одной группе не оказалось участников из одного города.

Большинство игр всего турнира проводилась на ресурсе «Skype», несколько игр для удобства участников (по предварительному согласованию с игроками) – в «Discord». Одно из преимуществ турнира – групповая схема его проведения. В таком случае игроки, показавшие не лучшие результаты в первой игре – не выбывают, а получают шанс сыграть во второй игре группового раунда. Большое количество этапов турнира позволило «отсеивать» после каждого раунда всего по 4 игрока с наименьшей суммой баллов. Таким образом 4 финалиста турнира провели в итоге по 8 игр (рис. 3).

Как показывает практика, основополагающими компонентами организации интеллектуальных турниров являются: образовательный, основанный на межпредметной интеграции; социокультурный, представленный системой разновариативных заданий и вопросов; деятельностный, направленный на активное вовлечение учащихся в познавательную



коллективную и самостоятельную деятельность; региональный, включенный в содержание игры.

Участие в интеллектуальных играх может быть полезным практически всем учащимся: они обеспечивают процесс дальнейшего образования и помогают достичь успехов в любом виде деятельности. В процессе игры происходит не только усвоение, но и производство и накопление новых знаний, социокультурных ценностей, освоение новых социальных ролей, приобретение практического опыта.

Литература

1. Анашина, Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр / Н.Ю. Анашина. - Ярославль: Академия развития, 2006.
2. База вопросов «Что? Где? Когда?» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://db.chgk.info/last>
3. Баландин, Б. Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц [Текст] / Б. Б. Баландин. – Москва: Рипол Классик, 2008.
4. Бер, И. Л. Своя игра. Кн. 1 [Текст] / И. Л. Бер. – Москва: Эксмо, 2010.
5. Миневи́ч, Р.М. Развитие творческого мышления учащихся: практическое пособие для руководителей интеллектуальных клубов / Р.В. Миневи́ч. – Мозырь: ООО ИД «Белый ветер», 2008.

Приложение 1

Регламент онлайн-турнира «Кубок Тараса» по интеллектуальной игре «Своя игра»

1. Участники

- 1.1. Участником онлайн-турнира «Кубок Тараса» (далее - Турнир) может стать любой желающий (до 18 лет), подавший заявку в соответствующий срок.
- 1.2. Заявки на участие в Турнире принимаются в порядке их подачи. Количество мест - 24. Игроки, подавшие заявки после регистрации 24-го участника, попадают в лист ожидания и могут принять участие в Турнире в случае отказа кого-либо из числа зарегистрировавшихся ранее.
- 1.3. Оргкомитет Турнира (далее - Оргкомитет) включает педагогов дополнительного образования государственного учреждения дополнительного

образования «Городокский районный центр детей и молодежи». Оргкомитет имеет право вести бои самостоятельно, а также привлекать сторонних ведущих.

1.4. Каждая игра Турнира проходит в Skype (по согласованию с Оргкомитетом могут использоваться другие программные продукты). Для каждого боя создаётся группа (чат), в которую добавляются ведущий и участники боя.

1.5. На каждый этап Турнира участникам соответствующего боя даётся время (не более 2-3 дней) на то, чтобы выбрать удобное время игры из вариантов, предложенных Оргкомитетом. В случае, если в указанные сроки договорённости не удаётся достичь, Оргкомитет назначает время игры самостоятельно.

2. Предварительное расписание Турнира (может быть скорректировано)

12.03 – 01.04 – Регистрация участников

02.04 – Жеребьёвка групп 1 этапа (онлайн)

05.04. - 11.04. Первый круг первого группового этапа

12.04. - 18.04. Второй круг первого группового этапа

19.04. - 25.04. Второй групповой этап

26.04. - 16.05. Финальный этап

3. Схема Турнира

3.1. Турнир состоит из двух групповых этапов и финального этапа.

3.2. Первый групповой этап проводится в два круга. Участники распределяются на 3 группы (А, В, С и D) по 8 человек (по итогам жеребьёвки, по возможности онлайн). Далее в первом круге все участники группы (по времени регистрации) разбиваются на 2 четвёрки и играют бой на 5 темах в соответствии с правилами игры п.4. Во втором круге участники групп снова разбиваются на два квартета (согласно набранным очкам в первом круге) и играют бой на 5 темах в соответствии с правилами игры п.4. По итогам первого группового этапа Турнир покидают 4 человека с наименьшей набранной в двух боях суммой очков. Оставшиеся в Турнире игроки распределяются на группы согласно набранным за два круга очкам) в следующем порядке:

1 место – группа А	6 место – группа Е
2 место – группа В	7 место – группа D
3 место – группа С	8 место – группа С
4 место – группа D	9 место – группа В
5 место – группа Е	10 место – группа А
11 место – группа А	16 место – группа Е
12 место – группа В	17 место – группа D
13 место – группа С	18 место – группа С
14 место – группа D	19 место – группа В
15 место – группа Е	20 место – группа А

3.3. Второй групповой этап проводится в один круг. Все участники разбиваются на 5 групп и играют бой на 6 темах в соответствии с правилами п.4. Турнир покидают 4 человека с наименьшей набранной за два групповых этапа суммой очков. Оставшиеся в Турнире игроки отправляются в финальный этап.

3.4. Финальный этап играется по схеме Double-elimination. Перед его началом игроки разделяются на 4 квартета следующим образом:

квартет А – игроки, занявшие 1, 8, 9 и 16 места по сумме очков за два групповых этапа;

квартет Б – игроки, занявшие 4, 5, 12 и 13 места по сумме очков за два групповых этапа;

квартет С – игроки, занявшие 2, 7, 10 и 15 места по сумме очков за два групповых этапа;

квартет D – игроки, занявшие 3, 6, 11 и 14 места по сумме очков за два групповых этапа.

3.5. Все бои в финальном этапе играют на 7 темах. По итогам боя 2 игрока с наибольшей суммой очков отправляются в следующий раунд верхней сетки, 2 игрока с наименьшей суммой очков отправляются в следующий раунд нижней сетки. В случае поражения в бою нижней сетки игрок покидает турнир. Финальный бой играет на 10 темах.

4. Правила игры

4.1. Игровой пакет разбит на темы. В каждой теме разыгрываются 5 вопросов. Каждый вопрос имеет свой уровень сложности и соответствующий номинал (10, 20, 30, 40 и 50 очков). Вопросы в каждой теме зачитываются ведущим в порядке нарастания стоимости вопроса – от 10 до 50 очков.

4.2. Темы объявляются перед началом игры и отыгрываются в объявленном порядке. Перед началом игры могут также объявляться авторы тем.

4.3. Если игрок дал правильный ответ, к сумме его очков добавляется стоимость вопроса, при неверном ответе стоимость вопроса вычитается из суммы очков игрока.

4.4. Право ответа на вопрос получает игрок, который первым просигнализировал о готовности дать ответ, отправив любой символ в чат.

4.5. Игроки имеют право подать сигнал в любой момент после начала чтения вопроса и до истечения 5 секунд после окончания чтения вопроса. Игрок обязан начать давать ответ в течение 5 секунд после подачи сигнала. Игрок имеет право уточнить у ведущего формулировку вопроса. В случае, если игрок подал сигнал во время чтения вопроса, чтение вопроса прекращается.

4.6. В случае неверного ответа ведущий вновь сбрасывает в чат название темы, после чего остальные игроки имеют право вновь подать сигнал об ответе.

4.7. Ответ игрока признается правильным, если в нем присутствует авторский ответ на вопрос и отсутствуют неверные сведения. Ведущий имеет право попросить игрока уточнить свой ответ.

4.8. По окончании 5 секунд после окончания чтения вопроса или последнего неправильного ответа розыгрыш вопроса заканчивается и ведущий объявляет правильный ответ.

5. Условия прохода по турнирной сетке в случае равенства баллов

5.1. После отыгрыша четырёх кругов участники распределяются по местам согласно следующим критериям:

большее количество верных ответов номиналом «50»;

большее количество верных ответов номиналом «40»;

большее количество верных ответов номиналом «30»;

большее количество верных ответов номиналом «20»;

большее количество верных ответов номиналом «10».

5.2. Если достигается равенство по всем критериям из п.5.1 для определения мест, важных для течения турнира – проводится перестрелка по одной теме, в случае не выявления победителя - вторая перестрелка по одной теме и т.д.

5.3. Если достигается равенство по всем критериям из п.5.1 для определения мест, не важных для течения турнира, участники просто делят соответствующие места.

6. Условия участия в Турнире

6.1. Участниками турнира могут быть учащиеся, не достигшие 18 лет.

6.2. Поскольку все игры одного этапа проходят на одних и тех же темах, игрокам не разрешается публиковать вопросы, ответы, расплюсовку и прочую околоигровую информацию в открытых источниках, а также делиться ей с другими участниками Турнира до окончания соответствующей стадии Турнира. Оргкомитет имеет право публиковать результаты стадии Турнира до её окончания.

6.3. Во время игр не разрешается использовать поиск в интернете и справочные материалы, помощь других игроков. Наличие включённой веб-камеры во время боя обязательно.

6.4. В случае нарушения участниками игры пунктов 6.1, 6.2 и 6.3 Оргкомитет имеет право их дисквалифицировать.

6.4. В случае спорных и конфликтных ситуаций, а равно как и коллизий, не описанных в данном Регламенте, окончательное решение принимается Оргкомитетом. Игрок имеет право подать апелляцию на решение ведущего и в течение 5 минут найти подтверждение своей правоты в отношении зачёта ответа в интернете.

Официальная группа турнира:

<https://vk.com/public203049621>

Контакты для обратной связи:

<https://vk.com/id170386376>

viktor.teterev@mail.ru

Приложение 2

База вопросов для турнира

Редакторы турнира: Войлоков А.Н., Тетерев В.А.
(Городок)

Редакторы благодарят за помощь в написании и тестировании вопросов Мирзоева Вагифа Валеховича, Остапчук Екатерину Сергеевну (Витебск), Кушнера Андрея Владимировича, Ладохина Илью Олеговича, Коваленко Алексея Александровича (Городок)

Тема 1. Не только произведения Джексона Лондона

Тема 2. У верблюда два горба



- Тема 3.** *Достопримечательности*
Тема 4. *Достопримечательности 2.0*
Тема 5. *Матрица –ДЖ-*
Тема 6. *Канада*
Тема 7. *Матрица –РОТ-*
Тема 8. *Кто не скачет, тот...*
Тема 9. *Матрица –ЛИС-*
Тема 10. *Фиолетовая*
Тема 11. *Маленькая*
Тема 12. *Не только российские музыкальные группы*
Тема 13. *Аббревиатуры*
Тема 14. *Сосуды*
Тема 15. *Матрица –КАН-*
Тема 16. *Эффекты на «Б»*
Тема 17. *Инициальная «Б. Д.»*
Тема 18. *Инициальная «С.М.»*
Тема 19. *Голос*
Тема 20. *Фильмы с городом в названии*
Тема 21. *Названное в честь создателя*
Тема 22. *Денежная*
Тема 23. *Цитрусовая*
Тема 24. *Города на «П»*
Тема 25. *Два слова на одну букву*
Тема 26. *Татарская*
Тема 27. *Очень страшное кино*
Тема 28. *Матрица –БРА-*
Тема 29. *Юные натуралисты*
Тема 30. *Художники на «М»*