Методические рекомендации по проведению интеллектуальных игр

1.Краткая характеристика интеллектуальных игр

«Что? Где? Когда?»

Вопросы для игры формулируются таким образом, чтобы ответ можно было вывести логически из исходной информации. В команде играет 6 человек. На размышление дается 1 минута. По истечении 50 секунд времени, даётся команда и 10 секунд для формулировки и фиксации ответа. В игре может одновременно принимать участие ограниченное только объёмом помещения количество команд.

«Брейн-ринг»

Вопросы для игры формулируются таким образом, чтобы ответ можно было вывести логически из исходной информации (как правило, вопросы менее сложные, чем на игре «Что? Где? Когда?»). В игре принимают участие 2 команды по 6 человек. Для определения права первого ответа используется электронная система. На размышление дается 1 минута. Если ответ готов команда нажимает на кнопку. В случае неверного ответа команде противника даётся 20 секунд. Если обе команды дали неверные ответы, то следующий вопрос оценивается в два балла. При участии нескольких команд игра ведётся по олимпийской системе.

«Эрудит-лото»

Игра строится по принципу теста (вопрос и 4 варианта ответа). Вопросы, как правило, очень сложные. Командам раздаются бланки для ответов. Вопросов обычно бывает 10. Игра используется как развлекательная в перерывах между турами «Что? Где? Когда?».

«Бескрылки»

На бланках командам раздаются вопросы в стихотворной форме, ответить на которые нужно всем известной фразой. Фраза должна чётко вписываться в стихотворный фрагмент (в рифму, в размер, в ритм). Время может быть ограничено в зависимости от сложности вопросов.

«Травести»

Вопросы для игры представляют собой отрывки из литературных произведений, в которых имена, названия заменяются другими из других произведений. Задача: правильно определить замены. Отрывки зачитываются два раза, без интервала во времени. Бланки с ответами сдаются через минуту после прочтения последнего фрагмента текста.

«Пентагон»

Обычно игра ведется на 15 вопросах. В каждом вопросе даётся 5 подсказок. Первая подсказка - самая расплывчатая, другие более точные. За правильный ответ после первой подсказки даётся - 10 очков, после второй - 5,

третьей - 3, четвёртой - 2, пятой - 1, причём после пятой подсказки очко даётся только команде, первой сдавшей правильный ответ. Интервал между прочтением подсказок - 15 секунд.

«Тригон»

Идентичная с «Пентагоном» игра только подсказок - 3.

«Своя игра»

Вопросы играются на определенную тему и располагаются по уровню сложности от 10 очков до 50. В раунде принимают участие 3 человека. Игра ведётся на трёх или пяти темах. За правильный ответ очки суммируются, за неправильный - вычитаются. Игрок может ответить на один вопрос только один раз. В финальном раунде игроки делают ставки, не называя их другим, затем звучит сложный вопрос, на который даётся минута на размышление. После ответа ставка суммируется или вычитается. Игрок с отрицательным балансом к финальному раунду не допускается.

2.Игра «Что? Где? Когда?»

Несомненно, что именно эта игра, являющаяся, в то же время, наиболее сложной и интересной из всех игр, превратила в отечественной практике интеллектуальные игры в самостоятельный вид творческой деятельности и направление в воспитании и развитии школьников и молодежи.

В традиционном телевизионном варианте игры единственная команда соревнуется с командой телезрителей и/или ведущим. В практике клубов интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» проводится, обычно, в тех случаях, когда соревнуются большое количество команд (более 10). Они отвечают на вопросы письменно.

Основные правила игры:

1. В игре принимают участие команды (традиционное количество участников – шесть).
2. Для ответа на вопрос команде (командам) предоставляется ограниченное количество времени (от 30 с до 1 минуты). В случае, если на вопрос отвечает несколько команд, им дается равное время.
3. Команды могут отвечать письменно или устно. В случае устного ответа его правильность оценивает ведущий. Письменные ответы оценивает компетентное жюри, сравнивая варианты команд, с ответами автора вопроса.
4. Обычно правильным ответом считается тот, в котором содержится “ключевое” слово.
5. В случае, если в ответе команды содержаться более, чем одна версия – он не засчитывается.
6. Все команды отвечают на заранее оговоренное количество вопросов (в одном туре целесообразно использовать от 12 до 18 вопросов, количество

туров зависит от количества и возраста команд, а так же от уровня подготовки команд).

7. Победителем считается команда, ответившая на большее количество вопросов. В случае равного количества правильных ответов обычно применяется рейтинг (показатель сложности вопросов, определяемый как разность между общим количеством команд и количеством команд, правильно ответивших на вопросы) или сумма мест, полученных командой в отдельных турах. (Чем меньше сумма мест, тем выше итоговое место). Возможно применение и других способов определения победителей, но нужно помнить о том, что, чем проще правила, тем меньше конфликтов.

3.Основные правила составления вопросов для игр «Брейн-ринг» и «Что? Где? Когда?»

Дискуссии о том, “что такое хороший вопрос”, очевидно, будут происходить в рядах членов движения интеллектуальных игр столько времени, сколько будет существовать это движение. Необходимо так же отметить, что и в литературе по педагогической психологии проблема постановки учебно-развивающих вопросов остается практически неразработанной. Поэтому указанные ниже правила составления вопросов (многие из которых основаны на известных общедидактических принципах), естественно, являются примерными:

1. Сложность вопроса должна находиться на пределе возможностей участников игры (известный принцип развивающего обучения). В работе со школьниками необходимо ориентироваться, прежде всего, на объем знаний, получаемых в рамках школьной программы. Кроме того, в каждом клубе должны иметься списки рекомендуемой литературы (а еще лучше – сама эта литература), для развития духовной культуры школьников.
2. Поскольку среди участников игры обязательно есть люди с разными ведущими видами мышления, восприятия и памяти, пакет вопросов должен быть составлен с учетом этого факта (то есть наряду с вопросами на эрудицию должны быть вопросы на ассоциативное мышление, требующие осуществления практических действий, вопросы с использованием наглядности и т.п.).
3. В отличие от других видов игр, “Брейн-ринг” и “Что? Где? Когда?” развивают в основном понятийное мышление. Фактически, ответ на вопрос - есть восстановление понятия по его признакам. Соответственно, сам вопрос должен, с одной стороны, содержать значимые принципы понятия, а с другой – должен быть составлен таким образом, чтобы исключить попадание под эти признаки любого другого понятия. Иными словами, информации, содержащейся в вопросе, должен отвечать только один ответ. “Дуэль” является основанием для снятия вопроса.

4. В хорошо составленном вопросе правильный ответ должен быть сформулирован как можно короче, и не требовать сложных фонетических конструкций. Особенно это важно, когда команды отвечают письменно.

5. Хороший вопрос обычно предполагает объединение в себе знаний из разных научных и практических областей знания или, как минимум, из разных разделов программы.

6. В тексте вопроса должны присутствовать как “подсказки”, упрощающие поиск искомого ответа, так и “лишняя” информация, которая затрудняет или “затемняет” правильный ответ.

7. Хороший вопрос должен опираться на чувство юмора.

4. Составные интеллектуальные игры

При проведении конкретного мероприятия сценарий обычно включает объединение отдельных видов интеллектуальных игр в соответствии с общей идеей данного мероприятия, а так же исходя из задач зрелищности, поддержания внимания, как у участников, так и зрителей. Поэтому. обычно такие игры представляют собой сочетание определенных элементарных интеллектуальных игр.

Примером подобной сложной интеллектуальной игры является игра «Пятый угол», разработанная в Клубе интеллектуальных игр города Гусь-Хрустальный.

Игра предназначена для детей среднего и старшего школьного возраста. Игра носит индивидуальный характер, на первом этапе соревнуются четыре человека, на последующих – пять; цикл состоит из пяти этапов.

В начале игры первые четыре участника занимают углы по сторонам сцены. Игровое поле разделено на 5 секторов. Ведущий задает игрокам 21 вопрос. Время на обдумывание ответа – 15 секунд. Игрок может сигнализировать о наличии ответа уже во время читки вопроса. Отвечает тот игрок, который подал сигнал первым.

В случае правильного ответа игрок переходит в следующий сектор или получает право отодвинуть на сектор назад любого другого игрока. Целью игры является не только занять последний пятый сектор (Пятый угол), но и продержаться там до последнего , 21 вопроса. Вытеснить игрока из пятого угла может только тот игрок, который сам достиг его. Если ни один игрок за 21 вопрос не достиг пятого угла, победителем этапа объявляется тот игрок, который находится ближе всего к нему. В следующем этапе игры он начинает ее, находясь «в пятом углу». Задача остальных игроков в данном случае – вытеснить его оттуда.

5.Дебаты

Дебаты – это интеллектуальная игра, в которой две команды (утверждающая и отрицающая), обсуждая заданную тему, сформулированную в виде тезиса, выдвигают свои аргументы и контраргументы, пытаясь убедить жюри в своей правоте.

Спор, дискуссия, диалог, дебаты, обсуждение какого-либо вопроса на собрании, в печати, в беседе – одна из наиболее распространенных форм выяснения истины. Причин для дискуссий великое множество. Цель данного искусства – это формирование нового поколения молодых людей, способных критически мыслить и активно жить.

Основными условиями для проведения дебатов являются:

1. Выбор темы. Она должна быть, во-первых, актуальной, затрагивать значимые проблемы. Во-вторых, должна быть пригодной для вынесения на дебаты, формулироваться в виде утверждения и не давать преимуществ ни одной из сторон, т. е. чтобы сторона «за» и сторона «против» могли одинаково эффективно развивать свои аргументы.

2. Утверждающая сторона. Спикеры утверждающей стороны пытаются убедить судей в правильности своих позиций.

3. Отрицающая сторона. Спикеры отрицающей стороны хотят доказать судьям, что позиция утверждающей стороны неверна или что интерпретация темы и аргументация своей позиции спикерами утверждающей стороны имеет недостатки.

3. Аргументы. Каждая команда для доказательства своей позиции создает систему аргументации, т. е. совокупность доводов и фактов в защиту своей точки зрения, представленных в организованной форме. С помощью аргументации команда пытается убедить судью, что ее позиция по поводу темы наилучшая, т. е. правильная.

4. Свидетельства и доказательства.

5. Вопросы (для разъяснения позиции и выявления потенциальных позиций противника).

6. Решение судей. У судьи есть три основные цели:

- обучать;

- поддерживать справедливое течение дебатов;

- сохранять позитивную рабочую атмосферу игры.

Дебаты проходят по заранее составленному сценарию. Сценарный план может быть следующим:

1. Вступительное слово ведущего.

2. Разминка (вопрос ведущего участникам и ответ на него экспромтом).

3. Выступление участников – заявление позиций.

4. Перекрестные вопросы, т. е. вопросы участников друг другу (время на подготовку ответа не дается).

5. Вопросы зрителей (время на подготовку ответа не дается).

6. Оппонирование, т. е. оспаривание аргументов оппонента.

7. Заключительное слово участников.

8. Объявление решения судей.

9. Заключительное слово ведущего.

Дебаты представляют собой не просто увлекательную игру, но и эффективное средство развития критического мышления учащихся, способствуют формированию навыков системного анализа, искусства ведения споров с разными оппонентами (аргументации и формулирования собственной позиции) – тех качеств, которые необходимы каждому человеку для плодотворной деятельности в условиях современного общества.