

**Описание инновационного продукта,  
участвующего в районном конкурсе педагогических достижений  
Красногвардейского района Санкт-Петербурга  
Номинация «Лучший инновационный продукт»  
2015-2016 уч. г.**

**Полное наименование образовательной организации:** Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования детей Детско-юношеский центр Красногвардейского района Санкт-Петербурга «Красногвардеец»

**Инновационный статус образовательной организации:** нет

**Наименование инновационного продукта:** «Проведение интеллектуальных игр с использованием электронной системы «Брейн-ринг»

**Автор/авторский коллектив:** Кошаровская Евгения Ивановна, педагог-организатор, Храпов Аркадий Викторович, педагог-организатор

**Телефон:** раб. 224-36-01, моб. 8-911-943-74-97 (Евгения Ивановна), 8-921-635-41-57 (Аркадий Викторович).

**Электронная почта:** evgenivanna@yandex.ru, arkadon6354@yandex.ru

**Ссылка на описание инновационного продукта** <https://yadi.sk/d/ETc1eeWqju7in>

**Ссылка на инновационный продукт** <https://yadi.sk/d/ETc1eeWqju7in>

**Форма инновационного продукта:**

Методические материалы, рекомендации +

**Тематика инновационного продукта:**

Развитие дополнительного и неформального образования и социализации детей +

**Номинация:**

Образовательная деятельность +

**Общее описание инновационного продукта:**

Интеллектуально-познавательные игры (известные также как эрудиционы, викторины) - на сегодняшний день одна из самых популярных форм работы с детьми. Во все времена люди любили интеллектуальные игры, которые позволяли не только достаточно быстро провести контроль имеющихся знаний у игроков, но и являлись прекрасным обучающим инструментом, благодаря которому расширялся кругозор и багаж знаний играющих.

С точки зрения педагогики интеллектуально-познавательные игры обладают огромным воспитательным потенциалом. Конечно, потенциал одной отдельно взятой интеллектуальной игры незначителен, одна игра не позволяет решить какие-либо воспитательные задачи (за исключением одной — обеспечить занятость ребенка на время игры). Но когда интеллектуально-познавательные игры организуются как система, когда в классах возникают долговременные команды и клубы знатоков, тогда эти игры могут дать детям очень многое.

Интеллектуальные игры могут быть представлены такими известными играми, как «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра», интеллектуальные викторины, олимпиады, интернет-конкурсы, и др. В интернет-источниках на сегодняшний день существует масса полезных и интересных ссылок на различные варианты организации и

проведения интеллектуальных викторин и конкурсов, а также базы тематических вопросов для различных категорий игроков. Долгие поиски в сети интернет вывели на ряд сайтов, где имеются готовые и не очень готовые формы интеллектуальных игр, представленные в виде «программных и аппаратных решений», в том числе и игры «Брейн-ринг».

В некоторых источниках, в том числе и интернете представлена история появления и развития игры «Брейн-ринг», а также правила поведения игры. Сайт <http://www.krylenko.com> подробно описывает отличие данной формы игры от существующих форм интеллектуальных игр, а также приводит возможные варианты ее проведения. Также в приложении к данному описанию приложены электронные принципиальные схемы различных вариантов аппаратного обеспечения игры.

[Читать на сайте](#)

Руководствуясь правилами организации и проведения игры «Брейн-ринг», мы решили создать вариант данной игры с учетом специфики работы системы дополнительного образования при организации и проведении досуговых массовых мероприятий. Основным показателем для организации подобного мероприятия в данной системе является массовость, т.е. возможность проведения одновременной игры для большого количества команд-участниц брейн-ринга (в нашем варианте до 10 команд одновременно). Вполне логично, что при таком большом количестве участников достаточно сложно однозначно определять как готовность участников к ответу на вопросы, так и отслеживать такие действия, как «фальстарт», истечение времени на ответ и т.д.

Ранее в «Свою игру» или «Брейн ринг» тоже играли, но учет ответов велся по поднятым карточкам и учитывался членами жюри и счетной комиссией. Таким образом всё зависело от «человеческого фактора». Ошибки случались и, зачастую, восстановить ход игры было достаточно проблематично. Использование электроники (компьютера) представлялось наиболее логичным решением данной проблемы.

Сама система игры брейн-ринг достаточно интересна: своей гибкостью и вариативностью при выборе тем и формулировки базы вопросов для играющих, наличием наглядности всего процесса игры, что обеспечивало контролирование игрового процесса всеми его участниками.

Представляемый инновационный продукт «Проведение интеллектуальных игр с использованием электронной системы «Брейн-ринг» способен оказать методическую помощь педагогам, педагогам-организаторам и иным специалистам при организации процесса проверки знаний обучающихся, а также в ходе организации интеллектуального массового мероприятия с ними. Продукт содержит описание технической составляющей игры, рекомендации по поиску необходимой тематической информации и преобразованию ее для использования в интеллектуальной игре «Брейн-ринг». В приложении приводятся отчеты об уже неоднократном апробировании данной формы проведения брейн-ринга в нашем учреждении дополнительного образования детей, ее результативность и востребованность участниками. Данная форма проведения игры «Брейн-ринг» была реализована в районной массовой работе, организованной Детско-юношеским центром «Красногвардеец» в 2014-2015 учебном году: проведена серия брейн-рингов «Как это было...» к 70 годовщине со дня снятия Блокады Ленинграда, брейн-ринг «Во славу Отечества», посвященный 70-летию со Дня Великой Победы, а

также брейн-ринг «Я знаю свои права» в рамках I районного Молодежного интерактивного квеста Красногвардейского района «Я – избиратель».

Проведение массовых интеллектуальных мероприятий, игр и конкурсов широко используется в системе дополнительного образования детей. С их помощью решается ряд вопросов: организация досуговой и культурно-массовой деятельности с школьниками района, организация воспитательной деятельности любой направленности (патриотическое воспитание, воспитание толерантности, краеведческая направленность и многое другое). Фактически играть можно в любой области знаний, в которой организаторы смогут задать вопросы с учетом возраста и кругозора игроков.

Следует отметить, что не стоит слишком увлекаться при применении данной формы организации интеллектуальных игр, поскольку слишком частые проверки знаний обучающихся не ведут к их глобальному увеличению, а также уровень интереса и желания участвовать в подобном мероприятии может снизиться, т.к. пропадет новизна и необычность такой формы организации.

Интеллектуальные игры с вопросами и ответами - важная и наглядная часть проверки полученных знаний. Сделать «умную» игру зрелищной - вот основная задача организаторов досуговой массовой деятельности. Посмотреть на других, показать себя. Помериться знаниями, скоростью принятия решений. Научиться видеть, слышать, слушать товарищей – все это является элементами, оказывающими влияние на формирование интеллектуального и культурного уровня играющих участников, их социализацию и развитие лидерских качеств, необходимых в современном мире.

#### **Ключевые положения, глоссарий:**

**Аппаратное решение (Аппаратно-программный комплекс)** — техническое решение концепции алгоритма работы сложной системы, управление которой осуществляется, как правило, исполнением кода из определённого базового набора команд (системы команд, описанных в документации).

**Брейн-ринг** - (англ. brain — мозг) — телевизионная интеллектуальная игра. Первый выпуск вышел в эфир 18 мая 1990 года. Каждый выпуск «Брейн ринга» состоит из нескольких боев. Бой — это отдельное сражение, проводившееся до тех пор пока одна из команд не набирала определенное количество очков.

**Дополнительное образование** - составная часть системы образования и воспитания детей, подростков, учащейся молодежи, ориентированная на свободный выбор и освоение учащимися дополнительных образовательных программ. Цель д.о.д. – развитие мотивации детей к познанию и творчеству, содействие личностному и профессиональному самоопределению учащихся, их адаптации к жизни в обществе, приобщение к здоровому образу жизни (Педагогический энциклопедический словарь/гл.ред. Б.М. Бим-Бад; редкол.: М.М. Безруких, В.А. Болотов, Л.С. Глебова и др. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2008).

**Досуг** – возможность человека заниматься в свободное время разнообразной деятельностью по своему выбору (Педагогический энциклопедический словарь/гл.ред. Б.М. Бим-Бад; редкол.: М.М. Безруких, В.А. Болотов, Л.С. Глебова и др. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2008).

**Досуговая деятельность** - это процесс активного общения, удовлетворения потребностей детей в контактах. Творческой деятельности, интеллектуального и физического развития ребенка, формирования его характера.

**Игра** – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиктированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры (Педагогика: Большая современная энциклопедия /сост. Е.С. Рапацевич – Мн.: «Соврем. Слово», 2005).

**Интеллектуальная игра** — это вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и/или эрудиции. Как правило, в таких играх от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни. Интеллектуальные игры распространены в массмедиа, в первую очередь, на телевидении, где победитель награждается какими-либо призами. Самыми древними интеллектуальными играми принято считать шахматы, шашки, нарды, го и маджонг.

**Интернет-пространство** - всемирная система объединённых компьютерных сетей для хранения и передачи информации. Часто упоминается как Всемирная сеть и Глобальная сеть, а также просто Сеть.

**Компьютерная игра** – разновидность игр, в которых компьютер выполняет роль ведущего или партнера по игре, а игровое поле и возникающие по ходу игры игровые ситуации, как правило, воспроизводятся на экране дисплея или обычного телевизора (Педагогический энциклопедический словарь/гл.ред. Б.М. Бим-Бад; редкол.: М.М. Безруких, В.А. Болотов, Л.С. Глебова и др. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2008).

**Контроль** - одна из основных функций системы управления. Контроль осуществляется на основе наблюдения за поведением управляемой системы с целью обеспечения оптимального функционирования последней (измерение достигнутых результатов и соотнесение их с ожидаемыми результатами). На основе данных контроля осуществляется адаптация системы, то есть принятие оптимизирующих управленческих решений.

**Кругозор** - круг интересов и знаний человека.

**Культура** – совокупность материальных и духовных ценностей, созданных и создаваемых человечеством в процессе общественно-исторической практики и характеризующих исторически достигнутую ступень в развитии общества (Педагогика: Большая современная энциклопедия /сост. Е.С. Рапацевич – Мн.: «Соврем. Слово», 2005).

**Лидерство** — ведущее влияние члена группы – лидера – на группу в целом (Педагогический энциклопедический словарь/гл.ред. Б.М. Бим-Бад; редкол.: М.М. Безруких, В.А. Болотов, Л.С. Глебова и др. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2008).

**Массовое мероприятие** - это заранее спланированное и определенное по месту, времени, количеству участников и причинам собрание людей, носящее характер праздника, политической акции, культурного или рекламного мероприятия, либо деловой встречи.

**Фальстарт** - неправильно взятый старт, когда кто-либо из участников состязания начал движение раньше поданной команды. В телеиграх - дача ответа до сигнала.

Представляя заявку на конкурс, гарантируем, что авторы инновационного продукта:

- согласны с условиями участия в данном конкурсе;
- не претендуют на конфиденциальность представленных в заявке конкурсных материалов и допускают редакторскую правку перед публикацией материалов;
- принимают на себя обязательства, что представленная в заявке информация не нарушает прав интеллектуальной собственности третьих лиц.

**Автор/авторский коллектив:** Кошаровская Евгения Ивановна, педагог-организатор, Храпов Аркадий Викторович, педагог-организатор

**Телефон:** раб. 224-36-01, моб. 8-911-943-74-97 (Евгения Ивановна), 8-921-635-41-57 (Аркадий Викторович).

**Электронная почта:** evgenivanna@yandex.ru, arkadon6354@yandex.ru