

АНОО «Ломоносовская школа – Зелёный мыс»

**проект по теме:**  
**Интеллектуальная игра «Своя игра»**

Выполнила: Юрченко Полина  
Руководитель: Бородина В.В.

Москва  
2022

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
РАЗДЕЛ 1. Теоретическая часть.....	5
1.1.История возникновения игр. ....	5
1.2. Древние интеллектуальные игры. ....	5
1.3. Современные интеллектуальные игры.....	6
РАЗДЕЛ 2. Практическая часть. ....	7
2.1 Правила игры:.....	7
2.2 Написание вопросов.....	7
2.3 Пакет вопросов. ....	9
2.4 Перспективы. ....	13
2.5 Планы. ....	14
ЗАКЛЮЧЕНИЕ. ....	15
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	16

## **ВВЕДЕНИЕ**

Сегодня жизнь ставит много вопросов перед современным образованием, но многие из них остаются пока без ответа, или, получив теоретическое обоснование, они не претворяются практически. Данный проект есть попытка практического воплощения задач, решения проблем, которые сегодня стоят перед школой и обществом.

### **Актуальность**

Современное общество предъявляет особые требования к уровню интеллекта выпускников общеобразовательных учреждений. Но каким образом повысить интеллект, если нет интереса школьников к предметам?

Одним из древнейших средств воспитания, обучения и развития учащихся является игра. Книга Апинян Тамары Антоновны посвящена всестороннему исследованию одного из самых загадочных, ускользающих от одномерного определения феноменов - игре<sup>1</sup>. Включение игры в учебный процесс заметно повышает интерес к учебному предмету. В игре проявляются многие качества личности. В игре наглядно видно, в каких предметных областях не хватает знаний. О возникновении игр, их назначении, проведении, классификации и многих других проблемах, связанных с играми, рассказывается в книге Бельчиков Якова Михайловича и Марии Мироновны Бирштейн – автора метода деловых игр, применяемых в практике управления<sup>2</sup>.

Одним из важнейших направлений системы образования является интеллектуальное развитие учащихся, в рамках которого на общешкольных мероприятиях традиционно проводятся различные интеллектуальные игры. И наша школа не исключение. В нашей школе организовываются интеллектуальные игры, как на уроках, так и во внеурочное время. Среди них командная игра «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра», очные и заочные викторины<sup>3</sup>. Больше всего меня впечатлила «Своя игра». И было принято решение разработать вариант интеллектуальной игры-соревнования, в котором приобретаются новые знания в доступной, лёгкой и интересной форме в рамках усвоения материала школьной программы.

**Цель проекта:** создание интеллектуальной игры «Своя игра».

### **Задачи проекта:**

1. Изучить историю интеллектуальной игры
2. Изучить литературу по заданной теме.
3. Рассмотреть технологию создания интеллектуальной игры «Своя игра»

---

<sup>1</sup> Апинян Т. А. Игра в пространстве серьёзного: Игра, миф, ритуал, сон, искусство и др. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского гос. ун-та, 2003, с.398.

<sup>2</sup> Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М. Деловые игры. Рига: Авотс, 1989, с.304.

<sup>3</sup> <https://school.zelenymys.ru/?s=игра>

4. Создать пакет вопросов для интеллектуальной игры «Своя игра» с вопросами разных уровней сложности
5. Найти платформу для создания интерактивной «Своей игры»
6. Провести пробную версию игры.
7. Провести игру на общешкольном мероприятии.
8. Провести опрос по результатам интеллектуальной игры.
9. Проанализировать результаты

**Задачи мероприятия:**

1. Развитие познавательных и творческих способностей.
2. Развитие логического мышления, интуиции и внимания.
3. Развитие мышления, наблюдательности, сообразительности.
4. Развитие культуры коллективного общения.
5. Формирование навыков общения, умения работать в коллективе.

**Продукт:** пакет вопросов для «Своей игры»

**Аудитория:** 5-11 классы.

**Методы:** теоретический анализ литературы и других источников информации, изучение и обобщение.

В структуре разработки вопросов мне очень помогло «Методическое пособие к использованию сборника интеллектуальных игр» Татьяны Валентиновны Рак. В пособии раскрываются методические основы проведения интеллектуальных игр для повышения учебной мотивации учащихся, особенности проведения интеллектуальной викторины «Умники и Умницы» и интеллектуальной викторины «Своя игра»<sup>4</sup>. Книга Баландина Бронислава Борисовича предназначена для школьников–эрудитов, желающих научиться нестандартно думать, для тех, кому не хватает пищи для ума, а также для начинающих знатоков, целая кладовая вдохновения для разработки вопросов<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> Рак Т.В. Методическое пособие к использованию сборника интеллектуальных игр. – СПб.: ГБОУ СОШ № 285 Санкт-Петербурга, 2017. – 26 с.

<sup>5</sup> Баландин Б.Б. 10000 вопросов для очень умных. – 2-е доп. и перераб. изд. – М.: РИПОЛ классик, 2005. – 512 с.

## **РАЗДЕЛ 1. Теоретическая часть.**

### **1.1. История возникновения игр.**

С древних времен игры выполняют обучающую функцию, в них отражаются различные стороны жизни, воспроизводятся реальные трудовые и бытовые ситуации с целью их освоения. Они способствуют выработке необходимых навыков, развитию способностей. Первые игры, как средство обучения и передачи информации, возникли еще в первобытном обществе. Главная задача первобытного человека заключалась в добыче пищи для себя и сородичей посредством охоты<sup>6</sup>. Чтобы найти практические решения удачной охоты, уже на ранних стадиях своего развития люди пытались обговаривать типичные для охоты ситуации, восстанавливали детали прошлых охот, имитировали варианты предстоящих, что являлось признаком игры, одной из составляющих современных игровых методик. В первобытном обществе игры были элементарны, неразделимы с природой, пением, танцами. С развитием общества совершенствуются орудия труда, развивается язык, человеческое мышление, меняется форма и содержание игр, которые становятся разнообразнее, сложнее и богаче по содержанию. В играх проявляется ум, смекалка, сила, ловкость участников и лучшие национальные традиции. Они становятся важной частью досуга народа. Несмотря на прошедшие столетия, самые интересные и увлекательные игры сохранились до сегодняшних дней, бережно передаются от поколения к поколению<sup>7</sup>.

### **1.2. Древние интеллектуальные игры.**

В мире существует огромное множество игр, начиная со спортивных, ролевых, прятков, догонялок, зимних развлечений (санки, коньки, лыжи) и заканчивая настольными, логическими и компьютерными. Игры, целью которых является развитие умственных способностей, логического мышления, сообразительности, улучшение памяти человека, называются развивающими. В таких играх заключен вопрос, поставлены задачи, которые необходимо решить. Первыми играми, которые многие относят к интеллектуальным, были шашки, игральные кости, шахматы и многие другие. Таким играм насчитывается уже несколько тысячелетий. Из настольных игр самой древней считается «сенет», напоминающий шашки. Игра была известна в Древнем Египте еще 4 тыс. лет до н.э. В нарды играли за 3 тыс. лет до н.э., а знаменитая игра «го» существовала 2,5 тыс. лет назад. Точное время изобретения шахмат не установлено, но

---

<sup>6</sup> Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного: Игра, миф, ритуал, сон, искусство и др. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского гос. ун-та, 2003, с.113

<sup>7</sup> <https://historygames.ru/istoriya-intellektualnyih-igr>

изображения игроков за шахматной доской были обнаружены на древнеегипетских памятниках, что свидетельствует об их древнем происхождении<sup>8</sup>.

### 1.3. Современные интеллектуальные игры.

Немало лет и таким играм как викторины, загадки, шарады, тесты, анаграммы. Вопросы викторины с познавательной информацией свидетельствуют об определенной эрудиции у участников групповой, семейной или индивидуальной игры. Командная игра позволяет проявить собственный интеллект, лидерские качества, одновременно, учит толерантности и умению прислушиваться к мнению партнеров. Викторины бывают тестовые и сюжетные. В тестовых викторинах участникам предстоит ответить на вопрос и получить соответствующую оценку. Ярким представителем подобных развлекательных интеллектуальных игр стала телеигра «Что? Где? Когда?»<sup>9</sup>, появившаяся на наших экранах в 1975 г. Прототипами американских «Quiz» и «Jeopardy» стали и российские «Брейн-ринг», «Своя игра». В более сложных сюжетных викторинах участникам предлагается игровой сюжет, например, «Колесо истории»<sup>10</sup>. Современные интеллектуальные игры содержат в себе как элемент развлекательной культуры, так и стремление человека к знаниям, к постоянному развитию и совершенствованию. К тому же, в этих играх победитель получает выигрыш, что имеет немалое стимулирующее значение.

Сегодня появилось множество клубов, где интеллектуальные игры стали любимым досугом молодежи. Некоторые из игр превратились в отдельные виды спорта. Растет популярность Всемирных интеллектуальных игр, получивших свой первый старт в 2008 году.

В наше время под интеллектуальными играми подразумеваются все виды настольных, логических, а также компьютерных и азартных игр. Сегодня, как и много тысячелетий назад, значимость и интерес к таким играм не ослабевает, а, напротив, получает все большую популярность и развитие.

---

<sup>8</sup> <https://ru.wikipedia.org/wiki/Игра>

<sup>9</sup> Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?». Энциклопедия головоломок / Борис Левин. – М.: Олимп: Артель, 2010. с.13

<sup>10</sup> <https://historygames.ru/istoriya-intellektualnyih-igr>

## **РАЗДЕЛ 2. Практическая часть.**

### **2.1 Правила игры:**

В игре принимают участие несколько команд. Их основная цель – отвечать на вопросы и зарабатывать как можно больше очков. В начале игры у каждой команды на счету 0 очков.

Суть игры заключается в том, что игроки отвечают на вопросы различной стоимостью. Игра состоит из одного раунда, который содержит 10 тем по 5 вопросов в каждой. Каждый вопрос темы имеет свою стоимость –она возрастает от 10 до 50 очков.

Вопросы зачитываются вслух ведущим, и команды на бланке ответов записывают свой ответ, если ответа нет, то игроки оставляют ячейку для ответа пустой. На обдумывание вопроса командам дается около 7 секунд. Когда игра заканчивается, то есть все темы отыграны, бланки ответов собирает ведущий, и подсчитывается количество баллов. В случае правильного ответа стоимость вопроса прибавляется к счёту, в случае неверного ответа очки снимаются.

Победителем игры объявляется команда, которая набрала наибольшее количество очков. Мероприятие проводит 1 ведущий, оценивает работу игроков — жюри.

### **2.2 Написание вопросов.**

Одна «тема» представляет собой 5 вопросов стоимостью от 10 до 50, и чем дешевле вопрос, тем легче на него ответить.

1. С самого начала надо придумать тематику для «тем».

Тема может быть: кино, спорт, искусство, литература, история, биология, буквенная (матричная), узкоспециализированная, на общую тему и т.д.

*Общая* – тема, в которой вопросы связаны только заголовком и больше ничем.

*Буквенная* – тема, где в каждом ответе есть одно и тоже сочетание букв (Нпр. если тема называется "БУК", то в ответы могут быть такими "АзБУКа", "БУКет", "Медные БУКи" или просто "БУК").

*Узкоспециализированные* - они и есть узкоспециализированные (нпр. "Знаменитые голы Роналдо", "Сапфиры 16 века" и т.д).

Лучше всего выбрать ту область знаний, в которой вы разбираетесь, т.к. вы сможете в будущем более чётко оценить сложность вопросов и расставить их от 10 до 50.

2. Грамотно расставить вопросы - это одна из самых сложных задач практически для любой темы. К примеру, очень часто приходится слышать "Как такой вопрос за 50 можно было ставить?!! Это же все знают!". Необходимо сделать так, чтобы вопросы соответствовали своей "цене".
3. Итак, когда тематика уже выбрана остаётся написать сами вопросы. Т.к. вопросы от 10 до 30 считаются простыми, то лучше всего их писать самостоятельно, без помощи дополнительных источников. А для того, чтобы придумать вопросы за 40 и 50 следует обратиться к Интернету, книгам, справочникам, фильмам и т.п. При этом стоит помнить, что необходимо в итоге написать вопрос, на который мог бы ответить хотя бы одна из команд.

Важным моментом, который стоит учесть является форма вопроса. Необходимо, чтобы игроки могли воспринимать вопрос на слух. По возможности, лучше убрать лишнюю информацию, но не перестараться и не сделать вопрос слишком коротким. Обязательно нужно добиться того, чтобы игрокам был понятен объект вопроса. Зачастую вопрос воспринимается лучше, если игроки из него извлекают какую-то новую информацию (Нпр. Вопрос "Ещё до поступления в школу этот русский поэт написал стихотворение "Парус". Прослушав его, игроки, как минимум, узнают, что Лермонтов написал «Парус» ещё до поступления в школу. В вопросе появилась новая для большинства игроков информация.)

Я создавала свой пакет вопросов по этой методике. Иногда я, не дописав одну, тут же бралась за другую, иногда удаляла уже готовые, но по моему мнению недостаточно понятные темы. Процесс создания хоть и проходил не очень гладко, но в итоге я создала пакет, состоящий из 10 тем: «Ничего личного, просто цифры», «Оригинальные прозвища средневековья», «Принцессы Дисней», «Реальные сказки», «Цвета и оттенки», «Мультфильмы Дисней», «Перекрёстки», «Цитаты великих людей», «Собачку жалко» и матричную тему «-мур-».

При написании я учитывала то, что игра будет проводиться среди 5-11 классов и то, что необходимо написать вопросы не только разных уровней сложности, но и учитывать тематику и стиль. Я написала как несколько общих тем, так и несколько специализированных, направленных на более старших или более младших учеников.



Итоговый пакет вопросов на проверку и корректировку я предоставила своему тренеру по интеллектуальным играм Станиславу Александровичу Шапкину. Он помог мне исправить и изменить форму некоторых вопросов, благодаря чему они стали легче и лучше восприниматься.

### **2.3 Пакет вопросов.**

#### *Тема 1. «Ничего личного, просто цифры»*

10. Магическое и страшное для суеверных людей число, которое часто называют «числом зверя». Кроме того, сумма чисел азартной игры «рулетка» от 0 до 36 составляет именно его. (Ответ: 666)
20. Только у человека столько пар рёбер. (Ответ: 12)
30. ТАКИЕ числа - это элементы такой числовой последовательности, в которой каждое последующее число равно сумме двух предыдущих чисел. (Ответ: Фибоначчи)
40. ЭТО число является знаменитой математической константой, основанием натурального логарифма. Иногда это число называют числом Непера. (Ответ: число Эйлера)
50. ЭТО число стало известно благодаря знаменитому американскому криминальному триллеру режиссёра Пола Макгигана, снятому в 2006 году, где главные роли сыграли Джош Хартнетт и Брюс Уиллис. (Ответ: число Слевина. Зачёт: 79)

#### *Тема 2. «Оригинальные прозвища Средневековья»*

10. Основателя Москвы изрядно поматало по различным княжествам. Дважды он становился великим князем киевским, боролся за Переславль, сам основал немало городов помимо Москвы. (Ответ: Юрий Долгорукий)
20. Король франков середины VIII (8; восьмого) века получил прозвище по довольно прозаичной причине - он отличался довольно небольшим ростом. (Ответ: Пипин Короткий. Зачёт Пипин III Короткий)
30. Крестивший Русь великий князь имел множество прозвищ - Святой, Великий, Креститель. Но закрепилось за ним именно это. (Ответ: Владимир Красное Солнышко. Зачёт: Владимир I Красное Солнышко)
40. Ему выкололи глаз по приказу Василия 2 из-за вероломства его сподвижников, за что он и получил своё прозвище. (Ответ: Василий Косой)
50. У короля Ричарда I Англии было еще одно прозвище, означало оно то, что его можно склонить как в одну, так и в противоположную сторону. (Ответ: Ричард I Да-и-нет Зачёт: Ричард Да-и-нет)

### *Тема 3. «Принцессы Дисней»*

10. Она является одновременно принцессой с самыми короткими и самыми длинными волосами. (Ответ: Рапунцель)

Комментарий: Её длина волос составляла 21 метр, но к концу фильма её волосы становятся короче чем у Белоснежки.

20. На латыни Её имя означает «солнечный свет» и «рассвет». (Ответ: Аврора)

30. Она - первая афроамериканская принцесса франшизы. (Ответ: Тиана)

40. В 1988 году Её удостоили собственной звезды на «Аллее славы» (Ответ: Белоснежка)

50. Первая принцесса, образ которой основывался не на сказке, а на реальной исторической фигуре. (Ответ: Покахонтас)

Комментарий: Возможно кто-то подумал про Мулан, но она была второй.

### *Тема 4. «Реальные сказки»*

10. В этой сказке сводные сёстры отрезают себе пальцы, чтобы влезть в туфельку, но умирают от потери крови. В конце сказки их глаза выклевывают птицы. (Ответ: Золушка)

20. Каждый шаг для девушки был мучительным, но она всё равно танцевала для принца. Когда он влюбляется в другую девушку, вместо того, чтобы убить его, она выбирает смерть и превращается в морскую пену. (Ответ: Русалочка)

30. В версии 1812 года королева была матерью главной героини и хотела съесть её лёгкие и печень в доказательство смерти. В конце сказки королеве пришлось танцевать в паре раскаленных докрасна железных туфлях, пока она не умрёт. (Ответ: Белоснежка)

40. Принц посещал главную героиню так настойчиво, что она забеременела и её одежда стала ей мала, чем и выдала себя ведьме. Она рождает близнецов в лесной глуши. (Ответ: Рапунцель)

50. От злости он так топает ногой, что его правая ступня погружается глубоко в землю. Пытаясь выбраться, карлик разрывает себя пополам. (Ответ: Румпельштильцхен)

### *Тема 5. «Цвета и оттенки»*

10. Сергиев Посад, Переславль-Залесский, Ростов Великий, Ярославль, Кострома, Иваново, Суздаль, Владимир - это города именно ТАКОГО кольца России. (Ответ: золотого)

20. ТАКОЙ пояс - это своего рода защитный каркас из естественных лесов вокруг городов, играющий важную экологическую роль. (Ответ: зелёный)

30. Изначально глаза у всех людей были ТАКИМИ, однако не более 10.000 лет назад произошла мутация в гене, которая привела к сокращению производства меланина. (Ответ: карие)

40. В английском языке ложь во спасение называют ложью ТАКОГО цвета (Ответ: белая)

Комментарий: в английском языке есть идиома «to tell the white lie», что дословно переводится как «говорить белую ложь».

50. Что обозначает в карате пояс голубого цвета? (Ответ: цвет неба при восходе Солнца)

#### *Тема 6. «Мультфильмы Дисней»*

10. Полет дома на воздушных шарах, как в этом мультфильме, попробовали повторить экспериментаторы с телеканала National Geographic. Облегченную версию дома смогли поднять 300 воздушных шаров. (Ответ: Вверх)

20. Первое произнесенное ИМ слово - «хот-дог» в мультфильме 1929 года, до этого он только свистел. (Ответ: Микки Маус)

30. У скалы и ущелья из ЭТОГО мультфильма есть реальный прототип в национальном парке «Ворота Ада» в Кении. (Ответ: «Король Лев»)

40. Назовите мультфильм, в котором королева Гримхильда - главная антагонистка. (Ответ: Белоснежка и семь гномов)

50. Для ЕГО роли в «Моане» не было кастинга, создатели сразу позвали Дуэйна Джонсона. (Ответ: Мауи)

#### *Тема 7. «Перекрёстки»*

10. Российская сеть супермаркетов. В августе 2019 года открылся 800-й супермаркет сети. (Ответ: Перекрёсток)

20. Перекрёсток Сибуя - одна из самых узнаваемых достопримечательностей этого города. В час пик его могут пересекать от 1000 человек за две минуты. (Ответ: Токио)

30. В фильме 2002 года «Перекрёстки» главную роль школьницы Люси сыграла ЭТА американская поп-певица, ставшая 2242 по счету обладателем именной звезды на голливудском Бульваре славы. (Ответ: Бритни Спирс)

40. Книга «Хоккейные перекрёстки» Бориса Майорова - ныне члена правления федерации хоккея России рассказывает, как строились отношения хоккеистов в этом хоккейном клубе. (Ответ: Спартак)

50. Раньше в Лондоне отсчитывали расстояния до других объектов городской инфраструктуры от Лондонского камня и Сент-Мери-ле-Боу, а сейчас эту роль исполняет ЭТОТ перекрёсток. (Ответ: Чаринг-Кросс)

*Тема 8. «Цитаты великих людей» (Нужно назвать автора цитаты)*

10. Высказывание «Не верю» принадлежит ему. (Ответ: Константин Станиславский)

20. Как хотите, чтобы с вами поступали люди, так поступайте и вы с ними. (Ответ: Иисус)

30. Не бывает атеистов в окопах под огнём. (Ответ: Егор Летов)

40. Я, как пожилой человек, скажу: «Любые слова с уменьшительно-ласкательными суффиксами - это отвратительно!» (Ответ: Ксения Собчак)

50. «В основе любого успеха 99 процентов труда и 1 таланта. Труд не возможен без дисциплины.» (Ответ: Александр Запесоцкий)

*Тема 9. -мур-*

10. ОНИ - непроизвольно возникающие небольшие пупырышки у оснований волос на коже, ИХ ещё называют «гусиной кожей». (Ответ: МУРашки)

20. Каким животным является король Джулиан XIII (13) в мультфильме Мадагаскар.(Ответ: ЛеМУР)

30. В старину на Руси зелёный цвет называли ТАКИМ цветом. (Ответ: МУРавым Зачёт: Муравленный, мурамный, мурамно-зелёный)

40. (Требуется точных ответ) Назовите японского писателя, который в 2005 за роман «Вперёд с полуострова!» был удостоен премии Номы и на протяжении многих лет занимается

кинорежиссурой, снимая киноверсии собственных произведений. (Ответ: Рю МУРаками. Зачёт: Рюноскэ Мураками)

50. Именно так называется явление полёта огромных стай птиц, динамически формирующих в небе фигуры. (Ответ: МУРмурация)

#### *Тема 10. «Собачку жалко»*

10. ОН — пёс породы акита-ину, являющийся символом верности и преданности в Японии. (Ответ: Хатико)

20. Назовите рассказ русского писателя Ивана Сергеевича Тургенева, в основе которого по данным исследователей лежат реальные события, происходившие в московском доме матери писателя. (Ответ: Муму)

30. Назовите сложным составным словом, каким первым животным является Лайка. (Ответ: собака-космонавт)

40. ОН - ездовая собака из упряжки, перевозившей медикаменты во время эпидемии дифтерии. Преодолев 53 мили упряжка доставила сыворотку, с помощью которой дифтерия была остановлена. ЕМУ поставлен памятник в Центральном парке Нью-Йорка. (Ответ: Балто)

50. Дворняга Пью нашёл на мусорной свалке новорожденного мальчика в полиэтиленовом пакете и принёс его своему хозяину. А тот, в свою очередь, передал малыша в больницу. За спасение ребёнка мэрия Бангкока выдала псу ЭТО, назовите это тремя словами. (Ответ: ошейник с орденом)

#### **2.4 Перспективы.**

В нашей школе уже существует клуб интеллектуальных игр, который посещает небольшое количество учащихся разных возрастов. Проведение подобных конкурсов помогает заинтересовать в интеллектуальной деятельности больше человек. Это способствует не только развитию клуба и направления интеллектуальных игр, но и развитию самих учащихся. Продукт моего проекта, то есть созданный пакет вопросов может быть использован на тренировках интеллектуального клуба, теория написания вопросов может быть использована теми, кто тоже заинтересован в написании вопросов, но не знает, как и с чего начать, а формат «Своей игры» может использоваться не только в интеллектуальной деятельности, но и в процессе обучения и

проверки знаний. Так, например, вместо сложной контрольной работы, где ученики, работая самостоятельно, сильно переживают и испытывают сильный стресс, можно создать и провести проверочную работу в форме «Своей игры», поделив класс на группы. Таким образом, у учеников будет возможность выбирать вопросы по сложности, самостоятельно оценивая свои силы, а работа в команде и игровая форма уменьшат переживания и страх. Можно будет смотреть за работой каждого ученика, при этом не подвергая его сильному стрессу, не говоря уже о том, что таким образом налаживаются доверительные отношения учеников с учителями, что тоже немало способствует повышению эффективности обучения.

В рамках клуба ЧГК, мы провели пробную версию игры, после чего опросили ребят.

### **Приложение 1.**

#### **2.5 Планы.**

В планах провести общешкольную игру, где ученики смогут поработать в смешанных командах. После мероприятия будет проведен опрос среди учеников и учителей, в который будут включены вопросы затрагивающие перспективы и тему моего проекта.

Ученикам будут заданы такие вопросы:

1. Узнали ли вы что-то новое?
2. Интересно было бы вам попробовать самостоятельно написать пакет вопросов для Своей игры?
3. Понравился ли вам формат проведения игры?
4. Как вы считаете, может ли такой формат проверки знаний применяться в процессе обучения и проверке знаний?

Учителям будут заданы похожие вопросы:

1. Как вы считаете, может ли такой формат проверки знаний применяться на уроках?
2. Проводили ли вы когда-нибудь проверочные работы в похожем формате?
3. Как вы считаете, проведение уроков и проверок знаний в таком формате поможет наладить более дружественные отношения с учениками и снизить стресс и страх детей, перед контрольными и самостоятельными работами?

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ.**

Игра вызывает интерес и активность обучающихся и даёт им возможность проявить себя в увлекательной для них деятельности, способствует более быстрому и прочному запоминанию изучаемого материала. Знание материала является обязательным условием активного участия в игре, а иногда – обязательным условием выигрыша. Игра даёт возможность не только совершенствоваться, но и приобретать новые знания, так как стремление выиграть заставляет думать, вспоминать уже пройденное и запоминать всё новое.

Положительное влияние на личность обучающихся оказывает также и групповая деятельность. Ключевой особенностью интерактивной викторины от, казалось бы, схожих по значению тренажёров и игр, является ориентация на коллективную работу с объектом. Викторина рассчитана на работу сразу нескольких пользователей и способна выделять различные аспекты работы людей в группе: как соревновательные, так и объединяющие.

Для участия в викторине не требуется углубленных знаний по указанным темам, однако необходим широкий кругозор, знания, полученные в ходе изучения дисциплин, дополнительных занятиях и общая эрудиция.

В ходе викторины обучающиеся приобретают навыки общения, навыки поведения в затруднительной ситуации, активизируется долговременная память, активность обучающихся, способность переключать внимание с одного учебного предмета на другой. Повышается эрудиция, как игроков, так и зрителей.

Целью моей работы было разработать пакет вопросов для интеллектуальной игры «Своя игра», в которой приобретаются новые знания в доступной, лёгкой и интересной форме в рамках усвоения материала школьной программы, а также развития кругозора. Цель проекта достигнута, был разработан пакет вопросов и проведена интеллектуальная игра «Своя игра», в которой приобретаются новые знания в доступной, лёгкой и интересной форме в рамках усвоения материала школьной программы, а также развития кругозора. В планах провести игру на общешкольном мероприятии, а затем и на районном уровне, после чего предоставить возможность ученикам 5-11 классов принять участие в проведении интеллектуальной игры, где ученики смогут поработать в смешанных командах. После чего можно опубликовать пакет вопросов на портале интеллектуальных игр.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.**

### **Источники:**

1. <https://historygames.ru/istoriya-intellektualnyih-igr>
2. <http://www.krylenko.com/chgk/library/znatoky/ponikarov-svoya-igra.html>
3. <https://ru-chgk.livejournal.com/2671997.html>
4. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Игра>
5. <https://pecheny.me/blog/editors/>
6. <https://razbor-sv-igry.livejournal.com/>
7. <https://school.zelenymys.ru/?s=игра>

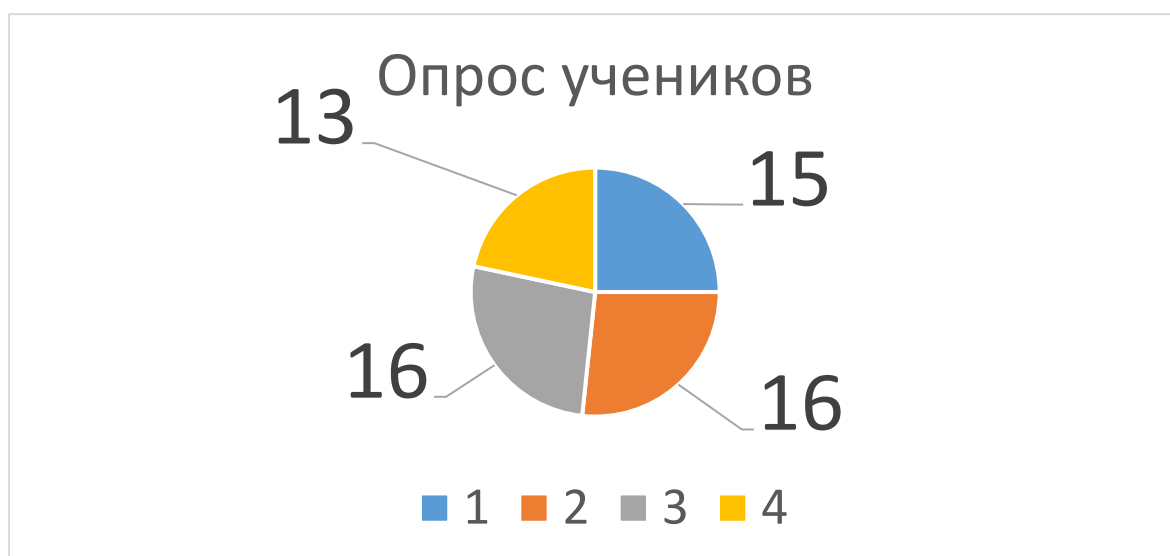
### **Литература:**

1. Апинян Т. А. Игра в пространстве серьёзного: Игра, миф, ритуал, сон, искусство и др. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского гос. ун-та, 2003, с.398.
2. Баландин Б.Б. 10000 вопросов для очень умных. – 2-е доп. и перераб. изд. – М.: РИПОЛ классик, 2005. – 512 с.
3. Бельчиков Я.М., Бирштейн М.М. Деловые игры. Рига: Авотс, 1989, с.304.
4. Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?». Энциклопедия головоломок / Борис Левин. – М.: Олимп: Артель, 2010 – 574с.
5. Рак Т.В. Методическое пособие к использованию сборника интеллектуальных игр. – СПб.: ГБОУ СОШ № 285 Санкт-Петербурга, 2017. – 26 с.



## Приложение 1.

В опросе участвовали 16 человек 5-11 класс.



1. Узнали ли вы что-то новое?
2. Интересно было бы вам попробовать самостоятельно написать пакет вопросов для Своей игры?
3. Понравился ли вам формат проведения игры?
4. Как вы считаете, может ли такой формат проверки знаний применяться в процессе обучения и проверке знаний?