

**А. И. Вороненко**

Юридический факультет,  
кафедра политологии и социологии

## **ПРИМЕНЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАБОТЕ КЛУБА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР**

Информационные и коммуникационные технологии (далее ИКТ) – это «широкий спектр цифровых технологий, используемых для создания, передачи и распространения информации и оказания услуг (компьютерное оборудование, программное обеспечение, телефонные линии, сотовая связь, электронная почта, сотовые и спутниковые технологии, сети беспроводной и кабельной связи, мультимедийные средства, а также Интернет)» [1, с. 10].

Все средства ИКТ, применяемые в системе образования, можно разделить на два типа: аппаратные и программные. К аппаратным средствам можно отнести компьютер, принтер, проектор, устройства для ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура, мышь, сенсорный дисплей), устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации (сканер, фотоаппарат, видеокамера), устройства регистрации данных, управляемые компьютером устройства, внутриклассная и внутришкольная сети, аудио-видео средства.

К программным средствам относятся разнообразные источники информации – организованные информационные массивы, энциклопедии на компакт-дисках, информационные сайты и поисковые системы Интернета, в том числе специализированные для образовательных применений; виртуальные конструкторы и тренажеры; тестовые среды; комплексные обучающие пакеты (электронные учебники); информационные системы управления, экспертные системы и т. д. [2].

Как отмечают Е. И. Виштынецкий и А. О. Кривошеев [3, с. 33–34], использование применяемых в сфере образования ИКТ должно ставить своей целью реализацию следующих задач, таких как:

- поддержка и развитие системности мышления обучаемого;
- поддержка всех видов познавательной деятельности обучающегося в приобретении знаний, развитии и закреплении навыков и умений;
- реализация принципа индивидуализации учебного процесса при сохранении его целостности.

Данные задачи могут быть успешно реализованы на примере работы педагога в клубе интеллектуальных игр (КИИ). Клубы интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» основываются на игровых видах деятельности, с помощью которых и решаются основные образовательно-воспитательные задачи. Участие в интеллектуальных играх вовлекает обучающихся в многоступенчатый процесс общения и познания, который реализует следующую психологическую зависимость: интересно играть и общаться – интересно узнавать новое через игру – интересно находить новое самостоятельно. Кроме того, обучающиеся находят свой круг общения, в котором возрастает их самооценка, а также нарабатываются навыки рационального мышления и работы в коллективе [4, с. 176–177].

Успешная работа педагога в КИИ реализует на практике основные преимущества использования ИКТ, к которым относится:

- индивидуализация обучения;
- интенсификация самостоятельной работы обучающихся;
- рост объема выполненных заданий;
- расширение информационных потоков;
- повышение мотивации и познавательной активности за счет разнообразия форм работы и возможности включения игрового момента;
- организация процесса обучения более интересным, разнообразным, интенсивным;
- стимулирование профессионального роста педагога через освоение ИКТ;
- освоение обучающимися современных информационных технологий и возможность для них проявить свои творческие способности [5].

Выделим основные формы и методы работы в КИИ с использованием ИКТ на основе опыта работы автора:

1. Регулярная работа педагога в клубе интеллектуальных игр требует огромного количества интересной вопросной информации, сочинить который собственными умственными возможностями учителю не под силу. За одно занятие в КИИ может быть отыграно до сотни игровых вопросов (в форме интеллектуальной разминки

«Покер-интеллект», «Своей игры», «Что? Где? Когда» и т. д.). Кроме сочинения собственных вопросов, педагог может воспользоваться информацией из базы вопросов «Что? Где? Когда?» [6]. Сайт создан российским знатоком Олегом Степановым и на сегодняшний день является наиболее полным собранием интеллектуальных материалов по интеллектуальным играм.

База вопросов – это крупнейшая коллекция игровых заданий интеллектуальных игр (в основном — вопросов спортивного «Что? Где? Когда?»). По состоянию на начало 2016 года содержит более 280 тысяч игровых заданий, из них более 230 тысяч вопросов ЧГК [6]. Все содержимое Базы находится в свободном доступе, сайт функционирует на основе свободного программного обеспечения.

База вопросов возникла в 1996 году, когда несколько членов Интернет-клуба решили систематизировать свои вопросные коллекции, чтобы избежать повторного отыгрыша одних и тех же вопросов

На данный момент база используется авторами вопросов и редакторами большинства турниров для проверки вопросов на новизну. Просьба к авторам проверять вопросы по Базе содержится в большинстве объявлений о приеме вопросов на турнир.

2. Вопросы из Базы используются программными продуктами для компьютерных вариантов игр «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Кто хочет стать миллионером?» и т. д. [7]. Таких продуктов в последние годы создано великое множество, что объясняется повсеместным распространением смартфонов и мобильных телефонов, поддерживающих самый высокий уровень ИКТ. Обучающимся доступны для скачивания и установки на свой персональный компьютер или мобильный телефон разнообразные программные продукты, которые могут использоваться для тренировок и игр.

3. В последние годы на турнирах по интеллектуальным играм широкое распространение приобрели медиа-игры. Их достоинство состоит в максимальной наглядности, удобстве и простоте использования, скорости проведения, внешней эффектности для игроков и зрителей. Самой популярной формой медиа-игр традиционно является «Медиа-азбука». Суть игры в том, что командам предлагается ответить на вопросы на экране, подсказкой является то, что слайды идут в порядке букв алфавита. Нужно угадать человека, фильм, животное, картину, событие и т. д.

4. Интеллектуальная игра «Брэйн-ринг», телевизионные варианты которой есть и в нашей стране, может использовать ИКТ, созданные самими обучающимися. Так, в Клубе интеллектуальных игр ГГУ разработана своя программа и кнопочная система, которая позволяет играть одновременно сразу четырем командам. Данная система содержит

также кнопочный тренажер, позволяющий проверить быстроту реакции знатока.

Многочисленные исследования по всему миру показали, что ИКТ может улучшить результаты обучения и качество преподавания. Применение ИКТ в работе клуба интеллектуальных игр в полной мере реализует образовательные, воспитательные и развивающие задачи проводимого мероприятия. Многочисленные варианты использования ИКТ успешно находят свое применение в методике и практике работы педагога/тренера в клубах интеллектуальных игр, позволяя делать тренировки и игры более увлекательными, а результативность обучающихся – более высокой.

### **Литература**

1 Никольская, И. А. Информационные технологии в специальном образовании / И. А. Никольская. – М.: Академия, 2011. – 144 с.

2 Информационные технологии обучения учащихся. [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://edu-lider.ru/chto-takoe-ikt-2/>. – Дата доступа: 05.01.2016.

3 Виштынецкий, Е. И. Вопросы информационных технологий в сфере образования и обучения / Е. И. Виштынецкий, А. О. Кривошеев // Информационные технологии. – 1998. – № 2. – С. 32–37.

4 Климович, Л. В. Играем в знатоков / Л. В. Климович. – Мн., 2005.

5 Игушева, И. А. Информационно-коммуникационные технологии в современной начальной школе [Электронный ресурс] / И. А. Игушева // Режим доступа: [http://school-russia.prosv.ru/info.aspx?ob\\_no=27022](http://school-russia.prosv.ru/info.aspx?ob_no=27022). – Дата доступа: 15.01.2016.

6 База вопросов «Что? Где? Когда?» [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://db.chgk.info/>. – Дата доступа: 07.01.2016.

7 Компьютерные версии интеллектуальных игр [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://vladimirkhil.com/si/game>, <http://dksoft.chgk.info/?mpage=mil>, <http://dksoft.chgk.info/?mpage=www>. – Дата доступа: 07.01.2016.