Опыт «Коми республиканского физико-математического лицея-интерната» по организации и участию в интеллектуальных конкурсах и играх

Рогачев А.М., заместитель директора по НМР ГАОУОШИ РК «Коми республиканский физико-математический лицей-интернат»

Виды интеллектуальных конкурсов и игр

1. Что? Где? Когда?
2. Брейн-ринг
3. Эрудит-квартет
4. Своя игра
5. Математическая регата
6. Филологическая регата
7. Математический бой
8. Бегущий город
9. Мой любимый город
10. Веб-квест (геокэшинг)
11. Интернет-карусели

Появление и развитие идеи

Годовая методическая тема, предложенная МО естественнонаучных дисциплин на 2009-2010 г. – реализация межпредметных связей в работе КРФМЛИ на основе интеллектуальных игр.

Итог – проведение межпредметных мероприятий в рамках предметных декад

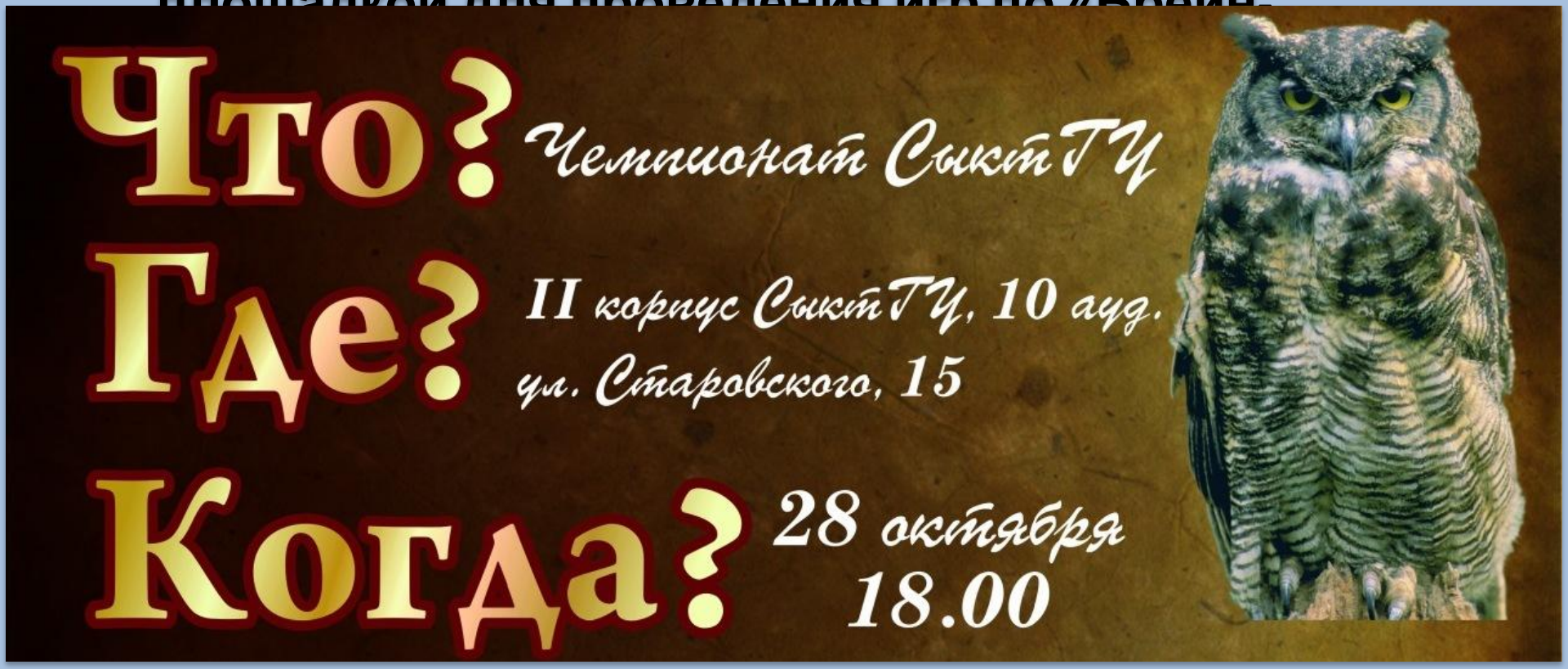
Появление **«Лиги интеллектуальных игр Республики Коми»**

«Интеллектуальный марафон» - экспериментальная площадка.

Поиск новых форм

1. Культурологическая игра
2. Бегущий город
3. Что? Где? Когда?

Лицей-интернат долго и плодотворно сотрудничает с Лигой интеллектуальных игр Республики Коми.
Команда КРФМЛИ «ТриО» – участник и призер республиканских турниров по «Что? Где? Когда?» и «Брейн-рингу».
КРФМЛИ в 2011 году является городской площадкой для проведения игр по «Брейн-



ХРОНОЛОГИЯ СОБЫТИЙ

Игра «Что? Где? Когда?» появилась в нашей Республике в 2009 году

Чемпионом республики осенних игр 2009 г. стала команда «Полуденный сон» (преподаватель КРФМЛИ Рогачев А.М.).
23 марта 2010 на базе КРФМЛИ был проведен первый экспериментальный чемпионат школьников г.Сыктывкара (чемпион – команда ЛНД).
9 апреля 2010 на базе СыктГУ был проведен первый чемпионат школьников г.Сыктывкара (чемпион – команда ЛНД).
Команда КРФМЛИ «ТриО» – участник полуфинала и финала весенней серии игр 2010.
7 мая 2010 команда КРФМЛИ «ТриО» – 2 место в республиканской синхронной игре посвященной 65-летию победы ВОВ.
Начиная с осени 2010 г. на базе КРФМЛИ проводятся городские турниры «Брейн-ринг».
В рамках турнира «Интеллектуальный марафон-2010» проведен турнир по «Что? Где? Когда?» (чемпион – команда ЛНД).
17 марта 2011 проведен первый чемпионат КРФМЛИ по ЧГК (11 команд)
Команда КРФМЛИ «ТриО» – участник полуфиналов весенней серии игр РК 2011.

Создание брейн-системы

Описание

Система состоит из программы, и простого устройства, подключаемого к компьютеру к порту USB вместо клавиатуры. Может обслуживать до 4-х кнопок и работать в режимах «Брейн-ринг» и «Своя игра».

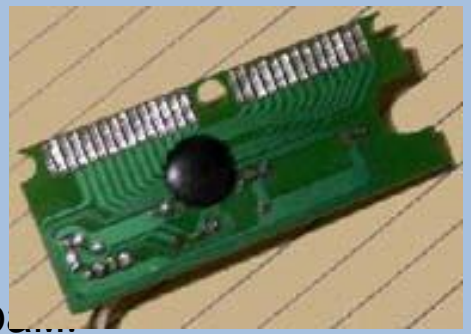
Запчасти

1. Старая клавиатура с разъёмом USB
2. 20 метров медного двужильного кабеля
3. 4 кнопки для звонка
4. 4 штекера «тюльпан»
5. Разъёмы для подключения этих штекеров
6. Небольшая пластиковая или металлическая коробочка

Создание брейн-системы

Разбираем клавиатуру

Аккуратно раскрутите клавиатуру, снимите крышку и вытащите прозрачные пластиковые листы с контактными площадками. Из всей клавиатуры нам понадобится только вот такая плата с припаянным к ней проводом.



Обратите внимание на ряд контактов. Именно они-то нам и понадобятся. Всё что нам нужно, это найти 4 комбинации контактов соответствующие 4 буквам/цифрам.

Желательно найти такое сочетание, чтоб один контакт для всех комбинаций был общим (так будет меньше возни с паяльником).

Найденные контакты припаяйте к разъёмам.

Окончательная сборка

Поместите всё это в пластиковую коробку, соберите кнопки

Ссылка на скачивание программы

http://www.krylenko.com/chgk/utilities/brain-systems/do-yourself-brain.html

Перспективы развития «Что? Где? Когда?» в КРФМЛИ

Участие в съемках элитарного клуба «Что? Где? Когда?» на телеканале «Юрган»

Первый эфир прошел 18 марта 2011

Организация и проведение синхронных турниров по всей Республике

Проведение обучающих семинаров и тренингов для новых к

ХРОНОЛОГИЯ СОБЫТИЙ

Игры «Бегущий город», «Мой любимый город» и веб-квест появились в КРФМЛИ в 2008 году

Принципиальная задача блока игр: увеличение интеграции межпредметных связей

Происходит постоянный поиск универсальной формы игры: Дозор, Бегущий город, Мой любимый город, веб-квест по типу геокешинга

Пример организации игры

БЕГУЩИЙ ГОРОД

1. Задания выдаются сразу списком в начале игры
2. Электронная связь не используется. В случае экстренного случая команда может связаться с координатором по мобильному телефону
3. Команда сама выбирает последовательность выполнений заданий
4. Организаторы не рисуют чекпойнты и коды на локациях
5. В качестве кодов используются знаки городской топонимики: мемориальные доски, надписи, вывески, количества окон, этажей домов, ступенек у лестниц.
6. Игра ограничена временем (стоп-игра), по итогам которого команды обязаны сдать листы с ответами организаторам.

Пример организации игры

ВЕБ КВЕСТ

1. Задания первого уровня выдаются сразу списком в начале игры (ориентируются на логику)
2. Игра проводится за компьютером, используется электронная карта города
3. Электронная связь запрещена. Интернет должен быть отключен
4. Команда сама выбирает последовательность выполнений заданий
5. Команда решает задачу первого уровня, опрделяет зашифрованное место на карте, находит это место и решает задачу второго уровня, которая вскрывается по гиперссылке
6. Задачи второго уровня могут касаться разнообразных предметов: как расчетные, так и логические
7. Игра ограничена временем (стоп-игра), по итогам которого команды обязаны сдать листы с ответами организаторам.

Перспективы развития интегративных игр в КРФМЛИ

Организация и проведение синхронных турниров по всей Республике

Разработка новых форм интегративных игр

Проведения экспериментальных многодневных турниров с линейным принципом заданий

Внедрение интегративных игр в воспитательную систему КРФМЛИ

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

Рогачев Алексей Михайлович

Сыктывкар, Октябрьский пр., 59, КРФМЛИ
rogachev_am@rambler.ru
89068796706