

## МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

### по организации и проведению литературной интеллектуальной игры

#### «Литературный Олимп»

Для проведения игры составляются вопросы и сценарий, а также создается мультимедиа презентация и готовится раздаточный материал.

Для проведения игры необходимо:

- помещение, где будут играть команды;
- компьютер, экран, проектор и колонки для показа презентации;
- микрофон для ведущего;
- стол для членов жюри;
- ведущий читает все вопросы, которые также появляются на экране, и озвучивает правильные ответы.
- жюри может состоять из педагогов, родителей, социальных партнеров (для жюри выдаются правильные ответы);
- помощники жюри – это 2-3 человека (можно из числа учащихся, которые выдают командам раздаточный материал, собирают бланки с ответами команд и приносят на стол жюри).
- секунданты – педагоги, которые следят за процедурой игры, чтобы не было подсказок, обращений к информационным источникам (шпаргалки, гаджеты), на 3 и 4 конкурсе игры следят за тем, кто первый поднимает руку, если команда, к которой обращен вопрос не ответила верно;
- команда состоит из учащихся 9-11 классов в количестве 7 человек (должен быть определен капитан команды, который принимает конечное решение, и ответственный за запись ответов).

Перед игрой проводится жеребьевка, с помощью которой определяются номера команд (последовательность участия в 3-4 конкурсах).

Для ответа на вопрос команде (командам) предоставляется ограниченное количество времени (20 секунд). Команды могут отвечать письменно или устно, в зависимости от конкурса. В случае устного ответа его правильность оценивает ведущий. Письменные ответы оценивает жюри.

Правильным ответом считается тот, в котором содержится «ключевое» слово. В случае если в ответе команды содержатся более одной версии – он не засчитывается. Победителем считается команда, ответившая на большее количество вопросов.

В начале игры представляются команды и жюри. Жюри выдаются экспертные листы и ответы.

Сама игра состоит из 4 конкурсов. Правила проведения игры и правила работы с презентацией мы продемонстрируем на интеллектуальной игре, посвященной биографии и творчеству А.П.Чехова.

Первый конкурс – «Биография писателя»: вопросы с четырьмя вариантами ответа, один из которых правильный. Каждой команде выдается бланк (с соответствующим номером команды), на которых проставлены номера вопросов, напротив которых нужно проставить буквы правильных вариантов ответа. После прочтения всех вопросов тура (вопросы одновременно появляются на экране) ведущий просит сдать листочки с ответами жюри.

Пока жюри проверяет правильность ответов команд. Ведущий зачитывает правильные ответы (вопросы с правильными вариантами ответов одновременно появляются на экране). За правильный ответ на вопрос команде начисляется 1 балл.

Второй конкурс – «Творчество писателя» вопросы на поиск ответа. Каждой команде выдаются бланки (с соответствующим номером команды), на каждом из которых проставлен номер вопроса. После прочтения вопроса (вопросы также одновременно появляются на экране), команда должна написать ответ на листке и передать секундантам, которые в свою очередь относят его на стол жюри. После чего ведущий сразу же зачитывает правильный ответ (ответ одновременно появляется на экране). За правильный ответ на вопрос команде начисляется 2 балла.

Смена слайдов и появление ответов в первых двух конкурсах настроены на щелчек по стрелке вправо на клавиатуре.

Третий конкурс – «Произведения»: вопросы на поиск ответа. Тур проходит в формате телевизионной игры «Своя игра». В данной игре рассматривались произведения: «Дядя Ваня», «Вишневый сад», «Три сестры». Команды по порядку (в соответствии с номером после жеребьевки) выбирают номер вопроса в одной из четырех категорий:

– «Имена»: необходимо назвать имя героя.

- «Портреты»: необходимо по описанию определить героя.
- «Высказывание»: необходимо по высказыванию определить, какому герою оно принадлежит.
- «Содержание» проверяет знание текста произведения.

Команды отвечают устно. За правильный ответ на вопрос команде начисляется 3 балла. Если команда дает неправильный ответ, то другая команда, может поднять руку и дать ответ, который принесет команде 1 балл. Здесь необходимы секунданты, которые помогают определить, кто был первым.

Выбираем номер вопроса, кликая по кнопке левой кнопкой мыши, открывается слайд с вопросом. Для того чтобы появился правильный ответ щелкаем по стрелке вправо на клавиатуре. Затем возвращаемся к списку вопросов, кликая по управляющей кнопке левой кнопкой мыши.

Цветовая схема слайда настроена так, чтобы посещенная гиперссылка, т.е. номер выбранного вопроса, принимал цвет фона кнопки, чтобы было наглядно видно, какие вопросы уже выбирались. Если поменять в презентации фон или другие настройки, то этот эффект пропадет.

Выбирать вопросы можно в несколько кругов. Количество команд в опорных пунктах может быть различно, поэтому мы не сможем рассчитать количество вопросов. После прохождения нескольких кругов может остаться количество вопросов меньше, чем количество команд. Ничего страшного: эти вопросы можно либо не играть, либо (по договоренности с командами) задавать по порядку, давая возможность ответить первыми той команде, которая первая подняла руку.

В конце конкурса кликаем левой кнопкой мыши на кнопку ДАЛЕЕ, которая направляет к заставке следующего конкурса.

Четвертый конкурс – «Воплощение произведений в различных видах искусства»: вопросы на поиск ответа. Вопросы этого тура содержат видео или аудиоряд. Команды по порядку (в соответствии с номером) выбирают вопросы. Команды отвечают устно. За правильный ответ на вопрос команде начисляется 4 балла. Если команда дает неполный ответ, то жюри может начислить меньшее количество баллов. Если команда дает неправильный ответ, то другая команда, может дать ответ, который принесет команде 2 балла (или 1 балл).

Конкурс проходит по аналогии с предыдущим, только здесь вопросы не разделены на категории.

Значок громкоговорителя обозначает, что щелчок левой кнопки мыши по нему запускает звуковой ряд, который прекращает звучать после щелчка по стрелке вправо на клавиатуре для просмотра правильного ответа. Видеофрагменты также запускаются по щелчку левой кнопки мыши.