

Министерство образования, науки и инновационной политики  
Новосибирской области  
ГБПОУ НСО «Новосибирский политехнический колледж»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА СТУДЕНЧЕСКОЙ  
ИГРЫ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ КВЕСТ»

**Новосибирск**  
**2018 г.**

Методическая разработка предназначена для организации игры «Интеллектуальный квест» на неделе общеобразовательных дисциплин.

Квест - интеллектуальная игра, заключается в выполнении умственных задач.

Квест – это хорошая тренировка для мозга, благодаря которой повышается гибкость ума, развиваются познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности

Такие игры помогают формировать

- умение выстраивать конструктивные взаимоотношения в команде по решению общих задач;
- умение управлять своей познавательной деятельностью, проводить самооценку уровня собственного интеллектуального развития;
- умение генерировать идеи и определять средства, необходимые для их реализации;
- умение анализировать и представлять информацию в различных видах;

### **Разработчики:**

Председатель цикловой комиссии общеобразовательных дисциплин Заболотникова Е.А. и преподаватели цикла.

Интеллектуальный квест состоит из двух конкурсов: «Дешифровщик» и «Верю – не верю».

Конкурс «Дешифровщик».

Для конкурса понадобятся записки с вопросами. Все записки изготовлены на бумаге, где напечатаны вопросы по изучаемым дисциплинам и пустые таблицы (зашифрованный адрес), в которые надо будет записать ответы на предлагаемые вопросы. Студентам требуется расшифровать кодовое слово. Таким образом зашифрованы названия кабинетов, куда студентам надо попасть, чтобы дальше участвовать в конкурсе «Верю – не верю». Отвечая на вопросы, студенты записывают в верхнюю строчку таблицы первую букву каждого слова – ответа и далее все слово в столбец таблицы.

То есть первые буквы ответов образуют слово, обозначающее дисциплину, которую они изучали или еще изучают.

Вопросы даны в произвольном порядке, поэтому первая буква отгаданного слова не обязательно будет и первой буквой зашифрованного слова. Буквы в зашифрованном слове могут повторяться, например, в слове ИСТОРИЯ две буквы И, но количество

вопросов определяется только количеством *разных* букв. Это значит, вопросов для расшифровывания слова ИСТОРИЯ будет шесть.

#### Конкурс «Верю – не верю»

Все преподаватели общеобразовательных дисциплин готовят список из шести утверждений по тематике своего предмета. Участие в конкурсе «Верю – не верю» проходит таким образом: преподаватель зачитывает шесть утверждений, а студенты должны дать однозначный ответ – да (верю) или нет (не верю). За каждый правильный ответ группа получает 1 балл. Время ограничивается тремя минутами.

Преподаватель оценивает скорость и правильность ответов, и выставляет количество баллов. Если время превышено не больше, чем на одну минуту - количество баллов уменьшается на один. Если время превышено на полную минуту – количество баллов уменьшается уже на два.

В общем зачете побеждает группа, набравшая большее количество баллов

Перед началом игры студенты собираются в фойе 2-го этажа и председатель цикловой комиссии объясняет им правила конкурсов «Дешифровщик» и «Верю – не верю»

Все преподаватели, участвующие в игре «Интеллектуальный квест», получают инструкцию для преподавателя, листок с зашифрованным адресом своей дисциплины, где уже даны ответы на вопросы, а так же листки с зашифрованными адресами других дисциплин, которые выдаются студентам для дальнейшего движения по маршруту.

#### Инструкция для преподавателя

- Все преподаватели общеобразовательных дисциплин готовят список из шести утверждений по тематике своего предмета.
- Преподаватель перед началом конкурса «Верю - не верю» фиксирует время прибытия группы в листке с зашифрованным адресом.
- Зачитывает шесть утверждений, а студенты должны дать однозначный ответ – да (верю) или нет (не верю). За каждый правильный ответ группа получает 1 балл. Время ограничивается тремя минутами.
- В листке с зашифрованным адресом преподаватель проставляет время (количество минут), потраченное на конкурс «Верю - не верю»
- Выдаёт листок со следующим зашифрованным адресом.
- Оценивает скорость и правильность ответов, и выставляет количество баллов. Если время превышено не больше, чем на одну минуту - количество баллов уменьшается на один. Если время превышено на полную минуту – количество баллов уменьшается уже на два.
- Преподаватель оставляет у себя листок с зашифрованным адресом, где зафиксировано время прибытия студентов, время, потраченное на конкурс «Верю - не верю» и количество баллов, заработанное студентами
- Заполненные листки после окончания конкурса сдает председателю цикловой комиссии для определения победителей.

Каждой учебной группе выдается:

- Инструкция по выполнению заданий с примером выполнения.
- Вопросы и таблицы с зашифрованным адресом (кодовым словом)

Инструкция к выполнению заданий игры «Интеллектуальный квест»

1. Запишите ответы на вопросы в таблицу. Кодовое слово состоит из первых букв ваших ответов. То есть первые буквы ответов образуют слово, обозначающее дисциплину, которую вы изучали или еще изучаете. Вопросы записаны в произвольном порядке
2. После заполнения таблицы вам следует пройти в кабинет, в котором вы изучали или еще изучаете эту дисциплину для участия в конкурсе «Верю – не верю».
3. Заполненную таблицу предъявите преподавателю кабинета.
4. Участие в конкурсе «Верю – не верю» проходит таким образом: преподаватель зачитывает шесть утверждений по тематике своего предмета; за каждый правильный ответ группа получает 1 балл. Время ограничивается тремя минутами.

Пример:

1. Что теряет в полете любое тело? (вес)
2. Электронное вычислительное устройство для выполнения операций над числами (калькулятор)
3. Инструмент для построения и измерения углов (транспортир)
4. Совместное взаимовыгодное существование (симбиоз)
5. Так называются и часть света, и спутник Юпитера, и богиня древнегреческой мифологии (Европа)

|   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|
| К | В | Е | С | Т |
| а | е | в | и | р |
| л | с | р | м | а |
| ь |   | о | б | н |
| к |   | п | и | с |
| у |   | а | о | п |
| л |   |   | з | о |
| я |   |   |   | р |
| т |   |   |   | т |
| о |   |   |   | и |
| р |   |   |   | р |























## Биология

1. Продолговатая окружность (овал)
2. Мощное государство с монархической формой правления (империя)
3. Русский поэт, прозаик, драматург - автор произведений «Бородино», «Герой нашего времени» и др. (Лермонтов)
4. Надеваются на штангу и едят с маслом (блины)
5. Универсальное фундаментальное взаимодействие между всеми материальными телами, то же, что и притяжение (гравитация)
6. Мягкий, сочный плод, содержащий более или менее твердые семена (ягода)

| Б | И | О | Л | О | Г | И | Я |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| о | м | в | е | в | р | м | г |
| р | п | а | р | а | а | п | о |
| о | е | л | м | л | в | е | д |
| д | р |   | о |   | и | р | а |
| и | и |   | н |   | т | и |   |
| н | я |   | т |   | а | я |   |
| о |   |   | о |   | ц |   |   |
|   |   |   | в |   | и |   |   |
|   |   |   |   |   | я |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |

## Конкурс «Дешифровщик» Дешифруйте кодовое слово (зашифрованный адрес кабинета)

1. Продолговатая окружность
2. Мощное государство с монархической формой правления
3. Русский поэт, прозаик, драматург - автор произведений «Бородино», «Герой нашего времени» и др.
4. Надеваются на штангу и едят с маслом
5. Универсальное фундаментальное взаимодействие между всеми материальными телами, то же, что и притяжение
6. Мягкий, сочный плод, содержащий более или менее твердые семена

|  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

