

УДК 374.1

DOI: 10.15587/2519-4984.2017.111111

РАЗРАБОТКА МЕТОДИКИ ПРОВЕДЕНИЯ РАЗВИВАЮЩЕЙ ИГРЫ «QUIZ» ДЛЯ ВНЕШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДНИХ И СТАРШИХ КЛАССОВ

© А. В. Макаренко

Использование интеллектуальных игр в рамках внешкольного образования школьников играет большую роль в интеллектуальном развитии детей и активно применяется на практике. В данной работе рассмотрены преимущества использования интеллектуальной игры «QUIZ» для развития и пополнения как общих, так и специальных знаний у школьников средних и старших классов

Ключевые слова: *внешкольное образование, интеллектуальные игры, quiz, медиа материалы, командная игра, лидерские качества*

1. Введение

Использование интеллектуальных игр во внешкольном образовании учащихся играет большую роль в формировании личности ребенка, так как помимо усвоения школьной программы и получения новых знаний, развивает логику, аналитическое мышление, учит работать в команде, развивает лидерские качества и т. д. Помимо интеллектуального развития игровой процесс в образовании затрагивает также психологическое развитие учащихся.

Интеллектуальные игры на сегодняшний день получили широкое распространение в различных аспектах обучения, но в основном их использование направлено на проверку знаний учащихся. Для различных предметов школьной программы разработаны игровые методики с использованием вопросов по специализированным знаниям. Но важен также аспект развития общих знаний и, что немаловажно, умение ими пользоваться: анализировать, самообучаться и получать новые знания из известной информации.

На сегодняшний день существует большое количество различных интеллектуальных игр, таких как «Что? Где? Когда?», «Брэйн ринг», «Своя игра», «Эрудит-квартет», «Угадай мелодию», «Слабое звено» и т. д. Каждая из этих игр в целом направлена на проверку знаний и интеллектуальное развитие участников, но у каждой игры есть свои особенности и аспекты, которые позволяют развивать те или иные качества участников. Так, например, в игре «Что? Где? Когда?» более сложные вопросы, которые требуют от игроков не только знаний, но и логического мышления, а также командной работы. Игра «Брэйн ринг» более легкая, но от участников требуется умение быстро обрабатывать информацию и принимать решения. В игре «Своя игра» помимо скорости мышления участник должен обладать широкими знаниями в различных предметных областях и знать большое количество фактов. В данном исследовании предлагается разработать такую игру, которая будет объединять все сильные стороны и являться синтезом различных методик для наиболее лучшего усвоения и применения знаний.

2. Литературный обзор

В статье [1] рассматривается досуг как вид развивающей, социальной деятельности, форма усво-

ения позитивного социального опыта. Как пример такого досуга для одаренных детей приводится интеллектуализация досуга, которая наметилась в последнее время, в формы работы вроде «Что? Где? Когда?», «Поле чудес», «Слабое звено» и т. п. Таким образом, исследование позволяет определить досуг как вид творческой деятельности подростка, свободной от регламентаций, формальной субординации, обязательных стандартов организации досуговой деятельности.

Рассмотрим, как применяются различные виды интеллектуальных игр в обучающих практиках. В работе [2] рассмотрено использование методики игры квиз в процессе работы с материалом страноведческого и лингвострановедческого содержания. В статье говорится о том, что практика работы показывает, что систематическое использование квизов при работе с текстами страноведческого характера обеспечивает высокий уровень усвоения реальных, национально-специфической информации.

В [3] представлено использование Государственной детской библиотекой Украины игры «Что? Где? Когда?», а также ряда других, таких как «Угадай книжку», «Библиопоиск» и других. Авторы говорят о том, что литературные игры рождают у детей соревновательный дух, стремление прочитать как можно больше книжек и рассказать о них, что, безусловно, является положительным аспектом в современном мире компьютерных и интернет технологий.

Обучение с помощью интеллектуальных игр успешно применяется не только среди детей, но и среди студентов ВУЗов, например, авторы работы [4] рассматривают использование игры «Что? Где? Когда?» для проверки знаний студентов. Авторы говорят о том, что процесс обучения в таких условиях требует от каждого студента включения в совместную деятельность, умение продуктивно взаимодействовать для достижения общей цели, в результате чего развивается взаимоуважение, умение критически к себе относиться, выслушивать мнение других, работать в коллективе. Кроме того, форма проведения и способ получения баллов активизируют познавательную деятельность и способствуют формированию интереса к учебе.

Автор работы [5] помимо прочего предлагает использование игры «Брэйн ринг» как практического

метода повышения экологической компетентности среди педагогов и студентов. По мнению автора, целью таких методов является создание условий для активной познавательной деятельности педагога, повышение уровня мотивации, активности и творчества, лучшего запоминания материала и т. д.; конкретная цель заключается в развитии творческого потенциала педагогов, их компетентности в вопросах экологии, активизация умственно-розыскной деятельности педагогов.

В статье [6] как пример приводится использование тематически модифицированного варианта игры «Брэйи ринг» под название «Налоговый Брэйи ринг» на предмет знания норм налогового законодательства и воспитание налоговой культуры среди студентов. Авторы данного исследования говорят о том, что в результате участники имеют возможность показать полученные знания системы налогообложения в Украине, особенностей начисления и уплаты различных налогов. Брэйи ринг помогает подготовить к первым шагам в налоговом кругу студентов, сориентировать на честность в отношениях с государством. Более того, знания лучше усваиваются через игру.

В международной практике сегодня более распространены игровые методики с применением видео [7, 8] и компьютерных игр [9, 10]. Недостаток использования в обучении компьютерных технологий вместо реального общения состоит в том, что большинство интеллектуальных игр являются командными и зачастую главную роль играет командная сыгранность участников и психологические аспекты.

Тем не менее, например, целью исследования [11] является улучшение знаний учащихся в их изучении Таухид посредством применения игровых приемов. Авторы говорят о том, что основываясь на предпринятых действиях, наблюдениях и размышлениях о запланированных мероприятиях, а также о действиях, которые были реализованы, можно сказать, что эти шаги способны улучшить запоминание и овладение учениками темы.

Проведенный анализ показывает, что в различных видах обучения применение интеллектуальных игр имеет место и дает положительный результат, таким образом, подтверждается актуальность данного исследования. Но в приведенных выше источниках выбранные интеллектуальные игры узконаправлены и однообразны, т. е. отсутствует комплексный подход к выбору материала и разнообразию конкурсов.

3. Цель и задачи исследования

Целью исследование является разработка методики проведения развивающей игры «QUIZ» для внешкольного образования школьников средних и старших классов. Это позволит привлечь внимание школьников к такому виду досуга как интеллектуальные игры, даст возможность участникам таких игр развиваться комплекс в разных направлениях знаний. Также применение данной методики позволит участникам работать в команде, развивать логику, интуицию и нестандартное мышление.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- разработать концепцию интеллектуальной игры «QUIZ»;
- разработать комплекс конкурсов для реализации интеллектуальной игры;
- применить разработанную концепцию на практике, проведя соревнования по разработанной интеллектуальной игре среди школьников средних и старших классов;
- провести анализ и скорректировать методику проведения разработанной интеллектуальной игры на основе пожеланий участников.

4. Разработка основных аспектов концепции интеллектуальной игры «QUIZ»

В общем смысле под словом «QUIZ» принято понимать термин «викторина». Но так как викторина ассоциируется в основном с игрой «вопрос-ответ», которая является скучной и не привлекательной для учащихся, было выбрано название «QUIZ». Данное название более распространено среди школьников, так как сегодня существует большое количество online игр, с использованием данного термина, что априори является более привлекательным для современного ребенка. Хотя данное название является условным, так как может быть заменено на любое другое, но суть игры от этого не изменится. Поэтому применяя на практике данную методику, ведущий (учитель) может изменять название целесообразно предмету, тематике игры или предпочтений учеников.

Основная особенность предложенной игры заключается в том, что участникам предлагается в рамках одной игры ряд разноплановых конкурсов, которые могут быть объединены одной темой или наоборот затрагивать различные тематики, чтоб сделать игровой процесс более разнообразным.

Игра является командной, в команде может участвовать от 4 до 8 человек, оптимальное количество участников – 6. Если людей в команде очень мало, то участникам тяжело охватить разноплановые темы, потому как области знания и предпочтения у сокомандников различные, а если людей больше количество, то участникам будет тяжело взаимодействовать между собой и слышать, что говорит каждый из сокомандников, будет проблематично. Командам необходимо выбрать капитана, который будет писать правильные ответы не ответных бланках. Следует отметить, что капитаном может быть не обязательно самый эрудированный участник команды, а самый коммуникабельный, который может правильно вести обсуждение, быть, так сказать, модератором обсуждения. Любая командная интеллектуальная игра по факту является мозговым штурмом, т. е. в команде должны быть генераторы идей – самые эрудированные участники, критики – люди с критическим и логическим мышлением, логики – люди с логическим и аналитическим мышлением, и модератор/капитан – который ведет обсуждение и принимает решение о правильности ответа.

Игровой процесс рассчитан на использование мультимедийного оборудования: компьютер, проектор или монитор. Использование мультимедийного

оборудования делает игру более интересной для школьников и более наглядной. Но при большом количестве команд, участвующих в одной игре, необходимо использовать или несколько мониторов/проекторов, или вовсе отказаться от мультимедиа, так как на конкурсах с использованием изображений, особенно при необходимости рассматривать мелкие детали, это затруднит игровой процесс. В таком случае можно использовать распечатанные листы с заданиями.

Игровой процесс предполагает 6 раундов с условными названиями:

1. «Появляющееся изображение»
2. «Тесты» или «Верю/не верю»
3. «Ребусы»
4. «Риск»
5. «Что? Где? Когда?»
6. «Найди соответствие»

Раунды 1, 3, 5 – раунды с изображениями, раунды 2, 4, 6 – текстовые раунды, такой принцип выбран, потому что визуальные и текстовые раунды в чередовании лучше воспринимаются участниками. Таким образом, на протяжении всей игры не теряется интерес к происходящему. Одни люди лучше воспринимают текстовую информацию, другие – визуальную, поэтому чередование раундов будет поддерживать интерес всех участников.

Также следует обратить внимание, что раунды 1–5 расставлены по сложности от легкого к сложному, а 6 раунд снова легкий. Это обосновано тем, что в начале игры детям необходимо включиться в игру, понять, как удобнее работать и взаимодействовать в команде, дальше игра идет по нарастающей сложности. Последний раунд сделан легким, потому что со временем участники устают, теряется внимательность, делается больше ошибок, которые приводят к поражению. Именно поэтому, чтобы участники закончили игру в хорошем настроении, необходимо, чтобы последний раунд был предельно простым.

Далее рассмотрим специфику каждого из этих раундов отдельно.

Раунд 1. «Появляющееся изображение»

Суть раунда состоит в том, что игрокам по очереди предлагается 10 изображений, которые разбиты на 9 фрагментов. Ответный бланк можно сдавать после появления каждого нового фрагмента. Чем раньше команда сдает ответ, тем больше баллов получает за правильный ответ, т.е. если команда догадалась, что изображено с первого фрагмента, то получает 9 баллов, если со второго – 8 и т. д., за правильный ответ по полному изображению команда получает 1 балл. Пример изображения для этого конкурса показан на рис. 1, данные фрагменты иллюстрируют ответ «Анютины глазки» для темы раунда «Ботаника».

Данный конкур развивает абстрактное мышление, визуальную память, а также может служить обучающим визуальным рядом для учеников. Это очень важно, т. к. зачастую у школьников возникает проблема несоответствия текстовой и визуальной информации. Примером тем для такого раунда

могут служить: «Флора», «Фауна», «Известные личности», «Поэты», «Писатели», «Обложки книг», «Живопись» и т. д.



a



б



в

Рис. 1. Пример задания для раунда «Появляющееся изображение», если команда отгадала ответ по данному фрагменту, то получает:

a – 9 баллов; *б* – 4 балла; *в* – 1 балл

Существует множество техник запоминания, которые используют визуальный ряд для лучшего усвоения материала. Если, например, играя такой раунд в теме «Поэты», ведущий будет говорить краткие факты о том или ином поэте, то детям будет легче проассоциировать изображение и информацию, а следовательно, и запомнить ее.

Раунд 2. «Тесты» или «Верю/не верю»

Суть раунда состоит в том, что командам предлагается или вопрос и к нему несколько вариантов ответа, или утверждение, которое заведомо или правильное, или ложное. За каждый отгаданный вопрос, команда получает по 1 баллу. Тематика таких раундов может быть совершенно любой, начи-

ная от школьной программы и заканчивая современными трендами или интернет реалиями, которые близки школьникам. Если игра проводится для команд, которые впервые играют, то следует выбрать

более легкие темы для того, чтобы заинтересовать участников игры и привлечь их в будущие игры.

Пример тестового вопроса изображен на рис. 2., а вопроса для игры «Верю/Не верю» на рис. 3.

Вопрос 1: Назовите год рождения А. С. Пушкина


А. 1796
Б. 1797
В. 1798
Г. 1799



Правильный ответ: **Вариант Г. 1799**

Рис. 2. Пример тестового вопроса в теме игры «Поэты»

Вопрос 1: Правда ли, что прадедом А. С. Пушкина по матери был африканец Абрам Петрович Ганнибал?



Правильный ответ: **Да**

Рис. 3. Пример вопроса для игры «Верю/Не верю» в теме игры «Поэты»

В данном виде вопросов важно сопровождать ответы визуальным подкреплением для лучшего запоминания информации. Также особенностью вопросов для игры «Верю/Не верю» является необходимость выбирать такие факты, которые являются или невероятными, но являются правдой, или малоизвестными. В первую очередь, такая информация откладывается в памяти, и, как показывает практика, дети охотно делятся такой информацией со сверстниками.

На первый взгляд такой раунд является очень простым, но, во-первых, это помогает детям узнать новые интересные факты, а во-вторых, как правило, такие раунды отлично выстраивают работу команды и помогают детям обсуждать ответ и слушать доводы других игроков.

Раунд 3. «Ребусы»

Суть раунда заключается в том, что командам предлагают один за другим 10 изображений, на кото-

рых с помощью картинок и букв загаданы слова. Ребусы должны быть объединены одной тематикой, для того чтобы сузить для участников круг поиска нужного слова и дать отправную точку. Пример задания для раунда «Ребусы» изображен на рис. 4.



Рис. 4. Ребус для раунда «Ребусы» с тематикой раунда «Школьные предметы». Правильный ответ: Физика

Альтернативными вариантами данного раунда могут быть «Шарады», «Метаграммы», «Перевертыши».

В конкурсе «Шарады» слово разбивается на несколько частей, дается определение каждой части отдельно, а после загадывается слово в целом. Можно либо отгадать каждую часть отдельно и составить из них слово, либо отгадать общее определение слова. Пример задания «Шарады» [12]:

Вопрос:

Мой первый слог – на дереве,
Второй мой слог – союз.
А в целом я – материя
И на костюме гожусь.

Ответ: Сук-Но

Конкурс «Метаграммы» представляет собой загадку из двух слов, которые отличаются друг от друга одной буквой, каждому из них дается определение и описывается, в какой букве отличие этих слов. Пример задания «Метаграммы» [12]:

Вопрос:

Меня ты не напрасно ценишь –
Тебя насытить я могу.
Но если «у» на «е» ты сменишь,
Я по деревьям побегу.

Ответ: булка/белка

Суть конкурса «Перевертыши» заключается в том, что берется известная крылатая фраза, название книги, фильма и т. д. и каждое слово в данной фразе заменяется антонимом, участникам необходимо восстановить исходную фразу. Пример задания «Перевертыши»:

Вопрос: Толстая война хуже злого лада

Ответ: Худой мир лучше доброй ссоры

Суть перечисленных игр в том, что в первую очередь участникам необходимо использовать логику и нестандартное мышление. Как правило, в команду собираются дети, которые имеют разнотипные знания и разный уровень подготовки. Таким образом, если одни участники команды отгадывают много вопросов, пото-

му что знают правильные ответы, а другим не хватает знаний для того, чтобы участвовать в игре команды, то отстающие дети будут терять интерес к игре. В конкурсах, которые представлены в раунде 3, позволяют проявить себя абсолютно всем участникам команды, потому как не требуют специализированных знаний.

Раунд 4. «Риск»

Суть данного раунда заключается в том, что для одного понятия дается 5 определений, которые описывают это понятие, или факты о нем. Вопросы расставлены по сложности от самого сложного до самого легкого. Команды имеют право сдавать ответы после каждой подсказки, если команда отгадала вопрос после первой подсказки, то получает 5 баллов, если после второй – 4 балла, если после пятой – 1 балл. Риск команды заключается в том, что если команда ответила неверно, то у команды снимается один балл. Пример задания для конкурса «Риск» представлен на рис. 5 [13].

Вопрос:

5. Коричневая, покрытая коричневой пылью, она помогла выявить шпиона.

4. Раньше их делали из рога и слоновой кости, иногда из золота, а сейчас чаще всего из пластмассы, хотя встречаются экземпляры и из другого материала.

3. Существует поговорка, что если она отсутствует у мужчины, то ему пора либо жениться, либо разводиться.

2. На парадном камзоле французского короля их было около 13 600.

1. Маленькие дети до четырех лет часто не умеют их застегивать.



Ответ: Пуговица


Рис. 5. Пример вопроса для раунда «Риск»

Помимо того, что дети узнают новые интересные факты о простых вещах, в данном конкурсе важную роль играет слаженность команды и то, насколько участники доверяют друг другу, так как в данном конкурсе команда может не только заработать баллы, но и потерять их.

Раунд 5. «Что? Где? Когда?»

Суть данного раунда заключается в том, что командам задается сложных 6 вопросов и для того, чтобы их разгадать, необходимо знание фактов, логическое мышление и применение нестандартной логики. Данный раунд является самым сложным и требует участия всех игроков команды. Принцип игры аналогичен телевизионной версии игры «Что? Где? Когда?», но отличается тем, что вопрос задается всем командам одновременно, а ответы сдаются на ответном бланке по истечении минуты. Пример вопроса для данного раунда представлен на рис. 6.

Вопрос 1:



Растение Венерина мухоловка исправно ловит мух, но если перевести его латинское название, то окажется, что она вовсе не мухоловка. Принято считать, что путаница произошла из-за ошибки ботаника. Хотя, возможно, листья-ловушки растения просто показались этому самому ботанику похожими на НЕЕ. Назовите ЕЕ.

Ответ: Мышеловка.
Комментарий: Научное видовое название (*muscipula*) переводится с латыни как "мышеловка"
Автор: Татьяна Лещенко (Харьков)

Рис. 6. Пример вопроса для раунда «Что? Где? Когда?»

Данный вид интеллектуальных игр является самым сложным, но и самым развивающим, дети должны проявить все свои командные умения для того, чтобы отгадывать вопросы 5 раунда. Как показывает практика, именно данный вид вопросов способствует тому, чтобы дети самостоятельно развивались и узнавали новые факты, потому что знаний школьной программы недостаточно для того, чтобы удачно разгадывать вопросы такого типа.

Очень важным аспектом в данном конкурсе является тот факт, что здесь могут проявить себя дети, которые в рамках школьной программы не являются отличниками. Данный вид игры является самым развивающим и обучающим.

Следует отметить, что соревнования по игре «Что? Где? Когда?» среди школьников проводятся на различных уровнях (на районном, городском и всеукраинском уровне) ежегодно [14, 15], что подчеркивает интерес школьников к данному виду интеллектуального досуга.

Раунд 6. «Найди соответствие»

Суть раунда заключается в том, что командам предлагают 5 изображений и 5 определений, необходимо найти между ними соответствия. Все ответы сдаются командами на одном ответном бланке. Пример вопроса для данного конкурса представлен на рис. 7.

<i>Вопрос 1</i>	
Картина	Художник
1. 	А. И. К. Айвазовский
2. 	Б. И. Е. Репин
3. 	В. Леонардо да Винчи
4. 	Г. А. К. Саврасов
5. 	Д. В. Ван Гог

Ответы: 1В, 2Д, 3А, 4Б, 5Г

Рис. 7. Вопрос для раунда «Найди соответствие» с тематикой раунда «Живопись»

Данный раунд должен быть самым простым для того, чтобы те команды, которые сыграли не очень удачно, смогли набрать баллы и не потерять интерес к игре. Если игра является не тематической, то данный раунд можно делать по современным реалиям, например, логотип и название компании, главный герой и название фильма, музыкальный исполнитель и назва-

ние песни и т. д. Как показывает практика, такого плана конкурсы запоминаются детям более всего, что способствует пропаганде интеллектуальных игр и интеллектуального досуга среди школьников.

5. Результаты исследования и их обсуждение

Описанная в разделе 4 методика проведения игры для школьников средних и старших классов была использована в рамках занятия кружка интеллектуалов «Юный эрудит» (г. Харьков). В игре принимали участие 4 команды по 6 участников в каждой команде: 2 команды средних школьников и 2 команды старших школьников. Проведение игры заняло 3 часа с учетом двух перерывов после 2 и 4 раундов. При проведении игры использовались мультимедийные материалы, тематики у игры «Общие знания».

По итогу проведения игры был проведен опрос среди школьников, были выявлены сильные и слабые стороны предложенной методики. К сильным сторонам были отнесены:

- динамичность проведения игры;
- наличие графического материала;
- наличие интересных фактов о простых понятиях;
- разнообразие тематики вопросов;
- наличие логических заданий.

К недостаткам были отнесены:

- недостаточно графического материала;
- сложность вопросов в раунде «Что? Где? Когда?»;

Когда?»;

- недостаточно времени на обсуждение вопросов.

Проанализируем выявленные недостатки:

1. Вопросы с графическим материалом более интересны для школьников, а также являются, как правило, более легкими. Дети подсознательно хотят играть более легкие вопросы, но легкие вопросы не способствуют развитию. Играя сложные вопросы, дети, во-первых, узнают новые факты и получают новые знания, во-вторых, сложные вопросы побуждают детей заниматься самообразованием. Например, если в вопросе упоминается интересный факт о какой-нибудь книге, то это может побудить ребенка прочитать упомянутую книгу и т. д.

2. Преимущества сложных вопросов описаны в предыдущем пункте, но следует отметить, что был упомянут раунд «Что? Где? Когда?», т. е. вопросы,

которые требуют как знание фактов, так и применяя логики.

Развитие логического мышления очень важно особенно в школьном возрасте, но это умение можно развивать именно благодаря таким вопросам. Также именно этот раунд требует наиболее слаженной командной работы, что учит детей взаимодействовать, работать слаженно и взаимодействовать друг с другом.

3. Как в телевизионных, так и в спортивных версиях таких игр как «Что? Где? Когда?» и «Брэйн Ринг», принято стандартное время на обсуждение вопроса – 1 минута. Это стимулирует детей учиться мыслить быстрее, и, главное, быстро принимать решение. Как показывает практика, это умение человек потом применяет всю жизнь в различных жизненных ситуациях. Но, возможно, на начальных этапах применения данной методики руководитель/ведущий, ориентируясь на результаты команд в первых раундах, может на свое усмотрение увеличивать время на обсуждения вопросов.

Разработанная методика была успешно применена на практике, таким образом можно считать, что разработанная методика может применяться на практике в рамках внешкольного образования.

Слабой стороной предложенной методики можно считать сложность и долгие сроки на подготовку конкурсов, а также необходимость использовать мультимедийные файлы.

6. Выводы

1. Была разработана концепция комплексной развивающей интеллектуальной игры «QUIZ» для внешкольного образования школьников средних и старших классов.

2. Был разработан ряд интеллектуальных конкурсов, которые развивают не только нестандартное и логическое мышление, расширяют базу знаний школьников, а и обучают работать в команде, развивают лидерские качества, способствуют саморазвитию.

3. Был проведен анализ разработанной методики, в ходе которого был выявлен недостаток – время на обсуждение вопросов. Данный параметр необходимо регулировать непосредственно в ходе проведения игры, ориентируясь на уровень подготовки участвующих команд.

Література

1. Малков, Д. Ю. Особливості організації дозвільної діяльності за місцем проживання [Текст] / Д. Ю. Малков // Актуальні питання культурології. – 2012. – № 12. – С. 223–227.
2. Абилюдинова, Ж. Б. Формы и методы использования страноведческого материала на уроках английского языка [Текст] / Ж. Б. Абилюдинова // Социально-экономические и технические системы: исследование, проектирование, оптимизация. – 2015. – Т. 1, № 4 (67). – С. 133–140.
3. Вовк, О. В. Основні завдання української дитячої літератури (роздуми над проблемою) [Текст]: міжвуз. зб. наук. ст. / О. В. Вовк // Актуальні проблеми слов'янської філології. Вип. XX: Лінгвістика і літературознавство. – Донецьк: ТОВ «Юго-Восток, Лтд», 2009. – С. 241–249.
4. Петрук, В. А. Інтелектуальні ігри як засіб формування здатності до активної діяльності студентів ВНЗ [Текст] / В. А. Петрук, О. П. Прозор // Вісник Черкаського університету. Серія: Педагогічні науки. – 2010. – № 189 (1). – С. 45–49.
5. Січко, І. Екологічна компетентність як професійна складова підготовки майбутніх вчителів початкових класів [Текст] / І. Січко // Проблеми підготовки сучасного вчителя. – 2013. – № 7. – С. 205–209.
6. Ротань, Н. В. Застосування інноваційних методів навчання при проведенні семінарських занять викладачами спеціальних дисциплін на спеціальності «бухгалтерський облік» [Текст] / Н. В. Ротань // Актуальні проблеми науки та освіти: теорія, практика, сучасні рішення. – 2013. – № 3 (4). – С. 199–203.

7. Barr, M. Video games can develop graduate skills in higher education students: A randomised trial [Text] / M. Barr // Computers and Education. – 2017. – Vol. 113. – P. 86–97. doi: 10.1016/j.compedu.2017.05.016
8. Smith, S. Collaborative and competitive video games for teaching computing in higher education [Text] / S. Smith, S. Chan // Journal of Science Education and Technology. – 2017. – Vol. 26, Issue 4. – P. 438–457. doi: 10.1007/s10956-017-9690-4
9. Nation-Grainger, S. 'It's just PE' till 'It felt like a computer game': Using technology to improve motivation in physical education [Text] / S. Nation-Grainger // Research Papers in Education. – 2017. – Vol. 32, Issue 4. – P. 463–480. doi: 10.1080/02671522.2017.1319590
10. Kordaki, M. Digital card games in education: A ten year systematic review [Text] / M. Kordaki, A. Gousiou // Computers and Education. – 2017. – Vol. 109. – P. 122–161. doi: 10.1016/j.compedu.2017.02.011
11. Zakaria, G. A. N. Increasing student mastery and achievement in islamic education through game techniques, memory aid 'the link' and mind maps [Text] / G. A. N. Zakaria, S. Mahalle, D. N. P. Hashim, M. A. Mohd Nawi // Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology. – 2014. – Vol. 7, Issue 15. – P. 3203–3208.
12. Шарада (загадка) [Электронный ресурс]. – Wikipedia. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Шарада_\(загадка\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Шарада_(загадка))
13. Интеллектуальная игра «Пентагон» (6–11 классы) [Электронный ресурс]. – Интеллектуальный клуб "Контакт". – Режим доступа: <http://www.klubkontakt.net/publ/6-1-0-455>
14. Состоялся финал школьного чемпионата Харькова по «Что? Где? Когда?» [Электронный ресурс]. – ККЗ "Украина", 2015 – Режим доступа: <http://www.kkzu.org.ua/sostoyalsya-fynal-shkolnoho-chempyonata-harkova-po-cto-hde-kohda/>
15. В Одессе прошли крупнейшие в Украине соревнования по интеллектуальным играм для школьников [Электронный ресурс]. – Маяк, 2017. – Режим доступа: <http://mayak.org.ua/news/were-held-in-odessa-ukraines-largest-competitions-on-intellectual-games-for-schoolchildren/>

Дата надходження рукопису 04.07.2017

Макаренко Алина Викторовна, ведущий специалист по наукометрии, инженер по научно-технической информации, ЧП "Технологический Центр", ул. Шатилова дача, 4, г. Харьков, Украина, 61145