

**ПРОВЕДЕНИЕ ВИКТОРИНЫ «ЗНАТОКИ ОЛИМПИЗМА» В РАМКАХ
МЕЖДУНАРОДНЫХ СПОРТИВНЫХ ИГР ДЕТЕЙ ГОРОДОВ-ГЕРОЕВ РОССИИ,
БЕЛАРУСИ И УКРАИНЫ С ПРИМЕНЕНИЕМ СОВРЕМЕННЫХ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Е.В. Писарева

Московское городское физкультурно-спортивное объединение Москомспорта

Москва, Россия

elenapev@inbox.ru

Московским городским физкультурно-спортивным объединением в рамках Международных спортивных игр детей городов-героев России, Беларуси и Украины проводится викторину «Знатоки Олимпизма» применяя современные компьютерные технологии.

Викторина проведена впервые в 2008 году.

Целями и задачами проведения викторины «Знатоки Олимпизма» является повышение уровня олимпийского образования учащихся, патриотическое воспитание подрастающего поколения, повышение знаний исторического наследия своей Родины воспитанниками специализированных детско-юношеских спортивных школ олимпийского резерва, детско-юношеских спортивных школ, центров олимпийской подготовки и других образовательно-спортивных учреждений Городов-Героев России, Беларуси, Украины.

Викторина «Знатоки Олимпизма» проводится среди команд – участниц Международных спортивных игр Городов-Героев России, Беларуси и Украины, Команда состоит из 4-х участников-спортсменов, независимо от вида спорта и пола.

Викторина «Знатоки Олимпизма» проходит в несколько этапов:

1 этап. Разгадывание кроссворда. Кроссворд – игра-загадка, в которой фигуру из квадратов нужно заполнить буквами, составляющими перекрещивающиеся слова, составлен на олимпийскую тематику. Разгадывают все команды. Кроссворд оценивается за каждое правильно отгаданное слова – 1 балл.

2 этап. Домашнее задание. Выступление на тему: «Город. Спорт. Победа» с использованием средств наглядной агитации. Презентация не более 5 минут. Участвуют все команды.

Домашнее задание показывается командой перед ответами на вопросы на предварительных играх и в финале. Домашнее задание оценивается: на предварительных играх – от 0 до 5 баллов, в финале – оценивает каждый член жюри от 0 до 5 баллов.

Итоги от выполнения домашнего задания и кроссворда суммируются, и полученные баллы учитываются при проведении компьютерной викторины, как в предварительных играх, так и в финале.

3 этап. Компьютерная викторина «Знатоки Олимпизма» разбивается на 2 стадии:

1. Предварительные игры.

2. Финал.

Компьютерная викторина «Знатоки Олимпизма» – программа, позволяющая наглядно проверить свои знания в области истории спорта.

1. Предварительные игры: проводятся среди команд Городов-Героев. Команда-победитель предыдущей викторины (2009г.) в предварительных играх не участвует и попадает в финал викторины автоматически.

Игры проводятся в 3 группах.

В предварительной игре принимают участие 4 команды. Команды, которые участвуют в предварительных играх, определяются жеребьевкой.

Компьютерная викторина «Знатоки Олимпизма» представляет собой вопросы, скомпонованные в 3 группы по уровню сложности.

Каждой команде дается 10 минут на участие в викторине, команда имеет право отвечать на любое количество вопросов в рамках 10 минут.

Команда сама выбирает уровень сложности вопроса.

После выбора вопроса: вопрос зачитывает ведущий игры, команде дают 30 секунд на подготовку ответа. По окончании времени на подготовку или ранее (если команда дает досрочный ответ) ведущий игры зачитывает вопрос, после этого команда дает ответ. Ответ дает один человек назначенный капитаном команды.

В предварительных играх за правильный ответ команда получает баллы, соответствующие уровню сложности вопроса 3, 4 или 5 баллов. За неправильный ответ – 0 баллов.

Количество баллов, набранное командой за вист от количества вопросов на которые успешно ответила команда за 10 минут в предварительной игре.

При равном количестве очков у команд–соперниц дается дополнительное время для определения победителя – 5 минут.

Итак, в предварительной игре команда получает: баллы за кроссворд + баллы за домашнее задание + баллы, набранные за правильные ответы на вопросы в компьютерной викторине.

Команда, набравшая наибольшее количество очков в предварительной игре в своей подгруппе выходит в финал.

2. Финал. Проводится среди 3 команд-победительниц предварительных игр и командой победившей в викторине в 2009 году.

Финальная игра представляет собой 8 лотов состоящих из 5 вопросов каждый. Команда должна ответить на все пять вопросов одного лота викторины.

Лот определяется случайным выбором чисел от 1 до 8.

После выбора лота, ведущий игры зачитывает первый вопрос, команде дается 30 секунд на подготовку ответа. По окончании времени на подготовку или ранее (если команда дает досрочный ответ) ведущий игры зачитывает вопрос, команда дает ответ. Ответ дает один человек назначенный капитаном команды. Ответ команды оценивается за правильность и глубину раскрытия темы вопроса. Полноту и правильность ответов определяет жюри. После выставления баллов за полученный ответ, ведущий игры объявляет итог и зачитывает команде следующий вопрос и так по всем пяти вопросам.

Жюри викторины состоит из: председателя, назначаемого оргкомитетом Игр – специалиста по истории Олимпийских игр и специалистов, компетентных в истории олимпийского движения.

Для подготовки командам заранее (не менее 15 дней до начала соревнований) выдается подготовленный примерный перечень вопросов, и даются рекомендации по литературе, используемой при подготовке ответов на вопросы.

Викторина проводится по темам: игры Древней Греции (Античные игры), Олимпийские игры современности (1894–2010г.г.), спорт во время Великой Отечественной войны.

До начала компьютерной викторины «Знатоки Олимпизма» команды получают баллы за выполнение домашнего задания и кроссворд.

В финальной игре компьютерной викторины правильность ответов команды оценивает жюри.

Команды получают от 0 до 5 баллов от каждого члена жюри за глубину раскрытия темы вопроса.

В финальной игре команда получает: баллы за кроссворд + баллы за домашнее задание + баллы, набранные за правильные ответы на вопросы в компьютерной викторине.

Победительницей финальной игры считается команда, набравшая наибольшее количество очков.

В случае равенства очков, набранных двумя и более командами, победители определяются после проведения дополнительного тура.

После участия всех команд подводится итог финальной игры.

Изучив методику проведения контрольных работ в учебных заведениях, было принято решение, в 2011 году изменить методику проведения викторины, разработав программу

для проведения предварительных игр в виде привычной для современных учащихся форме в виде теста.

Тест-программа состоит из 21 вопроса с 4 вариантами ответов на каждый вопрос. Команда выбирает один из вариантов ответов на вопрос с помощью компьютерной мыши.

По итогам ответов команда получает баллы.

Готовясь к проведению викторины, в четвертый раз мы заметили, возросший интерес участников данных соревнований в викторине «Знатоки Олимпизма».

Проводя данную викторину, мы способствуем развитию и познанию спортсменами исторического наследия Олимпийского движения.

Исходя из полученного опыта, становится очевидным необходимость проведение викторин повсеместно, проведение регулярных занятий на олимпийскую тематику, делая их с помощью современных технологий более зрелищными и интересными современной молодежи.