

Елементи невизначеності в інтелектуально-ігрових форматах популяризації китайської культури

Теклюк А. І.

*Вінницький національний технічний університет,
м. Вінниця, Україна*

Розглянуто найбільш популярні інтелектуально-ігрові формати та можливість їх ефективного використання в навчальному процесі, просвітницьких заходах, для популяризації китайської культури.

Ключові слова: інтелектуальні ігри, невизначеність, китайська культура.

The most popular intellectual game formats and the possibility of their effective use in the educational process, educational events, and to popularize Chinese culture are considered.

Key words: intellectual games, uncertainty, Chinese culture.

Сучасний світ надає надзвичайно широкий доступ до різноманітної інформації. Така проста доступність має свій негативний бік, легкодоступні знання, факти про ті чи інші події знецінюються, а також можна просто загубитися в інформаційному морі. Відповідно перед педагогами постає питання яким чином стимулювати пізнавальну активність студентів, учнів, як створити атмосферу цікавості за умов коли можна за допомогою інтернет пошукачів, ШІ отримати відповідь на свій запит буквально в кілька кліків.

Одним з шляхів активізації пізнавальної діяльності був і є варіант використання інтелектуальних ігор. Про феномен гри маємо чимало досліджень і достатню кількість ігрових форматів для використання в освітньому процесі. Однак значна частина цих ігор добре пасує для молодшого шкільного віку та для підлітків. Складніша ситуація з якісними інтелектуальними іграми для старшої категорії учнів і студентів. Переважна більшість інтелектуальних ігор, які можемо зустрічати в різноманітних публікаціях, на численних інтернет ресурсах по своїй суті зводяться до «пласкої» вікторини, де ти просто знаєш чи не знаєш відповідь або ще до більш примітивного вибирання відповіді з кількох варіантів. Інколи трапляються й цікаві завдання серед подібного формату інтелектуальних ігор, він тепер частенько використовується й при офіційному оцінюванні знань (ЗНО,

МНТ), але треба сказати, що сам по собі такий формат обмежує можливість створення справді цікавих завдань.

Вже довгий час панівне становище серед форматів інтелектуальних ігор на вітчизняних теренах займає гра «Що? Де? Коли?», суть завдань в якій не просто відповідь на прямі запитання, а необхідність проведення певних співставлень, виявлення асоціативних прив'язок, проведення аналогій і врешті решт вихід на відповідь, яка відповідає маркерам, що фігурує в ігровому завданні. У постановці таких ігрових завдань наявна певна невизначеність у полі пошуку, необхідно відсікти близькі, але невірні варіанти. Елемент невизначеності привносить в гру певну частку ризику, а відтак азарту. Особливо це проявляється, коли ми маємо ситуацію змагальності, коли відповідний інтелектуально-ігровий формат використовується для кількох команд, які ведуть суперництво.

Одним з перспективних інтелектуально-ігрових форматів є формат гри відео-реалії: до самого вербального запитання поступово додаються візуальні підказки, детальніше тут [1]. Цей формат дозволяє урізноманітнити завдання, а найголовніше тут збільшується елемент невизначеності, який поступово зменшується з кожною наступною підказкою. З одного боку, ми додаємо елемент певного ризику, а відтак збільшуємо азарт учасників гри, а з іншого боку, маємо чітку логічну пов'язаність вербального питання та візуальних підказок, кожна з яких поступово зменшує поле пошуку відповіді, така собі інтелектуальна шагренева шкіра.

На тепер маємо значну популярність такого формату як квіз. Треба зазначити, що часто під квізом зустрічаємо банальну вікторину «знаєш-не знаєш», автори подібних завдань забувають, що квіз по своїй суті в певному раунді (який складається з 5-10 питань) має певну пов'язаність чи то по тематиці питань, чи то по формі подачі завдань, чи то механіці (структурі) ігрового завдання, чи то по формі відповідей (можна не лише писати, а й малювати або й треба зробити з наданого матеріалу відповідь). Квіз по своїй суті повинен мати кілька раундів і вони мають різнитися згаданою ігровою механікою, а не бути набором традиційних «шкільних питань».

З досвіду роботи Інституту Конфуція Вінницького національного технічного університету можемо стверджувати, що для популяризації китайської культури варто використовувати такі традиційні форми як лекції-презентації, майстер-класи, проведення національних китайських свят з приготувань відповідних страв, виготовлень прикрас для цих свят, а також поєднувати їх з різноманітними інтелектуально-ігровими форматами. Зокрема, Інститутом Конфуція ВНТУ був проведений «Теракотовий кубок» в форматі «Що? Де? Коли?», «Баюналія зі смаком Китаю» в форматі відео-реалій, квіз «Драконячі човни», квіз до Всесвітнього дня Інституту Конфуція, «Кубок Панди» в форматі ерудит-квартету, «Кубок малої панди» в форматі брейн-рингу». Можливість у непрямій формі розповісти про певні цікавинки китайської культури дозволяє ефективніше, без зайвої нав'язливості,

знайомити українців зі спадком китайської цивілізації. Важливо, що ці формати дозволяють однаково успішно знайомити учасників ігор як науковими досягненнями Піднебесної, так і з літературою, живописом, театром, особливостями музичної культури, кулінарії і т. п.

Висновок

Інтелектуально-ігрові формати, які по своїй структурі мають елемент невизначеності значно підвищують зацікавленість учасників і їх активну участь як до самої гри, так і до засвоєння інформації, що подається таким чином.

Література

1. Теклюк А. І. Використання формату гри "Відео-реалії" для розвитку гнучкого мислення// Матеріали XLVII науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ, Вінниця, 14-23 березня 2018 р., режим доступу <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hcvr/all-hcvr-2018/paper/viewFile/5236/4216>