

**ДЕРЖАВНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
"ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ"
МІНІСТЕРСТВА ОСВІТИ І НАУКИ, МОЛОДІ ТА СПОРТУ УКРАЇНИ
КАФЕДРА КОНСТИТУЦІЙНОГО ТА ТРУДОВОГО ПРАВА**

Методичні вказівки

із впровадження сучасних педагогічних та інноваційних технологій навчання
у дисципліну "Порівняльне конституційне право"

Розглянуті та схвалені на засіданні кафедри
конституційного та трудового права
Протокол № 1 від 30 серпня 2011 р.
Завідувач кафедри _____
Журавльова Г.С., к.ю.н., доцент

Запоріжжя

2011

Для підвищення рівня освіти студентів другого курсу історичного факультету зі спеціальності «країнознавство», запропоновано вдосконалити освітній процес шляхом впровадження в нього інтелектуальної гри «Брейн-ринг», яка проводитиметься у формі факультативних семінарів.

Правила гри у «Брейн-ринг»

В класичному варіанті "Брейн-Рингу" одночасно грають дві команди, кожна з яких складається з шести чоловік.

Ведучий зачитує питання. Після того, як прочитано весь текст запитання подається команда "Час". Після звукового сигналу капітан команди подає сигнал про бажання відповісти на запитання. Якщо команда подала сигнал до оголошення команди «Час», фіксується "фальстарт" і команда втрачає право відповідати на це запитання. У цьому випадку інша команда може відповідати в будь-який момент до закінчення часу на обдумування (20 секунд або час, який залишився до кінця хвилини). За правильну відповідь команда отримує одне очко.

Бої проводяться на фіксовану кількість запитань або до того моменту, коли одна з команд відповість на певну кількість запитань. У першому випадку командам задається певна кількість запитань (3, 5, 7 і т.д.). Якщо по закінченню бою рахунок нічийний, то задаються додаткові запитання, до тих пір, коли одна з команд дасть правильну відповідь. У другому випадку бій триває, поки одна з команд не набере потрібну кількість балів. Скільки питань буде задано в такому випадку заздалегідь невідомо.

Схеми ігор

Змагання з « Брейн-Рингу» можна проводити такими способами:

Олімпійська система — всі команди розбиваються на пари (трійки, четвірки й т.д.), ті з команд, які програють бій, вибувають зі змагань, а переможці знову розбиваються на групи й так до визначення чемпіона.

Переваги системи в значно менших витратах часу й питань. Недолік — занадто мала кількість боїв у програвших команд.

«**Драбинка**» — найбільш видовищна система гри, але й найменш спортивна. Починають гру дві команди. Команда, що програла, залишає змагання, а переможець грає з наступною командою. Чемпіоном стає переможець останнього із запланованих боїв. Зрозуміло, що команди, що вступили в гру пізніше, одержують перевагу.

Варіації на тему «Брейн-Рингу»

«**Лебедина пісня**». Гра проходить за правилами звичайного «Брейн-Рингу», але команда, у випадку правильної відповіді суперника, втрачає одну людину, що залишає ігрову площадку. Варіантів визначення переможця існує два: У першому випадку в бою перемагає команда, команда-суперник якої втратила всіх гравців, у наступному колі команди-переможниці знову починають гру в повному складі. У другому варіанті бій ведеться на певну кількість питань, а в наступне коло команда-переможниця переходить із тим числом людей, що залишилося після попереднього бою. Команда, що втратила останнього гравця, вибуває зі змагань.

«**Чеширський кіт**». На відміну від попереднього варіанта, в «Чеширці» гравець іде із команди, що правильно відповіла на питання. Перемагає команда, яка перша позбавилась від всіх гравців. Гравець команди-переможниці, що пішов із-за стола останнім, одержує звання «Посмішка Чеширського кота».

Система оцінювання:

Всі гравці команди переможця отримають по чотири бали, найкращий гравець команди переможця додатково отримує чотири бали.