



# ТУРНИР УМНЫХ И ВЕСЕЛЫХ

Урбан Ольга Ивановна

Сетько Елена Александровна

Трифонова Ирина Владимировна

# НАША ЦЕЛЬ

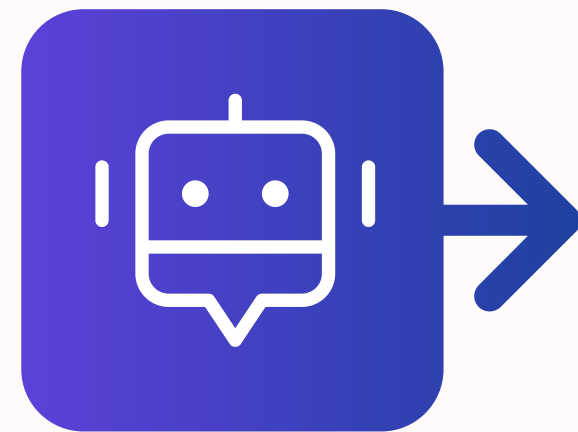
сделать воспитательное мероприятие интересным и доступным для всех, кто желает расширить свои знания и проверить свой интеллект. Создать инновационного помощника для проведения викторин, Турниров с использованием передовых технологий.

# ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА

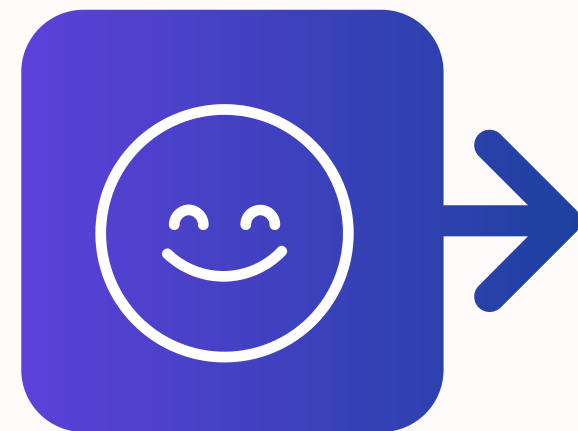
Проводить кураторские часы в интерактивной форме.

# ЧТО НОВОГО МЫ ПРИВНЕСЛИ, РЕАЛИЗУЯ ЭТО МЕРОПРИЯТИЕ?

чат-бот в telegram  
стал новой,  
захватывающей  
формой  
взаимодействия  
студент-студент,  
студент-куратор.



Наш проект стал  
доступным для  
разных поколений,  
принося радость и  
вдохновение  
каждому,  
независимо от  
возраста.



Мы объединили  
образовательный  
процесс с  
воспитательной и  
идеологической  
работой, делая  
обучение более  
значимым и  
вдохновляющим.



Мы воспитываем  
командный дух и  
сплоченность  
коллектива в  
условиях  
конкуренции,  
создавая  
пространство для  
совместных  
достижений и  
эмоций.



# УПРАВЛЯЛ ТУРНИРОМ ЧАТ-БОТ:



отправлял  
студентам  
задания

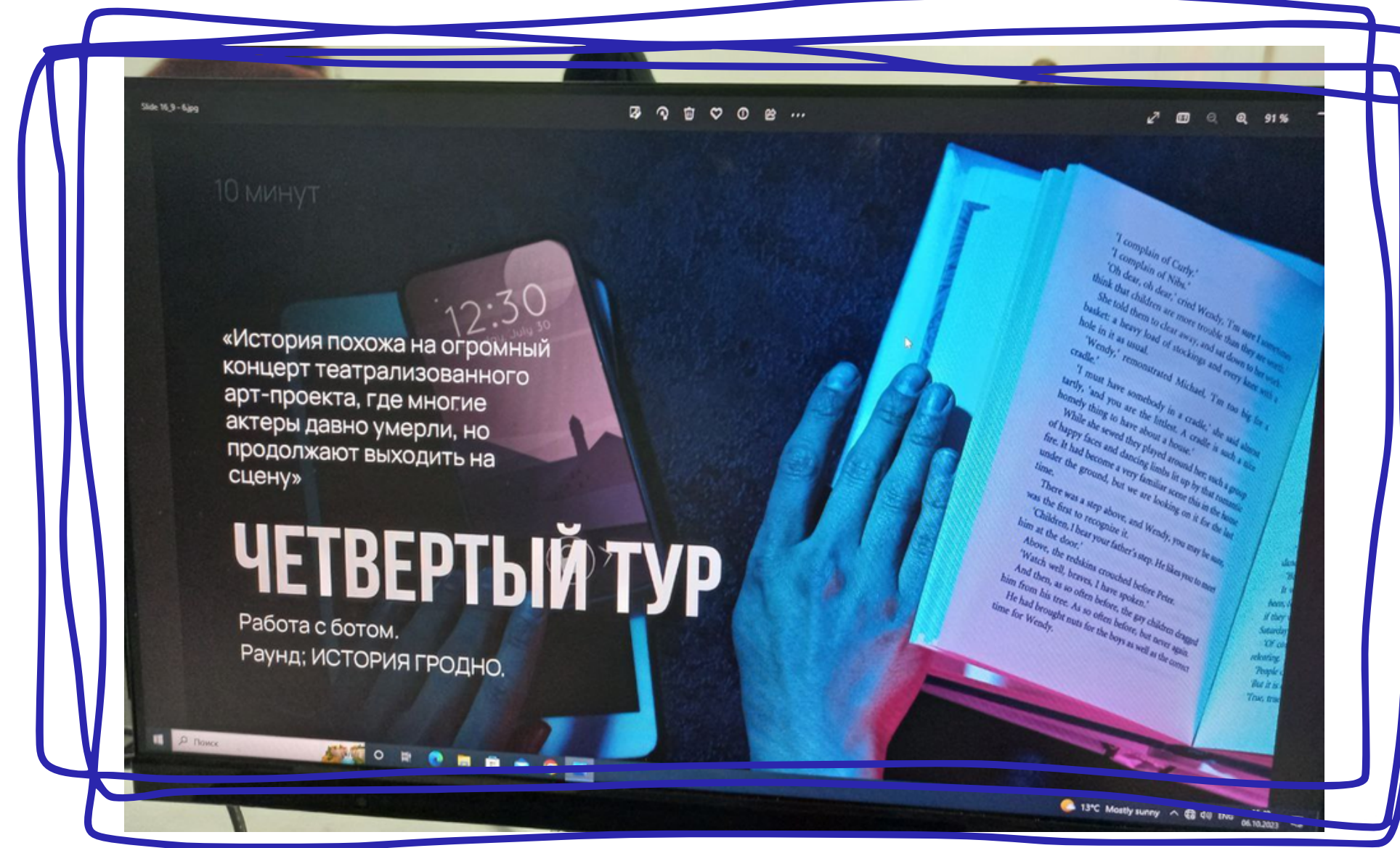


проверял их  
решение



подводил  
итоги

Ребята выполняли задания по математике, программированию, истории университета и города Гродно. В перерывах между турами студенты пели караоке, участвовали в конкурсах и танцевали.



# ЧТО МЫ СДЕЛАЛИ В РАМКАХ НАШЕГО МЕРОПРИЯТИЯ?

Мы разработали и внедрили инновационного помощника для проведения викторин;

Мы провели ТУРНИР, используя нашего бота, и видели активность и интерес у студентов

«Математика — это единственный совершенный метод водить себя за нос».  
© А. Эйнштейн

## БАТЛ ВМЕСТЕ С ПОИТ



Сканируй QR-код

## СДАЁМ ТЕЛЕФОНЧИКИ!

Оставляем один на команду, с него осуществляется вход в бот и присылаются задания в беседу в телеграмме.

10 минут

## ПЕРВЫЙ ТУР!

Вы получаете загадку, ответ на которую следует представить в виде небольшого видео с участием всей команды.

Максимальный балл: 3.  
Видео отправлять в чат в телеграмм, написать ответ и название команды.

15 минут

«Математика — высший судья; его решения не подлежат обжалованию»  
© Тобиас Данциг.

## БОЙ ЗАДАЧАМИ!

Второй тур. Работа с ботом.  
Раунд: МАТЕМАТИКА.

Если команда трижды подряд дала неверный ответ, ей присуждается штраф  
Максимальный балл за штрафное задание: 3.

10 минут

## ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КОМАНД

Третий тур. Проходит в форме караоке.

Участвует вся команда. Чем дружнее поет команда, тем больше получает баллов.

Максимальный балл: 5.

10 минут

«История похожа на огромный концерт театрализованного арт-проекта, где многие актеры давно умерли, но продолжают выходить на сцену»

## ЧЕТВЕРТЫЙ ТУР

Работа с ботом.  
Раунд: ИСТОРИЯ ГРОДНО.

10 минут

## КОНКУРС КАПИТАНОВ

Капитаны взаимодействуют с персонажами с поддержкой своих команд. Победитель — 5 баллов.

15 минут

## БОЙ ЗАДАЧАМИ

«Учитывая текущее плачевное состояние наших программ, можно сказать, что программирование определенно всё ещё черная магия, и пока мы не можем называть его технической дисциплиной.»

© Bill Clinton

## ПОБЕДИТЕЛИ



ПОБЕДИТЕЛИ



# ЧЕМ ПОЛЕЗЕН ТАКОЙ ПОДХОД В ПРОВЕДЕНИИ ВОСПИТАТЕЛЬНОГО МЕРОПРИЯТИЯ?



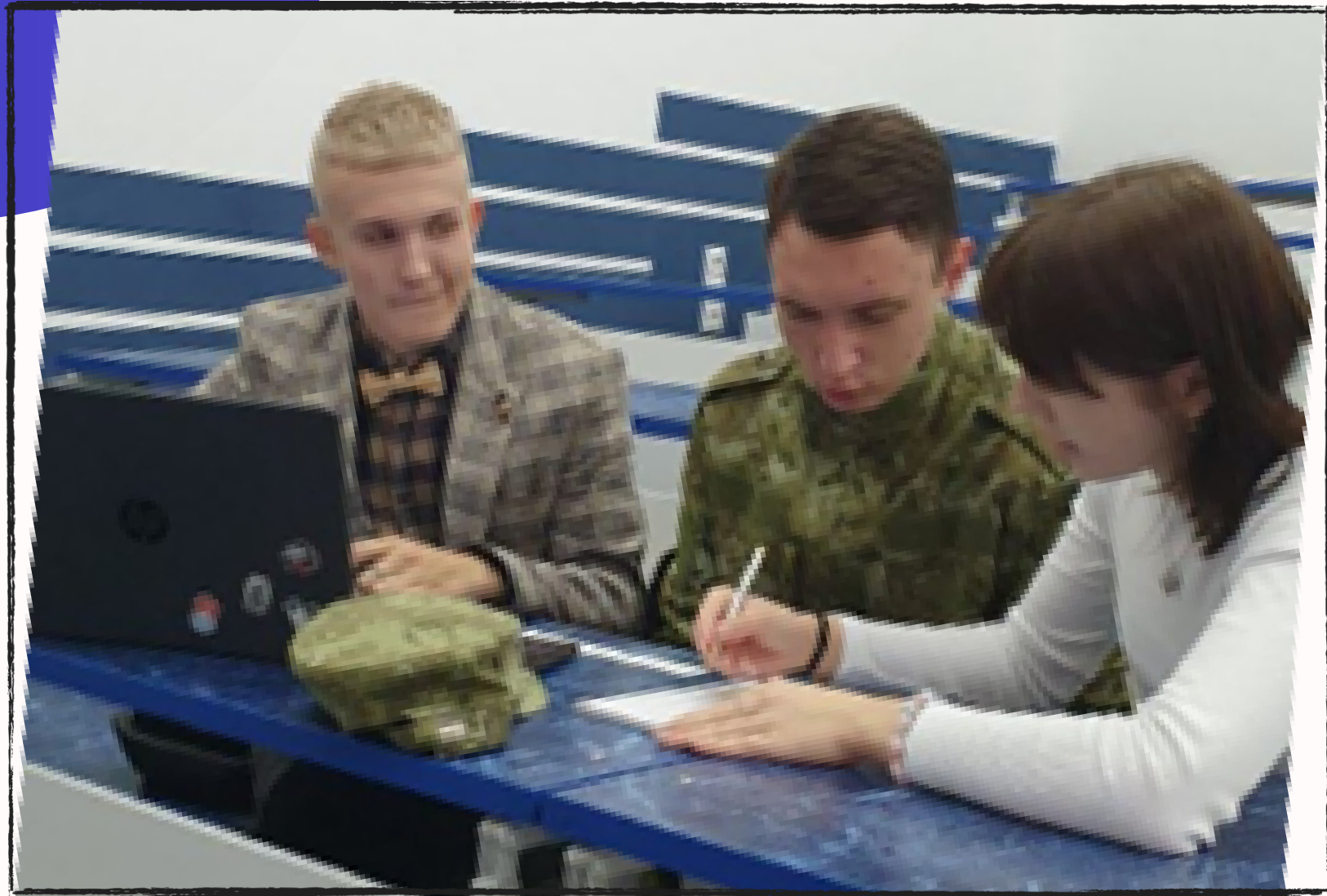
- интерактивность
- многоаспектность контента
- интерактивность
- взаимодействие и социальная активность студентов

# ВИДЕО С МЕРОПРИЯТИЯ











# ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРА НЕОБХОДИМЫ:

**01** КОМПЬЮТЕР

**02** ПРОЕКТОР

**03** ТЕЛЕФОН



# БАНК ВОПРОСОВ ВКЛЮЧАЕТ СЛЕДУЮЩИЕ НАПРАВЛЕНИЯ:

- 01** МАТЕМАТИКА,
- 02** ПРОГРАММИРОВАНИЕ,
- 03** ИСТОРИЯ ГОРОДА ГРОДНО,
- 04** ИСТОРИЯ ГРОДНЕНСКОГО  
УНИВЕРСИТЕТА,
- 05** 25 ФЕВРАЛЯ – ЕДИНЫЙ ДЕНЬ  
ГОЛОСОВАНИЯ.

# ССЫЛКИ НА ПРОВЕДЕННЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

<https://t.me/famigrsu/791>

<https://t.me/famigrsu/712>

# ССЫЛКА НА БОТ



# КОМАНДЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С БОТОМ

- **/start** – для начала работы с ботом;
- **Имя:** – для ввода имени команды;
- **help** – для просмотра списка доступных команд взаимодействия с ботом;
- **Ответ:** – для дачи ответа команды на задание;
- **Задача** – для получения командой задания для выполнения;
- **Статистика** – для просмотра набранных командой баллов.
- **Код:** – для разблокировки команды ботом;



**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**

