

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Нижемуллинская средняя школа»

РАССМОТРЕНО

на заседании педагогического
совета МАОУ «Нижемуллинская
средняя школа»

Протокол № 1 от 30.08. 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ

и.о.директора
МАОУ «Нижемуллинская средняя школа»

 / С.В. Павлова
Приказ № 352.1 от 31.08.2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Дополнительного образования

Клуб интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?»

СОО, НОО (5-11 класс)

на 2022-2023 учебный год

всего: 2 часа в неделю

Учитель: Кулешова Татьяна Алексеевна

Пояснительная записка

В 70-80-х годах XX века возник интерес к телевизионной игре «Что? Где? Когда?», на волне которой был создан спортивный вариант игры, дающий возможность проводить турниры с неограниченным количеством команд.

Интеллектуальные игры достаточно популярны среди подростков, и корни привлекательности игр можно найти в особенностях подросткового возраста: стремление к познанию мира, интерес к собственной личности, установка на расширение общения и выход его за рамки учебных дел, стремление к волевым напряжениям и к проверке себя, интеллектуальное соперничество – все эти характеристики выводят интеллектуальные игры в зону привлекательности.

Интеллектуальные игры – это возможность реализовать важную потребность подросткового возраста: признание со стороны других, заявление и подтверждение своей социальной значимости.

Дополнительная общеобразовательная программа «Клуб интеллектуальных игр «Белая сова» (далее – Программа) **социально-педагогического направления деятельности** предназначена для развития интеллектуальных способностей детей с использованием естественных для них игровых форм обучения и ориентирована на детей с начальным уровнем развития.

Программа является модифицированной, разработана на основе авторской программы «Думать – это интересно!» Н.Ю. Анашиной, педагога дополнительного образования государственного образовательного учреждения города Москвы «Дворец творчества детей и юношества» (<http://mak-chgk.ru/metod/dumat-eto-interesno/>).

Программа разработана с учетом требований Кодекса спортивного ЧГК и Положения о турнирах Международной ассоциации клубов «Что, где, когда». Игры проводятся с целью популяризации международного интеллектуального движения и выявления сильнейших игроков; к играм допускаются учащиеся определенных возрастных групп.

Программа предназначена для проведения занятий в клубе интеллектуальных игр «Белая сова» и основывается на игре "Что? Где? Когда?" и сопутствующих ей играх. Программа обучения игре "ЧГК" рассчитана на 2 учебного года, но пребывание в клубе интеллектуальных игр «Белая сова» не ограничивается одним годом. После приобретения необходимых теоретических знаний, обучающиеся впоследствии реализуют свои практические навыки в составе сложившихся команд. Поэтому программа второго года обучения состоит из практических и игровых занятий. Группа, занимающаяся по данной программе, может насчитывать от 15 до 28 учащихся возраста 8-17 лет. Занятия проходят 2 часа в неделю.

Упор в занятиях делается на игру как таковую, в процессе которой предусмотрена наработка необходимых навыков и выполнение поставленных целей. Отсюда преобладание чисто игровых занятий над теоретическими и практическими (где отрабатывается какой-либо конкретный вопрос). В ходе игровых занятий у учащихся есть возможность проявлять приобретенные знания и навыки в комплексе, а у педагога замечать и устранять слабые места и недоработки в их подготовке. Кроме того, как показывает практика, конкретные знания, полученные в ходе игры и имеющие эмоциональную окраску, являются наиболее устойчивыми. Примерная схема игрового занятия дана далее в программе. К концу первого года обучения из учащихся формируется 2-3 команды знатоков, которые принимают участие в различных турнирах и фестивалях. Кроме того, учащиеся получают необходимые навыки, чтобы суметь организовать и провести игру "ЧГК" у себя в школе, классе и т. д. В целом, учитывается отсутствие каких-либо теоретических или методических пособий по игре "ЧГК", программа опирается на богатый практический опыт, накопленный горловским городским

клубом знатоков и другими клубами СНГ. Программа построена по принципу «спирали»: с ежегодным усложнением повторяющихся тем.

Направленность дополнительной общеобразовательной программы

Программа направлена на социальную адаптацию, создание условий для всестороннего развития ребенка; обеспечение его эмоционального благополучия; воспитание социальной компетенции; а также профилактику асоциального поведения и взаимодействие с семьей.

Новизна

Программа позволяет существенно расширить круг знаний учащихся во многих сферах жизни. Занятия дополняют жизненный опыт обучающихся, приобщают их к совместной деятельности в микросоциуме, позволяют определить и оценить уровень собственных знаний.

В программе предусмотрено использование игр и тренингов, стимулирующих развитие широкого спектра интеллектуальных способностей, формирование целостного взгляда на мир, которым отличаются широко образованные люди.

В то же время у нее есть ряд особенностей, к которым можно отнести:

- широкое использование тренингов, прошедших апробацию в психологической практике, которые после формализации правилами превращены в игры;
- использование игр на основе викторин различного типа с обновляемым банком вопросов и заданий, гибкие правила и содержание которых позволяет подобрать задания, соответствующие возрасту и способностям детей;
- активное участие обучающихся в соревнованиях по интеллектуальным играм различного уровня, вплоть до чемпионата мира, их участие в подготовке массовых мероприятий, проводимых на базе общеобразовательного учреждения, где они учатся;
- реализация обучающимися своих проектов;
- привлечение обучающихся к поиску интересной для них информации или информации на заданную тему, к работе с литературой;
- активное сотрудничество с родителями.

Актуальность

Сейчас, когда происходит лавинообразное увеличение объема знаний, на переднем плане должно стоять умение творчески подходить к самому процессу поиска и усвоения нового знания. Следует уделять больше внимания развивающим функциям обучения и делать это с самого начала учебы ребенка в школе. Известно, что процесс мышления включается только тогда, когда человек сталкивается с новой для себя задачей. Для развития навыков эффективного мышления, требуется специально отработанная целенаправленная практика.

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время молодые люди не стремятся активно проявлять себя в микросоциуме, заявлять свою позицию по каким-либо актуальным вопросам, не могут аргументировать свои ответы, позицию. Интеллектуальное развитие молодежи на данный момент востребовано в обществе, а начинать его нужно как можно раньше.

Очень важно вовремя научить ребенка не только ориентироваться в потоке информации, но и сохранить долговременный интерес (мотивацию) к самостоятельному поиску необходимых знаний, к самообразованию. Для этого следует ознакомить детей с методами эффективного мышления, способствующими развитию природных способностей, «окультурить» интеллект.

Педагогическая целесообразность

Данная программа построена с учетом идей и рекомендаций ученых и практиков, работающих с одаренными детьми: Д.Б. Богоявленской, В.Н. Дружинина, Ю.Н. Белехова, А.И. Савенкова, а так же в программе А.З.Зака, В. Стрениной, Н.Ю. Анашиной, Е.В. Семеновых, Б.Левина и др.

В первый год обучения основной упор делается на развитие интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти, фантазии и воображения, вербальных и способностей. На втором году обучения основное внимание уделяется развитию логического, проблемного мышления, творческих способностей и практической деятельности обучающихся.

Основная форма работы – коллективная, командная. Особое место внутри коллектива (команды) занимает позиция капитана. Задания и тренинги в игровой форме не только способствуют созданию условий для развития психических функций интеллекта и повышению эрудиции.

Цель программы: - обучение учащихся приемам и навыкам игры "ЧГК" (и смежных с ней игр), а на основе этого - расширение у них интеллектуальных навыков вообще; развитие эрудиции, логики, фантазии; обучение собранности, умению принимать решения в критических ситуациях; привитие любви к работе с книгой и другими источниками знаний.

Задачи программы:

Развивающие:

- увеличить активный словарь обучающихся и на этой основе улучшить вербальные способности детей;
- расширить аппарат понятийного и проблемного мышления;
- развить логическое мышление;

Обучающие:

- научить детей пользоваться методами, позволяющими отойти от шаблонности мышления;
- ознакомить с элементами системного подхода;
- ознакомить с методикой проектной деятельности;
- ознакомить детей с приемами эффективного запоминания информации.

Воспитательные:

- сформировать у обучающихся навыки конструктивного коллективного обсуждения проблемных вопросов и ситуаций;
- повысить мотивацию к обучению, получению новых знаний;
- воспитать позитивные личностные качества: терпение, само организованность, толерантность, лидерские качества.

Отличительные особенности данной дополнительной общеобразовательной программы от уже существующих образовательных программ

Данная модифицированная программа, в основном, опирается на авторскую программу «Думать – это интересно!» Н.Ю. Анашиной, а также на опыт клубов интеллектуальных игр городов: Москвы, Уфы, Гомеля, Новосибирска, Санкт-Петербурга, Донецка с использованием собственных методических материалов.

В отличие от перечисленных программ, данная программа обосновывает необходимость увеличения количества часов практической части для систематического проведения городских интеллектуальных игр для школьных команд. Так же программа предусматривает включение в рамках игровых занятий цикла синхронных игр.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной программы

В группу принимаются дети **10 -17 лет**; Состав групп постоянный, формирование команд – по желанию.
Программа рассчитана на 2 года обучения, 2 часа в неделю.

Формы и режим занятий

Формы организации деятельности обучающихся на занятии: групповая, индивидуальная, участие в соревнованиях по интеллектуальным играм различного ранга, участие в массовых мероприятиях

Возможные формы проведения занятий:

Акция, беседа, викторина, встреча с интересными людьми, дискуссия, обсуждение, занятие-игра, защита проектов, деловая игра, игра-путешествие, сюжетно-ролевая игра, игровая программа, консультация, круглый стол, «мозговой штурм», наблюдение, праздник, практическое занятие, презентация, размышление, ринг, сбор, семинар, сказка, творческая встреча, творческий отчет, тренинг, турнир, чемпионат, экскурсия.

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

1. *Объяснительно-иллюстративные* (методы обучения, при использовании которых, дети воспринимают и усваивают готовую информацию).
2. *Репродуктивные* методы обучения (обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).
3. *Частично-поисковые* методы обучения (участие детей в коллективном поиске, решение поставленной цели совместно с педагогом).
4. *Проблемные* методы (решение обучающимися творческих задач разными способами).

Методы обучения, в основе которых лежит способ организации занятия:

Словесные	Наглядные	Практические
Устное изложение	Показ видеоматериалов, иллюстраций	Тренинг
Беседа, объяснение	Показ педагогом приемов исполнения	Тренировочные упражнения
Анализ игры	Наблюдение	Тренировочные упражнения
Анализ структуры интеллектуальной игры	Работа по образцу	Тренировочные упражнения

Возможные формы проведения клубных мероприятий:

Турниры по интеллектуальным играм: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра», «Эрудит-квартет», «Интеллектуальный марафон» (игры «Реалии», «Надуваловка», «Эрудит-лото», «Верить - не верить»), чемпионат на кубки клуба «Мудрая сова», участие в синхронных турнирах.

Со второго года обучения предусматриваются часы на индивидуальную работу с капитанами команд по формированию лидерских качеств.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

По окончании 1 года обучения обучающиеся должны знать:

- особенности слов русского языка;
- методы работы с текстом;
- виды индивидуальных интеллектуальных игр, основанных на группировке и классификации;
- игры-тренинги для оперативной и долговременной памяти;
- игры, использующие элементы индукции и дедукции;

- краткие сведения о видах памяти, некоторые способы запоминания информации;
- виды командных игр;
- анализ свойств явлений и предметов, причинно-следственных связей заданных ситуаций;
- некоторые алгоритмы решения логических задач.

По окончании 1 года обучения обучающиеся должны уметь:

- объяснить слова и понятия,
- сочинить загадку, поговорку, сказку;
- создать новые рисунки,
- сосредоточиться,
- найти понятие, аналогичное или противоположное заданному, подхватить и развить мысль товарища;
- играть в индивидуальные и некоторые командные интеллектуальные игры;
- свободно общаться.
- решать плоскостные и объемные задачи,
- решать логические задачи.

По окончании 2 года обучения обучающиеся должны знать:

- мнемонические методы запоминания информации, последовательности действий;
- методы обсуждения проблемной ситуации, способы записи идей по ходу ее обсуждения;
- решение некоторых теоретических и практических проблем;
- правила интеллектуальных командных игр;
- стратегию и тактику команды в интеллектуальных играх;
- алгоритм создания программы мероприятий и праздников;
- = - алгоритм подготовки проектного предложения;
- - готовить информационную и материальную части мероприятий;
- отредактировать подборку чужих вопросов;
- модернизировать правила некоторых игр;
- самостоятельно подготовить и провести игру,
- требования по психологической устойчивости и совместимости членов команды.
- классификацию вопросов интеллектуальных игр.

По окончании 2 года обучения обучающиеся должны уметь:

- запоминать списки слов абстрактных, иностранных, редких, новых, незнакомых терминов;
- запоминать тексты;
- организовывать турниры некоторых интеллектуальных командных игр.
- самостоятельно формулировать вопросы;
- готовить вопросы для интеллектуальных игр.
- .- подготовить проектное предложение;
- готовить сборники собственных заданий;

Проверкой результативности в освоении программы будет рейтинг каждого участника Клуба по итогам интеллектуальных игр (школьных, городских).

Способы определения результативности

Оценка результатов работы каждого ребенка в конце года производится в соответствии с таблицей критериев результатов обучения и личностного развития ребенка, которая дифференцирована по годам обучения. Таблица приведена в разделе «Методическое обеспечение программы».

Результаты тестирования в начале и конце года (при отсутствии профессионального психолога в учреждении) помогают сделать вывод о динамике изменения способностей детей, соответствии параметрам таблиц критериев результатов обучения и критериев

личностного развития ребенка. Используются тесты, оценивающие вербальное, знаковое, образное мышление детей, их внимание, сосредоточенность, объем памяти и др.

Внешней экспертной оценкой достижений детей является участие в конкурсах, фестивалях интеллектуальных игр, проводимых другими организациями. Каждое достижение в соревнованиях, конкурсах, фестивалях также оценивается в определенной сумме баллов. Подготовка и проведение мероприятий и соревнований различного уровня является способом практического приложения знаний и умений детей.

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы

Формы подведения итогов 1 семестра: конкурс, праздник, турнир, открытое занятие для родителей, самостоятельная работа, тестирование, анкетирование и др.

Формы подведения итогов года: праздник, открытое занятие для родителей, чемпионат, тестирование, рейтинг участия в играх, анкетирование, аттестация знаний и умений.

УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН Первый год обучения

№	Раздел
1.	<i>Введение в программу. История и принципы игры "ЧГК".</i>
2.	<i>Развитие вербальных способностей.</i>
3.	<i>Развитие воображения и фантазии</i>
4.	<i>Методы запоминания информации, тренинг памяти, сосредоточенности, наблюдательности</i>
5.	<i>Эрудиция – ключ к успеху.</i>
6.	<i>Развитие логического мышления.</i>
7.	<i>Индивидуальные интеллектуальные игры</i>
8.	<i>Принципы игры в команде.</i>
9.	<i>Интеллектуальные командные игры</i>
10.	<i>Тестирование обучающихся, анкетирование родителей</i>
11.	<i>Клубная деятельность</i>

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ Первого года обучения

1. Введение в программу (2 часа)

О программе и правилах поведения. Знакомство с родителями и детьми, сведения об особенностях программы, ожидаемых результатах. Правила внутреннего распорядка и техники безопасности. История и принципы игры "ЧГК". Правила игры. Игра "ЧГК" в нашем городе. Материалы для работы. Желаемые формы общения и взаимодействия преподавателя с родителями. Заполнение анкеты родителями.

Практика. Игра "ЧГК".

2. Развитие вербальных способностей (8 часов)

2.1 *Некоторые сведения об особенностях слов русского языка.* Созвучия и многозначность слов. Изменение содержания слов со временем. Синонимы, омонимы, антонимы и т.д.

Практика. Игры со словами.

2.2 Понятие ассоциации, развитие вербальных способностей в игровых формах, игра «ассоциации» с карточками-рисунками.

Практика Игра «Ассоциации».

3. Развитие воображения и фантазии (10 часов)

3.1. *Сочинение новых слов, их толкование.* Сочинение новых слов, «тарабарского языка», новые названия к старым предметам, понятиям и др. Задания: придумать неизвестный предмет, устройство или живое существо, дать название, объяснить назначение или образ жизни и т.п.

3.2. *Создание новых загадок, пословиц, фраз.* Анализ нескольких загадок, сравнение предметов по разным признакам, по назначению, материалам и т.д. Анализ признаков объекта для загадки, подбор объекта для сравнения. Создание новой загадки «по аналогии», по собственному выбору. Анализ пословиц и поговорок, толкование их смысла, ситуаций, когда их можно применить. Создание пословицы «по аналогии», на определенную тему, на тему, выбранную самими детьми.

3.3. *Задания с рисунками* Задания: подписать рисунок, придумать прошлое и будущее изображенной ситуации; развить сюжет, исходя из рисунка предмета; придумать варианты завершения изображенной ситуации. Задания: сложить из спичек известную фигуру; нарисовать неизвестное устройство или животное; создать рисунок из заданных геометрических фигур на заданную, затем собственную тему.

3.4. *Практика. Игры - разминки.* Игры с варьированием голоса («интонации», «разное чтение стихов»). Теневой театр из рук (теневые фигуры животных, предметов). Игры с движениями тела («передай другому»).

4. Методы запоминания информации, тренинг памяти, сосредоточенности, наблюдательности (10 часов)

4.1. *Краткие сведения о видах памяти. Гигиена памяти.* Виды памяти: оперативная и долговременная, зрительная и слуховая и т.д.

4.2. *Естественный ход запоминания.* Три главных этапа запоминания: впечатления, ассоциации, повторение. Упражнения для улучшения фиксации информации на этих этапах. Закон Жоста.

4.3. *Некоторые способы запоминания информации.* Простейшие приемы запоминания слов, однородных понятий: классификация (группировка), ассоциативные связки («запоминальная» история»), метод кумулятивного повторения. Тренинг зрительной памяти «муха».

5. Эрудиция - ключ к успеху (10 часов)

5.1 Необходимость пополнения знаний. Как работать с книгой. Основные принципы работы с книгой. Специфические приемы для составления вопросов.

5.2 *Умение сосредоточиться.* Правила для достижения эффективной сосредоточенности: выбор условий, исключение причин рассеивания внимания, хорошая физическая форма, базовые знания, повышение мотивации.

5.3 Практика. Принципы интеллектуальной разминки - игры в "21".

5.4 Игра "Эрудит-лото" как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы "Эрудит-лото". Как интересно составить вопросы для "Эрудит-лото".

Практика. Игра "Эрудит-лото".

5.5. *Формы нетрадиционных логических игр.* 1)"Откажись или удвой", 2)"Реалии", 3)"Верись - не верись", 4)"Надуваловка", 5)"Травести", 6) Перевертыши, шароиды, кубраечки и др.

6. Развитие логического мышления (10 часов)

6.1. *Анализ причинно-следственных связей заданных ситуаций.* Обсуждение проблемных ситуационных вопросов типа: почему такое могло произойти; как добиться желаемого результата, что нужно для того, чтобы сделать и т.д.

6.2. *Логические задачи и некоторые алгоритмы их решения.* Задачи с тремя – четырьмя объектами и двумя, тремя наборами признаков или атрибутов. Приемы для решения: обозначения и связи, рисунки, фигурки – модели объектов, таблицы.

6.3. *Вопрос - основа игры.* Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность, ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном.

6.4. *Алгоритм поиска ответов.* Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно

7. Индивидуальные интеллектуальные игры (10 часов)

7.1. *Системы подсчета очков устных интеллектуальных игр.* Круговая система с накоплением. Система «покера» до первой ошибки.

7.2. *Основные формы бланковых интеллектуальных игр.* Таблицы с графой ответа, бланки с номером варианта ответа, форма «хаос».

7.3. *Практика. Игры, основанные на группировке и классификации.* «Ассоциации-3», «синонимы» и «лъя иначе», «антонимы» и «перевертыши».

7.4. *Практика. Игры-тренинги для оперативной и долговременной памяти.* «Фразы-считалки», «снежный ком», «строка из пени», «хоровод», «ассоциации-1 и 2», «муха», варианты «крестиков – ноликов» вслепую и др.

7.5. *Практика. Игры, использующие элементы индукции и дедукции.* «И – или – нет», «реалии», «девятый вал», «пентагон».

7.6. *Практика. Гладиаторские игры.*

8. Принципы игры в команде (4 часа)

8.1 *Команда - единый механизм.* Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой.

8.2 *Распределение командных ролей.* Функции капитана, генератора идей, критика. "Том прямого доступа". Другие возможные роли.

9. Интеллектуальные командные игры (8 часов.)

9.1. *Правила некоторых интеллектуальных командных игр.* Варианты правил игр «Что? Где? Когда?» (ЧГК), «Брейн-ринг» (БР), «Интеллектуальный марафон».

9.2 *Отработка игры в тройках.* Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка - еще не команда.

9.3. *Отработка игры в шестерках.* Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде. Примечание: тройки - промежуточный этап для притирания игроков друг к другу. Если конкретная ситуация позволяет создание команды сразу, то без этого промежуточного этапа можно обойтись, используя часы темы N10 для темы N11 или игровых занятий.

9.4 *Как организовать "ЧГК".* Три основные формы игры в "ЧГК", Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу.

9.5. *Основные особенности "Брейн-ринга".* Отличия "Брейн-ринга" от "ЧГК". Требования к вопросам на "Брейн-ринг". Особенности обсуждения при игре в "Брейн-ринг". Изменение функций капитана. Обработка взаимодействия для "Брейн-ринга".

10. Тестирование обучающихся, анкетирование родителей (2 часа)

10.1. *Практика. Преобладающий тип мышления ребенка.* Определение преобладающего типа мышления ребенка: тесты, игры, задания с числом, фигурами, буквами, образами. Типовая анкета обучающихся, тест – опросник родителей на способность детей к творчеству.

10.2. *Практика. Тесты на запоминание и внимание.* Тесты на запоминание и внимание: числовые и буквенные таблицы Шультке, рисунки.

Второй год обучения

№	Раздел, тема
1.	<i>Особенности программы второго года обучения</i>
2.	<i>Интеллектуальные командные игры</i>
3.	<i>Принципы игры в команде.</i>
4.	<i>Развитие проблемного мышления, методика обсуждения и решения проблем</i>
5.	<i>Развитие логического и проблемного мышления</i>
6.	<i>Развитие вербальных и творческих способностей</i>
7.	<i>Интеллектуальные игры и задания</i>
8.	<i>Участие в соревнованиях различного уровня</i>
9.	<i>Оценка результатов работы по программе</i>

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Второго года обучения

С учетом увеличения времени занятия до 3 академических часов увеличивается время на игры, а также возможность варьировать игры и их количество

1. Особенности программы второго года обучения

Знакомство с вновь поступившими детьми. Особенности курса второго года обучения. Основные темы курса направлены на развитие базовых интеллектуальных способностей. Ожидаемые результаты: приобретение навыков и умений активизации интеллектуальной деятельности. Игровые способы достижения желаемых результатов, правила ТБ и внутреннего распорядка.

Показательная игра. Комплексные игры с различными типами несложных вопросов. Анализ вопросов, Стратегия и тактика игры.

2. Интеллектуальные командные игры

Правила некоторых интеллектуальных командных игр. Варианты правил игр «Что? Где? Когда?» (ЧГК), «Брэйн-ринг» (БР), «Верить – не-верить», «Надуваловка» и т.д.

Стратегия и тактика команды в интеллектуальных играх. Для игры «Что? Где? Когда?»: определение типа вопроса, область информации. Поиск ключевых слов: место, время или название; умение услышать все версии, отбросить неудовлетворяющие преамбуле. Умение привлекать дополнительную информацию путем формулирования дополнительных вопросов к частям вопроса ЧГК. Знание особенностей (сильных и слабых сторон) членов команды и даже автора вопросов. Для игры «Брэйн-ринг»: доверять интуиции, сканирование памяти во время чтения вопроса, при отсутствии версии – дать возможность противнику ошибиться первым и др.

Требования к членам команды. Не бояться обнародовать даже нелепые идеи, умение слышать товарища, продолжить мысль, не высказывать вслух отрицательные эмоции, быстро переключаться на работу над следующим вопросом, не тратить время на глупые восклицания и переживания и т.д.

Классификация вопросов интеллектуальных игр. Аналогия, противопоставление, ситуационный, продолжить ряд, двух-, трехступенчатые, введение ключевых слов, слова – подсказки, комплексные вопросы и т.д.

Проведение игр. Подготовка информационной и материальной части мероприятий. Участие в подготовке атрибутики, программы и информационного содержания массового мероприятия различного ранга. Организация игр "ЧГК". Подготовка и проведение игр "ЧГК" в школе. Подготовка и проведение первенства города среди школ.

3 Принципы игры в команде Отработка игры в шестерках. Отработка ролевых функций в команде. Устранение недостатков при обсуждении. Выработка условий сигнализации и

других форм взаимодействия для "Брейн-ринга". Создание постоянно благоприятного психологического климата.

4. Развитие проблемного мышления, методика обсуждения и решения проблем

Методы обсуждения проблемной ситуации. Мозговой штурм, история создания, его разновидности. Метод фокальных объектов, методы гирлянды случайностей и ассоциаций. Четыре вида аналогий: прямая аналогия, символическая аналогия, фантастическая аналогия, личная аналогия (эмпатия). Метод от противоположного.

Способы записи идей по ходу обсуждения проблемы. Кластеры, деревья, таблицы. Создание символов понятий, рисунков – ситуаций, вывод по теме.

Основные этапы разрешения проблемной ситуации. Проблемный анализ: выявление задачи, поэтапное, обнаружение первопричины. Формулирование конечного результата, выявление и уточнение противоречий, мешающих его достижению. Поиск путей разрешения противоречий.

Разбор проведенных игр. Оценка игры команд. Персональный разбор. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

5. Развитие логического и проблемного мышления

5.1 Разбор работы ведущих команд "ЧГК". Как распределяются функции в команде. Выстраивание логической цепочки. Основные приемы обсуждения. Что можно почерпнуть для своей команды.

6. Развитие вербальных и творческих способностей

Самостоятельная формулировка вопросов. Формулировка вопроса по заданной информации. Варианты вопросов по одной информации, редактирование вопросов. Обсуждение и доработка вопросов в фонд клуба. Обсуждение и доработка принесенных обучающимися вопросов с точки зрения требований к вопросу. Подготовка вопросов к публичным играм. Подготовка вопросов для турниров в других городах и телепрограмм.

7. Интеллектуальные игры и задания

Отработка и проведение нетрадиционных интеллектуальных игр. Практическое применение знаний, полученных в первый год обучения. Проведение игр в клубе. Подготовка материала для проведения игр за пределами клуба

8. Участие в соревнованиях различного уровня (44 часа)

Участие в конкурсах, соревнованиях, фестивалях любого ранга сторонних организаций.

9. Оценка результатов работы по программе

Практика. Предварительное подведение итогов по различным видам деятельности каждого обучаемого, проведение заключительного занятия с обсуждением собственных достижений, комплексной игрой.

Материально-техническое обеспечение

Помещение - в соответствии с санитарными нормами для одновременного нахождения в нем 20 человек, для разминочных игр – 30 человек, для городских игр – 90 человек. Электрические розетки находиться в местах, недоступных для детей младшего школьного возраста. Часть площади пола свободна от мебели для подвижных игр.

Перечень оборудования и материалов

В помещении желательно предусмотреть следующее оборудование:

- флипчарт или школьная доска, магнитные подвески; стеллажи для работ обучающихся, стимульного материала (раздаточный материал для составления вопросов, ответные карточки, протоколы, гонг и другой игровой реквизит), стол преподавателя с электрической розеткой на 220 в. недоступной для детей; книжный шкаф для литературы, материалов, 8 – 10 столов и 16-20 стульев для детей;
- стенд для клубной информации, работ детей, фотографий, отчетов и др.;
- компьютер, для формирования банка работ детей, преподавателя, необходимых методических материалов, заданий и т.д., учебные географические карты мира и России большого формата; материалы для проведения занятий, магнитофон;
- игровая установка с 2 - 4 выносными пультами с сигнализацией и фиксацией первого нажатия, гонг.
- копировальная техника для подготовки стимульного материала, канцелярские товары: бумага, папки, ножницы, цветной картон, клей, и т.д.

1. Анашина Н.Ю Авторская программа «Думать – это интересно!» // <http://mak-chgk.ru>
2. Белкин В., Зайдельман Я. Кноп К. «Интеллектуальные игры», приложение «Информатика» № 25-26, 2002г., еженедельник «1 сентября».
3. Бобрищев К. Пораскинь мозгами. - Полтава: ИСА «Астрей», 1992.
4. Бондаренко Л.И. У истоков логического мышления. - М., 1981.
5. Иванченко В.Н. Взаимодействие общего и дополнительного образования детей: новые подходы.- Ростов н/Дону: Издательство «Учитель», 2007.
6. Игра: газета Международной Ассоциации клубов «Что? Где? Когда?»
7. Игры, обучение, тренинг, досуг/ Под редакцией Петрушинского Б.В. - М.: «Новая школа», 1994.
8. Климович Л. Авторская программа работы клуба интеллектуальных игр "ЧТО? ГДЕ? КОГДА?"/ Клуб интеллектуальных игр «БЕЛАЯ РЫСЬ» г.Гомель, 2006г. http://www.gorod.gomel.by/page.aspx?module=text&page_id=368§ion_id=188
9. Клуб интеллектуальных игр «Мудрая сова»// [http:// clubinteligr.ru](http://clubinteligr.ru)
10. Левин Б. Программа занятий в клубе интеллектуальных игр/ «Орк-клуб» -г. Уфа. <http://orkclub.ru/biblioteka/bibigame/bibigame4gkdvig/>
11. Лернер Л. Минута на размышление.-М., 1992.
12. Меньшиков В.Н. Логические задачи. - К., Одесса, 1989.
13. Положение о турнирах Международной ассоциации клубов “Что, где, когда”: Спортивный кодекс «Что? Где? Когда?» // <http://mak-chgk.ru>
14. Полукаров В.В. Теория и практика организации клубной деятельности школьников. – М.: Московский педагогический государственный университет, 1994.
15. Савенков А.И. Путь в неизведанное, развитие исследовательских способностей школьников.- М.: Генезис, 2005.
16. Стайн Дж.М.: Расширение возможностей интеллекта.- М.: ЭКСМО -пресс, 2001.
17. Тихомирова Л. Развитие интеллектуальных способностей ребенка.- М.-2001.

Список литературы для детей

1. Анашина Н.Ю., Энциклопедия интеллектуальных игр, 1- 2том, Ярославль, Академия развития, 2005, 2006.
2. Арсенина Е.Н. и др.- Внеклассные мероприятия 5-7 кл. Волгоград: Учитель 2005.
3. Верникова Л.М. Театрализованные праздники для школьников. Учебное пособие.- М.: Педобщество России, 2005.
4. Клуб интеллектуальных игр «Мудрая сова»// [http:// clubinteligr.ru](http://clubinteligr.ru)
5. Левин Б. «Что? Где? Когда?» для чайников. - Д.: Сталкер, 1999.
6. Нагорный В.А. Гимнастика для мозгов. - М., 1972.
7. Синицына Е. Умные загадки/- М.: Лист, 1997.
8. Сукач Дж. Детективные головоломки для начинающих сыщиков/ М.: АСТ-Пресс, 1998.
9. Торгашов В.Н. В эфире новости: Праздники. Конкурсы. Забавы. Викторины. Путешествия. Советы. Игры.- М.: Педобщество России, 2002.
10. Хайчин Ю.Д. Твоя игра/ М.: Издательство торговый дом «Гранд», 2000
11. Шмаков С.А. Каникулы: Прикладная «энциклопедия»: Учителю, воспитателю, вожатому.- М.: Новая школа, 1994.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 527227426247742686294735902159890388589213147367

Владелец Павлова Софья Владимировна

Действителен с 18.09.2025 по 18.09.2026