

Государственное бюджетное образовательное учреждение
профессионального образования
«Северо-Осетинский педагогический колледж»

Утверждено на
Методическом совете
протокол №1
«9» сентября 2021 г.

Врио директора СОП
Вареница А.В.
«9» сентября 2021 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по направлению дополнительного образования
«Интеллектуальные игры»

г. Владикавказ, 2021

ВВЕДЕНИЕ

Российская система образования обновляется на основе гуманистических принципов. Перед педагогической наукой стоит задача воспитания человека с интеллектуальным уровнем самосознания, способного к концептуальному мышлению, творческой деятельности. Государственная политика в области образования характеризуется как гуманная, направленная на приоритет общечеловеческих ценностей, свободного развития личности.

В свете Концепции модернизации образования остро встает вопрос поиска способов повышения социально-экономического потенциала общества. Это возможно только в случае роста интеллектуального уровня тех, кто в дальнейшем станет носителем ведущих идей общественного процесса. ***Таким образом, интеллектуальное, творческое развитие обучающихся с последующей социальной адаптацией в обществе является одним из приоритетных направлений современного образования.***

Кроме, того, жизнь человека постоянно ставит перед ним острые и неотложные задачи и проблемы. Возникновение таких проблем, трудностей, неожиданностей означает, что в окружающей нас действительности есть еще много неизвестного, скрытого. Следовательно, нужно все более глубокое познание мира, открытие в нем все новых и новых процессов, свойств и взаимоотношений людей и вещей. Поэтому, какие бы новые веяния, рожденные требованиями времени, ни проникали в институт, как бы ни менялись программы и учебники, формирование культуры интеллектуальной деятельности обучающихся всегда было и остается одной из основных общеобразовательных и воспитательных задач. Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки студентов.

Формирование интеллекта происходит не только на парах, но и во внеурочной деятельности, в интеллектуально направленном общении, во внеклассных видах деятельности. Развитие интеллектуальных возможностей дает не только успешность в обучении, но и помогает осознанию своего внутреннего мира, своих возможностей, своего эмоционального состояния и состояния других людей. Под воспитанием интеллекта нужно подразумевать создание условий для самореализации и самовоспитания, конструктивного взаимодействия с окружающей средой, стремления к самосовершенствованию.

Воспитание интеллекта студента требует всестороннего развития его познавательных способностей (широты и тонкости разнообразных ощущений, наблюдательности, упражнений разных видов памяти, стимуляции воображения), но в особенности развития мышления. Воспитание интеллекта – одна из центральных задач всестороннего гармонического развития личности. Интеллектуальное воспитание – важнейшая сторона подготовки к жизни и труду студентов, заключающееся в руководстве развития интеллекта и познавательных способностей путем возбуждения интереса к интеллектуальной деятельности, вооружая знаниями, методами их добывания и применения на практике, привитию культуры интеллектуального труда.

Интеллектуальное развитие – непрерывный процесс, совершающийся в учении, труде, играх, жизненных ситуациях, и оно наиболее интенсивно происходит в ходе

активного усвоения и творческого применения знаний, т.е. в играх, которые содержат особенно ценные операции для развития интеллекта.

Интеллектуальные игры как исторически обусловленное общественное явление с давних пор составляют неотъемлемую часть жизни человека. Еще в древние времена игры носили не только развлекательный характер, но и воспитательный, развивающий. Игра обучала навыкам социального поведения, развивала многие социально-значимые навыки человека.

В более поздние времена многие отечественные психологи и педагоги (А.П. Аникиев, А.Н. Леонтьев, С.А. Шмаков, Д.Б. Эльконин), выражая передовые идеи в области воспитания, в том числе, и интеллектуального, высоко оценивали интеллектуальные игры в качестве одного из действенных средств воспитания, разностороннего развития человека, укрепления его уверенности в себе и развития познавательных способностей. Они считали необходимым широко использовать интеллектуальные игры в системе обучения и воспитания.

Игра – неотъемлемый феномен культуры. Поэтому в наши дни становятся особенно актуальными слова Пьера де Кубертена, произнесенные им в начале 20 века: «Нынешнее общество не поднимется из руин, если молодое поколение не будет широко и всесторонне просвещенным. В распространении культуры я вижу гарантию всеобщего прочного прогресса». Современная система образования на грани нового тысячелетия должна обратиться к активному использованию игр в воспитании и обучении подрастающего поколения. Культура игровой деятельности, в том числе и интеллектуальной, должна стать сегодня предметом пристального интереса педагогов-практиков.

Одной из эффективных форм приобщения сегодняшних студентов к интеллектуальной культуре, стимулирования их познавательно-творческой деятельности являются клубы интеллектуального развития. Интеллектуальный клуб СОП является структурным подразделением Факультета свободного развития. Именно клубная форма работы позволяет педагогу последовательно и целенаправленно вести работу с эмоциональной сферой обучающегося, управлять познавательными процессами, интенсивно формировать практические навыки работы с все более возрастающим потоком информации. Дополнительное образование создаёт для этого необходимые условия.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа направлена на предоставление каждому обучающемуся сферы деятельности, необходимой для реализации интеллектуальных и творческих способностей, формирование потребности в непрерывном самообразовании, активной гражданской позиции, способности к социальной адаптации и творческому самовыражению. Программа предназначена для обучения игре в различные интеллектуальные игры, создания студенческой команды, участвующей в республиканском интеллектуальном движении, а также обучения студентов обучению интеллектуально-игровым технологиям.

Занимаясь по данной программе, студенты развивают свои интеллектуальные способности, коммуникативные навыки, знакомятся с различными интеллектуальными упражнениями, формирующими и развивающими такие характеристики интеллекта, как память, внимание, эрудиция и т. д.

Основной особенностью обучения студентов является использование интеллектуальных игр, предполагающих совмещение элементов умственной и физической активности, частую смену деятельности, большое количество упражнений и игр на развитие коммуникативных навыков, на сплочение коллектива. Обучающиеся по этой программе знакомятся с новыми формами интеллектуальных игр, а также осваивают уже известные им простые формы (загадки, ребусы и т. д.). Они участвуют в интеллектуальных турнирах и чемпионатах.

Актуальность программы. В 70-80-х годах XX века в Советском Союзе возник интерес к телевизионной игре «Что? Где? Когда?», на волне которого был создан спортивный вариант игры, дающий возможность проводить турниры с неограниченным количеством команд. Стали возникать интеллектуальные клубы, которые взяли на себя подготовку команд, организацию и проведение турниров, причём не только по игре «Что? Где? Когда?», но и по созданному клубами спортивному варианту «Своей игры» и «Брэйн-рингу» (впоследствии возникли и другие виды игр).

Интеллектуальные игры достаточно популярны среди молодежи, и корни привлекательности игр можно найти в особенностях их 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.

Занятия в форме тренировок и участие в играх позволяют проверить себя, своё мышление, интеллект в нестандартной, экстремальной ситуации (ограничение во времени, наличие соперников, часто незнакомое место: игра на чужом поле), а наличие болельщиков, личный вклад в результаты команды, представительство (команда играет от вуза, республики, клуба) поднимают общественный статус молодого человека.

В современном обществе остро стоит проблема осознанного принятия решения. Многие в процессе принятия собственных решений стремятся примкнуть к

большинству, некоторые наоборот хотят выделиться. При этом и те, и другие делают это исходя из неких жизненных принципов: «быть как все» или «выделиться любой ценой», а не принятия обоснованных решений в каждом конкретном случае.

Новизна данной программы состоит в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей обучающихся через включение их в интеллектуальную досуговую деятельность как активных организаторов и участников всех интеллектуально-познавательных мероприятий колледжа.

Программа имеет социально-педагогическую направленность.

Педагогическая целесообразность состоит в том, что программа ориентируется на следующие принципы:

- Учет возрастных особенностей: содержание программы рассчитано именно на обучающихся 16-18 лет. Работа в группе позволяет реализовать стремление к общению, присущее молодым людям, а игровые формы делают процесс обучения увлекательным.
- Принцип связи теории с практикой: применяя полученные навыки коллективной работы на практике (в том числе и в учебе), обучающиеся добиваются больших успехов.
- Принцип индивидуализации программы: для каждого находится особая роль в команде, в зависимости от его личностных особенностей, и ведется индивидуальная работа.
- Принцип межпредметности: все предусмотренные программой игры основаны на достижениях разных наук и благодаря этому создают у детей системную и целостную научную картину мира.

Цели программы:

- реализация интеллектуального потенциала студентов и повышение эрудиции через игровую деятельность;
- успешное участие команды по интеллектуальным играм в городских и республиканских турнирах по играм «Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг» и «Своя игра»;
- овладение интеллектуально-игровыми технологиями.

Задачи программы:

1. Образовательные:

- познакомить ребят с различными интеллектуальными играми, способами тренировки памяти, внимания, интеллектуальными играми и занятиями различных времен и народов;
- научить ведению, созданию и использованию интеллектуальных игр;

- пополнить знания обучающихся более широкими и углубленными сведениями из различных областей знаний;

- поощрять инициативу и стремление учащихся к интеллектуальному совершенствованию.

2. Развивающие:

- способствовать развитию речевых навыков: умение правильно формулировать и излагать свои мысли, отстаивать свою точку зрения, находить аргументы и контраргументы в диалогах и спорах; развивать умение логически мыслить и решать различные проблемы и задачи;

- развивать у членов клуба коммуникативную компетентность и готовность к самообразованию.

3. Воспитательные:

- сформировать адекватные отношения к игре, своей победе или неудаче;

- воспитать чувства уверенности в собственных силах, настойчивости;

- сформировать чувства ответственности, способность преодолевать трудности;

- организовать коллективную творческую деятельность на основе взаимной поддержки, дружелюбия, умения договариваться и находить общий язык и интересы;

- воспитать интерес к достижениям мировой, российской и осетинской культуры;

- воспитать у студентов гражданственности и любви к Родине через изучение истории, обычаев и традиций России и Осетии.

Процесс освоения программы «Интеллектуальный клуб» направлен на формирование следующих компетенции:

способностью работать в команде, толерантно воспринимать социальные, культурные и личностные различия (ОК-5);

способностью решать задачи воспитания и духовно-нравственного развития обучающихся в учебной и внеучебной деятельности (ПК-3);

способностью организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать активность и инициативность, самостоятельность обучающихся, развивать их творческие способности (ПК-7).

Ожидаемые результаты:

Предполагается через систему занятий научить основным формам и методам организации досуговой интеллектуальной деятельности, изучить различные формы проведения мероприятий на познавательную тематику, способы организации работы в команде, методику организации интеллектуальных игр.

Обучающиеся должны знать:

- виды интеллектуальных игр и их отличительные особенности и правила;

- особенности конкурсных заданий интеллектуальных конкурсов и подходы к их решению;

- правила работы с литературой;

- принципы работы в команде.

уметь:

- работать с викторинами и тестами;
- пользоваться литературой для поиска ответов;
- применять полученные знания в игровых соревновательных ситуациях.
- устанавливать взаимосвязи между известным и неизвестным;
- критически относиться к тому или иному высказыванию, предложению;
- уметь противостоять неуверенности и сложности;
- занимать позицию в дискуссиях и вырабатывать свое собственное

мнение;

- оценивать качество своей работы и работы сверстников;
- уметь работать в группе;

владеть:

- методами развития интеллектуального потенциала у школьников;
- методами обучения детей игре в различные интеллектуальные игры.

Задачи первого года обучения:

1. Обучающие задачи:

- знакомство с методом «мозгового штурма»;
- обучение самостоятельному оперативному принятию решений;

2. Развивающие задачи:

- развитие мотивации к интеллектуальной деятельности;
- формирование межпредметных связей;
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления;

3. Воспитательные задачи:

- формирование навыков коллективного принятия решений;
- формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.

Ожидаемые результаты после первого года обучения:

- знание правил интеллектуальных игр;
- знание особенностей применения метода «мозгового штурма»;
- знание особенностей распределения ролей в команде;
- умение самостоятельно принимать игровые решения;
- умение принимать решения в условиях командной работы.

Задачи второго года обучения:

1. Обучающие задачи:

- обучение методу «мозгового штурма»;
- приобретение практики написания вопросов и игровых материалов;

2. Развивающие задачи:

- приобретение навыков научной дискуссии и грамотной критики;
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления;

3. Воспитательные задачи:

- формирование представлений о распределении ролей и игровых функций в команде;

- создание целостного коллектива команды.

Ожидаемые результаты после второго года обучения:

- знание особенностей построения команды;
- знание распределения ролей и игровых функций в команде;
- умение вести научную дискуссию;
- владение методом «мозгового штурма»;
- владение приемами написания вопросов;
- умение составлять материалы для проведения интеллектуальных игр.

Задачи третьего года обучения:

1. Обучающие задачи:

- обучение методу «мозгового штурма»;
- знакомство с движением интеллектуальных игр в России (география клубов, редакторские школы, игровая этика, регламентирующие документы, Международная Ассоциация Клубов);

2. Развивающие задачи:

- приобретение опыта организации интеллектуальных игр;
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления;

3. Воспитательные задачи:

- адаптация команды к взрослому уровню участия в интеллектуальных мероприятиях.

Ожидаемые результаты после третьего года обучения:

- знание особенности движения интеллектуальных игр в России;
- знание регламентирующие документы Международной Ассоциации Клубов и городского клуба интеллектуальных игр;
- владение методом «мозгового штурма» применительно к разным типам интеллектуальных игр;
- умение организовать и провести интеллектуальные игры.

Формой контроля и способом определения результативности обучения является:

1 курс – Зачет. Оценка проектной деятельности обучающихся.

2 курс – Зачет. Организация и проведение обучающимися внутрифакультетских турниров по играм «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?», «Своя игра».

3 курс – Экзамен.

Возраст обучающихся по программе: студенты (обучающиеся 1–3 курсов) с повышенным интеллектуальным развитием и склонностью к интеллектуальным видам деятельности. Широкий охват возрастов обусловлен спецификой клубной деятельности: направленностью на личный опыт обучающихся, возможностью объединять разновозрастных студентов в одну группу, а также повышенным интеллектуальным развитием обучающихся клуба.

Срок реализации программы 3 года.

Формой организации занятий является индивидуальная и групповая.

При проведении занятий используются словесные (устное изложение, беседа, объяснение), наглядные (показ иллюстраций), практические (тренировочные игры, практические занятия по написанию игровых материалов) *методы обучения.*

В программу также входит проведение консультаций при работе над индивидуальной или групповой проектной деятельностью, подготовке капитанов команд и организаторов игр. В консультации могут участвовать как команды, так и отдельные игроки по мере подготовки к проведению или участию в мероприятиях.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 1 КУРС ОБУЧЕНИЯ

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов		
			теоретические	практические	самостоятельные
1	Вводное занятие	4	1	1	2
2	Знакомство с молодежным движением интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», мультиигры)	8	2	4	2
3	Разминочные игры	16	6	10	0
4	Стратегия и тактика «Своей игры»	10	3	5	2
5	Мозговой штурм и его применение в интеллектуальных играх	5	1	2	2
6	Формирование команд	10	2	5	3
7	Игровая практика	46	0	36	10
8	Групповое консультирование	8	0	8	0
9	Проектная деятельность	8	2	4	2
10	Итоговое, зачетное занятие	2	0	2	0
	Итого за первый курс	117	17	77	23

Содержание изучаемого 1 курса

Тема 1. Вводное занятие

Основные понятия: интеллектуальная игра, мультиигры.

Знакомство с принципами деятельности и правилами Клуба интеллектуальных игр. Игра в несложные развлекательные мультиигры («травести», «шароиды»), «интеллектуалочку».

Тема 2. Знакомство с молодежным движением интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», мультиигры)

Основные понятия: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», мультиигры, синхронный турнир, возрастные группы, вопрос, минута обсуждения, команда, капитан, формулировка, бланк ответа, тренировочная игра, тема, вопрос, стоимость, брейн-система, «кнопочник», фальстарт, мультиигры, раздаточный материал.

Знакомство с системой проведения интеллектуальных игр. Рассказ о молодежном, студенческом движении интеллектуальных игр (синхронные турниры, городские, всероссийские и международные чемпионаты).

Знакомство с правилами и игровым кодексом игр «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг» и различных развлекательных игр.

Тренировочные игры (игры с постоянным анализом данных ответов и выбора версии).

Тема 3. Разминочные игры

Основные понятия: ведущий, игроки, «контакт», отсчет, «Данетка» (ситуация), бланк, игровые баллы, информационно-познавательные игры, «травести», замена,

раздаточный материал, баллы, коэффициент задания, «бескрылка», «тело бескрылки», «крыло», источник, ассоциация, игровые пары, подача, ответ, смысловая подсказка, подсказка по созвучию, временные рамки, однокоренные слова, созвучные слова, прямой перевод, фол, условные жесты, банальность, «коренной», «пристяжные» (первый и второй).

Знакомство с правилами игр «Контакт», «Интеллектуалочка», «Данетка», «Словарь», «Бескрылки», «Травести», «Ассоциации», «Шляпа», «Шарады», «Банальности», «Тройка», «Эрудит-лото», «Верю – не верю», «Шароиды», «Реалии».

Развитие творческого и ассоциативного мышления.

Тема 4. Стратегия и тактика «Своей игры»

Основные понятия: тема, стоимость, вопрос, матрица, временные рамки, брейн-система, фальстарт, люфт, «светлый», «полутемный», «темный» раунды, команда

Знакомство с разнообразием тем «Своей игры». Матричные темы, различные типы матриц. Смысловые и полуматричные темы. Знакомство с особенностями различных типов вопросов «Своей игры». Коллективная и групповая работа над темами «Своей игры». Особенности письменной и устной «Своей игры». Подготовка к отборочному туру (письменный вариант), полуфиналу и финалу городского чемпионата по «Своей игре». Моделирование ситуации чемпионата. Знакомство с правилами игры «Эрудит-квартет».

Тема 5. Мозговой штурм и его применение в интеллектуальных играх

Основные понятия: «мозговой штурм», генерирование идей

Знакомство с понятием и историей «мозгового штурма».

Проведение игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

Тема 6. Формирование команд

Основные понятия: команда, капитан, схема «Мельница», схема «Карточный домик», формулировка, роль, «генератор идей», «эрудит», «диспетчер», «мозговой резерв», «душа шестерки», «генератор», «справочник», «критик», «ответственный за окончательное решение».

Знакомство со схемой В.Я.Ворошилова «Мельница». Игра «Что? Где? Когда?» по схеме В.Я.Ворошилова «Мельница». Знакомство со схемой «Карточный домик». Тренировка составов команд в игре «Что? Где? Когда?». Распределение ролей в команде (терминология В.Ворошилова). Распределение ролей в спортивном варианте «Что? Где? Когда?» (версия М.Поташева). Поиск наиболее соответствующей каждому игроку роли.

Тема 7. Игровая практика

Участие в межфакультетских (внутривузовских) очных интеллектуальных соревнованиях.

Тема 8. Групповое консультирование

Руководство самостоятельным интеллектуальным творчеством обучающихся. Редактирование материалов, выбранных обучающимися в результате работы. Подготовка материалов для проведения игры в учебном объединении.

Тема 9. Проектная деятельность

Основные понятия: проект, мультиигры, протокол, коэффициент задания, раздаточный материал, ведущий, ассистент, жюри.

Знакомство с требованиями к коллективному проекту в области интеллектуальных игр. Подготовка коллективного проекта «Мультиигры». Выбор конкретных форм мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации. Создание коллективного проекта «Мультиигры». Оформление результатов работы. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбор и подготовка ведущего, ассистентов, жюри. Редактирование, подготовка и распечатка бланков для ответов, заданий, ведения протокола. Проведение «Мультиигр» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализ реализации проекта.

Тема 10. Итоговое занятие

Анализ результатов деятельности, обсуждение сложностей и достижений.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 2 КУРС ОБУЧЕНИЯ

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов		
			теоретические	практические	самостоятельные
1	Организационное занятие	4	1	1	2
2	Командное взаимодействие и сплочение команд	8	2	4	2
3	Стратегия и тактика «Своей игры»	16	6	10	0
4	Стратегия игры «Брейн-ринг»	10	3	5	2
5	Разминочные игры	5	1	2	2
6	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	10	2	5	3
7	Игровая практика	46	0	36	10
8	Групповое консультирование	8	0	8	0
9	Проектная деятельность. Написание вопросов «Что? Где? Когда?»	8	2	4	2
10	Итоговое, зачетное занятие	2	0	2	0
	Итого за второй курс	117	17	77	23

Содержание изучаемого 2 курса

Тема 1. Организационное занятие

Знакомство с расписанием чемпионатов на год, рассказ о республиканском клубе интеллектуальных игр, об Интернет-ресурсах клуба. Разминочные мультиигры.

Тема 2. Командное взаимодействие и сплочение команд

Основные понятия: стиль мышления, логик, интуит, эрудит, скорость мышления, первый темп, второй темп, игровая функция, «генератор», «справочник», «критик», «диспетчер», «ответственный за окончательное решение», «том прямого доступа», «логик», «интуит», «трезвая голова», социально-психологическая функция, «лидер», «душа команды», «холодная голова», капитан, гиперфункция игрока,

игровые пары, временные рамки, однокоренные слова, созвучные слова, прямой перевод, фол, ассоциация, игровые пары, подача, ответ, смысловая подсказка, подсказка по созвучию, контакт, капитан, тренировка, турнир, выездной чемпионат, конфликт, апелляция.

Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.

Написание апелляций на зачёт ответа и снятие вопроса. Сверка результатов с таблицей. Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».

Тема 3. Стратегия «Своей Игры»

Основные понятия: спортивные правила, люфт, телевизионные правила, фальстарт, ставка, финальный вопрос, турнирные схемы проведения «Своей игры», письменный тур.

Тренировка навыков «Своей игры» по спортивным правилам. Тренировка внимания и реакции. Телевизионные правила «Своей игры». Грамотная ставка в финальном вопросе. Тренировка навыков «Своей игры» по телевизионным правилам. Знакомство с различными турнирными схемами проведения «Своей игры». Тренировочные игры. Моделирование ситуации чемпионата (отборочный тур, полуфинал, финал).

Тема 4. Стратегия игры «Брейн-ринг»

Основные понятия: фальстарт, «палец», олимпийская и швейцарская системы.

Применение принципов командной работы к игре «Брейн-ринг». Специфика по сравнению с «Что? Где? Когда?»: необходимость опередить соперника, отсутствие четкой временной границы. Игры по олимпийской и швейцарской системы: разные подходы при разной турнирной организации. Тренировочная игра «Брейн-ринг».

Тема 5. Разминочные игры

Основные понятия: логика, логическая цепочка, игровые пары, временные рамки, однокоренные слова, созвучные слова, прямой перевод, фол, ассоциация, игровые пары, подача, ответ, смысловая подсказка, подсказка по созвучию, контакт, ведущий, игроки, бланк, игровые баллы.

Игра «Данетки». Построение логических цепочек. Игры «Ассоциации», «Шляпа», «Банальности». Сплочение команды. Создание внутрикомандных связей. Игры «Интеллектуалочка», «Словарь». Уход от стереотипов.

Тема 6. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх

Основные понятия: «мозговой штурм», «раскрутка» вопроса, генерирование идей, диспетчер, критик, отсечка.

Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсечение

неправильных версий. Выбор версии. Мозговой штурм применительно к «Что? Где? Когда?», «Брейн-рингу», Командной «Своей игре», различным интеллектуальным конкурсам. Тренировочные игры «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Блиц-криг».

Тема 7. Игровая практика

Участие в межфакультетских (внутривузовских), городских, республиканских, интеллектуальных соревнованиях.

Тема 8. Групповое консультирование

Руководство самостоятельным интеллектуальным творчеством обучающихся. Редактирование материалов, выбранных обучающимися в результате работы. Подготовка материалов для проведения игры в учебном объединении.

Тема 9. Проектная деятельность. Написание вопросов «Что? Где? Когда?»

Основные понятия: проект, вопрос «Что? Где? Когда?», фактоид, источник, структурирование, субъект, объект, факт, база вопросов, «свеча», шифрование, намек, отсечка, метка, ложный ход, добавление хода, черный ящик, картинка, музыкальный фрагмент, вычитка, тестирование, комментарии, рекомендации, ведущий, ассистент, регламент, оргкомитет, бланки, протокол, регистрационный лист, раздаточный материал, секундант, минута обсуждения.

Знакомство с основными требованиями к вопросам «Что? Где? Когда?». Рассмотрение основных принципов интеллектуальной игры в вопросах «Что? Где? Когда?». Рассмотрение нескольких фактоидов, подготовленных педагогом. Поиск собственных заготовок для вопросов. Знакомство с понятиями «структурирование», субъект, объект. Структурирование фактоида – разделение его на смысловые связи, нахождение в нем субъекта и объекта. Коллективная работа над фактоидами, предложенными педагогом. Индивидуальная работа над собственными фактоидами. Знакомство с электронной базой вопросов интеллектуального клуба. Поиск в базе. Работа с энциклопедиями, словарями, справочной литературой, Интернетом. Проверка фактов на достоверность и неиспользованность в вопросах «Что? Где? Когда?». Знакомство с приемами составления вопросов. Поиск приемов в уже известных вопросах. Попытка применить указанные приемы к своим фактоидам. Доработка имеющихся фактоидов на основании работы с дополнительными источниками и приобретенных знаний о приемах составления вопросов. Формулирование вопросов предельно однозначно, упрощение их восприятия на слух. Поиск источников и составление комментариев, отправка вопросов на тестирование. Коллективное исправление и пересмотр вопросов с опорой на полученные после тестирования комментарии. Выбор ведущего, ассистентов, составление регламента игры. Подготовка оргкомитета игры. Заготовка бланков ответа, регистрационных бланков, протоколов игры, раздаточного материала. Проведение игры «Что? Где? Когда?» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализ подготовленного пакета вопросов и проведения игры «Что? Где? Когда?».

Тема 10. Итоговое занятие

Анализ деятельности. Подведение итогов за 2 года обучения. Обсуждение планов на будущее участие в интеллектуальных играх.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

3 КУРС ОБУЧЕНИЯ

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов		
			теоретические	практические	самостоятельные
1	Организационное занятие	2	1	1	
2	Командное взаимодействие и сплочение команд	10	2	8	
3	Игровые школы	4	2	2	
4	Игровая этика	4	2	2	
5	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	8	1	7	
6	Подготовка к участию в турнирах и чемпионатах	7	1	6	
7	Организация турниров и чемпионатов	20	10	10	
8	Игровая практика	46	0	46	
9	Подготовка творческой аттестационной работы	16			16
10	Итого за третий курс	117	19	82	16

Содержание изучаемого 3 курса

Тема 1. Организационное занятие

Основные понятия: синхронные турниры, расписание чемпионатов.

Знакомство с расписанием чемпионатов и планом деятельности клуба на год.

Разминочные мультиигры.

Тема 2. Командное взаимодействие и сплочение команд

Основные понятия: ведущий, «коренной», «пристяжные» (первый и второй), тема, вопрос, стоимость, «светлый», «полутемный», «темный» раунды, игровые пары, временные рамки, однокоренные слова, созвучные слова, прямой перевод, фол, ассоциация, игровые пары, подача, ответ, смысловая подсказка, подсказка по созвучию, контакт, роль, игровая функция, замена, запасной игрок, тренер, «легионер»

Игры «Тройка», «Эрудит-квартет», «Ассоциации», «Шляпа», «Банальности». Сплочение команды. Создание внутрикомандных связей. Распределение ролей в команде. Тренировочные игры «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», командная «Своя игра». Правила организации командной работы на тренировке и на турнире. Постоянные игроки и «легионеры». Замены в команде. Статус запасных игроков. Взаимодействие команды с тренером. Сотрудничество с младшими командами клуба.

Тема 3. Движение интеллектуальных игр в России

Основные понятия: клуб интеллектуальных игр, возрастная и статусная группа, Международная ассоциация клубов, синхронный турнир.

Клубы интеллектуальных игр в разных городах России и зарубежья. Межрегиональные, всероссийские и международные чемпионаты и фестивали. Уровень участия в интеллектуальных играх (школьный, студенческий, взрослый). Международная ассоциация клубов: состав, правление, регламентирующие документы. Синхронные турниры. Тренировочные игры на вопросах авторства различных клубов и команд из городов России и зарубежья.

Тема 4. Игровые школы

Основные понятия: игровая школа, редактор, редакторская группа.

Понятие игровой школы. Истоки спортивной игры «Что? Где? Когда?»: одесская школа. Московская и петербургская школы. Поволжская лига интеллектуальных игр. Саранский клуб интеллектуального творчества «КИТ». Особенности подготовки молодежных команд в Уральском регионе: тренеры и команды Челябинска, Перми. Интеллектуальные игры в Сибири (Новосибирск, Иркутск). Игра на вопросах рассмотренных редакторских групп. Специфика редактуры.

Тема 5. Игровая этика

Основные понятия: игровая этика, комиссия по этике, апелляция, снятие, зачет.

Комиссия по этике МАК. Случаи нарушения игровой этики. Понятие игровой этики. Кодекс чести игрока. Спорные ситуации во время игры. Взаимодействие с командами, ведущими, ассистентами на турнирах. Написание протеста, апелляции на снятие вопроса или зачет ответа. Подборка некорректных вопросов или вопросов с дуальными ответами.

Тема 6. Метод мозгового штурма и его применение в интеллектуальных играх

Основные понятия: «мозговой штурм», игровая стратегия

Применение метода мозгового штурма в «Что? Где? Когда?», командной «Своей игре». Применение метода мозгового штурма в «Брейн-ринге», различных интеллектуальных играх с отсутствием четкой временной границы ответа (конкурсы типа «Даугавпилс», «Пентагон»). Применение метода мозгового штурма в играх с очень малым временным промежутком на размышление («Блиц-криг», «Дункан»). Применение метода мозгового штурма в интеллектуальных играх со ставками в баллах на каждый вопрос («Интеллектуальный покер», «Даугавпилс»). Тренировочные игры.

Тема 7. Подготовка к участию в турнирах и чемпионатах

Основные понятия: чемпионат, фестиваль, редакторская группа, игровая школа.

Знакомство с многообразием интеллектуальных мероприятий в СКФО регионе. Игра на пакетах вопросов интеллектуальных турниров СКФО. Выбор выездных мероприятий. Подготовка к выездным мероприятиям в зависимости от редакторской группы, уровня сложности.

Тема 8. Организация турниров и чемпионатов

Основные понятия: структурирование, источник, вопрос, олимпийская и швейцарская системы, жеребьевка, пакет вопросов, ведущий, ассистент, ответственный за техническое обеспечение, тема, тур, бланк, раздаточный материал, протокол, проектор, музыкальный центр, цифровые носители, схема «карусель»,.

Работа с источниками. Структурирование фактов. Подготовка фактов для написания вопросов «Что? Где? Когда?». Различия между вопросами «Что? Где?

Когда?» и «Брейн-ринга». Подготовка вопросов «Брейн-ринга». Регулирование сложности игрового материала в зависимости от состава участников. Подготовка игровых материалов (мультиигры, командная «Своя игра»). Выбор вопросов для игры. Распределение вопросов между «Что? Где? Когда?» и «Брейн-рингом». Доработка вопросов и конкурсов. Распределение вопросов в туре. Подготовка игры. Выбор ведущего, ассистентов. Подготовка бланков, протоколов, раздаточного материала. Проведение интеллектуального мероприятия для обучающихся других объединений. Швейцарская система проведения игры «Брейн-ринг». Проведение игры «Брейн-ринг» по швейцарской системе. Олимпийская система проведения игры «Брейн-ринг». Проведение игры «Брейн-ринг» по олимпийской системе. Олимпийская система проведения «Своей игры». Проведение «Своей игры» по олимпийской системе: жеребьевка, распределение тем, организация игры. Швейцарская система проведения «Своей игры» (для 4, 6, 7, 9, 12, 13 человек). Проведение «Своей игры» по швейцарской системе: жеребьевка, распределение тем, организация игры. Знакомство с разнообразием игр с использованием видео- и аудиоресурсов. Подготовка игр с применением видео- и аудиоресурсов («Песневед», визуальная «Своя игра», «Азбука»). Подготовка и проведение интеллектуальной игры с использованием видео- и аудиоаппаратуры. Выбор ведущего, подготовка ассистентов, подготовка ответственного за техническое обеспечение. Подготовка ответственных за проведение игры. Знакомство с игровыми материалами. Репетиционное проведение игры по схеме «карусель».

Тема 9. Игровая практика

Участие в городских, региональных, всероссийских, международных очных или синхронных интеллектуальных соревнованиях.

Тема 10. Групповое консультирование

Руководство самостоятельным интеллектуальным творчеством обучающихся. Редактирование материалов, выбранных обучающимися в результате работы. Подготовка материалов для проведения игры в учебном объединении.

Тема 11. Итоговое занятие.

Анализ участия в чемпионатах и организации интеллектуальных игр. Анализ организации интеллектуальных игр в рамках деятельности клуба.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Для реализации программы необходима документально – методическая и материально – техническая база клуба.

Первая предполагает наличие вспомогательной педагогической и методической литературы, наглядно – дидактических материалов, журнала учёта посещаемости, перспективных, календарных и тренинговых планов.

Материально – техническая база предполагает необходимость иметь в наличии:

- просторного помещения для групповых и индивидуальных занятий;

- брейн-систему, компьютер с доступом в Интернет, принтер, проектор, экран.

ТВОРЧЕСКАЯ АТТЕСТАЦИОННАЯ РАБОТА

Организовать (разработать правила, написать вопросы и сценарий) и провести интеллектуальный турнир (на выбор) «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?» и «Своя игра».

ЭКЗАМЕЦИОННЫЕ ВОПРОСЫ

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ

1. История появления и развития интеллектуальных игр в России.
Телевизионная интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» (история создания и правила);
2. Виды вопросов в телевизионной интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?»;
3. Спортивная версия игры «Что? Где? Когда?» и ее виды;
4. Синхронный турнир по спортивной версии игры «Что? Где? Когда?»;
5. Вопросы спортивной версии игры «Что? Где? Когда?». Их виды;
6. Международная ассоциация клубов «Что? Где? Когда?»;
7. История появления и развития интеллектуальных игр в России.
Телевизионная интеллектуальная игра «Брэйн-ринг»;
8. История появления и развития интеллектуальных игр в России.
Телевизионная интеллектуальная игра «Своя игра»;
9. Игровые функции участников интеллектуальной команды;
10. Капитан команды (качества и функции);
11. Правила поведения при чтении и обсуждении вопросов на командных интеллектуальных играх;
12. Техника обсуждения вопросов на командных интеллектуальных играх – стандартные методы;
13. Техника обсуждения вопросов на командных интеллектуальных играх – нестандартные методы;
14. Правила написания вопросов для проведения командных интеллектуальных игр;
15. Написание вопросов для проведения интеллектуального турнира по «Своей игре»;

МЕТОДИЧЕСКИЕ

1. Интеллектуальный тренинг (его части и виды заданий, принципы построения);
2. Словесные головоломки. Виды, технология составления и разгадывания (Анаграмма, Метаграмма, Логогриф, Палиндром, Шарада);
3. Словесные головоломки. Виды, технология составления и разгадывания (Ребус, Каламбур, Кроссворд, Чайнворд, Акростих);
4. Математические головоломки. Виды, технология составления и разгадывания;
5. Задания на развитие интуиции. Технология составления и разгадывания;
6. Задания на развитие внимания. Технология составления и разгадывания;
7. Задания на развитие логики. Технология составления и разгадывания;
8. Задания на развитие воображения. Технология составления и разгадывания;
9. Задания на развитие памяти. Технология составления и разгадывания;

10. Методика проведения интеллектуальных игр. «Что? Где? Когда?» (спортивная разновидность);
11. Методика проведения интеллектуальных игр. «Брэйн-ринг»;
12. Методика проведения интеллектуальных игр. Спортивная «Своя игра»;
13. Методика проведения интеллектуальных игр. «Эрудит лото»;
14. Методика формирования команды;
15. Формы проведения интеллектуальных мероприятий.

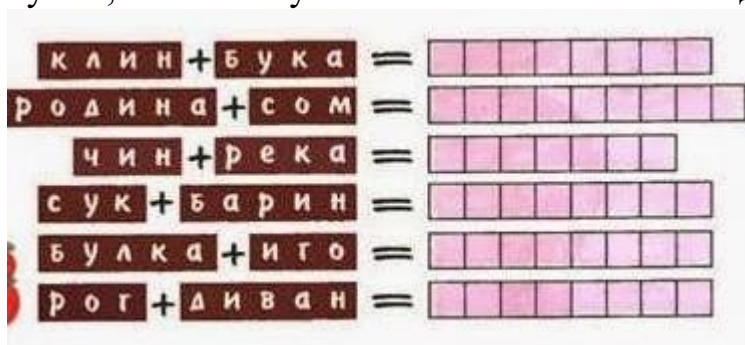
ПРАКТИЧЕСКИЕ

1. Разгадайте Анаграмму: в этих пяти парах слов нужно так переставить буквы, чтобы получились названия пяти овощей:



(Ответы: редиска, картошка, петрушка, свекла, патисон.)

2. Разгадайте Анаграмму: в этих шести парах слов нужно так переставить буквы, чтобы получились названия шести ягод:



(Ответы: клубника, смородина, черника, брусника, голубика, виноград.)

3. Превратите за 3 хода:

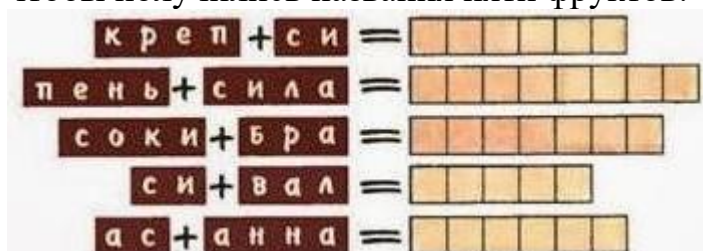
ДУША в СОЛЬ (дочь – ночь – ноль – соль)

РАНА в РОЗА (рана-раба-роба-роза)

ЧАС в ГОД (час-чад-гад-год)

ЛИСА в РОСА (лиса-киса-коса-роса)

4. Разгадайте Анаграмму: в этих пяти парах слов нужно так переставить буквы, чтобы получились названия пяти фруктов:



(Ответы: персик, апельсин, абрикос, слива, ананас.)

5. Разгадайте логогрифы:

Я — морской огромный рак.

К добавь и стану так

Летним вечером летать,

И пицать, и всех кусать. (омар-комар)

Я — и дзюдо, и бокс, футбол,

И волейбол, и баскетбол.

А С отнимешь впереди —

В меня судами заходи. (спорт-порт)

В кровеносный сосуд

Ты предлог помести —

И ручьи побегут,

Будут вишни цвести. (вена-весна)

6. Ответьте на вопрос: «Внимание, в вопросе есть замена.

Возможно, вы не знали, но самое длинное употребительное слово-ПАРАЗИТ в мире — это финское слово saippukauppias [саиппуакАуппиас], что в переводе означает "продавец мыла". Внимание, вопрос: какое слово мы заменили на слово "ПАРАЗИТ" во фразе — "Он дивен, ПАРАЗИТ — и ни морд, ни лап не видно"?»

Ответ: Палиндром.

Комментарий: Сама фраза также является палиндромом.

7. Разгадайте шарады:

Философ - первый слог шарады,

К нему союз прибавить надо,

Последний слог - местоимение.

Все - в музыке произведение.

(кант а та)

Мой первый слог - на дереве,

Второй мой слог - союз.

А в целом я - материя,

И на костюме гожусь.

(сук но)

Первый слог - местоименье,

Второй - весенний месяц яркий,

В конце частица для смягченья,

В целом - остров очень жаркий.

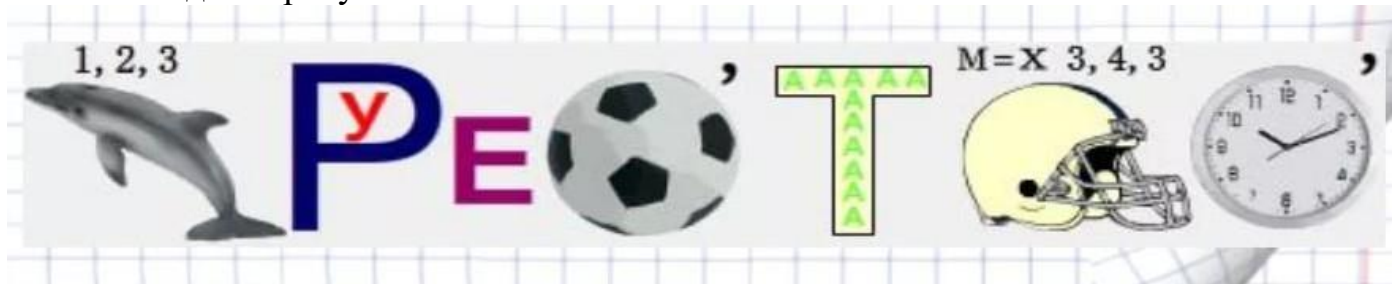
(Я май ка)

8. Разгадайте ребус:



Ответ: Старый друг лучше новых двух.

9. Разгадайте ребус:



Ответ: Делу время, потехе час.

10. Разбейте или соедините фразы, чтобы получились каламбуры:

Адрес публики — (ад республики),

По этапу тьмой — (поэта путь мой),

Ослабел — (осла б ел),

В огне веры цари — (во гневе рыцари),

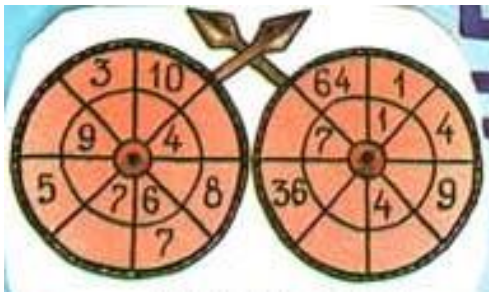
Авангардизм учил Россию — (Авангард измучил Россию).

11. Ответьте на вопрос: «После завоевания яхтсменами США переходящего Кубка Америки им продолжительное время удавалось побеждать основных соперников, зачастую пренебрегая спортивными принципами. Это привело к появлению шуточного каламбура, который в вольном переводе на русский — звучала так: " Британия ПРОПУСК морями, но Америка отменяет ПРОПУСК". Какое одно слово мы заменили на ПРОПУСК?»

Ответ: "правила".

Зачёт: Синонимичные ответы: "Британия правит волнами..." и т.п.

12. Найдите закономерность и впишите пропущенные числа:

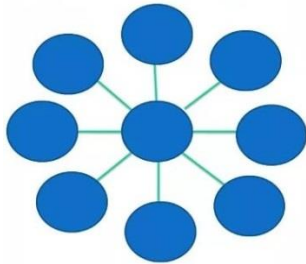


ответ:

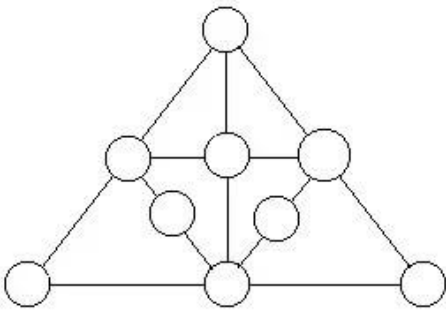


13. Разместите цифры от 1 до 9 в кружках так, чтобы сумма по прямым линиям равнялась 15.

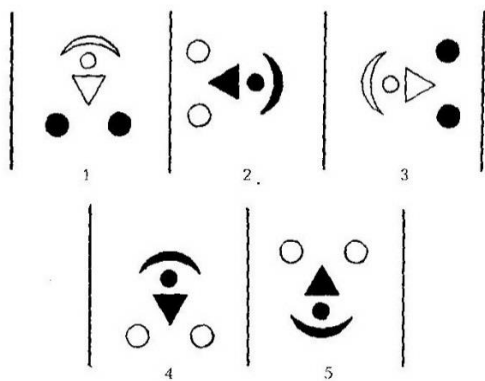
кружках так,



14. Разместите цифры от 1 до 9 в кружках так, чтобы сумма по прямым линиям равнялась 18.



15. Какая фигура является лишней?



Ответ: 4. (Пары образуют 1 и 5, 2 и 3; они повернуты относительно друг друга на 180°. черные и белые части меняются местами; 4 не подходит под эту схему)

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Большая книга подросткового психолога / О.Н. Истратова, Т.В. Эксакусто. Ростов н/Д.: Феникс. 2008. 636с.
2. Бурда Б. О. Что? Где? Когда? вне телеэкрана.
3. Ворошилов В.Я. Феномен игры. М.: Сов. Россия. 1982. 75с.
4. Вуджек Т. «Тренировки ума». СПб.: Питер. 1996. 150 стр
5. Книга книг: сборник / Е. Алексеев, К.Алдохин, Б.Бурда, Л.Климович, Е.Поникаров, М.Поташев, И.Тюрикова. М.: МОО «ИНТИ». 2006. 404с.
6. Левитас А. К вопросу о вопросах
7. Левитас А. Курс молодого вопросника
8. Нянковский М. А. Неизвестное об известном. Ярославль: Академия развития. 1997. 185 с.
10. Панфилова А. П. Мозговые штурмы в коллективном принятии решений. Санкт-Петербургский Институт Внешнеэкономических Связей, Экономики и Права, 2005г. 211с.
11. Поникаров Е. Что? Где? Когда?
12. Поташев М. О. Как не надо делать вопросы. Интернет-издание, без указания даты. 53с.
13. Способности, личность, индивидуальность / Э.А. Голубева /. Дубна: Феникс+. 2005. 512с.