

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА ИМ. А. АЛИША»  
ВАХИТОВСКОГО РАЙОНА Г. КАЗАНИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

Принята на заседании  
методического совета  
Протокол № 01  
от «27» сентября 2018 г.



«Утверждаю»  
Директор «ГДДТ им. А. Алиша»

Е. Ю. Габитова

Приказ № «221»  
от «26» сентября 2018 г.

Одобрена на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 01  
от «19» сентября 2018 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ КЛУБ. ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»**

*Направленность: естественнонаучная*

*Возраст учащихся: 10 – 18 лет*

*Срок реализации: 3 года*

*Авторы – составители:*  
педагоги дополнительного образования

**Хайбуллин Ренат Равилович**  
**Губанова Гульчачак Саубановна**  
**Хайбуллина Сария Хамисовна**  
**Зарипова Диляра Наилевна**

**КАЗАНЬ 2018**

### Информационная карта образовательной программы

1.	<b>Образовательная организация</b>	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Городской дворец детского творчества им. А. Алиша» г. Казань
2.	<b>Полное название программы</b>	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальный клуб. Что? Где? Когда?»
3.	<b>Направленность программы</b>	Естественнонаучная
4.	<b>Сведения о разработчиках</b>	Хайбуллин Ренат Равилевич, Губанова Гульчачак Саубановна, Хайбуллина Сария Хамисовна, Зарипова Диляра Наилевна педагоги дополнительного образования
5.	<b>Сведения о программе</b>	Срок реализации: 3 года. Возраст обучающихся: от 10 до 18 лет. Тип и вид программы: Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа. <b>Цель программы:</b> Обучить учащихся игре в «Что? Где? Когда?», «Свою игру», «Брейн ринг», сформировать конкурентоспособную команду. <b>Модуль:</b> Стартовый
6.	<b>Формы и методы образовательной деятельности</b>	Групповые.
7.	<b>Формы мониторинга результативности</b>	Участие на конференциях, семинарах. Участие в конкурсах.
8.	<b>Результативность реализации программы</b>	Начальная – 1 год обучения. Промежуточная – 2 год обучения. Итоговая – 3 год обучения
9.	<b>Дата утверждения и последней корректировки программы</b>	26.09.2018 г.

## **Содержание**

- 1. Пояснительная записка**
- 2. Цели и задачи программы**
- 3. Прогнозируемые результаты**
- 4. Учебно-тематический план**
- 5. Методическое обеспечение**
- 6. Список литературы**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### *Актуальность и новизна программы*

В современной общественной жизни огромную роль играют степень эрудиции члена социума, уровень его знаний. Но знания можно получить не только в учебной, но и в игровой форме. Велика роль заинтересованности учеников в процессе обучения. Кроме того, не всегда понятно, где можно применять имеющиеся энциклопедические знания. Именно поэтому сегодня огромной популярностью пользуются так называемые интеллектуальные игры: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн ринг».

Занятие с учащимися интеллектуальными играми не только формирует у них широкий кругозор, обучает работать в команде и прививает навыки социализации, но и формирует интерес учеников к самообразованию, чтению книг, развитию логики и интуиции.

Самый эффективный способ познания – практика. Работа под руководством педагога над вопросами в игровой форме, соревнования между учащимися и, как следствие, возникающая тяга у них к победе и развитию позволит учащимся испытать многие аспекты интеллектуальных игр на собственном опыте. Через некоторое время сформируется команда, способная конкурировать на городском, региональном и всероссийском уровне с другими, более опытными, участниками движения ЧГК.

Деятельность Брейн-клуба должна предполагать обязательный разбор вопросов (анализ факта из вопроса, историческая справка, учет сделанных в ходе обсуждения ошибок, допустимые логические ходы и стратегии в конкретном случае). Собранные данные должны влиять как на рост теоретической подготовки учащихся, так и на их опыт и навыки взятия вопросов

### *Цели и задачи программы*

#### **Цель:**

Обучить учащихся игре в «Что? Где? Когда?», «Свою игру», «Брейн ринг», сформировать конкурентоспособную команду.

#### **Задачи:**

*Образовательные:*

1. Познакомить обучающихся с особенностями интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн ринг»).
2. Формировать базовый понятийный (терминологический) аппарат.
3. Формировать у обучающихся логическое мышление.
4. Развить у обучающихся эрудицию и расширить имеющийся набор знаний.

*Воспитательные:*

1. Формировать умение работать в команде и слушать других.
2. Воспитывать умение самостоятельно отбирать актуальный материал, развить у обучающихся коммуникативные навыки письма и слушания.

*Развивающие:*

1. Создать условия, способствующие формированию способности к успешной работе в команде.
2. Способствовать реализации индивидуальных способностей обучающихся и развитию творческого потенциала личности.

*Прогнозируемые результаты*

К концу 1-го года обучения учащиеся должны:

1. Знать особенности интеллектуальных игр разных видов.
2. Научиться работать в команде.
3. Знать основные типы вопросов и методы их взятия.
4. Значительно расширить свой кругозор.
5. Овладеть некоторыми приемами развития фантазии и творческого мышления.
6. Научиться играть в «Что? Где? Когда?», «Свою игру», «Брейн ринг».

**ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

Месяц	Тема занятия	теория	практика	Всего часов
Сентябрь	Организационное занятие. Формирование команд.	2	2	3

	История и традиции Брейн-Клуба города Казани (Республики Татарстан).	2	2	3
	Клубное самоуправление. Капитаны и Магистры. Участие игроков и команд клуба в фестивалях, турнирах и телевизионных играх.	2	4	6
	Практическое Занятие.	2	2	4
Октябрь	История движения «Что? Где? Когда?» Интеллектуальные игры в бывшем СССР.	2	2	4
	Практическое Занятие.	2	4	6
	Создание в 1989 году МАК (Международной ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?») Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК.	2	4	6
	Российское интеллектуальное движение. Основные принципы работы интеллектуальных клубов.	2	2	4
Ноябрь	МАК Уставы. Структура. Календарные игры.	2	6	9
	Практическое Занятие.	2	4	6
	Зарубежные организации, аналогичные российским интеллектуальным клубам, и основные принципы их работы. ЛУК (Лига украинских клубов), БЛИК (Белорусская Лига Интеллектуальных Клубов).	2	4	6
Декабрь	Спортивные варианты телевизионных игр. Общее понятие об	2	4	6

	интеллектуальном спорте (информационно-спортивных играх).			
	Практическое Занятие.	2	2	4
	«Брейн ринг». История, правила, секреты.	2	4	6
	Практическое Занятие.	2	4	6
	«Своя игра». История, правила, секреты, тактика.	2	2	4
	Практическое Занятие.	2	4	6
Январь	Внеигровые интеллектуальные методики.	2	2	4
	Практическое Занятие.	2	2	4
	Создание метода мозгового штурма (брейн-сторминга) Алексом Осборном.	2	4	6
	Практическое Занятие.	1	1	2
	Брейн-сторминг применительно к интеллектуальным играм.	1	1	2
	Практическое Занятие.	1	2	3
Февраль	Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) Творчество Г.Альтшуллера.	1	1	2
	Практическое Занятие.	1	1	2
	Знакомство с некоторыми приемами методики ТРИЗ. Приемы развития фантазии и творческого мышления, применяемые в ТРИЗ.	1	1	2
	Практическое Занятие.	1	1	2
	Этапы работы над вопросом.	1	1	2

Март	Практическое Занятие.	1	1	2
	Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации).	1	1	2
	Практическое Занятие.	1	1	2
	Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом.	1	1	2
	Игровая практика и «игра в пас» (логическое развитие поданной идеи).	1	1	2
	Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации.	1	1	2
	Практическое Занятие.	1	1	2
	Выбор версии из нескольких возможных. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии. Психологический отбор интуистов.	1	1	2
Апрель	Практическое Занятие.	1	1	2
	Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации.	1	1	2
	Практическое Занятие.	1	1	2
	Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр.	1	1	2
	Практическое Занятие.	1	1	2
	Роль капитана-диспетчера. Роль генератора идей. Роль информационного критика-эрудита. Роль «командного дурака». Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы.	1	1	2



	Возможные схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола. Возможные отклонения от схем.			
	Практическое Занятие.	1	1	2
	Интеллектуальное тестирование. Общее понятие об интеллектуальном тестировании и интеллектуальном коэффициенте IQ.			
	Практическое Занятие.	1	1	2
Май	Серия игр «Даугавпилс». Разминочные игры класса «Контакт». Разминочные игры для круговой тренировки.	1	1	2
	Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности.	1	1	2
	Создание банка вопроса для игр. Создание стандартного (оптимального) вопроса.	1	1	2
	Правила оформления вопроса.	1	1	2
	Итоговое занятие.	1	1	2
	Итого:			162

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

**Обучение по программе предусматривает систему контроля:**

### **1. Предварительный контроль:**

Выявление подготовленности учащегося – сентябрь.

### **2. Промежуточный контроль:**

Контроль за усвоением знаний, умений, навыков. Диагностика формирования коммуникативных навыков, развития творческих способностей, логического мышления – декабрь-январь.

## **ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА**

1. Ворошилов В.Я. Феномен игры. М., Советская Россия, 1982
2. Бурда Б. О. Что? Где? Когда? Вне телеэкрана. М., Молодая гвардия, 1996
3. Поташев М. О. Почему вы проигрываете в ЧГК? М., АСТ, 2005