

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ИСПОЛНИТЕЛЬНОГО КОМИТЕТА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА КАЗАНИ
ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ ПО АВИАСТРОИТЕЛЬНОМУ И НОВО-САВИНОВСКОМУ РАЙОНАМ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
НОВО-САВИНОВСКОГО РАЙОНА г. КАЗАНИ

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от « 2 » 09 2024 года

«Утверждаю»
Директор МБУДО ЦДТ
Медведева М.Н.
Приказ № 38
от « 2 » 09 2024 года



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Что? Где? Когда?»

Направленность: социально-гуманитарная

Возраст учащихся: 11-13 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Копылов Дмитрий Александрович
педагог дополнительного образования

КАЗАНЬ 2019

Оглавление

1	Пояснительная записка	стр. 3
2	Учебно-тематический план и содержание 1-ого года обучения	стр. 6
3	Учебно-тематический план и содержание 2-ого года обучения	стр. 11
4	Условия реализации программы	стр. 23
5	Методическое обеспечение реализации программы	стр. 23
6	Список литературы	стр.24

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная, общеразвивающая программа «Что? Где? Когда?» имеет *социально-гуманитарную направленность*.

Настоящая программа разработана в соответствии с основными нормативными документами:

1. Закон РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 29.12.2022 г.)
2. Закон РФ от 31.07.2020 №304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р
4. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование», утвержденный Протоколом заседания президиума Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам от 03.09.2018 №10
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»
6. Закон РФ от 13.07.2020 г. №189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 28.12.2022 г.)
7. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
8. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Письмо Министерства просвещения от 31.01.2022 г. №ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций»)
9. Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. N 28 г. Москва «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20»)

10. Устав образовательной организации.

Актуальность 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 учащихся 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 об суждения 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.

Цель программы:

Повышение уровня интеллектуального развития учащихся через игры «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн–Ринг», формирование конкурентоспособной команды.

Задачи программы:

Образовательные:

1. Познакомить обучающихся с особенностями интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн–Ринг»).
2. Сформировать базовый понятийный (терминологический) аппарат.
3. Сформировать у обучающихся логическое мышление.

Воспитательные:

1. Воспитывать умение работать в команде и слушать других.
2. Воспитывать умение самостоятельно отбирать актуальный материал.

Развивающие:

1. Предоставить возможность к формированию способности к успешной работе в команде.
2. Способствовать реализации индивидуальных способностей обучающихся и развитию творческого потенциала личности.
3. Развивать у обучающихся эрудицию и расширить имеющийся набор знаний.
4. Развивать у обучающихся коммуникативные навыки письма и слушания.

Возраст детей, участвующих в реализации программы 11-13 лет. В объединение принимаются все желающие по личному заявлению родителей (лиц их заменяющих). Число воспитанников в группе – 15 человек. Состав группы учащихся постоянный. Смена части коллектива происходит по

причине болезни, перемены места жительства или изменения интереса детей. При наличии свободных мест в объединении прием осуществляется в течение всего учебного года по результатам собеседования. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Итого в год 144 часа с одной группой.

Программа рассчитана на 2 года. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа реализуется в течение всего календарного года, включая каникулярное время. При выполнении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы организуется работа в пришкольных лагерях, проводятся развлекательно – образовательные, спортивные мероприятия.

Методы, формы и содержание занятий направлены на погружение обучающихся в мир интеллектуальных игр и формирование осознания связи игр с окружающим миром. Круг интеллектуальных игр чрезвычайно широк. Он включает командные и индивидуальные игры; комбинационные настольные игры. Занятия делятся на теоретические (в форме бесед, лекций) и практические (отработка на практике теоретических знаний, проходящая в групповой и индивидуальной форме в виде игр и соревнований). Теоретические занятия помогают лучше разобраться в особенностях ведения игр, а практические занятия, игры и турниры позволяют на практике реализовать поставленные задачи.

Программа построена по принципу решения задачи “от простого к сложному”, последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков.

Программа рассчитана на возраст от 11 до 13 лет. Программа поэтапная, начальный этап – обучающий – соответствует первому году обучения, следующий – командный (работа в команде на сплочение, распределение ролей, работа с капитаном, с «кнопочником») – соответствует второму году обучения.

Первый этап обучения направлен на овладение обучающимися таким навыкам и умениям. как решение несложных логических задач, самостоятельной работе с энциклопедическим словарем, развитие памяти, умение высказывать свои версии к вопросам в интеллектуальных играх и отстаивать их.

Второй этап обучения направлен на умение решать логические задачи различной сложности, сравнивать разнообразные точки зрения, делать выводы, отстаивать свою точку зрения, уважая противоположную или иную, составлять вопросы и задания к интеллектуальным играм, обрабатывать любой информационный поток, систематизировать полученные знания, составлять вопросы и задания к интеллектуальным играм, самостоятельно организовывать и проводить традиционные и нетрадиционные интеллектуальные игры.

Большая часть времени в учебном плане уделена практическим занятиям, т. к. все поставленные задачи решаются через игровую деятельность.

Ожидаемые результаты:

К концу 1 – го года обучения учащиеся будут знать:

- особенности интеллектуальных игр разных видов.
- основные типы вопросов и методы их взятия.
- значительно расширят свой кругозор.
- приемы развития фантазии и творческого мышления.
- правила поведения и техники безопасности на занятиях;
- способы развития разносторонней памяти, логического мышления;
- алгоритмы решения задач, рассуждения;
- правила основных интеллектуальных игр;

- знать источники составления вопросов.

Будут уметь:

- решать несложные логические задачи;
- самостоятельно работать с энциклопедическим словарем;
- высказывать свои версии к вопросам в интеллектуальных играх и отстаивать их.

- работать в команде;
- ставить вопросы;
- выдвигать гипотезы;
- давать определение понятиям;
- объяснять, доказывать и защищать свои идеи.
- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- работать в команде;
- давать самооценку.

К концу 2 – го года обучения учащиеся будут знать:

- правила составления вопросов;
- алгоритмы решения задач, рассуждения;
- типы вопросов интеллектуальных игр;
- правила интеллектуальных игр.

Будут уметь:

- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- извлекать необходимые знания из литературы;
- самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;
- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
- самостоятельно оценивать процесс;
- регулировать свои эмоции, поведение.

По окончании обучения у учащихся будут развиты следующие личностные качества:

- умение воспринимать и осмысливать полученную информацию, владение способами обработки данной информации;
- способность ясно и последовательно излагать свои мысли, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- способность сознательно управлять своей памятью и регулировать ее проявления, владеть рациональными приемами запоминания;
- овладение навыками поисковой и исследовательской деятельности;
- умение использовать основные приемы мыслительной деятельности;
- способность самостоятельно мыслить и творчески работать;
- владение нормами нравственных и межличностных отношений.

Формы аттестации и контроля:

Для полноценной реализации программы используются следующие способы контроля:

- текущий контроль — осуществляется посредством наблюдением за деятельностью учащегося в процессе занятия

Основным средством проверки результатов деятельности учащихся являются итоговые интеллектуальные игры, где они используют полученные знания и навыки участия в интеллектуальных играх.

- промежуточная аттестация - игра
- итоговая аттестация - ринг

Учебно-тематический план первого года обучения

№	Тема	Количество часов			Формы аттестации/контроля
№	Название раздела, темы	Общие	Теория	Практика	
1.	Организационное занятие. Создание команды	4	4		Наблюдение
2.	История возникновения интеллектуальных игр	2	2		Наблюдение
3.	Вопрос – основа игры. Требования к вопросам.	16	2	14	Выполнение творческого задания
4.	Основные приёмы поиска ответов. Эрудиция – ключ к успеху	16	6	10	Выполнение творческого задания
5.	Принципы интеллектуальной разминки	14	2	12	Выполнение творческого задания
6.	Как работать с книгой	10	2	8	Выполнение творческого задания
7.	Распределение командных ролей (капитана, критика, «командного дурака»)	4	2	2	Выполнение творческого задания
8.	Основные особенности «Что?	24	6	18	Выполнение творческого

	Где? Когда?»				задания
9.	Основные особенности «Брэйн-ринга»	12	2	10	Выполнение творческого задания
10.	Применение отдельных элементов «мозгового штурма»	16	6	10	Выполнение творческого задания
11.	Вопросы к интеллектуальным играм	24	2	22	Выполнение творческого задания
12.	Итоговое занятие	2	2		Игра
	Итого:	144	38	106	

Содержание программы

Содержание первого года обучения

Тема 1: Организационное занятие. Создание команды (4 часа)

Теория: Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?». Планирование работы. Расписание занятий. Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр. Распределение ролевой нагрузки в команде. Роль капитана. Роль «генератора идей». Роль информационного критика-эрудита. Роль «командного дурака». Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы. Возможные схемы построения команд с учётом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола.

Тема 2: История возникновения интеллектуальных игр (2 часа)

Теория: Интеллектуальные игры в бывшем СССР. Современные интеллектуальные игры. Общее понятие об интеллектуальном спорте (информационно-спортивных играх). Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», «Своя игра». Основные отличия от теле-аналогов. Правила проведения информационно-спортивных игр.

Тема 3: Вопрос – основа игры. Требования к вопросам (16 часов)

Теория: Как работать над вопросом. Вопросы на конкретное знание как исключение. Умение находить необычное в обычном. Требования: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, источник информации.

Практика: Составление самостоятельно по 3-4 вопроса на свободную тему. Вопросы по спорту, литературе, географии, истории и т. д. Указать чёткий источник информации. Вопросы в тройках и командные вопросы. Использование литературы при составлении интеллектуальных заданий. Ссылка на использование источников литературы.

Тема 4: Основные приёмы поиска ответов. Эрудиция – ключ к успеху (16 часов)

Теория: Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку, наиболее часто встречающиеся приёмы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

Практика: Составление вопросов с ключевыми словами «Животные», «Герои», «Псевдонимы», «Автор», «Сказки». Блиц-игра.

Тема 5: Принципы интеллектуальной разминки. Игровой турнир (14 часов)

Теория: Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний. «Он-она», «Эрудит-лото», «Верись-не-верись». Омонимы. Ребусы.

Практика: Интеллектуальная разминка – «Эрудит-лото», «Надуваловка», «Реалии». Работа по карточкам и заранее составленным заданиям. Подготовка к турниру «Что? Где? Когда?».

Тема 6: Как работать с книгой (10 часов)

Теория: Основные приёмы работы с книгой. Использование структуры книги для составления вопросов.

Практика: Использование справочного аппарата библиотеки (словари, энциклопедии, справочники) и книг «Своя игра», «Интеллектуальные вопросы», «Поле чудес» и др.

Составление вопросов в тройках и других командах. Подготовка к интеллектуальному турниру «Своя игра».

Тема 7: Распределение командных ролей (капитана, критика, «командного дурака») (4 часа)

Теория: Функции капитана-«генератора идей». Выбор правильного ответа из версий, предложенных игроками команды. Взаимоуважение. Критика и её адекватное восприятие.

Практика: Опыт работы в интеллектуальном марафоне при разных капитанах команд. Выводы.

Тема 8: Основные особенности «Что? Где? Когда?» (24 часа)

Теория: История движения «Что? Где? Когда?». Объединения и клубы игры до 1989 года. Создание в 1989 г. МАК (Международной ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?»). Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК. Методика составления вопросов. Блиц-вопросы.

Практика: Составление вопросов. Конкурсы на лучший вопрос и лучшего знатока. Подготовка к выездной интеллектуальной игре.

Тема 9: Основные особенности «Брэйн-ринга» (12 часов)

Теория: Отличия «Брэйн-ринга» от других интеллектуальных игр. Правила игры. Требования к вопросам в игре. Функции капитана.

Практика: Отработка взаимодействия в игре. Игровое занятие. Подготовка к выездной игре «Брэйн-ринг». Клубный день в школе.

Тема 10: Применение отдельных элементов «мозгового штурма» (16 часов)

Теория: Принципы «мозгового штурма», применимые к командным интеллектуальным играм. Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование идей). Роль генерирования идей в работе над вопросом. Психологическое «растормаживание» индукторов в команде. Анализ идей и версий (информационная критика). Функциональное применение метода в работе над вопросом. Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации). Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом. «Игра в пас» (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии. Психологический отбор интуистов. Хронологические рамки работы над вопросом. Хронология этапов обсуждения в зависимости от игровой ситуации.

Практика: Игровая практика (вопросы готовят руководитель и члены объединения).

Тема 11: Вопросы к интеллектуальным играм (24 часа)

Теория: Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности. Разные типы информ.-развлекательных игр. Развлекательные шоу-программы класса «Поле чудес».

Практика: Создание простейших вопросов (на элементарные знания). Логические вопросы. Двух- и трёхходовые вопросы. Вопросы на догадку. «Неберущиеся» вопросы. Создание банка вопросов для игр. Создание стандартного (оптимального) вопроса. Практическое применение правильности оформления вопроса.

Тема 12: Итоговое занятие (2 часа)

Теория: Подведение итогов года. Награждение лучших игроков интеллектуального объединения.

Основные критерии игры «Что? Где? Когда?»

Игра «Что? Где? Когда?» - это соревнование, в котором одновременно может принимать участие любое количество команд (в зависимости от вместимости игрового помещения). В каждой команде должно быть максимум шесть игроков. Один из них получает статус «капитана», что даёт ему возможность обращаться по спорным вопросам в игровое жюри турнира.

Турнир по игре «Что? Где? Когда?» может состоять из любого числа вопросов (как правило, 24 или 36). Вопросы могут быть как тематическими, т.е. относиться к строго определённым темам или предметам школьной программы, так и на общие знания (интуицию, эрудицию, сообразительность, логику и т.д.).

Каждая игра состоит из туров. Тур включает в себя две части – игровой тур и перерыв после него. Игровой тур состоит из следующих частей:

- начало игрового тура;
- вопросный раунд (повторяется столько раз, сколько в туре вопросов);
- окончание игрового тура.

В перерыве после игрового тура происходит подведение и оглашение предварительных итогов тура, исправление технических ошибок и некоторые другие события.

Перед началом игрового тура ведущий выполняет следующие действия:

- проверяет микрофон и акустическую систему;
- представляется сам и представляет всех членов игрового жюри;
- напоминает название соревнования, номер или название тура, количество вопросов в туре;
- знакомит игроков с системой отсчёта времени, воспроизводит все используемые сигналы отсчёта времени (если тур первый или произошли изменения);
- если команды пишут свои номера на карточках вручную, сообщает номера команд вслух (если тур первый) и даёт игрокам время для заполнения этого поля для данного тура;
- проверяет готовность команд к игре, т.к. капитан любой команды может заявить о её неготовности. Основанием для такого заявления может быть отсутствие или неподходящее состояние игрового стола или посадочных мест, неподходящее освещение, плохая слышимость и т.д.;

После завершающего вопросного раунда ведущий объявляет перерыв, указывая его продолжительность и время начала следующего тура (если, конечно, тур не последний).

Вопросный раунд состоит из следующих частей:

- начало вопросного раунда;
- раздача иллюстративных материалов (если таковые используются);
- чтение вопроса;
- минута обсуждения;
- сбор ответов команд;
- оглашение ответа.

Сигналом о начале вопросного раунда является объявление ведущим номера очередного вопроса. Чтение вопроса производится ведущим с листа или экрана компьютера. Во время чтения вопроса команды должны вести себя максимально тихо. До сигнала начала минуты обсуждения ведущий обычно повторяет текст вопроса.

Сигналом для минуты обсуждения является команда ведущего «Время!». Во время минуты обсуждения игрокам запрещается мешать другим командам, покидать свои места, пользоваться справочниками и изданиями любого вида, а также техникой, которая может использоваться для обращения к средствам подсказок, пользоваться устройствами связи любого вида, общаться с кем-либо, кроме игроков своей команды, находящихся за столом.

Через 50 секунд после начала минуты обсуждения даётся сигнал: «Осталось 10 секунд». Через 60 секунд после обсуждения даётся команда: «Обсуждение закончено». На этом минута обсуждения завершается. Через 10 секунд после окончания обсуждения даётся сигнал «Прошу собрать ответы». До этого сигнала капитан (либо другой игрок) команды обязан написать ответ на карточке и затем сдать в игровое жюри. Если команда этого не сделает, ответ не будет засчитан.

После того, как сбор ответов команд закончен, ведущий читает правильный ответ. Все команды, ответившие верно, получают один балл. В перерыве между турами или после оглашения предварительных результатов турнира, капитан любой команды имеет право обратиться в игровое жюри за уточнениями по поводу допущенной ошибки при подсчёте результатов или по поводу признания ответа команды неверным. Игровое жюри может пересмотреть своё решение и зачесть ответ.

После уточнения ответов и внесения исправлений оглашаются итоговые результаты и объявляются победители турнира по классической системе: первое, второе и третье места.

Прилагающиеся выборочные вопросы

1. Авторы книги по средневековой истории пишут, что уже шесть веков за НИМ тянется зловещая тень устрашающей репутации. Говорят, что как раз с тенью у него проблемы. Назовите ЕГО. Ответ: граф Дракула. Комментарий: Считается, что вурдалаки не отбрасывают тень.

2. За особые заслуги Пётр I дарил своим приближённым усадьбы под Петербургом. Слово, которым назывались тогда подарки, теперь является привычным и для простых людей. Назовите это короткое слово. Ответ: дача.

3. Банки разных стран часто выпускают монеты с изображениями животных и растений, занесённых в «Красную книгу». Какой книге посвящена белорусская монета, на которой изображены роза и лисица на фоне пустынного пейзажа? Ответ: «Маленький принц». Комментарий: Монета посвящена повести Экзюпери.

4. Одним из мест ЕГО обитания в Европе считалась пещера Айнхорнхоле. В некоторых легендах лев побеждал ЕГО хитростью: сначала устремляясь в сторону дерева, а затем резко сворачивая у самого ствола. Назовите ЕГО. Ответ: Единорог. Комментарий: Единорог, не имея возможности быстро затормозить, вонзался в дерево своим рогом, после чего лев легко расправлялся с противником. А название пещеры переводится как «Пещера единорога».

5. В старину для фиксации долга или счёта дней использовалась палка, на которой делались зарубки. Название такой палки совпадает с названием повести Н. Гоголя. Какой повести? Ответ: «Нос». Комментарий: От старинного счёта по зарубкам и пошло, видимо, выражение «заруби на носу».

6. Назовите французскую королеву 16-17 вв., мать нескольких монархов, вышедшую из Италии, проведшую ряд интриг и козней, устранившую немало конкурентов и конец жизни проведшую в изгнании. Кто она? Ответ: Екатерина Медичи.

7. Ворона-свистун нападает на человека сзади. Поэтому некоторые люди, опасаящиеся нападения таких ворон, носят на затылке ИХ. В начале 20 в. киноактёры начали использовать ИХ из-за ярких ламп на съёмочной площадке. Назовите ИХ двумя словами.

Ответ: Солнечные очки.

8. По словам президента Международной федерации футбола Дж. Инфантино, ЭТОТ ГОРОД – «плавильный котёл, где соединяются культуры Востока и Запада». Назовите ЭТОТ ГОРОД. Ответ: Казань. Комментарий: Дж. Инфантино, возможно, сам того не ведая, обыграл знаменитую версию происхождения названия города от слова «казан».

9. В книге С. Лукьяненко описывается здание ресторана, в котором часть была сделана из камня, часть – из дерева, а часть – покрыта соломенными циновками. В честь какой сказки назывался этот ресторан? Ответ: «Три поросёнка».

10. По словам Талейрана, чтобы сделать карьеру, нужно держаться в тени, не проявлять инициативу, а одежду выбирать только такого цвета. Какого именно? Ответ: серого. Комментарий: Есть такое выражение – «серый кардинал».

11. Этого, в прошлом знаменитого немецкого футболиста из атакующих защитников, чемпиона мира, называли «футбольным академиком». Кто он? Ответ: Ф. Беккенбауэр.

12. Астроном И. Кеплер называл ЕЁ крупным животным, которое дышит. На ЕЁ коже живут насекомые-паразиты, которые добывают пищу прямо из НЕЁ. О чём так писал астроном? Ответ: О планете Земля, конечно.

Учебно-тематический план второго года обучения

№	Тема	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Общие	Теория	Практика	

1.	Организационное занятие	2	2		Наблюдени е
2.	Создание команды	4	2	2	Выполнени е творческог о задания
3.	Организация игр парами, тройками, шестёрками	28	8	20	Выполнени е творческог о задания
4.	Нетрадиционные интеллектуальные игры	22	6	16	Выполнени е творческог о задания
5.	Создание информационного банка объединения	28	6	22	Выполнени е творческог о задания
6.	«Мозговой штурм» и интеллектуальные игры	22	10	12	Выполнени е творческог о задания
7.	Участие в играх, проведение клубных дней	28		28	Выполнени е творческог о задания
8.	Разбор проведённых игр	8	4	4	Выполнени е творческог о задания
9.	Итоговое занятие	2	2		Ринг

	Итого:	144	40	104	
--	---------------	------------	-----------	------------	--

Содержание второго года обучения

Тема 1: Организационное занятие (2 часа)

Теория: Интеллектуальное объединение «Что? Где? Когда?». Правила. Планирование работы. Расписание занятий.

Тема 2: Создание команды (4 часа)

Теория: Основные принципы формирования команд. Индивидуальная игра на отборочном туре (вопросы на скорость мышления, индивидуальную логику и элементарное знание). Командная игра на отборочном туре. Игра парами и тройками. Обработка результатов отборочного тура. Индивидуальное блиц-тестирование с последующей стихийной организацией команд («команды по желанию»). Строительство команды тренером из группы претендентов в зависимости от функционально-ролевой нагрузки. Отклонения от традиционных схем построения команды. Преимущества и отрицательные стороны обеих методик. Конфликты в командах и цивилизованные методы их решения.

Практика: «Ворошиловская мельница» - игра по принципу «каждый играет с каждым». Блиц-тестирование – по три вопроса каждому игроку.

Тема 3: Организация игр парами, тройками, шестёрками (28 часов)

Теория: Игра парами и тройками. Отработка игры в шестёрках. Отработка ролевых функций в команде.

Практика: Игровые занятия в парах, тройках, шестёрках. Практическое составление вопросов для игр. Вопросы от руководителя объединения.

Тема 4: Нетрадиционные интеллектуальные игры (22 часа)

Теория: Различные схемы проведения турниров. Системы подсчёта очков и рейтинга. Разнообразные формы судейства. Правила турниров. Вопросы и апелляции. Корректность и защищённость вопроса. Настольные интеллектуальные игры. Показ примеров: «Поле чудес», «Как стать миллионером», «О, счастливчик» и др.

Практика: Настольные интеллектуальные игры: «Цитадель», «Зельеварение. Практикум», «Манчкин» и т. д.

Тема 5: Создание информационного банка объединения (28 часов)

Теория: Поиск информации для вопроса. Построение вопроса. Виды вопросов в зависимости от формы, уровня и класса игры. «Кнопочные вопросы», оптимальные вопросы, двух- и многоходовые вопросы. Понятие о дуали (вопросе с двумя возможными ответами) и прочих ошибках при построении вопроса. Работа с литературой, оформление вопроса и ссылок на источники. Проверка и защита вопросов. Отбор вопросов для игры в зависимости от конкретной аудитории.

Практика: Обсуждение и доработка вопросов, подготовленных членами объединения с точки зрения требования к вопросу. Подготовка вопросов к клубному дню. Распечатка интеллектуальных вопросов для хранения на бумажном носителе. Компьютерный банк данных.

Тема 6: «Мозговой штурм» и интеллектуальные игры (22 часа)

Теория: «Мозговой штурм» в применении к «Что? Где? Когда?». Минута на обсуждение вопроса. Микроэтапы работы команды. Индукция, критика, синтез, выбор версии. Возможные схемы игрового эпизода. Стратегия игры в зависимости от правил турнира или шоу-игры. Взаимоотношения с ведущим. «Мозговой штурм» в применении к «Брэйн-рингу». Игра на «кнопке». Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры. Перераспределение ролевой нагрузки в «брэиновой» команде. Игроки первой

и второй линии – эрудиты и мыслители. Роль капитана и «кнопочника». Допустимое противостояние с ведущим. «Мозговой штурм» в применении к «Риск-версии». Предварительная проработка стратегических схем. Рискующие игроки и игроки версионные. Координирующая игра капитана.

Практика: Практическое применение знаний, полученных в первый год обучения: «Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», «Своя игра».

Тема 7: Участие в играх. Проведение клубных дней (28 часов)

Практика: Участие в выездных интеллектуальных играх. Участие в турнире «Что? Где? Когда?» школьных команд.

Тема 8: Разбор проведённых игр (8 часов)

Теория: Оценка игры команд. Персональный разбор. Анализ вопросов.

Практика: Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

Тема 9: Итоговое занятие (2 часа)

Теория: Подведение итогов года. Награждение лучших игроков интеллектуального объединения.

Основные критерии игры «Брэйн-ринг»

«Брэйн-ринг» - интеллектуальный бой для двух команд, в каждой из которых присутствует шесть игроков. Моментом начала боя является произнесение первого слова текста вопроса боя. Моментом окончания боя является объявление итогового счёта игры ведущим. Каждый бой проводится на 5 вопросах без накопления очков и переноса вопросов. Во время боя за столом каждой команды должно находиться не более 6 игроков. Каждый вопрос разыгрывается по следующей схеме:

1. Ведущий зачитывает вопрос, после чего даёт команду «Время!», что является сигналом начала минуты обсуждения.

2. После этого команды в течение минуты могут подавать сигнал об ответе. Право на ответ получает команда, подавшая сигнал раньше.

3. Если ведущий боя признает, что ответ команды был правильным, команда получает в бою одно очко. Если иначе – у другой команды остаётся 20 секунд на поиск ответа.

4. При принятии решения о правильности ответа, данного командой, ведущий имеет право обсуждать правильность ответа с любым выбранным им человеком, не участвующем в текущем бою.

5. Если сигнал об ответе был подан до начала минуты обсуждения, фиксируется фальстарт, и команда, допустившая его, лишается права ответа на текущий вопрос. Другая же команда после этого имеет 20 секунд на поиск ответа.

Победу в бою одерживает команда, получившая в течение игры большее количество очков. Если обе команды получили в течение боя равное количество очков, то фиксируется ничья.

В форс-мажорных ситуациях, а также в случае технической неисправности сигнальных систем, решение о замене вопроса, переносе боя принимает ведущий.

Прилагающиеся вопросы

1. Назовите страну, в которой широко применяются первичные выборы президента – праймериз. Ответ: США.

2. Назовите две крупнейшие реки, протекающие по территории Республики Татарстан.

Ответ: Волга и Кама.

3. Этот исторический город называют «Северной столицей» России, там располагается Конституционный суд РФ. Ответ: Санкт-Петербург.

4. В этом очень круглом году состоялись досрочные выборы Президента РФ. В каком?

Ответ: 2000-й.

5. Такого цвета средняя полоса на флаге Республики Татарстан.

Ответ: Белого.

Условия реализации программы

Условия реализации программы: Занятия должны проходить в просторном, проветренном помещении, соответствующем санитарно-гигиеническим нормам (температурный режим, световой режим и т.д.). Для эффективной работы необходимо использовать фонотеку, видеоматериалы, наглядные пособия, учебный, научно-методический, дидактический материалы, использовать интернет-технологии.

Методическое обеспечение программы.

Реализация программы предполагает различные формы занятий, которые зависят от уровня подготовленности детей, года обучения, содержания тем. На первом году обучения преимущественно используются игровые формы обучения. На втором году обучения – участие в турнирах.

Формы и методы работы:

- индивидуальная и групповая форма;
- беседа, дискуссия;
- тренировочные игры;
- работа с научно-популярной литературой, цифровыми ресурсами.

Использованная литература

1. Поташев М. О. Почему вы проигрываете в ЧГК? М., АСТ, 2005.
2. Баландин Б. Б. 10 000 вопросов для очень умных. М., РИПОЛ классик, 2007.
3. Лысаков В. Г. 1000 загадок и вопросов. М., АСТ (дораб. Донецк, Сталкер), 2006.
4. Шаульская Н. А. Интеллектуальные игры для школьников. Русский язык и литература. М., Феникс, 2016.
5. Мур Г. Тренажёр памяти. М., АСТ, 2019.
6. Кинякина О. Г. Мозг на 100%. Украина, Сталкер, 2012.

Приложение №1

Упражнение «Вопросы к себе»

Упражнение направлено на структурирование объема и этапов работы, на творческую организацию времени. Его целесообразно применять при появлении большого количества задач, которые надо решать в сжатые сроки. Инструкция: Непосредственно перед каждым важным этапом подготовки к экзамену задавайте себе следующие вопросы:

- Какова моя цель на этом этапе?
- Сколько времени в моем распоряжении?
- Как лучше использовать это время?
- Какие задачи нужно решить в первую очередь?
- В какой последовательности должны решиться эти задачи?
- Что нужно подготовить для решения каждой задачи?

Приложение №2

Упражнение «Снежный ком»

Вариант 1. Упражнение направлено на знакомство учащихся, обсуждение правил группы, тренировка памяти.

Инструкция: один ведущий, сидя в кругу, читает инструкцию, другой записывает правила на листе ватмана. Ватман висит на доске. Инструкция для учащихся: учащийся называет свое имя и говорит о том, чего, по его мнению, не должно происходить в группе. Сидящий справа от него участник

повторяет сказанное и добавляет свое имя и пожелание. Например: "Меня зовут Антон, и я не хочу, чтобы меня перебивали".

Вариант 2 (для группы более 10 чел.): учащиеся получают листы бумаги, дается инструкция: "Напишите, какие правила вы хотели бы принять для нашей группы". Затем учащимся предлагается пройти по классу, посмотреть, какие у кого записаны правила, объединиться в группы с теми, у кого записаны похожие. Далее в каждой мини-группе необходимо сформулировать обобщающее правило.

При обсуждении учащиеся отвечают на вопросы: "Все ли согласны с правилами? Какие правила мы принимаем, а какие нет? Почему?" Все правила обсуждаются группой и вывешиваются на стенде.

Приложение №3

Упражнение «Тренировка эмоциональной устойчивости»

(во время игр)

Инструкция: Участники разбиваются по парам и садятся лицом друг к другу, как можно ближе.

Упражнение выполняется в три этапа. Участники закрывают глаза. Им дается ограничение: запрещаются любые движения телом и даже лицом. Ведущий: «Настройтесь на тишину и покой в вашей душе и в вашем теле». После того, как эмоциональная устойчивость на предыдущем этапе сформировалась, задание усложняется. Ведущий: «Теперь вы будете неподвижно сидеть, но с открытыми глазами. При этом вы смотрите на глаза своего партнера и стараетесь сохранять свое спокойствие». После этих подготовительных упражнений в каждой паре один из участников выбирает себе роль тренера. Задача тренера – рассмешить или как-то еще поколебать эмоциональное равновесие. Если ему это удастся, он замолкает и ждет, пока партнер не восстановит утраченное равновесие. Затем упражнение продолжается, при этом важно, чтобы тренер снова повторил то, что вывело его партнера из равновесия. Многократное повторение формирует устойчивость к этому раздражителю. Затем участники меняются ролями, и так – несколько раз.