

Отдел образования Краснопартизанского муниципального района.

Муниципальное учреждение дополнительного образования "Районный Дом
детского творчества р.п. Горный Краснопартизанского района
Саратовской области"

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
от «24» 08 2020 года
Протокол № 5



***Дополнительная образовательная
общеразвивающая программа
«Мудрый Ёж»
(туристско-краеведческой направленности)***

Возраст обучающихся: 14-17 лет
Срок реализации программы: 3 года

Автор-составитель: Залыгаева
Елена Юрьевна, педагог
дополнительного образования

р.п. Горный

2020г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение.....	2
2. Пояснительная записка.....	3
3. Календарный учебный график	9
4. Учебный план	10
4.1 Учебно-тематический план 1 года обучения.....	10
4.2 Учебно-тематический план 2 года обучения.....	11
4.3 Учебно-тематический план 3 года обучения.....	12
5. Содержание образовательной деятельности	
5.1 Содержательная часть программы первого года обучения и ожидаемые результаты.....	13
5.2 Содержательная часть программы второго года обучения и ожидаемые результаты.....	16
5.3 Содержательная часть программы третьего года обучения и ожидаемые результаты.....	19
6. Тематические игры	21
7. Методическое обеспечение образовательной деятельности.....	22
8. Литература.....	24



Введение

Что наша жизнь?" - "Игра!"...

Именно этими словами уже около 30 лет начинается любимая многими телепередача "Что? Где? Когда?". А что в нашей жизни игра на самом деле? Для детей (да и для взрослых, пожалуй) они приобретают особое значение как в профессиональной, так и в учебной деятельности. Играя, дети непроизвольно запоминают информацию, получают знания, учатся выстраивать логические цепочки, ведь именно в игровых формах присутствует главный фактор обучения - активность, а также сопутствующий им фактор - общение. Термин "игра" ассоциируется у многих с такими понятиями, как шутка, смех, удовольствие. Это указывает и на связь этого процесса с положительными эмоциями.

В ходе игры формируется потребность ребенка воздействовать на мир, стать хозяином своей деятельности. Поэтому в игре важен не только результат, но и сам процесс, процесс переживаний, связанных с игрой и игровыми действиями. Эта особенность игры несет в себе большие воспитательные возможности, позволяя программировать чувства детей, ведь через эти переживания можно воспитать положительное отношение к деятельности, учебе, жизни, самому себе. Так что интеллектуальные игры предоставляют огромный простор фантазии педагога и воспитанника в процессе сотворчества.

И это уже не говоря о том, что игры эти необходимы для развития памяти, внимания, воображения, воли, мышления. Всего этого можно достичь различными видами игровой деятельности на занятиях интеллектуального клуба.

2. Пояснительная записка

Программа разработана на основе: Григорьев Д.В. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М.: Просвещение, 2011.

Теоретическая часть программы обучения рассчитана на два учебных года, но пребывание в клубе интеллектуальных игр не ограничивается двумя годами. После приобретения необходимых теоретических знаний учащиеся впоследствии развивают свои практические и игровые навыки в составе сложившихся команд. Поэтому программа третьего и последующих годов обучения состоит из практических и игровых занятий.

Внеурочная познавательная деятельность традиционно является одним из самых распространённых видов внеурочной деятельности детей в образовательных учреждениях России. Она может быть организована в форме факультативов, кружков, библиотечных, классных и иных занятий познавательной направленности: экскурсий, олимпиад, викторин, исследовательских проектов, работы научных обществ учащихся, интеллектуальных клубов и т. п. Любая из этих форм обладает достаточно большим воспитательным потенциалом, реализация которого является задачей педагога, организующего свою работу в соответствии с новыми федеральными государственными образовательными стандартами. Педагогу, работающему вместе с детьми по настоящей программе, предоставляется возможность планомерно достигать воспитательных результатов разного уровня познавательной деятельности. Реализуя предлагаемое программой содержание занятий с детьми, подбирая соответствующие этому содержанию формы, педагог может постепенно переходить от простых результатов к более сложным.

Данная программа направлена на интеллектуальное и духовное развитие личности ребёнка, на создание для него условий для самореализации. Она представляет собой систему подготовки учащихся к интеллектуальным играм-викторинам. Содержание и система занятий направлены на развитие личности через формирование у учащихся поискового типа мышления, творческих способностей. Участие в интеллектуальных играх создает предельно широкий фронт для познания, самостоятельной деятельности и реализации творческого потенциала учащихся, начиная от приобретения конкретных знаний о различных предметах, выходящих за рамки школьной программы, до самостоятельного

исследования. В ходе игры приобретаются навыки анализа и синтеза, формируются умения работы в команде, расширяется кругозор учащихся.

Воспитательная направленность занятий в рамках кружка– Клуба интеллектуальной познавательной игры «Мудрый ёж», связана в основном с формированием ценностного отношения обучающихся к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Проведение предусмотренных программой тематических игр «Что? Где? Когда?» позволяет акцентировать внимание школьников на ярких страницах отечественной и мировой истории и культуры. Также можно предоставить подросткам возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов, что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности.

При разработке дополнительной общеобразовательной программы основными нормативно-правовыми документами являются следующие:

- Федеральный Закон «Об образовании в РФ» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ;
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 г. №1726-р);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. N 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей";
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 №1008 Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО "Московский государственный педагогический университет", ФГАУ "Федеральный институт развития образования" и АНО дополнительного профессионального образования "Открытое образование". Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи от 18.11.2015 г. №09-3242.

Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность

Интеллектуальному движению уже более 40 лет. Новизна в играх должна заключаться в самих вопросах и заданиях, в разнообразии вопросов, их подборе.

Что же касается актуальности и педагогической целесообразности данного курса, то тут мнение одно - интеллектуальные игры необходимы для нормального развития ребенка. Ведь именно они помогают привести обучающихся к повышению творческого потенциала, более глубокому, осмысленному и быстрому освоению знаний. Они помогают развитию познавательной активности, повышению образовательного уровня, общей культуры, развитию логического и критического мышления, эрудиции, фантазии, углублению знаний, полученных на уроках, повышению интереса к самообразованию, созданию условий для развития собственных способностей, формированию потребностей к саморазвитию.

Программа направлена на достижение следующей цели:

Создание условий для интеллектуального и духовного развития детей, их коммуникативной, творческой самореализации, формирования гармонически развитой личности.

Задачи:

- формирование культуры общения детей, развитие коммуникативных навыков;
- созданию установки для получения обучающимися новых знаний;
- развитие познавательных интересов, читательской активности, логического мышления;
- формирование опыта, умений и навыков участия в интеллектуальных играх, работы в команде;
- формирование эрудиции и культуры мышления учащихся;
- реализация творческого потенциала личности;
- вооружение подростков умениями и навыками, необходимыми для формирования социально-активной личности, формирование потребностей к саморазвитию и самообучению.

Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы от уже существующих

В данной программе учтен опыт лучших детских команд и клубов Москвы, Муром, Коврова, Владимира, Зеленограда и других городов. Отличительной особенностью программы является попытка освоения на занятиях приемов мнемотехники, позволяющих во много раз улучшить

память. Особое внимание в программе уделяется и развитию качеств творческого мышления: критичности, диалогичности, самостоятельности, гибкости. Формы знаний предполагают самостоятельный перенос ранее полученных знаний и умений в новую ситуацию, видение альтернативного решения, видение проблемы в знакомой ситуации. Большое внимание уделяется умению составлять вопросы и задачи, умению играть в команде.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы

Группа, занимающаяся по данной программе, может насчитывать от 10 до 15 обучающихся возраста от 10 до 17 лет. Возраст принципиального значения не имеет, хотя возрастной фактор и необходимо учитывать при формировании команд. Дифференцированно надо подходить и к подбору игрового материала для детей разного возраста на тренировках и при решении вопросов, учитывая и их возрастные особенности, и изученность - не изученность по школьной программе материала, используемого в вопросах.

Программа реализуется в течении 3-х лет.

- 1 год обучения – 144 часа (2 занятия в неделю по 2 академических часа)
- 2 год обучения – 216 часов (2 занятия в неделю по 3 академических часа)
- 3 год обучения – 216 часов (2 занятия в неделю по 3 академических часа)

Формы и режим занятий

Обычно занятия проходят по следующему плану. В начале проводится разминка с целью привести в состояние готовности внимание и память учеников. Для этого используются такие игры, как "Травести", "Верить - не верить", "Перевертыши", "Шарады", "Шароиды", "Бескрылки" и т.п.

Затем следуют теоретические занятия, содержащие сведения из области логики, психологии, литературы, искусства, которые усваиваются путем практических знаний и упражнений. На этих игровых тренингах, кроме сведений из разных областей наук, обязательным является знание текста художественных произведений, являющихся источником многих вопросов для игры "Что? Где? Когда?". Очень часто даются тематические викторины и задания.

Завершает игровой день тренировки по "Брейн-рингу" или "Что? Где? Когда?".

Упор в занятиях делается на игру как таковую, в процессе которой предусмотрена наработка необходимых навыков и выполнение поставленных целей. Отсюда и преобладание чисто игровых форм деятельности над теоретическими и практическими (где отрабатывается какой-либо конкретный вопрос). В ходе игровых занятий у обучающихся проявляются 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, имеют более эмоциональную окраску и являются наиболее устойчивыми.

Работа клуба ведется в нескольких направлениях:

1. Теоретическое:

Изучение методических пособий для тех, кто хочет играть в "Что? Где? Когда?" и другие интеллектуальные игры. Знакомство с новыми технологиями мозгового штурма.

2. Исследовательское:

Подбор литературы для игр, отбор материала для вопросов, составление вопросов.

3. Игровое:

Игры - соревнования между командами, и личные первенства знатоков.

4. Сопроводительное:

Знакомство с деятельностью МА ЧГК, телевизионными и интерактивными интеллектуальными играми («Брэйн ринг», «Эрудит», «Ума палата» и др.)

5. Свободное общение:

Проведение вечеров, мероприятий, бесед. Совместный просмотр передач и фильмов.

Программа состоит из тематических и практических занятий, направленных на подготовку детей 11-17 летнего возраста к участию в интеллектуальных играх. Занятия носят добровольный и развлекательный характер. При подборе материала и выборе форм игры учитываются возрастные особенности детей. Длительность теоретической части занятий — 40 минут, практической— 1-2 часа.

Педагогическая целесообразность программы заключается в привлечении детей к интеллектуальному творчеству,

Интеллектуальные игры необходимы для нормального развития ребенка. Ведь именно они помогают привести обучающихся к повышению творческого потенциала, более глубокому, осмысленному и быстрому

освоению знаний. Они помогают развитию познавательной активности, повышению образовательного уровня, общей культуры, развитию логического и критического мышления, эрудиции, фантазии, углублению знаний, полученных на уроках, повышению интереса к самообразованию, созданию условий для развития собственных способностей, формированию потребностей к саморазвитию.

3. Календарный учебный график

Дата	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма контроля
I полугодие	Согласно учебному расписанию	<ul style="list-style-type: none"> ■ коллективные занятия: лекция, просмотр видеуроков и игр, беседа, тренинги, анкетирование, викторины, конкурсы; игры. ■ индивидуальные занятия: обсуждение конкретных вопросов; ■ самостоятельные занятия: работа с источниками; составление вопросов 	16 уч. недель. 1 г.о. – 68ч. 2 г.о – 80 ч <i>Итого:</i> 148ч	МУДО «РДДТ р.п.Горный» в п. Петровский, ул.Центральная, д.21	Наблюдение ; анализ; входная и текущая диагностика . Тренировочные игры.
II полугодие	Согласно учебному расписанию	<ul style="list-style-type: none"> ■ коллективные занятия: анкетирование, тренинги, лекции, просмотр видеуроков и игр, викторины, конкурсы; ■ индивидуальные занятия: работа над вопросами; ■ самостоятельные занятия: работа с источниками; составление текста вопросов. 	20 уч. недель 1г.о. –76ч. 2г.о. – 136ч. <i>Итого:</i> 212 ч	МУДО «РДДТ р.п.Горный» в п. Петровский, ул.Центральная, д.21	Наблюдение ; Анализ; входная и текущая диагностика ; Тренировочные игры. Итоговый турнир.
Итого: 36 учебных недель (360ч)					
1 г.о. - 144 ч. 2 г.о. - 216 ч. 3 г.о. – 216 ч.					

4. Учебный план

Год обучения	Название раздела	Количество часов			Формы итогового контроля/ аттестации
		Всего	Теории	Практики	
Первый год обучения	Теория и тактика познавательной игры	144	58	86	Итоговый турнир знатоков
Второй год обучения	Типология игр	216	72	144	Итоговый турнир
Третий год обучения	Турнирный цикл	216	18	198	Итоговый турнир
Всего		576	148	428	

4.1. Учебный план 1 года обучения

№	Название кружка (темы)	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
	Клуб интеллектуальной познавательной игры «Мудрый ёж» («Что? Где? Когда?»)	144	58	86	
1.	Введение в игру	20	10	10	Тренировочные игры;
2.	Компоненты успешной игры	16	8	8	Тренировочные игры
3.	Техника мозгового штурма	16	8	8	Тренировочные игры
4.	Стандартные ходы и приемы	14	6	8	Тренировочные игры
5.	Типология и типология вопросов	16	8	8	Тренировочные игры
6.	Тренировки отдельных	12	6	6	Тренировочные игры

	составляющих элементов игры				
7.	Методы анализа вопроса.	14	6	8	Тренировочные игры
8.	Составление вопросов к играм	16	6	10	Тренировочные игры
9.	ИТОГОВЫЙ ТУРНИР	20	-	20	Итоговый турнир

4.3. Учебный план 2 года обучения

№	Название кружка (темы)	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма аттестации/контроля
	Клуб интеллектуальной познавательной игры «Мудрый ёж» («Что? Где? Когда?»)	216	72	144	
1.	Введение в игру	12	2	10	Трениро-вочные игры
2.	Основы логического мышления	22	8	14	Трениро-вочные игры
3.	Основы психологической совместимости. Принципы игры в команде	18	8	10	Трениро-вочные игры
4.	Виды интеллектуальной разминки. Нестандартные формы интеллектуальных игр	18	8	10	Трениро-вочные игры
5.	Виды интеллектуальных игр. Обсуждение и доработка вопроса	30	14	16	Трениро-вочные игры
6.	Лингвистические игры. Как надо и как не надо составлять вопросы	20	10	10	Трениро-вочные игры

7.	Афоризмы	20	10	10	Трениро-вочные игры
8.	Литературные игры	20	10	10	Трениро-вочные игры
9.	ИТОГОВЫЙ ТУРНИР	26	-	26	Итоговый турнир
10	Итоговое занятие	2			

4.3. Учебный план 3-его и последующих годов обучения

№	Название кружка (темы)	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
	Клуб интеллектуальной познавательной игры «Мудрый ёж» («Что? Где? Когда?»)	216	18	198	
1.	Отработка игры в команде (шестёрках)	24	6	18	Трениро-вочные игры
2.	Организация игр «Что? Где? Когда?»	30	-	30	Трениро-вочные игры
3.	Разбор проведенных игр	18	6	12	Трениро-вочные игры
4.	Разбор работы ведущих команд интеллектуальных игр по телепрограммам и видеозаписям. Дублированные игры.	33	3	30	Трениро-вочные игры
5.	Обсуждение и доработка вопросов в фонд клуба	30	-	30	Трениро-вочные игры
6.	Отработка и проведение нетрадиционных интеллектуальных игр	42	3	39	Трениро-вочные

					игры
7.	Турнирные игры	30	-	30	Тренировочные игры
8.	ИТОГОВЫЙ ТУРНИР	6	-	6	Итоговый турнир
9.	Итоговое занятие	3	-	3	

5.Содержание программы

5.1. Содержание программы

Первый год

(144 часа)

1. Введение в игру (20часов).

ТЕОРИЯ (10 ч.)Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры: классическая игра, Брэйн ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана.

Международная ассоциация клубов «Что? Где? Когда?» (МАК ЧГК). Кодекс игры. Телевизионные познавательные игры: «Что? Где? Когда?», «Ума палата».

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».(10ч.)

2. Компоненты успешной игры (16 часов).

ТЕОРИЯ (8 ч.)Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».(8 ч.)

3. Техника мозгового штурма(16 часов).

ТЕОРИЯ(8 ч.)Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия.

Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»(8 ч.)

4. Стандартные ходы и приемы (14 часов.)

ТЕОРИЯ (6). Декомпозиция. Редукция до очевидного. «Просто добавь воды». «Полный перебор». Поиск сингулярности. Выбор отдельно стоящей версии. "Копаем с двух сторон". Аббревиатура. Перевод.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?»(8 ч.)

5. Типология и типология вопросов (16 часов).

ТЕОРИЯ (8 ч.) Вопрос простой. Вопрос многоходовый. Вопрос двусторонний. Вопрос с заменой. Вопрос с двумя заменами. Вопрос с раздаточным материалом первого типа (картинка). Вопрос с раздаточным материалом второго типа (текст). Вопрос с пропусками. Вопрос рамочный. Вопрос комплексный. Блицы и дуплеты.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?» (8 ч.)

6. Тренировки отдельных составляющих элементов игры (12 часов)

По определенным задачам(6ч.):

Тренировки на командообразование и взаимопонимание.

Тренировки на развитие словарного запаса.

Тренировки на развитие эрудиции и кругозора.

Тренировки на развитие ассоциативного мышления.

Тренировки по принципу «Своей игры».

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?» (6 ч.)

7. Методы анализа вопроса. (14 ч.)

ТЕОРИЯ (6 ч.) Логика и антилогика. Ключевое слово. Выход из плоскости. Стандартная ассоциация. Аллюзия. Образное мышление. Вопрос на школу. Нуль-принцип и универсум-принцип. Ответ в вопросе. Пушкин. Внутренние реалии. Конъюнктура. Заезженные связки. Ответ по формулировке.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?» (8 ч.)

8. Составление вопросов к играм. (16 ч.)

ТЕОРИЯ (6 ч.) Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?» (10ч.)

9. Итоговый турнир. (20ч.)

Ожидаемые результаты первого года обучения и способы их проверки

Учащиеся должны знать:

- нормы поведения в интеллектуальном клубе;
- историю МАК ЧГК;
- правила коллективных интеллектуальных игр;
- стандартные ходы и приёмы в игре;

Учащиеся должны уметь:

- умение применить полученные знания и навыки на практике;
- быстро принимать решение в ходе интеллектуального штурма;
- анализировать вопросы;
- составлять вопросы к игре.

Изучение курса "Теория и практика командной игры" поможет обучающимся в решении таких проблем, как адаптация в коллективе.

Изучение курса и занятия интеллектуальными играми помогут повысить усвояемость любого изучаемого материала в 2-3 раза, научат их быстро и правильно формулировать основную мысль, извлекать из материала

главное, управлять процессами сосредоточения, запоминания, мышления, взаимодействия в коллективе.

К концу первого года обучения из обучающихся формируются несколько команд знатоков, которые принимают участие в итоговом турнире.

5.2. Содержание программы

Второй год

(216 часа)

1. Вводное занятие (2 часа)

Постановка целей и задач работы. Обсуждение графика игр. Знакомство с Положением Клуба интеллектуальных игр на учебный год.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».(10 ч.)

2. Основы логического мышления. /8 часов/

Теория. Наука, логика и ее законы. Виды силлогизмов. Принципы составления логических цепочек и многоходовых вопросов. Силлогизмы в текстах литературных произведений. Логические цепочки, их построение. Типичные ошибки в рассуждениях, их причины, способы их исправления. Особенности построения публичных выступлений. Дискуссия как вид ораторского искусства, особенности построения вопросов для игр «Что? Где? Когда?» и «Брэйн ринг», их классификация, подсказки и ловушки.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».(14 ч.)

3. Основы психологической совместимости. Принципы игры в команде /8 часов/

Теория: Команда как коллектив. Виды коллективов. Правила поведения в команде. Возможные принципы отбора игроков в команды, роли капитана, генератора идей, энциклопедиста, критика, их функции. Психологический климат в команде. Способы концентрации и разрядки за игровым столом. Выбор состава команд. Отработка игры в тройках и шестерках. Выработка условий сигнализации. Эксперименты с составами команд. Выбор правильной посадки. Непрерывность обсуждения, устранение недостатков при обсуждении, выбор окончательной версии как прерогатива капитана, команды.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».(10 ч.)

4. Виды интеллектуальной разминки. Нестандартные формы интеллектуальных игр. /8 часов/

Теория: Особенности интеллектуальной разминки, ее целесообразность. Принцип разносторонности знаний. Игра в «21» как основной вид разминки. Особенности вопросов для разминки и поведения во время ее проведения. Составление вопросов для разминки, их особенности. Практическое применение знаний, полученных в ходе работы в интеллектуальном клубе при составлении различных видов *игр*.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».(10 ч.)

5. Виды интеллектуальных игр. Обсуждение и доработка вопроса. /14 часов/

Теория: Виды внезачетных игр: «Эрудит-лото», «Верись-не-верись», «Своя игра», «Надуваловка», «Он и она», «Четвертый лишний», «Изабелла» и другие. Работа над вопросами. Игровой тренинг. Составление игр по образцу и собственных игр. Необычное в обычном, нестандартные решения и ходы. Составление банка вопросов команд. Обсуждение и доработка принесенных учащимися вопросов с точки зрения требований к ним. Подготовка вопросов к публичным играм. Подготовка вопросов для турниров в других городах. Создание банка вопросов команды.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».(16 ч.)

6. Лингвистические игры. Как надо и как не надо составлять вопросы. /10 часов/

Теория: Особенности решения словесных игр. Логогрифы. Пирамида. Голохвостики. Королевские квадраты. Кроссворды. Комплексные задачи. Тренировочные упражнения. Составление собственных задач. Как не надо составлять вопросы (фактическая ошибка, неявная фактическая ошибка, слишком простые вопросы, дуальные вопросы, вопроса на чистое знание, вопросы типа «Коломна», небрежные формулировки вопроса, вольная трактовка и категорическое утверждение, «свечи» и «гробы»). Как надо составлять вопросы.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».(10 ч.)

7. Афоризмы. /10 часов/

Теория: Типы афоризмов /крылатые слова, гномы, сентенции, максимы, парадоксы, анекдоты. Изучение афоризмов по темам: средневековые сентенции, арабо-мусульманская мысль, философия эпохи Возрождения. Игровые задания типа «Закончи строчку», «Оборвыши», «Портретная галерея», «Темная лошадка» и др. Игровой тренинг.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».(10 ч.)

8. Литературные игры /10 часов/

Теория: Особенности литературных игр. Русские писатели о детях и для детей. Эпиграммы и пародии. Тренировочные упражнения: «Реалии», «Узнай героя», «Кто сказал?», «Что в имени тебе моем», «Угадай строчку» и другие.

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».(10 ч.)

9. Итоговый турнир. (26 ч.)

10. Итоговое занятие (2)

Подведение итогов года, тестирование и анкетирование. Рекомендация литературы для самостоятельного чтения.

Ожидаемые результаты второго года обучения:

Учащиеся должны знать:

- типологию познавательных игр;
- условия игры и соблюдать ее правила;
- основы истории и культуры России, стран мира, Саратовской области, Краснопартизанского района и родных поселков: Рукополь, Петровский.

Учащиеся должны уметь:

- свободно высказывать и отстаивать свою точку зрения;
- слушать собеседника, концентрировать внимание на поставленной задаче;
- эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения;
- работать с интернет - ресурсами, со словарями и энциклопедиями;
- самостоятельно составлять вопросы для интеллектуальных игр;

- уметь организовывать игры, различать формы интеллектуальных игр.

5.3. Содержание программы

Третий год

(216 часа)

1. Отработка игры в командах (шестерках) (24 часа)

Отработка ролевых функций в команде. Устранение недостатков при обсуждении. Выработка условий сигнализации и других форм взаимодействия во время игры. Создание постоянно благоприятного психологического климата.

2. Организация игр "ЧГК" (30 часов)

Подготовка и проведение игр "Что? Где? Когда?" в клубе. Подготовка и проведение первенства в Доме творчества. Участие в интерактивных фестивалях и турнирах.

3. Разбор проведенных игр (18 часов)

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

4. Разбор работы ведущих команд "ЧГК" (33 часа)

Как распределяются функции в команде. Выстраивание логической цепочки. Основные приемы обсуждения. Что можно почерпнуть для своей команды.

5. Обсуждение и доработка вопросов в фонд клуба (30)

Обсуждение и доработка составленных учащимися вопросов с точки зрения требований к вопросу. Подготовка вопросов к публичным играм. Подготовка вопросов для выездных турниров.

6. Отработка и проведение нетрадиционных интеллектуальных игр (39)

Практическое применение знаний, полученных в первые годы обучения. Проведение игр в клубе. Подготовка материала для проведения игр за пределами клуба.

7. Турнирные игры (30)

Игровые занятия строятся по тому же принципу, что и в первые годы обучения. С учетом увеличения времени занятия до 3 академических часов увеличивается время на игры, а также возможность варьировать игры и их количество.

8. Итоговый турнир (6 часов)

Выявление лучшей команды и лучших игроков.

9. Итоговое занятие (3 часа)

Подведение итогов года. Награждение участников клуба.

По окончании курса дети приобретают навыки позитивного общения. Предполагается, что дети расширят свои знания в различных областях.

Основным средством проверки результатов деятельности учащихся являются итоговые интеллектуальные игры, где они используют полученные знания и навыки, развивают эрудицию, логику, фантазию, собранность.

Вырабатывается умение принимать решения в критических ситуациях; прививается любовь к работе с книгой и другими источниками знаний. Упор в занятиях делается на игру как таковую, в процессе которой предусмотрена наработка необходимых навыков и выполнение поставленных целей. В ходе игровых занятий у учащихся есть возможность проявлять приобретенные знания и навыки в комплексе. Конкретные знания, полученные в ходе игры, имеющие эмоциональную окраску, являются наиболее устойчивыми.

6. Тематические игры «Что? Где? Когда?»

(открытые заседания клуба)

«Не крутите пестрый глобус» - сентябрь

«Великие даты» - сентябрь

«В единстве наша сила» - октябрь

«По страницам любимых книг» - октябрь

«День рождения Деда Мороза» - ноябрь

«Мама – первое слово, главное слово в каждой судьбе» - ноябрь

«За мужество, доблесть и славу!» - декабрь

«В рамках закона» - декабрь

«Новогодний калейдоскоп» - декабрь

«Чудеса под рождество» - январь

«Самое светлое чувство» - февраль

«Героические страницы российской истории» - февраль

«Я преклоняюсь перед тобою...» - март

«Край родной, на век любимый!» - март

«Афоризмы...» - март

«Первые в космосе» - апрель

«Великие изобретения» - февраль

«Во славу Великой Победы» - май

«Всё начинается в семье» - май

7. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

В содержании дополнительной образовательной программы вы не обнаружите для себя ничего нового – все уже достаточно описано в самой программе. Хочу лишь обратить ваше внимание на несколько ключевых моментов.

1. Основной вид занятий в клубе – игра!

За исключением первых необходимых теоретических знаний все на занятиях постигается в прямом смысле слова играючи. Мастерство педагога заключается в умелом подборе вопросов, конкурсов и викторин, разминочного материала. Все остальные сведения по школьным предметам (истории, литературе, языкам и т.д.) даются, в основном, через игровые задания. На результативность усвоения их влияют также нюансы проведения игр и тренировок, их анализ. Большую роль играют и практические занятия (например, по составлению вопросов).

Яркие, эмоционально окрашенные игровые моменты позволяют усвоить нужный материал гораздо прочнее, чем нудные разглагольствования

и поучения. Важно только уметь наполнить используемые на занятиях формы работы необходимым содержанием для решения всех педагогических задач.

2. Все члены клуба – не только потребители, но и создатели, соавторы проводимых игр.

С самых первых занятий необходимо поддерживать и всячески стимулировать творчество игроков. Написание вопросов, конкурсов, заданий, должно стать для них важным и естественным занятием. Это позволяет «убить двух зайцев» сразу – решать постоянно стоящую проблему с игровыми материалами и добиться профессионального роста самих игроков, ведь существует одна непреложная истина : пока ты сам не научишься писать хорошие вопросы , ты не научишься и разгадывать их, вникать в их глубинную суть, находить и обходить «подводные камни».

3. Проходных, для «галочки», игровых занятий быть не должно!

Каждая игра в клубе должна быть важной, определяющей для всех ее участников. Поэтому очень важно, если в клубе есть несколько сильных команд, на которые все остальные будут равняться. В клубе должны быть созданы условия для здоровой конкуренции. Возможно и ведение общего зачета всех проводимых на тренировках игр – своеобразный рейтинг всех команд клуба. Каждое занятие должно проводиться в острейшей борьбе, что уже само по себе является необходимым и важнейшим компонентом успеха этих занятий.

4. Ежедневный процесс познания.

Первостепенная задача педагога – построить свои занятия так, чтобы воспитанники каждый раз узнавали что-то новое и полезное для себя на ваших занятиях. Ведь процесс становления команды сам по себе очень длительный и сразу же не приносит желаемых результатов. Поэтому определенной «компенсацией» недостатка спортивных побед и успехов должно быть преодоление сенсорного голода, получение новых знаний, сам процесс общения со своими сверстниками и друзьями по команде. Каждый день узнавать что-то новое – залог успешной работы кружка или клуба. Для этого можно на занятиях использовать информационные пятиминутки, назначить в группах информаторов по различным направлениям (например, спортивная жизнь, политика, международная жизнь, происшествия и т.п.). Можно даже попытаться на полученной информации строить вопросы.

5. Использование многообразных форм работы с детьми.

Тренировки и занятия должны проходить с включением в себя как можно большего количества самых разнообразных игр и конкурсов. Это поможет сделать занятия более интересными и насыщенными, разнообразить досуг, уменьшит нагрузку на детей и подростков. Главное достоинство всех этих игр в том, что они в соответствии с аудиторией и целями проведения могут быть наполнены самым различным содержанием. Могут быть различными по сложности, по тематике, по степени серьезности.

Среди многообразия интеллектуальных игр есть те, которые можно использовать в большом зале («Эрудит-лото», «Найди пару», «Цитата», «Верить – не верить»). Игры, которые удобно использовать на тренировках («Реалии», «Надуваловка», «Травести»). Игры-конкурсы («Перевертыши», «Кубраечки», «Оборвыши», «Анекдоты пишем сами», «Узнай по инициалам», «С русского на русский», «Общее слово» и т.д.).

Хорошо не только использовать все эти игры на своих занятиях, но и попробовать сочинять их. Можно по отдельным играм проводить своеобразные чемпионаты.

8. ЛИТЕРАТУРА

1. Бурда Б. Интеллектуальные игры для знатоков и не только. – М.:Литкон, 2009.
2. Вашкулат Ю. Методическое пособие для тех, кто хочет тренироваться в спортивное "Что? Где? Когда?". – М.: Прогресс, 2009.
3. Бурда Б. Интеллектуальные игры для знатоков и не только. – М.:Литкон, 2009.
4. Григорьев Д.В. Степанов П.В. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение., Пособие для учителей общеобразовательных учреждений. - М.: Просвещение, 2011.
5. Левин Б. "Что? Где? Когда?" для "чайников". Издательство: Сталкер, 1999.

6. Рогачев А.М. Как играть в «Что? Где? Когда?». Пособие для тренировки школьной команды по «Что? Где? Когда?». – М.: Прогресс, 2010.
7. Серия "Что? Где? Когда? Как? Зачем? Почему?" (комплект из 5 книг)
Авторы: Владимир Любимцев, Владимир Хотеев, Виктор Артемов, А. Богданов, И. Варьяш, Михаил Зуев.

Цикл видеоуроков

Рогачев Алексей Михайлович

Плейлист:

http://www.youtube.com/playlist?list=PLolNPYHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

Отдельные уроки:

[http://www.youtube.com/watch?v=-Cic8Mj3-](http://www.youtube.com/watch?v=-Cic8Mj3-8U&list=PLolNPYHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX&index=1)

http://www.youtube.com/watch?v=1DeQOaIeuXY&index=2&list=PLolNPYHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

http://www.youtube.com/watch?v=Cv3jz8g9vAw&index=3&list=PLolNPYHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

http://www.youtube.com/watch?v=eyYSBCL25VA&index=4&list=PLolNPYHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

http://www.youtube.com/watch?v=n-V0vtbHxbc&list=PLolNPYHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX&index=5

http://www.youtube.com/watch?v=ISg1lMb vaz4&index=6&list=PLolNPYHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

http://www.youtube.com/watch?v=zg5FUD5NPFA&index=7&list=PLolNPYHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

http://www.youtube.com/watch?v=V1r4qouITpQ&list=PLolNPYHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX&index=8

http://www.youtube.com/watch?v=TUkdqOz7TXk&list=PLolNPYHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX&index=9

http://www.youtube.com/watch?v=XdAcxXDqHPE&list=PLolNPYHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX&index=10

http://www.youtube.com/watch?v=nSrE6EWV_CQ&index=11&list=PLolNPYHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

http://www.youtube.com/watch?v=PnzbPNUaqF8&index=12&list=PLolNPYHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

http://www.youtube.com/watch?v=qRiStvBgJrw&index=13&list=PLolNPYHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

twAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

http://www.youtube.com/watch?v=uGag5vgKGTU&list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX&index=14

http://www.youtube.com/watch?v=7IeKppzokTA&index=15&list=PLolNPyHCkktwAOPTgzbWE_dPcQ7VEeccX

<http://www.youtube.com/watch?v=wDz5CZHxOg>

База вопросов ЧГК. - <http://db.chgk.info>

Динамический банк вопросов (Дина-банк - <http://dinabank.chgk.info>

Сайт рейтинга МАК - <http://rating.chgk.info>

Библиотека знатока - сайт

[Крыленкоhttp://www.krylenko.com/chgk/library/znatok](http://www.krylenko.com/chgk/library/znatok)

У

○ Ворошилов Владимир. Феномен игры.

Эта книга вместила в себя и монолог человека, великолепно чувствующего природу телевизионного искусства, и драгоценные зёрна методологического опыта, так необходимого энтузиастам, организующим в залах рабочих и студенческих клубов любительские варианты конкурса «знатоков», и набор точно подобранных вопросов, разыгранных в то или иное время за круглым столом в Останкино.

○ Бурда Борис. Что? Где? Когда? вне телеэкрана.

Что такое вопрос ЧГК, что такое правильный ответ, как делать вопросы, самоучитель для ведущего и многое другое.

○ Поникаров Евгений. Что? Где? Когда?

Профессионализм вопросов ЧГК, энциклопедия ЧГК, некоторые игры знатоков, о ЧГК не совсем всерьёз.

○ Поташев Максим. Почему Вы проигрываете в ЧГК?

Формирование команды, игровые функции, мотивация, распространённые ошибки и предрассудки, железные правила и полезные советы, техника обсуждения, стратегия и тактика игры.

Вопросы ЧГК

○ Перлин Михаил. Манифест редактора.

На семинаре редакторов в Эйлате я изложил «манифест редактора», то есть набор целей, которые редактор, по моему мнению, должен преследовать. Почему цели именно такие, по большей части логически не обосновываю. Рецептов, как этих целей достичь, не даю — разве что методы оценки до турнира, достигнута цель или нет.

○ Выменец Юрий. Количественно о роли знаний.

Статья о численной оценке роли наличия необходимого знания у команды для взятия вопроса.

○ Выменец Юрий. Уроки анатомии.

Статья, написанная для семинара Рижской школы вопросников. Учимся анализировать факты, изложенные в вопросе.

- **Ратнер Илья. К вопросу об оценке сложности вопросов.**
Доклад на семинаре редакторов на Знатокиаде.
- **Ратнер Илья. Типичные ошибки начинающих вопросников.**
Текст лекции, прочитанной в Институте Шехтера на курсе для руководителей интеллектуальных клубов.
- **Левитас Александр. Курс молодого вопросника.**
«Курс молодого вопросника» ориентирован в первую очередь на начинающих авторов, которые толком не знают, с чего начать, не всегда могут самостоятельно оценить свои вопросы и т.п. Однако, несмотря на название, курс будет интересен и опытным вопросникам. Держу пари, даже человек, проводивший турниры международного уровня, сможет найти в этом курсе что-то полезное для себя.
- **Поташев Максим. Как не надо делать вопросы.**
Можно долго спорить о том, какими должны быть вопросы, и вряд ли когда-нибудь удастся прийти к единому мнению. Зато более или менее известно, какими вопросы быть не должны. Мне представляется очень важным не только рассказать о наиболее распространенных ошибках, но и проиллюстрировать свои соображения примерами.
- **Ратнер Илья. Что такое метка с точки зрения вопросника.**
Что такое метка. Для чего в вопрос ставят метки. Типы меток. Примеры обоснованных меток.
- **Выменец Юрий. К вопросу о классификации вопросов.**
В этой короткой статье мы хотим наметить классификацию вопросов по способу их взятия, то есть по тому из стандартных приемов мышления, применение которого позволяет найти правильный ответ на вопрос до того, как девушка, собирающая ответы, уйдет слишком далеко от вашего столика.
- **Либер Александр. К вопросу о вопросах.**
В данной статье Вашему вниманию, уважаемый Читатель, представляются рецепты решения некоторых типов вопросов старинной русской забавы — игры «Что? Где? Когда?». Первой трудностью, возникающей при подобной попытке, является трудность классификации вопросов. Предпринимавшиеся ранее попытки решения этой проблемы следует признать неудовлетворительными.
- **Матвеев Мишель. Эйнштейн против Пушкина.**
Речь пойдет о вечной теме — каким должен быть вопрос ЧГК. Точнее, о её конкретном моменте. О вопросах гуманитарных и технических.
- **Мальский Игорь. Вопрос как тормоз жизнедеятельности знатока.**
Что ж, если невозможно объяснить, что такое хороший вопрос, пойдём от противоположного. И сразу выяснится, что плохие вопросы классифицировать значительно легче. Более того, значительно важнее, ибо они наносят непоправимый вред самосознанию.
- **Санников Вячеслав. Каким должен быть вопрос?**
И тем не менее вопрос о том, какую информацию следует использовать в вопросе, а какую — нет, поставлен. Поставлен наряду с таким, казалось бы невероятным, вопросом «Нужна ли знатоку эрудиция?!».
- **Матвеев Мишель. Во многих знаниях многие печали, или Что мы знаем о лисе.**

Но только возникает маленькая трудность: а каких знаний, собственно, можно требовать для взятия вопроса, а каких — нет? Что считать известными знаниями?

○ **Антон Икрянников. Вопросы по анекдотам: самые популярные грабли.**

Речь пойдёт прежде всего об анекдотах в обычном понимании этого слова, то есть коротких забавных историях, как правило, выдуманных. Но описанные здесь «грабли» во многом относятся и к другим подобным источникам: афоризмам, карикатурам, эпиграммам, цитатам из книг, историям из жизни знаменитостей, каламбурам в газетных заголовках, оговоркам футбольных комментаторов...

Вопросы «Своей Игры»

○ **Поникаров Евгений. «Эрудит-квартет».**

Статья о составлении пакета тем для «Эрудит-квартета».

○ **Поникаров Евгений. «Своя Игра».**

Статья о написании тем для «Своей игры». Будет полезна и тем, кто только начинает писать вопросы «Своей игры», и опытным авторам.

○ **Перлин Михаил. «Своя Игра»: что такое хорошо и что такое плохо.**

Сочинить хороший пакет вопросов для «Своей игры» намного легче, чем для «Что? Где? Когда?» или «Брейн-ринга», тем не менее плохие пакеты встречаются часто, особенно если автор делает это в первый раз. В этой статье я попытался изложить свой взгляд на то, что такое хороший пакет для «Своей игры» и как его написать.

Игра и команда

○ **Поташев Максим. Почему Вы проигрываете в ЧГК?**

Книга предназначена для начинающих игроков. Формирование команды, функции в команде, мотивация, распространённые ошибки и предрассудки, поведение во время игры, техника обсуждения, железные правила и полезные советы, стратегия и тактика.

○ **Морозовский Роман. «Что? Где? Когда?» в СНГ**

История появления тусовки. Игровые центры, блуждающие звёзды и феномен команды. Игра и шоу — две большие разницы. Некоторые методы управления играми. Принципы формирования команд.

○ **Морозовский Роман. Принципы формирования команд**

Что выбрать — победу или кайф, «трамвай» или «самолёт», съёмка видеоклипа, игровые профессии, победители и неудачники.

○ **Косин Антон. Книга о команде и об игре**

Эта книга посвящена Команде «Колом-на!» и как таковой игре в целом. На тот момент, когда началась работа над книгой, меня seriously заинтересовал вопрос психологии игры и взаимодействия игроков между собой, соответственно основная тема книги и будет где-то там крутиться. Вполне нормально, что за пример беру команду, в которой играю сам.

○ **Вашкулат Юрий. Методическое пособие для тех, кто хочет тренироваться в спортивное ЧГК**

Каждая глава посвящена какому-то ходу (приему) или методу, помогающему ответить на вопросы определенной категории. Глава содержит некоторые размышления о том или ином приеме и соответствующей категории, перечень

кратких признаков, что вы имеете дело с вопросом из именно этой категории, описание недостатков и возможностей приема, ряд вопросов, иллюстрирующих применение.