

Министерство образования и науки Пермского края



государственное учреждение
дополнительного образования
«Пермский краевой центр «Муравейник»

УТВЕРЖДАЮ

И.о. директора

Е.С. Митина

8 сентября 2020



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**
(социально-гуманитарной направленности)

«Игры разума»

Возрастной состав обучающихся – 12-18 лет

Срок реализации – 5 лет

Форма обучения – очная

РАССМОТРЕНО И ПРИНЯТО

Педагогическим советом
протокол от 28.08.2020 № 1

АВТОР-СОСТАВИТЕЛЬ

Педагог дополнительного образования
Пономарёв Александр Валентинович

Пермь, 2020 г.

Содержание

| | |
|---|----|
| 1. Общая характеристика образовательной программы | 2 |
| 2. Учебно-тематический план | 9 |
| 3. Аннотация к содержанию разделов | 10 |
| 4. Условия реализации программы | 11 |

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1.1 Введение

В Пермском крае особенно активно интеллектуальными Познавательная деятельность со времен возникновения человечества на земле была ведущей в приобретении жизненного опыта. Желание знать больше того, что тебя окружает, наверное, и есть отличительная особенность человека от животного.

Первые турниры эрудитов возникли в глубокой древности. Еще во времена первых Олимпийских игр Древней Греции обязательным условием соревнований было не только физическое совершенство тела, но и интеллектуальное развитие спортсмена. Пожалуй, именно это время принято считать отправной точкой интеллектуальных игр.

Во всем мире интеллектуальные игры стали неотъемлемой частью жизни общества. Хотя понятие «игра» чаще применяется к маленьким детям, познавательные, интеллектуальные игры – прерогатива детей школьного возраста и даже взрослых.

Уже несколько десятилетий в России проходят турниры по интеллектуальным играм разных форм: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра» и т.д. Популярными они стали как среди молодежи, так и среди людей зрелого возраста благодаря телевидению. И с каждым годом число телевикторин только увеличивается. Известны знаменитые команды, ведущие этих игр. По данным статистики, более четверти населения России с удовольствием смотрят интеллектуальные программы по телевидению.

Практически в каждом образовательном учреждении России созданы команды, проводятся познавательные конкурсы, чемпионаты и турниры знатоков. Правда, эти игры проводятся достаточно хаотично, чаще всего в рамках предметных олимпиад или планах мероприятий воспитательной работы.

Во многих учреждениях дополнительного образования детей России созданы интеллектуальные, познавательные кружки, объединения, клубы, которые работают по образовательным программам. Программы таких интеллектуальных объединений становились лауреатами и дипломантами Всероссийских конкурсов авторских программ (программа «Петрополь» Санкт-Петербургского дворца творчества юных, программа «Развитие интеллектуальных и коммуникативных способностей подростков» Центра детского и юношеского творчества г. Самары, программа клуба любознательных «Белая ворона» средней школы №16 г. Черногорска Республики Хакасия, программа «Азбука почемучек» Тамбовского областного дворца творчества детей и юношества, программа «Магия мысли» Дома детского и юношеского творчества Центрального района г. Новосибирска, программа «Водопад знаний» Центра детско-юношеского туризма и экскурсий г. Астрахани, программа «Думать – это интересно!» Центра внешкольной работы Северо-Западного окружного управления г. Москвы).

играми занимаются школьники средних и старших классов. На базе учреждений дополнительного образования детей созданы интеллектуальные клубы в Березниках, Кунгуре,

Губахе, Чернушке и других городах. Во многих многопрофильных учреждениях дополнительного образования детей г. Перми также есть такие клубы.

Образовательная программа «Игры разума» похожа на вышеперечисленные программы в методическом плане. В ней используется опыт интеллектуальных клубов и команд Перми, городов Пермского края, Екатеринбурга, Казани, Челябинска, Уфы, Москвы, Санкт-Петербурга и Гомеля (Республика Беларусь). Программа разработана с учетом регионального компонента, направлена на расширение и углубление знаний, полученных учащимися в школе.

1.2 Нормативные правовые основания

Нормативную правовую основу разработки образовательной программы составляют:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);

2. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);

3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

5. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

1.3 Отличительные особенности

Актуальность образовательной программы определяется тем, что через игры в команде, совместные тренировки и мероприятия приобретаются навыки общения в коллективе. Программа «Игры разума» пользуется большой популярностью среди подростков среднего и старшего школьного возраста, она востребована. На тренировках используются методики развития памяти, конкретных видов мышления, упражнения на выбор ответа, быстроту реакции. Кроме того, школьники через игровую форму без каких-либо трудностей получают дополнительные знания, относящиеся к гуманитарным и естественно-научным предметам в объеме, намного превышающем школьную программу.

Реализация программы направлена на развитие личности, ее социализацию. Знания, умения и навыки, приобретенные в клубе интеллектуальных игр, могут пригодиться в жизни. Особенно важно это для школьников, участвующих в предметных олимпиадах, а также для желающих продолжить свое образование в вузе.

1.4 Цель и задачи освоения программы

Цель программы: Повышение интеллектуальной активности обучающихся, создание условий для социализации личности через интеллектуальные игры.

Обучающие задачи:

- привить устойчивый интерес к занятиям в интеллектуальном клубе;
- расширить дополнительную гуманитарную подготовку обучающихся, дополняющую базовое образование;
- привить навыки и умения работы со специальной литературой, другими источниками, Интернетом;
- обеспечить овладение обучающимися методов познания, освоения и совершенствования полученных знаний;
- научить приемам репродуктивной и творческой деятельности;
- сформировать основы образного мышления и умения выразить свой замысел;
- сформировать общекультурные знания, умения и навыки.

Воспитывающие задачи:

- воспитать нравственные, эстетические личностные качества: трудолюбие, ответственность, терпение, честность, патриотизм, культуру поведения;
- сформировать умение анализировать результаты как своей деятельности, так и деятельности других;
- воспитать отношение к интеллектуальной практике как к критерию истины;
- сформировать умение планировать работу, рационально распределять время;
- сформировать эмоционально-ценностные отношения к познавательной деятельности и ее социальным последствиям;
- Воспитать интерес к работе ведущих интеллектуальных клубов России;
- Содействовать развитию сплоченного коллектива.

Развивающие задачи:

- развить интеллектуальные способности обучающихся, навыки самостоятельной работы, воспроизводящего и творческого воображения;
- раскрыть творческий потенциал каждого ребенка посредством побуждения к самостоятельной познавательной активности;
- способствовать развитию морально-волевых качеств;
- развить элементы гуманитарного, пространственного, логического и креативного мышления;
- развить познавательную активность, внимание, умение сосредотачиваться и способность к самообразованию;
- показать возможные пути самореализации в сфере познавательной деятельности.

Программа разработана с учетом уровневого подхода и предусматривает 3 уровня обучения:

1 уровень

Обучающие задачи: пробудить интерес к познавательной деятельности, выходящей за рамки базового образовательного уровня; познакомить обучающихся с многообразием интеллектуальных игр через разнообразные формы работы;

Воспитывающие задачи: создать условия для выявления интеллектуального потенциала обучающихся с целью дальнейшей работы по его расширению и углублению; сформировать нравственно-эстетические отношения к культуре России, Пермского края;

Развивающие задачи: развить навыки общепринятых норм поведения и культуры; выявить заинтересованных детей, путем диагностики определить их интеллектуальный потенциал.

2 уровень:

Обучающие задачи: пробудить интерес к познавательной деятельности, выходящей за рамки базового образовательного уровня; познакомить обучающихся с многообразием интеллектуальных игр через разнообразные формы работы;

Воспитывающие задачи: создать условия для выявления интеллектуального потенциала обучающихся с целью дальнейшей работы по его расширению и углублению; сформировать нравственно-эстетические отношения к культуре России, Пермского края;

Развивающие задачи: развить навыки общепринятых норм поведения и культуры.

-выявить заинтересованных детей, путем диагностики определить их интеллектуальный потенциал.

3 уровень

Обучающие задачи: научить синтезировать знания, полученные в разнообразных интеллектуальных играх; познакомить с разнообразными литературоведческими источниками, работой в Интернете и выработать умение ими пользоваться.

Воспитывающие задачи: формировать чувство сопричастности и ответственности за судьбу России; способствовать созданию атмосфере интеллектуального общения в коллективе клуба интеллектуальных игр.

Развивающие задачи: предоставить обучающимся широкий спектр внутренних и внешних возможностей реализовать свой творческий, познавательный, общественный потенциал.

1.5 Планируемые результаты

1 уровень:

К концу данного уровня обучения обучающиеся должны:

проявлять: интерес к занятиям в интеллектуальном клубе; проявлять познавательную активность, внимание, умение сосредотачиваться и способность к самообразованию; проявлять творческие способности;

2 уровень:

К концу данного уровня обучения обучающиеся должны:

владеть: общекультурными и специальными знаниями, умениями и навыками, необходимыми для занятий в интеллектуальном клубе;

уметь: планировать работу, рационально распределять время; анализировать результаты своей деятельности; проявлять интерес к занятиям в интеллектуальном клубе; работать со специальной литературой, другими источниками; демонстрировать приемы репродуктивной деятельности; проявлять познавательную активность, внимание, умение сосредотачиваться и способность к самообразованию; демонстрировать навыки самостоятельной работы, воспроизводящего и творческого воображения; проявлять творческие способности; выстраивать межличностные отношения на основе дружбы, доверия, взаимопомощи.

3 уровень:

К концу данного уровня обучения обучающиеся должны:

владеть: разнообразными и разносторонними знаниями из разных областей знаний; общекультурными и специальными знаниями, умениями и навыками, необходимых для занятий в интеллектуальном клубе; нравственными, эстетическими личностными качествами: трудолюбия, ответственности, терпения, культуры поведения;

уметь: самостоятельно разрабатывать вопросы и задания для любой интеллектуальной игры; стремиться реализовать потребность по сохранению культурных традиций России; реализовать свой познавательный, творческий, общественный потенциал в подготовке и проведении каких-либо интеллектуальных игр; демонстрировать основы образного танцевального мышления и умения выразить свой замысел; проявлять потребность в творчестве; анализировать результаты своей деятельности и деятельности других членов коллектива; проявлять творческие способности; выстраивать межличностные отношения на основе дружбы, доверия, взаимопомощи.

1.6 Адресат программы

1 уровень – начальный, 6-7 классы общеобразовательной школы, возраст 11-14 лет.

2 уровень – базовый, 8-9 классы общеобразовательной школы, возраст 13-16 лет.

3 уровень – углубленный, 10-11 классы общеобразовательной школы, возраст 15-18 лет.

Одним из основных критериев отбора является устойчивый интерес ребенка в расширении своего кругозора.

1.7 Объем программы, срок освоения

1 уровень – соответствует 1 году обучения, 136 часов.

2 уровень – соответствует 2-3 годам обучения, в год 216 часов.

3 уровень – соответствует 4-5 годам обучения, в год 216 часов.

1.8 Особенности организации образовательного процесса

1 уровень – начальный.

Комплектование группы происходит в сентябре во время проведения интеллектуальных игр в общеобразовательных школах среди учащихся 7 классов. Главным критерием отбора является устойчивый интерес ребенка в расширении своего кругозора. Как правило, новичок не

обладает устойчивым интересом к познавательной деятельности, его знания поверхностны и хаотичны. Простейшие вопросы, на которые отвечают учащиеся во время отборочных интеллектуальных игр, не требуют специальной подготовки. Уровень исходных достижений школьников в интеллектуальном развитии можно классифицировать как высокий уровень осведомленности или невысокий. Таким образом, формируются группы по уровню исходных достижений, что позволяет гибко варьировать формы работы на занятиях. При высоком игровом потенциале школьник может заниматься по индивидуальному плану или по результатам тестирования сразу начать обучение со второго уровня.

На данном уровне происходит формирование интереса к занятиям в клубе интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», расширение познавательного кругозора, культуры поведения и творческой дисциплины.

На этом уровне обучающиеся активно накапливают потенциал интеллектуальных знаний. Здесь закладываются основы систематических знаний.

В ходе реализации образовательной программы на данном уровне используются следующие формы учебных занятий:

1. Формы коллективной работы: виртуальные экскурсии, упражнения, эксперименты, тесты, встречи с интересными людьми, решение шарад, кроссвордов, учебно-тренировочные коллективные занятия, просмотр видеозаписей интеллектуальных игр с последующим анализом;
2. Формы мелкогрупповой работы: учебно-тренировочные групповые занятия, упражнения, эксперименты, тесты, решение шарад, кроссвордов;
3. Формы индивидуальной работы: поисковые домашние задания, мини-доклады, обзоры книг, тематический библиографический поиск, составление шарад, кроссвордов;
4. Формы игровой деятельности: фестивали, конкурсы, чемпионаты.

На данном уровне освоения образовательной программы используются следующие методы обучения: наблюдения, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, практический, метод анкетирования, методы эмоционального стимулирования, творческие задания, поощрения, порицания, анализ, работа под руководством педагога, самостоятельная работа.

Способы контроля предполагаемого результата:

- диагностирующий тест на входе в программу «Игры разума»;
- тестовые задания, вопросы различных интеллектуальных игр, турниров, чемпионатов;
- анкета «Мотивация к обучению в коллективе «Игры разума»;
- методика «Уровень воспитанности в коллективе «Игры разума» (по Третьякову);
- участие обучающихся в интеллектуальных соревнованиях, конкурсах, фестивалях, чемпионатах;
- социометрическое исследование;
- методика «Уровень развития коллектива» (по Лутошкину);
- методика «Самоанализ личности»;
- наблюдение за работой обучающихся на занятиях и анализ успешности освоения ребенком материала и закрепления навыков;
- открытые и контрольные занятия.

2 уровень – базовый.

Комплектование группы происходит в сентябре во время проведения интеллектуальных игр в общеобразовательных школах среди учащихся 8-9 классов. Одним из основных критериев отбора является устойчивый интерес ребенка в расширении своего кругозора. Кроме того, при наборе учитываются результаты диагностирующих тестов, результатов игр и другие полученные педагогом данные. Таким образом, формируются группы по уровню исходных достижений, что позволяет гибко варьировать формы работы на занятиях. При высоком игровом потенциале школьник может заниматься по индивидуальному плану или по результатам тестирования сразу перейти на нужный уровень. Разрешается формирование групп смешанного 2-3 года обучения.

На этом уровне происходит формирование интереса к занятиям в клубе интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», расширение познавательного кругозора, культуры поведения и творческой дисциплины.

Результатом успешной работы данного уровня будут успешные выступления команд в городских, краевых, межрегиональных, всероссийских и международных турнирах по интеллектуальным играм.

В ходе реализации образовательной программы на данном уровне используются следующие формы учебных занятий:

1. Формы коллективной работы: виртуальные экскурсии, упражнения, эксперименты, тесты, встречи с интересными людьми, решение шарад, кроссвордов, учебно-тренировочные коллективные занятия, просмотр видеозаписей интеллектуальных игр с последующим анализом;

2. Формы мелкогрупповой работы: учебно-тренировочные групповые занятия, упражнения, эксперименты, тесты, решение шарад, кроссвордов;

3. Формы индивидуальной работы: поисковые домашние задания, мини-доклады, обзоры книг, тематический библиографический поиск, составление шарад, кроссвордов;

4. Формы игровой деятельности: фестивали, конкурсы, чемпионаты.

На данном уровне освоения образовательной программы используются следующие методы обучения: наблюдения, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, практический, метод анкетирования, методы эмоционального стимулирования, творческие задания, поощрения, порицания, анализ, работа под руководством педагога, самостоятельная работа.

Способы контроля предполагаемого результата:

-диагностирующий тест на входе в программу «Игры разума»;

-тестовые задания, вопросы различных интеллектуальных игр, турниров, чемпионатов;

-анкета «Мотивация к обучению в коллективе «Игры разума»;

методика «Уровень воспитанности в коллективе «Игры разума» (по Третьякову);

-участие обучающихся в интеллектуальных соревнованиях, конкурсах, фестивалях, чемпионатах;

-социометрическое исследование;

-методика «Уровень развития коллектива» (по Лутошкину);

-методика «Самоанализ личности»;

-наблюдение за работой обучающихся на занятиях и анализ успешности освоения ребенком материала и закрепления навыков;

-открытые и контрольные занятия.

3 уровень – углубленный.

При наборе обучающихся учитываются результаты диагностирующих тестов, результатов игр и другие полученные педагогом данные. Таким образом, формируются группы по уровню исходных достижений, что позволяет гибко варьировать формы работы на занятиях. При высоком игровом потенциале школьник может заниматься по индивидуальному плану или по результатам тестирования сразу перейти на нужный уровень. Разрешается формирование групп смешанного 4-5 года обучения.

На данном уровне произойдет реализация потребностей обучающихся в различных видах интеллектуальной деятельности, создание условий для социализации личности.

К концу занятий на данном уровне обучения обучающиеся будут иметь целостное представление об интеллектуальных играх, знать основные особенности и «секреты» достижения положительных результатов, уметь побеждать соперника при помощи интеллекта, а также знать стратегию и тактику игры.

В ходе обучения игроки познакомятся с теорией и практикой составления вопросов для интеллектуальных игр, а также с основными аспектами их организации и проведения.

Результатом успешной работы данного уровня будут успешные выступления команд в городских, краевых, межрегиональных, всероссийских и международных турнирах по интеллектуальным играм.

В ходе реализации образовательной программы на углубленном уровне используются следующие формы учебных занятий:

1. Формы коллективной работы: виртуальные экскурсии, библиографические задания, встречи с интересными людьми, дискуссии, учебно-тренировочные коллективные занятия, просмотр видеозаписей интеллектуальных игр с последующим анализом, подготовка и проведение конкурсов, викторин, консультации специалистов;

2. Формы мелкогрупповой работы: учебно-тренировочные групповые занятия, упражнения, эксперименты, тесты, составление шарад, кроссвордов;

3. Формы индивидуальной работы: поисковые домашние задания, доклады, работа с литературоведческими, краеведческими, историческими источниками, тематический библиографический поиск, исследования, реферат, разработка экскурсии, работа в архиве;

4. Формы игровой деятельности: фестивали, конкурсы, чемпионаты.

На данном уровне освоения образовательной программы используются такие методы обучения как: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, практический, метод анкетирования, методы эмоционального стимулирования, творческие задания, поощрения, анализ и самоанализ.

Отслеживание результата обучения на углубленном уровне осуществляется с использованием следующих форм и методов:

-тестовые задания, вопросы различных интеллектуальных игр, турниров, чемпионатов;

-методика «Уровень воспитанности в коллективе (по Третьякову);

-успешное участие обучающихся в соревнованиях, конкурсах, фестивалях;

-социометрическое исследование;

-методика «Уровень развития коллектива» (по Лутошкину);

-методика «Самоанализ личности»;

-наблюдение за работой обучающихся на занятиях и анализ успешности освоения ребенком материала и закрепления навыков;

-открытые и контрольные занятия.

1.9 Режим занятий

1 уровень – 2 раза в неделю по 2 часа.

2, 3 уровни – 3 раза в неделю по 2 часа.

Занятия по всем уровням могут проходить как в очной форме, так и с применением дистанционных образовательных технологий в виде видео- и аудиоконференций.

1.10 Оценка качества освоения программы

Входной контроль – в начале освоения образовательной программы (тестирование).

Текущий контроль – по окончании изучения темы или раздела (педагогическое наблюдение, опрос, контрольное занятие).

Промежуточная аттестация – 2 раза в учебный год, в конце полугодия, за счет времени, отведенного на практические занятия.

Итоговая аттестация – после успешного освоения образовательной программы в полном объеме.

1.11 Выдаваемый документ по результатам освоения программы

Лицам, успешно освоившим дополнительную общеразвивающую программу в полном объеме и прошедшим итоговую аттестацию, выдается документ об обучении, установленного образца: Свидетельство об обучении.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

| | Наименование раздела | Итого по программе, час. | 1 год обучения | | | | 2 год обучения | | | 3 год обучения | | | 4 год обучения | | | 5 год обучения | | |
|----|---|--------------------------|----------------|-----------|------------|--|----------------|-----------|------------|--|-------------|-----------|----------------|--|-------------|----------------|------------|--|
| | | | Всего, час. | в т.ч. | | Форма контроля | Всего, час. | в т.ч. | | Форма контроля | Всего, час. | в т.ч. | | Форма контроля | Всего, час. | в т.ч. | | Форма контроля |
| | | | | Теория | Практика | | | Теория | Практика | | | Теория | Практика | | | Теория | Практика | |
| 1. | Вводное занятие | 10 | 2 | 2 | - | Диагностика (входной контроль) | 2 | 2 | - | Анкетирование | 2 | 2 | - | Анкетирование | 2 | 2 | - | Анкетирование |
| 2. | Обзор интеллектуальных игр | 24 | 24 | 2 | 22 | интеллектуальная игра | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Генерация версий | 84 | 12 | 2 | 10 | упражнения | 18 | 2 | 16 | упражнения | 18 | 2 | 16 | упражнения | 18 | 2 | 16 | упражнения |
| 4. | Выбор ответа | 84 | 12 | 2 | 10 | упражнения (промежуточная аттестация) | 18 | 2 | 16 | упражнения | 18 | 2 | 16 | упражнения | 18 | 2 | 16 | упражнения |
| 5. | Быстрота мышления | 84 | 12 | 2 | 10 | викторина | 18 | 2 | 16 | педагогическое наблюдение | 18 | 2 | 16 | педагогическое наблюдение | 18 | 2 | 16 | педагогическое наблюдение |
| 6. | Игровая практика | 360 | 72 | - | 72 | интеллектуальная игра | 72 | - | 72 | интеллектуальная игра (промежуточная аттестация) | 72 | - | 72 | интеллектуальная игра (промежуточная аттестация) | 72 | - | 72 | интеллектуальная игра (промежуточная аттестация) |
| 7 | Развитие понимания интеллектуальных игр | 144 | | | | | 36 | 12 | 24 | интеллектуальная игра | 36 | 12 | 24 | интеллектуальная игра | 36 | 12 | 24 | интеллектуальная игра |
| 8 | Составление вопросов | 104 | | | | | 26 | 8 | 18 | кроссворд, шарады | 26 | 8 | 18 | кроссворд, шарады | 26 | 8 | 18 | кроссворд, шарады |
| 9 | Проведение игр | 72 | | | | | 18 | 6 | 12 | конкурсы | 18 | 6 | 12 | конкурсы | 18 | 6 | 12 | конкурсы |
| 10 | Анализ игр | 24 | | | | | 6 | 6 | - | исследования | 6 | 6 | - | исследования | 6 | 6 | - | исследования |
| | Итоговое занятие | 10 | 2 | 2 | - | интеллектуальная игра (промежуточная аттестация) | 2 | 2 | - | интеллектуальная игра (промежуточная аттестация) | 2 | 2 | - | интеллектуальная игра (промежуточная аттестация) | 2 | 2 | - | интеллектуальная игра (итоговая аттестация) |
| | Итого | 1000 | 136 | 12 | 124 | | 216 | 42 | 174 | | 216 | 42 | 174 | | 216 | 42 | 174 | |

3. АННОТАЦИЯ К СОДЕРЖАНИЮ РАЗДЕЛОВ

1. Вводное занятие

Знакомство с интеллектуальными играми. Формирование команд. Виды примитивных интеллектуальных игр и заданий: кроссворды, головоломки, викторины. Отличие интеллектуальной игры от игровой программы.

Корректировка в формировании команд. Замена выбывших игроков. Переформирование команд с учетом игровой практики и межличностных отношений. Постановка задач на предстоящий игровой сезон.

2. Обзор интеллектуальных игр

Правила интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Своей игры», «Брейн-ринга», «Пентагона», «Десятки». Основы оптимального поведения на играх. Дополнительные игры: «Фудзияма», «Интеллектуальный пинг-понг», «Бескрылки», «Десятая жертва», Барные квизы.

3. Генерация версий

Игры с правом дать больше, чем одну версию на вопрос. «Тройка». «Шляпа». «Пентагон». «Своя игра» (по правилам «Муравейника»). «Пермский штурвал».

4. Выбор ответа

Игры с несколькими вариантами правильных ответов: «Эрудит-лото», «Верю, не верю», «Клевер». Анатомия выбора. Оценка и проверка возможных решений.

Точка зрения. Предположения. Развитие способности отстаивать свою версию.

Синтез. Альтернативные объяснения. Поиски доказательств.

5. Быстрота мышления

Игры на быстроту мышления. «Коррида». «Интеллектуальный покер». «Ты – мне, я – тебе». «Тривиадор». Работа на «кнопке» для игры в «Брейн-ринг».

6. Игровая практика

Участие каждое воскресенье с сентября по май в интеллектуальных турнирах и чемпионатах: молодежный кубок мира, краевой фестиваль «Кубок Прикамья», чемпионат Перми и др.

7. Развитие понимания интеллектуальных игр

Интеллектуальные игры как спорт. Оценка собственных действий и решений. Тактика интеллектуальных игр. Особенности отдельных игр («Своя Игра», «Пентагон», «Десятка» и т.д.). Апелляции к вопросам «Что? Где? Когда?». Как правильно писать апелляции. Синхронные турниры. Зачет вопросов на синхронных турнирах. Достоверность результатов синхронных турниров. Проблема намеренного «засвечивания» вопросов.

Философия «Что? Где? Когда?». Стратегия и тактика интеллектуальных игр. Фестивали. Отбор и финал. Стратегия многодневного турнира. «Околоигровая» борьба. Проблема написания вопросов «под команду». Проблема изучения логики авторов вопросов. Пермские команды и финал «Кубка Прикамья».

Стратегия и тактика интеллектуальных игр. Вложенные друг в друга турниры. Настрой на игру. Что могут спросить, а что – нет? Различные вопросные школы. Почему в Перми любят другие вопросы, чем в Москве? Межрегиональные турниры. Системы проведения турниров, их достоинства и недостатки. Что делать, когда жюри некомпетентно? Подстройка системы проведения «под команду». Как сделать игры лучше?

Пути развития «Что? Где? Когда?». Какой будет игра через 50 лет? Новые интеллектуальные игры. Как придумать игру самому? Международные турниры. Почему в

«Что? Где? Когда?» почти не играют на других языках? Управление игровым сообществом. Международная ассоциация клубов «Что? Где? Когда?».

8. Проведение игр

Отличие игры от игровой программы. Интеллектуальные игры. Структура игры. Проведение игр. Возможные ошибки при проведении игр. Преимущества и недостатки различных систем подсчета результатов.

9. Анализ игр

Анализ выступления команды на интеллектуальных чемпионатах, турнирах, конкурсах. Проводится после каждого выступления команды. Корректировка состава команды.

10. Составление вопросов

Логика при составлении вопросов. Типы вопросов: «Нонсенс», «Отбор», «Мозаика», «Загадка Леонардо», «Что сказал...», «Проблема», «Аллегория», «Исторический фон», «Составной», «Этимология», Логическая задача, «Неявная подсказка», «Каламбур», «И так ясно».

Технические приемы составления вопросов. Одноходовка и многоходовка. Метки. Повернуть и вывернуть. Интересный факт – основа для составления нескольких вопросов. Осмысленность при составлении вопроса.

Эстетика вопроса. Составление комплекта вопросов на игру. Как работать с авторами вопросов? Эволюция вопросов. Сертификация редакторов вопросов.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение

Для успешной реализации образовательной программы «Игры разума» необходимы: учебный кабинет для тренировочных занятий, столы, стулья, канцелярские принадлежности, помещение для проведения соревнований, кнопочная система для игры в «Брейн-ринг», компьютер для хранения информации, выход в Интернет: для доступа к вопросам и результатам турниров, проводимых в других городах; для проведения тренировочных занятий по сети Интернет; Призы для проведения соревнований.

Кадровое обеспечение:

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение: наличие высшего профессионального образования и/или среднего профессионального образования, соответствующего профилю модуля.

Информационное обеспечение:

Перечень рекомендуемых учебных изданий, интернет – ресурсов, дополнительной литературы:

Для педагога:

1. Алексеев, В. Что? Где? Когда? – ваш путь к успеху. Вопросы турниров / В. Алексеев, В. Белкин, Н. Курмашева, М. Поташев, И. Тюрикова. – М., 1997.
2. Анашина, Н. Энциклопедия интеллектуальных игр / Н. Анашина. – Ярославль: Изд-во «Академия развития», 2005.
3. Бурда, Б. О «Что? Где? Когда?» и не только / Б. Бурда. – Интернет-версия на сервере «Интернет-клуба знатоков».
4. Бурда, Б. Как надо делать вопросы / Б. Бурда. – М.: Издательство клуба «МАГИ», 1997. Интернет-версия там же.
5. Весь мир: справочник. – Минск: Изд-во «Литература», 1997.
6. Ворошилов, В. Феномен игры / В. Ворошилов. – М., 1994.
7. Все обо всех: серия в 10 томах. – М.: Изд-во «АСТ-Пресс», 1999.

8. Газеты: «Игра», «Поле чудес», «777», «Загадочная газета», «Магазин кроссвордов», «Фаворит».
 9. Гонина, Е. Интеллектуальный клуб студентов ПГТУ. Вопросы интеллектуальных игр: в четырех выпусках / Е. Гонина, А. Пономарев и др. – Пермь: изд-во ПГТУ, 2004.
 10. Комарова, И. Что, где и когда. Блиц-энциклопедия / И. Комарова, Е. Бородычева. – М.: Изд-во «Рипол-классик», 2000.
 11. Малый атлас мира. – М.: Изд-во «АСТ-Пресс», 1999.
 12. Поташев, М. Как не надо делать вопросы / М. Поташев. – М.: Издательство клуба «МАГИ», 1997. Интернет-версия там же.
 13. Русанова, И. Что? Где? Когда? – Игра для всех / И. Русанова. – М.: «Русский язык»,
 14. Сборники вопросов игры «О, счастливчик» и «Как стать миллионером».
 15. Сборники вопросов интеллектуальных игр г. Перми и других городов.
 16. Своя Игра: серия в 11 томах. – М.: Изд-во «Терра», 2000.
 17. Серия «Знаменитые головоломки мира». – М.: Изд-во «АСТ-Пресс», 1996.
 18. Серия «Проверьте свои знания»: в 10 томах. – М.: Изд-во «Сталкер», 1997.
 19. Современный словарь иностранных слов. – М.: Изд-во «Дуэт», «Комета», 2000.
 20. Справочник необходимых познаний. – Пермь: «Вся Пермь», 1993.
 21. Страны мира: современный справочник. – М.: Изд-во «Славянский дом книги», 1998.
 22. Хайчин, Ю. Твоя игра / Ю. Хайчин. – М.: Изд-во «Фаир-Пресс», 2000.
 23. Другая справочная и энциклопедическая литература.
- Для обучающегося:*
1. Алексеев, В. Что? Где? Когда? – ваш путь к успеху. Вопросы турниров / В. Алексеев, В. Белкин, Н. Курмашева, М. Поташев, И. Тюрикова. – М., 1997.
 2. Анашина, Н. Энциклопедия интеллектуальных игр / Н. Анашина. – Ярославль: Изд-во «Академия развития», 2005.
 3. Бурда, Б. О «Что? Где? Когда?» и не только / Б. Бурда. – Интернет-версия на сервере «Интернет-клуба знатоков».
 4. Бурда, Б. Как надо делать вопросы / Б. Бурда. – М.: Издательство клуба «МАГИ», 1997. Интернет-версия там же.
 5. Весь мир: справочник. – Минск: Изд-во «Литература», 1997.
 6. Все обо всех: серия в 10 томах. – М.: Изд-во «АСТ-Пресс», 1999.
 7. Газеты: «Игра», «Поле чудес», «777», «Загадочная газета», «Магазин кроссвордов», «Фаворит».
 8. Гонина, Е. Интеллектуальный клуб студентов ПГТУ. Вопросы интеллектуальных игр: в четырех выпусках / Е. Гонина, А. Пономарев и др. – Пермь: изд-во ПГТУ, 2004.
 9. Комарова, И. Что, где и когда. Блиц-энциклопедия / И. Комарова, Е. Бородычева. – М.: Изд-во «Рипол-классик», 2000.
 10. Малый атлас мира. – М.: Изд-во «АСТ-Пресс», 1999.
 11. Поташев, М. Как не надо делать вопросы / М. Поташев. – М.: Издательство клуба «МАГИ», 1997. Интернет-версия там же.
 12. Русанова, И. Что? Где? Когда? – Игра для всех / И. Русанова. – М.: «Русский язык»,
 13. Сборники вопросов игры «О, счастливчик» и «Как стать миллионером».
 14. Сборники вопросов интеллектуальных игр г. Перми и других городов.
 15. Своя Игра: серия в 11 томах. – М.: Изд-во «Терра», 2000.
 16. Серия «Знаменитые головоломки мира». – М.: Изд-во «АСТ-Пресс», 1996.
 17. Серия «Проверьте свои знания»: в 10 томах. – М.: Изд-во «Сталкер», 1997.
 18. Современный словарь иностранных слов. – М.: Изд-во «Дуэт», «Комета», 2000.
 19. Справочник необходимых познаний. – Пермь: «Вся Пермь», 1993.
 20. Страны мира: современный справочник. – М.: Изд-во «Славянский дом книги», 1998.