

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ВОЛОГОДСКОЙ ОБЛАСТИ
БПОУ ВО «ВОЛОГОДСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

УТВЕРЖДАЮ
Директор БПОУ ВО «Вологодский
педагогический колледж»
С.А. Панахова
Приказ от 05.02.2016 г. №30-д



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности
«Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»

Вологда
2016

Разработчик: Минаев Алексей Леонидович, преподаватель социально-гуманитарных дисциплин БПОУ ВО «Вологодский педагогический колледж»

Пояснительная записка

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

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» - комплекс нормативно-методической документации, регламентирующий содержание, организации и оценку качества подготовки обучающихся. Программа предназначена для проведения занятий в клубе интеллектуальных игр и основывается на игре «Что? Где? Когда?» и сопутствующих ей играх.

«Обучающая» тенденция программы заключается в стремлении создать предпосылки для успешного обучения занимающихся приемам командной интеллектуальной работы, организации и проведения интеллектуальных игр.

Воспитательная направленность занятий в рамках кружка «Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» связана с формированием ценностного отношения к знаниям, развитием любознательности, повышением познавательной мотивации.

Упор в занятиях делается на игру, как таковую, в процессе которой предусмотрена наработка необходимых навыков. Отсюда преобладание чисто игровых занятий у учащихся над теоретическими и практическими (где отрабатывается какой либо конкретный вопрос). В ходе игровых занятий у учащихся есть возможность проявлять приобретённые знания и навыки в комплексе, а у руководителя замечать и устранять слабые места и недоработки в их подготовке. Кроме того, конкретные знания, полученные в ходе игры и имеющие эмоциональную окраску, являются наиболее устойчивыми.

К концу обучения из учащихся формируется 2-3 команды игроков, которые могут принимать активное участие в различных турнирах и фестивалях на уровне города и области. Кроме того, учащиеся получают необходимые навыки, чтобы суметь самостоятельно организовать и провести игру «ЧГК» на уровне образовательной организации.

Нормативный срок освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы культурологической направленности «Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» - 1 семестр.

Рекомендуемый возраст обучающихся – 14-18 лет.

Формирование интеллекта происходит не только на уроках, но и во внеурочной деятельности, в интеллектуально направленном общении, во внеклассных видах деятельности. Развитие интеллектуальных возможностей дает не только успешность в учении, но и помогает осознанию своего внутреннего мира, своих возможностей, своего эмоционального состояния и состояния других

людей. Под воспитанием интеллекта нужно подразумевать создание условий для самореализации и самовоспитания, конструктивного взаимодействия с окружающей средой, стремления к самосовершенствованию.

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

Интеллектуальное развитие – непрерывный процесс, совершающийся в учении, труде, играх, жизненных ситуациях, и оно наиболее интенсивно происходит в ходе активного усвоения и творческого применения знаний, т.е. в играх, которые содержат особенно ценные операции для развития интеллекта.

ЦЕЛЬ:

- обучение учащихся приёмам и навыкам игры «ЧГК» и смежных с ней игр

ЗАДАЧИ:

- развитие всестороннего и глубокого интереса к интеллектуальной деятельности, потребности в развитии собственного интеллекта;
- расширение интеллектуальных навыков обучающихся; знакомство обучающихся с накопленным интеллектуальным опытом и достижениями других людей;
- развитие эрудиции, логики, фантазии, собранности, умения принимать решения в критических ситуациях;
- привитие любви к работе со справочным материалом;
- дать возможность обучающимся проявлять свои интеллектуальные способности;

Структура, формы и режим занятий:

Занятия проходят один раз в неделю 2 часа по 45 минут. Занятия состоят из теоретической и практической частей.

По завершению освоения программы обучающиеся должны

знать:

- основы организации и особенности интеллектуальной составляющей игры «Что? Где? Когда?» и смежных с ней игр;
- формы командной интеллектуальной работы и основы распределения ролей;
-

уметь:

- работать в команде;
- использовать опыт участия в интеллектуальных играх;
- организовать и провести интеллектуальный турнир;
- применять полученные знания, эрудицию в нестандартных ситуациях;

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

- успешная организация и проведение итогового турнира «Что? Где? Когда?»

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное. Компоненты успешной игры	2	1	1
2.	Правила игры «Что? Где? Когда?»	2	1	1
3.	Вопрос – основа игры. Требования к вопросам	2	1	1
4	Алгоритм поиска ответов. Основные приёмы. Техника мозгового штурма	2	1	1
5	Эрудиция – ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки	2	1	1
6	Принципы игры в команде	2	1	1
7	Распределение командных ролей	2	1	1
8	Отработка игры в тройках	2	-	2
9	Отработка игры в шестёрках	2	-	2
10	Как составить вопросы к играм	2	1	1
11	Основные особенности игры «Что? Где? Когда?»	2	1	1
12	Варианты организации игры «Что? Где? Когда?»	2	1	1
13	Основные особенности игры «Брейн-ринг»	2	1	1
14	Особенности интеллектуального турнира «Своя игра»	2	1	1
15	Игра «Эрудит-лото»	2	1	1
16	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр	2	1	1
17	Итоговый игровой турнир	2	-	2
	Итого:	34	14	20

Содержание деятельности

Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» (68 ч)

1. Введение в игру. Компоненты успешной игры

Теория (1 ч.)

Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения компонентов успешной игры. Варианты игры: классическая игра, спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана.

Практика (1 ч.)

Интеллектуальная разминка («21», «Надувалочка», «Реалии», «Эрудит-лото»). Словесные игры. Игровые пробы.

2. Правила игры «Что? Где? Когда?»

Теория (1 ч.)

Практика (1 ч.)

Интеллектуальная разминка («21», «Надувалочка», «Реалии», «Эрудит-лото»). Словесные игры. Игровые пробы.

3. Вопрос – основа игры. Требования к вопросам

Теория (1 ч.)

Вопросы к игре и их особенности. Требования к вопросам: интересная информация, корректность, новизна, лаконичность, логический путь к ответу, однозначность, чёткий источник информации. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Неформальные требования к вопросу: красота, парадоксальность, легкость формы, нестандартность.

Практика (1 ч.)

Интеллектуальная разминка («21», «Надувалочка», «Реалии», «Эрудит-лото»). Словесные игры. Игровые пробы.

4. Алгоритм поиска ответов. Техника мозгового штурма

Теория (1 ч.)

Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приёмы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно. 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 во время мозгового штурма.

Практика (1 ч.)

Интеллектуальная разминка («21», «Надувалочка», «Реалии», «Эрудит-лото»). Словесные игры. Игровые пробы.

5. Эрудиция - ключ к успеху.

Теория (1 ч.)

Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки – игры в «21». Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний.

Практика (1 ч.)

Интеллектуальная разминка («21», «Надувалочка», «Реалии», «Эрудит-лото»). Словесные игры. Игровые пробы.

6. Принципы игры в команде.

Теория (1 ч.)

Команда – единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой.

Практика (1 ч.)

Интеллектуальная разминка («21», «Надувалочка», «Реалии», «Эрудит-лото»). Словесные игры. Игровые пробы.

7. Распределение командных ролей.

Теория (1 ч.)

Функции капитана, генератора идей, критика. «Том прямого доступа». Другие возможные роли. Мультироли. Формальность распределения ролей. Технические функции в команде.

Практика (1 ч.)

Интеллектуальная разминка («21», «Надувалочка», «Реалии», «Эрудит-лото»). Словесные игры. Игровые пробы.

8. Отработка игры в тройках.

Теория (1 ч.)

Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка – ещё не команда.

Практика (1 ч.)

Интеллектуальная разминка («21», «Надувалочка», «Реалии», «Эрудит-лото»). Игра в тройках.

9. Отработка игры в шестёрках.

Теория (1 ч.)

Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.

Практика (1 ч.)

Интеллектуальная разминка («21», «Надувалочка», «Реалии», «Эрудит-лото»). Игра в шестёрках.

10. Как составить вопросы к играм.

Теория (1 ч.)

Правила составления вопросов. Как работать над вопросом. Основные принципы работы с книгой. 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. Специфические приёмы для составления вопросов.

Практика (1 ч.)

Интеллектуальная разминка («21», «Надувалочка», «Реалии», «Эрудит-лото»). Составление вопросов. Анализ составленных вопросов.

11. Основные особенности игры «Что? Где? Когда?»

Теория (1 ч.)

12. Варианты организации игры «Что? Где? Когда?»

Теория (1 ч.)

Три основные формы игры. Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу.

13. Основные особенности игры «Брейн-ринг»

Теория (1 ч.)

Отличия «Брейн-ринга» от «ЧГК». Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».

14. Особенности интеллектуального турнира «Своя игра»

Теория (1 ч.)

15. Игра «Эрудит-лото»

Теория (1 ч.)

Игра «Эрудит – лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы. Составление вопросов для «Эрудит – лото».

16. Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.

Теория (1 ч.)

Особенности правил, вопросов и формы организации интеллектуальных игр «Пентагон», «Перевёртыши», «Угадай мелодию», «Бескрылки», «Кубраечки», «Реалии», «Травести» и другие. Комплексные турниры. «Даугавпилс».

Практика (1 ч.)

Интеллектуальная разминка («21», «Надувалочка», «Реалии», «Эрудит-лото»). Игра в шестерках.

17. Итоговый игровой турнир

Организационно-педагогические условия, оснащение:

Занятия «Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»» проводятся в актовом зале колледжа. Для проведения занятий используется следующее оборудование зала: компьютер, мультимедийная установка, кресла, столы, бумага, ручки

Ожидаемые результаты и способы их проверки:

В результате освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности «Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»» обучающиеся будут знать основы организации и особенности интеллектуальной составляющей игры «Что? Где? Когда?» и смежных с ней игр; формы командной интеллектуальной работы и основы распределения ролей; уметь работать в команде, использовать опыт участия в интеллектуальных играх, организовать и провести интеллектуальный турнир, применять полученные знания, эрудицию в нестандартных ситуациях.

Литература

1. Бурда Б. О. Интеллектуальные игры: для знатоков и не только, – М: Астрель, 2009. – 200 с.
2. Вассерман А.А. Прокачай мозг методом знатоков "Что? Где? Когда?" / Гаврилов Д. А. , Вассерман А. А., Латыпов Н. Н. – М: АСТ, 2015. – 288 с.
3. Ворошилов В.Я. Феномен игры. – М: Советская Россия, 1982. – 102 с.
4. Левин Б. Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников». — Донецк: Сталкер, 1999. — 416 с.
Лернер Л.В. Минута на размышление, или Загадки телеигры "Что? Где? Когда?". – М.: Искусство, 1992. –175 с.
5. Поташев М.О. Почему Вы проигрываете в ЧГК?. – М., 2005. – 256 с.
6. Русанова И.И. "Что? Где? Когда?" - игра для всех. – М.: Русский язык, 1992. – 184 с.
7. Хайчин Ю.Д. Настольная книга умных и весёлых. — Донецк: Сталкер, 1997. – 344 с.
8. Хайчин Ю.Д. Главная книга умных и весёлых. — Донецк, Сталкер, 1998. – 334 с.
9. Хайчин Ю.Д. Любимая книга умных и весёлых. — Донецк, Сталкер, 1998. – 356 с.
10. Хайчин Ю.Д. Твоя игра. — Москва, ФАИР-ПРЕСС , 2000. – 220 с.
11. Хайчин Ю.Д. Большая энциклопедия знатоков. — Донецк, «Сталкер», 2003. – 315 с.