

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 развитием 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
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>14</b>	<b>20</b>

## 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.