

<b>Название программы</b>	<b>Кружок интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» и «Брейн ринг»</b>
<b>Цель программы</b>	Совершенствование интеллектуальных и личностных качеств учащихся, формирование и развитие у них навыков индивидуального и коллективного интеллектуального творчества, а также способности активного использования имеющихся и вновь приобретаемых знаний
<b>Краткое содержание программы</b>	Тренировка команд для участия в турнирах интеллектуальных игр (городских, областных, региональных, всероссийских и международных)
<b>Адресат программной деятельности</b>	Учащиеся 5-х – 11-х классов
<b>Ожидаемый результат</b>	Конечным результатом работы по программе кружка интеллектуальных игр является: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. приобретение участниками мотиваций к интеллектуально-познавательной деятельности;</li> <li>2. повышение у участников коммуникативных способностей;</li> <li>3. освоение участниками приемов логического и ассоциативного мышления;</li> <li>4. умение участников оперативно использовать приобретенные знания, в том числе и в экстремальных ситуациях;</li> <li>5. формирование команд для участия в фестивалях и турнирах по интеллектуальным играм.</li> </ol>
<b>Автор программы</b>	Друзь А. А., магистр игры «Что? Где? Когда?», директор Санкт-Петербургского филиала Международной ассоциации клубов «Что, где, когда?»

**Санкт – Петербург.  
2022 год.**

## Пояснительная записка

В настоящее время в нашем городе наметилась опасная тенденция снижения культурного и духовного уровня молодежи. Социологи отмечают неустойчивость нравственных ориентиров молодых людей, их повышенную агрессивность, социальную неадаптированность. Налицо проблема организации свободного времени и коммуникативной культуры.

Трудно переоценить значение интеллектуальных игр вообще и игры "Что? Где? Когда?" в частности для интеллектуального и культурного развития молодежи и юношества. С помощью интеллектуальных игр возможно корректировать социальное поведение молодежи, расширить ее кругозор и эрудицию, обогатить ее досуг.

Кружок интеллектуальных игр ФМЛ № 239 существует 12 лет. За эти годы команды лицея стали победителями и призерами многих городских, региональных, всероссийских и международных соревнований по интеллектуальным играм.

В занятиях кружка могут принимать участие все желающие учащиеся ФМЛ № 239. Для начальной стадии объем знаний может не выходить за рамки школьной программы. На занятиях кружка школьники овладевают навыками интеллектуального анализа и синтеза, приучаются стремиться к новым знаниям и расширению кругозора.

Многие выпускники кружка, окончив лицей, не прекращают своих занятий в кружке и на младших курсах ВУЗов. Они помогают кружку в работе, одновременно являясь своеобразным ориентиром для своих младших товарищей.

Занятия кружка интеллектуальных игр являются важным шагом в создании молодежного пространства, позволяющего заполнить свободное время учащихся педагогически целесообразной деятельностью, отвлечь их от улицы и прочих негативных факторов современной жизни.

Данная программа направлена на интеллектуально-познавательное развитие старшеклассников, а также на формирование и тренировку команды для участия в фестивалях и турнирах интеллектуальных игр.

Программа предусматривает командные игры и, следовательно, развивает у игроков не только определенные знания, но и умение общаться. Она позволяет повысить коммуникативные способности участников, учит взаимопониманию и коллективизму.

Интеллектуальные игры формируют атмосферу сотрудничества, взаимного доверия и уважения.

### ***Разработка программы обусловлена потребностью:***

- в творческих и интеллектуально развитых личностях;
- самосовершенствования личности старшеклассника;
- создания лицейских школьных команд, способных побеждать участвовать в городских, региональных, всероссийских и международных турнирах по интеллектуальным играм.

**Цель:** популяризация интеллектуальных игр среди учащихся ФМЛ 239, организация досуга с интенсивной интеллектуальной направленностью.

### ***Задачи:***

- выявление и развитие интеллектуальных способностей;
- формирование устойчивых навыков игрового взаимодействия;
- формирование умений работать со справочной литературой;
- развитие и формирование навыков коммуникации;
- повышение интеллектуальной культуры старшеклассников;
- расширение общественного кругозора и контактов учащихся лица;
- поиск и подготовка талантливой молодежи для занятия интеллектуальными играми и участия в городских, региональных, всероссийских и международных турнирах по интеллектуальным играм;
- установление и укрепление дружеских связей с коллективами учебных заведений, клубами интеллектуальных игр и молодежными организациями.
- расширение кругозора и эрудиции старшеклассников;

### ***Актуальность и востребованность***

Программа занятий предусматривает большое разнообразие участия в играх, что позволяет практически каждому воспитаннику найти что-то интересное для себя

### ***Отличительные особенности программы***

В отличие от других программ интеллектуального развития программа кружка интеллектуальных игр рассчитана на старшеклассников. Она делает акцент на общее развитие всех без исключения интеллектуальных способностей участников, в то время как другие программы интеллектуального развития узконаправлены на конкретную область знаний.

### ***Адресность программы***

Программа рассчитана на учащихся 5-х-11-х классов.

### ***Срок реализации программы***

Продолжительность образовательного процесса по данной программе 4 года.

### ***Формы и режим учебных занятий***

Формы занятий:

- урок - лекция;
- урок - беседа;
- игровой урок.

Режим занятий 1 раз в неделю по 2 астрономических часа - 72 часа.

### ***Принципы, на которых основывается работа с участниками игры:***

- лично ориентированный подход (обращение к субъектному опыту обучающегося, то есть к опыту его собственной жизнедеятельности; признание самобытности и уникальности каждого ученика);
- природосообразность (учитывается возраст обучающегося, а также уровень его интеллектуальной подготовки, предполагающий выполнение заданий различной степени сложности);
- культуросообразность (приобщение обучающихся к современной мировой культуре и их ориентация на общечеловеческие культурные ценности);
- свобода выбора решений и самостоятельности в их реализации;
- сотрудничество и ответственность;
- сознательное усвоение обучающимися учебного материала;
- систематичность, последовательность и наглядность обучения.

### ***В процессе обучения используются следующие методы:***

- объяснительно-иллюстративный;

- репродуктивный;
- деятельностный;
- эвристический;
- исследовательский.

### ***Ожидаемые результаты***

Конечным результатом работы по программе кружка интеллектуальных игр является:

1. приобретение участниками мотиваций к интеллектуально-познавательной деятельности;
2. повышение у участников коммуникативных способностей;
3. освоение участниками приемов логического и ассоциативного мышления;
4. умение участников оперативно использовать приобретенные знания, в том числе и в экстремальных ситуациях;
5. формирование команд для участия в фестивалях и турнирах по интеллектуальным играм

### ***Способы проверки результатов***

1. оценка каждого воспитанника отдельно, наблюдение педагога;
2. оценка работы сложившихся команд, наблюдение за командной игрой.

### ***Формы подведения итогов реализации программы:***

- участие в городских, региональных, всероссийских и международных турнирах по интеллектуальным играм;
- проведение интеллектуальных игр в рамках ФМЛ.

### ***Особенности набора обучающихся***

Набор воспитанников в клуб интеллектуальных игр свободный, так как главное, чтобы человек имел желание заниматься в данном направлении деятельности.

### ***Методическое обеспечение программы***

1. Образовательно-воспитательная работа - разработана программа по каждому году обучения.
2. Организационная работа - комплектование клуба, составление расписания, введение журнала посещаемости.  
Проведение бесед по технике безопасности и пожарной безопасности.
3. Социальное воспитание старшеклассников:
  - Участие в городских молодежных мероприятиях;
  - Участие в мероприятиях ФМЛ 239;
  - Участие в городских, региональных, всероссийских и международных турнирах по интеллектуальным играм.
4. Работа по созданию и развитию коллектива
  - Знакомство с новыми участниками коллектива;
  - Проведение итоговых занятий;
5. Взаимодействие семьи и коллектива
  - Приглашение родителей на игры;
  - Привлечение родителей к деятельности старшеклассников.

## **Учебно-тематический план первого года обучения**

№	Название темы	Количество часов			
		Всего	Теоретич. занятия	Практич. занятия	Игровые занятия

1.	Вводное занятие	2	2	-	-
2.	Вопросы, их классификации и разработки	8	5	3	-
3.	Занятия на развитие мышления	2	-	2	-
4.	Как работать с книгой	2	1	1	-
5.	Тренировочные занятия	22	5	17	-
6.	Виды интеллектуальных игр	4	2	2	-
7.	Принципы игры в команде	2	2	-	-
8.	Распределение командных ролей	4	1	3	-
9.	Занятия на развитие памяти	4	-	4	-
10.	Отработка игр в команде	8	-	8	-
11.	Игровые занятия	14	-	-	14
	<b>Всего:</b>	<b>72</b>	<b>18</b>	<b>40</b>	<b>14</b>

### *Содержание программы.*

1. Вводное занятие (2 часа)- знакомство с программой кружка, краткое описание тем. Мини игры.
2. Вопросы, их классификации и разработки (8 часов) - требования к вопросам: интересная информация, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом.
3. Занятия на развитие мышления (2 часа) - практические задания логического характера.
4. Как работать с книгой (2 часа) - основные приемы работы с книгой. Приемы для составления вопросов.
5. Тренировочные занятия (22 часа) - занятия необходимые для оценки и развития коммуникабельности, лидерских способностей, раскованности, быстроты реакции воспитанников. В тренировочных занятиях используются интеллектуальные мини игры.
6. Виды интеллектуальных игр (4 часа) - знакомство с основными видами интеллектуальных игр: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра», «Эрудит-лото», «Шароиды» и др. Отличительные особенности и правила.
7. Принципы игры в команде (2 часа) - Команда - единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших во время обсуждения. Как выстроить логическую цепочку для принятия правильного решения.
8. Распределение командных ролей (4 часа) - функции капитана. Генератора идей, критика. Другие возможные роли.
9. Занятия на развитие памяти (4 часа) - память один из психических процессов, который можно развивать с наибольшей эффективностью при помощи игр, заданий развивающих память.
10. Отработка игр в «шестерках» (8 часов) - формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в командах.

## 11. Игровые занятия (28 часов) .

Примерный план игрового занятия

1. Разминка - мини игры. 20-30 минут («Эрудит-лото», «Верить, не верить», «Гимнастика ума» и др.).
2. Игра «Что? Где? Когда?» /«Брейн-ринг»- 60-70 минут.

Возможно включение других игр. Время для игр может варьироваться в связи с ситуацией (подготовка к конкретному турниру).

### ***Методическое обеспечение программы по темам (первый год обучения)***

#### 1) Вводное занятие

Формы учебного занятия:

- фронтальная;
- индивидуальная.

Приемы и методы:

- сенсорного восприятия (лекция);
- коммуникативные (беседа, игры).

Формы подведения итогов:

- опрос об усвоении данного материала.

#### 2) Вопросы, их классификации и разработки

Формы учебных занятий:

- Фронтальная;
- Индивидуальная.

Приемы и методы:

- сенсорного восприятия (лекция);
- практические (тренировка);
- коммуникативные (беседа, игры);
- комбинированные (самостоятельная работа, игровые познавательные программы).

Формы подведения итогов:

- опрос об усвоении данного материала.

#### 3) Занятия на развитие мышления

Формы учебных занятий:

- Индивидуальная;

Приемы и методы:

- практические (тренировка);
- комбинированные (самостоятельная работа, игровые познавательные программы).

Формы подведения итогов:

#### 4) Как работать с книгой

Формы учебных занятий:

- Фронтальная;
- Индивидуальная.

Приемы и методы:

- сенсорного восприятия (лекция);
- комбинированные (самостоятельная работа).

Формы подведения итогов:

- опрос об усвоении данного материала.

#### 5) Тренировочные занятия

Формы учебных занятий:

- Индивидуальная;
- Звеньевая.

Приемы и методы:

- коммуникативные (беседа, игры);
- практические (тренировка);
- комбинированные (самостоятельная работа, игровые познавательные программы).

Формы подведения итогов:

- Практические задания.

#### 6) Виды интеллектуальных игр

Формы учебных занятий:

- Фронтальная.

Приемы и методы:

- сенсорного восприятия (лекция).

Формы подведения итогов:

- опрос об усвоении данного материала.

#### 7) Принципы игры в команде

Формы учебных занятий:

- Фронтальная;

Приемы и методы:

- сенсорного восприятия (лекция);
- практические (тренировка);
- коммуникативные (беседа, игры);
- комбинированные (самостоятельная работа, игровые познавательные программы).

Формы подведения итогов:

- опрос об усвоении данного материала.

#### 8) Распределение командных ролей

Формы учебных занятий:

- Фронтальная.

Приемы и методы:

- сенсорного восприятия (лекция);
- коммуникативные (беседа, игры);
- комбинированные (самостоятельная работа, игровые познавательные программы).

Формы подведения итогов:

- опрос об усвоении данного материала.

#### 9) Занятия на развитие памяти

Формы учебных занятий:

- Индивидуальная;

Приемы и методы:

- комбинированные (самостоятельная работа, игровые познавательные программы);
- практические (тренировка).

Формы подведения итогов:

- Практические задания.

#### 10) Отработка игр в команде ( в восьмерках)

Формы учебных занятий:

- Звеньевая

Приемы и методы:

- коммуникативные (беседа, игры);

- практические (тренировка);
- Формы подведения итогов:
- Наблюдение за работой команд.

#### 11) Игровые занятия.

Формы учебных занятий:

- Звеньевая;
- Индивидуальная.

Приемы и методы:

- коммуникативные (игры);
- практические (тренировка);
- комбинированные (самостоятельная работа, игровые познавательные программы).

Формы подведения итогов:

- Игровые турниры.

### ***Требования к уровню подготовки воспитанников:***

после окончания первого года обучения воспитанники должны знать:

- Виды интеллектуальных игр и их отличительные особенности и правила;
- Принципы работы в команде.

уметь:

- Составлять и классифицировать вопросы;
- Работать с книгой;
- Распределять командные роли.

после окончания второго и последующих годов обучения воспитанники должны знать:

- Организационные моменты интеллектуальных игр;
- Виды и организационные моменты нетрадиционных интеллектуальных игр.

уметь:

- Организовывать интеллектуальные игры;
- Анализировать проведенные игры;
- Работать в команде.

### ***Учебно-методическое обеспечение и техническое оснащение:***

**Оборудование:** столы, стулья, магнитная доска, шкафы, спец. оборудование для проведения игр.

**Инструменты:** ручки, карандаши, линейки, ножницы, магниты.

**Материалы:** бумага для принтера, цветная бумага для принтера, CD диски, дискеты, видеокассеты, книги (энциклопедии, словари и другая познавательная литература).

#### ***Наглядные пособия:***

1. стенды:

- виды интеллектуальных игр;
- виды нетрадиционных интеллектуальных игр;



2. подборки вопросов и сценариев интеллектуально-познавательных игр, методики тренировок клуба интеллектуальных игр.
3. сборники вопросов составленных воспитанниками клуба.
4. видеокассеты с записью телевизионных передач «Что? Где? Когда?» и «Брейн ринг»

**Техническое оснащение:**

компьютер, принтер, DVD проигрыватель, телевизор, видеомаягнитофон, проектор, музыкальный центр, видеокамера.

## Список литературы для учащихся

1. Самые невероятные головоломки / Ч.Б. Таунзенд; пер. с англ. Н.Ю. Чаходанской; Ил. Э. Чановиц. - М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2003. - 125, (3)с.
2. 365 развивающих игр. / Сост. Беляков Е.А. - М.: Рольф, Айрис-пресс, 1999. - 304 с., ил.
3. Алексеев Е.В., Тюрикова И.К. Москвич Пушкин: Словарь-справочник. - М.: Аквис, Гуманитарный фонд содействия культуры, 1999. - 260 с.
4. Альфа и омега: Краткий справочник. Пер. с эстонского. - Таллинн: Валгус, 1990. - 448 с.: ил.
5. Андросов А., Клейн А. Играем в «Что? Где? Когда?». - Одесса: НВО ХПА, 1998. - 144 с.
6. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных). - М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2001. - 480 с.
7. Вартамян Э.А. Из жизни слов. - М.: Государственное Издательство Детской Литературы, 1960. - 240 с.
8. Вартамян Э.А. Словарь крылатых слов и выражений. - М.: ООО «Торгово-издательский дом «Русское слово – РС», 2001. - 416 с.: ил.
9. Гик Е.Я., Сухарев А.В. Интеллектуальные игры и развлечения. - М.: ФАИР-ПРЕСС, 1999. - 464 с.: ил.
10. Главная книга умных и веселых. / Сост. Ю.Д. Хайчин. - Д.: Сталкер, 1998. - 416 с.
11. Калейдоскоп игр. / Сост. В.Н. Белов. - Л.: Лениздат, 1990. - 190 с.: ил.
12. Кобяков Д.Ю. Приключения слов. - М.: Детская литература, 1966. - 144 с.
13. Козак О.Н. Игры с карандашом и бумагой. - СПб.: СОЮЗ, 2000. - 128 с.: ил.
14. Козак О.Н. Литературные викторины. - СПб.: СОЮЗ, 1998. - 272 с.
15. Козак О.Н. Простые словесные игры. - СПб.: СОЮЗ, 1998. - 96 с.
16. Комаров И., Бородычева Е. Что? Где? Когда?: Блиц энциклопедия. Изд. Второе, доп. и испр. - М.: РИПОЛ КЛАССИК, 1999. - 864 с.
17. Кондрашов В.Н. Литературные викторины. - М.: Государственное Издательство Детской Литературы, 1961. - 208 с.
18. Крылатые слова и выражения. / Сост. Н.С. Ашукин, М.Г. Ашукина. - М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2001. - 432 с.
19. Кто хочет стать миллионером? / Ред. и сост. А. Кочаров. - М.: Эгмонт Россия Лтд., 2000. - 288 с.
20. Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников». - Д.: Сталкер, 1999. - 416 с.
21. Настольная книга умных и веселых. / Сост. Ю.Д. Хайчин. - Д.: Сталкер, 1997. - 416 с.
22. Новейший справочник необходимых знаний. М.: РИПОЛ КЛАССИК, 1999. - 768 с.

23. Нянковский М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников. - Ярославль: Академия развития, 1997. - 192 с.: ил.
24. О, счастливчик! / Ред. А. Кочаров. - М.: Эгмонт Россия Лтд., 1999. - 288 с.
25. О, счастливчик. Книга вторая. / Ред. А. Кочаров. - М.: Эгмонт Россия Лтд., 1999. - 288 с.
26. О, счастливчик. Книга третья. / Ред. и сост. А. Кочаров. - М.: Эгмонт Россия Лтд., 2000. - 288 с.
27. Петрович Н.М., Петрович В.Г. Литературные викторины. - М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2000. - 352 с.
28. Своя игра. / Сост. И.К. Тюрикова. - М. ТЕРРА, тт. 1-10.
29. Слабое звено. / Сост. А. Кочаров и И. Копылова. - М.: Эгмонт Россия Лтд., 2001. - 288 с.
30. Смирнов Г.В. Досье эрудита. - М.: ЗАО МК-периодика, 2001. - 256 с.: ил.
31. Турниры «Что? Где? Когда?» и «Брэйн ринг»: Брошюра. / Сост. Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. - М.: Аквис, Гуманитарный фонд содействия культуры, 1999. - 214 с.
32. Успенский Л.В. Слово о словах. Ты и твое имя. - Л.: Лениздат, 1962. - 634 с.
33. Что? Где? Когда? Вопросы турниров. / Сост. Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. - М.: Рольф, 2000. - 384 с.: ил.
34. Шмаков С.А. Игры в слова и со словами. - М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Фирма «Издательство АСТ», 2000. - 208 с.
35. Хайчин Ю.Д. Твоя игра. - М.: ФАИР-ПРЕСС, 2000. - 416 с.: ил.
36. Павлова Л.Г. Спор, дискуссия, полемика. М. «Просвещение» 1991. - 125с.
37. Коломинский Я. Л. Человек: психология. М. «Просвещение» 1980. – 224 с.

## **Литература для педагога**

1. Лазукова Н. Н., Кузин Д. В. Учимся приобретать и осмыслять знания. С.-П. КОРОНА принт. 1999. – 96с.
2. Куликовская И.Э. Мировидение. Программа интеллектуально-познавательного развития детей: программа для методистов и воспитателей дошкольных образовательных учреждений, учителей начальных классов, студентов педагогических учебных заведений, слушателей ИПК. - Ростов-н/Д: Издательство «Учитель», 2003. - 128с.
3. Научно-педагогические основы разработки и реализации образовательных программ в системе дополнительного образования детей (Практико-ориентированная монография) - Москва 1996 г.
4. С.В. Корлякова, О.В. Деникаева. Рекомендации по разработке и требования к утверждению учебных программ дополнительного образования детей. Методическое пособие. - Екатеринбург. Объединение «Дворец молодежи». 2001г. - 20с.
5. Программы дополнительных образовательных учреждений: Методические рекомендации для работников дошкольных образовательных учреждений. (Сост. О.А. Соломенникова. - 2-е изд., испр. и доп. М.: АРКТИ, 2002. - 112 с.
6. Программы для учреждений дополнительного образования детей. Вып.2. - М.: ЦРСДОД, 2001. - 88с. (Приложение к журналу «Бюллетень программно-методических материалов для учреждений дополнительного образования детей (Региональный опыт)»)
7. Научно методический журнал «Воспитание школьников» № 2 - 2002 г. - статья "Вопросы их классификации и разработки"