

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ  
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»

АНИЧКОВ ЛИЦЕЙ

СОГЛАСОВАНО:

Директор Аничкова лицея

 Трубицын Н. Ф.

Протокол педагогического совета

№ 6 от «30» мая 2014 г.

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор

ГБОУ ЦО «СПб ГДТЮ»

 Катунова М.Р.

Приказ №

«30» мая 2014 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ)  
ПРОГРАММА

**«Интеллектуальные игры. От простого к сложному»**

Срок реализации программы: 2 года

Возраст учащихся: 14 -17 лет

**Авторы-составители:** Наумова Мария Владимировна,  
Скипский Михаил Игоревич  
педагоги дополнительного образования

Рассмотрено методическим советом ГБОУ ЦО «СПб ГДТЮ»

Протокол № 9 от 29 августа 2014

Санкт-Петербург  
2014 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) Программа «Интеллектуальные игры. От простого к сложному» (далее Программа) предназначена для обучающихся 14- 17 лет. Игра - одна из самых распространенных форм человеческого бытия. В связи с тем, что в игре присутствует элемент соревнования, она с радостью принимается подавляющим большинством детей разного возраста.

Интеллектуальная игра – индивидуальное или коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования. Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности – они развивают теоретическое мышление память, интуицию, любознательность. С другой стороны, сама по себе эта деятельность является не целью, а средством достижения игрового результата, причем и этот результат быстро теряет ценность сам по себе и цель переакцентируется с результата непосредственно на процесс поиска и принятия решения.

В последние годы одним из самых популярных и бурно развивающихся способов досуга «продвинутой» молодежи являются интеллектуальные игры «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» и «Своя игра». Созданные на основе известных телевизионных передач, эти игры развились в самостоятельное движение. В мире сегодня существует более сотни клубов «Что? Где? Когда?», проводятся крупные турниры, в самом массовом из которых – «Открытом кубке России» – участвует более 2500 команд со всего мира, из них примерно половина – школьные и студенческие. Проводятся многочисленные фестивали, в том числе чемпионаты России, Европы и мира в различных возрастных категориях. С каждым годом все больше и больше школьников вливается в это движение и данная программа удовлетворяет интеллектуальные запросы обучающихся.

Программа основана на идее социального конструктивизма (Ричард Прават, 1993), когда взамен видения программы в линейном выражении, с фиксированной последовательностью операций, которым легко следовать, программа должна рассматриваться как матрица или сеть больших идей. Задача педагога простирается за пределы задач менеджера или дирижера, которая заключается в обеспечении того, чтобы все шло по плану. Вместо этого педагог присоединяется к учащимся по мере того, как они исследуют интеллектуальные возможности и приобретают навыки, необходимые для выживания в сфере знаний.

**Направленность программы:** социально-педагогическая

**Новизна** программы состоит в том, что несмотря на появление программы «Что? Где? Когда?» на экранах в 1975 году, а оформление «спортивного» движения любителей «Что? Где? Когда?» в 1989 — до сих пор в сфере интеллектуальных игр не существует единой сертифицированной на высоком уровне образовательной программы. И каждый шаг в этом направлении — уже инновация.

**Актуальность:** на данный момент в нашем обществе образовался вакуум молодежного досуга, сводящийся ныне либо к дискотечным и компьютерным развлечениям, либо к не всегда оправданной чрезмерной серьезности забот о будущем. Молодёжь, лишенная старых идеалов и не приобретающая новых, зачастую трудно ориентируется в мире моральных, материальных, интеллектуальных и духовных ценностей. Данная программа с тезисом о том, что знания никогда не бывают лишними, надо лишь научиться эффективно ими пользоваться, отвечает как запросам одаренных детей, так и их родителей, что делает ее весьма актуальной, объединяя ценности поколений.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в создании и укреплении межпредметных, междисциплинарных связей, которых так не достает традиционной академической классно-урочной системе образования для формирования у учащихся единой картины мира.

**Цель:** развитие творческих и познавательных способностей обучающихся посредством интеллектуальных игр.

#### **Задачи:**

##### обучающие

- сформировать багаж базовых знаний и расширение кругозора;
- овладеть умением ясно мыслить и строить логические рассуждения в условиях прессинга;
- научиться работать с различными источниками информации;
- развить навыки работы с информацией различной модальности.

##### развивающие

- развить интеллектуальную лабильность;
- развить творческие способности и креативное мышление;
- развить коммуникативно-эмоциональную сферу личности;
- развить мотивацию к самообразованию.

##### воспитательные

- воспитать навыки совместной деятельности в малой группе и в команде;
- воспитать умение достойно проигрывать и анализировать причины неудач;
- повысить социальную активность учащихся, их самостоятельность и ответственность;
- сформировать систему приоритетов, ориентированных на знания и культуру.

#### **Возраст детей**

Программа предназначена для обучающихся 14- 17 лет. Сроки реализации программы: 2 года, по 144 часа в год.

**Режим проведения занятий:** по 2 часа два раза в неделю.

### **Формы организации занятий:**

Групповые и индивидуально-групповые

Основная форма — тренировочные занятия, которые дополняются семинарами и тренингами, которые включают в себя теоретический аспект образовательной программы. А так же турниры, которые являются игровыми «контрольными работами» учащихся.

### **Особенности организации образовательного процесса:**

Тренировочное занятие состоит из нескольких этапов:

- 1 *разминка*: простые игры с командными и индивидуальными заданиями
- 2 *теоретический материал*: включающий различные игровые алгоритмы, техники, другие материалы по темам программы, который иллюстрируется большим количеством примеров
- 3 *тур вопросов «Что? Где? Когда?» или «Брейн-ринга»*: вопросы этого этапа связаны с пройденным на занятии (занятиях) теоретическим материалом и, иллюстрируя, дополняют его
- 4 *разбор сыгранного тура*: на этом этапе фиксируется внимание на удачах и неудачах, которые имели место на тренировке, причинах этих удач и неудач как у конкретного игрока, так и у связки игроков или у команды в целом
- 5 *домашние задания*: как групповые, так и индивидуальные, связанные в основном с составлением игровых вопросов

Кроме *тренировочных занятий* обязательным является участие детей в существующих *турнирах по играм «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра»* таких, как Молодежный кубок мира по «Что? Где? Когда?» или турниров Всемирного движения интеллекта. Поскольку расписание турниров утверждается Международной ассоциацией клубов «Что? Где? Когда?» только в начале учебного года, то в учебно-тематическом плане они представлены единым блоком без разбивки по часам. Предполагается, что в месяц проходит 2 турнира.

### **Ожидаемые результаты**

- сформируют багаж базовых знаний
- овладеют умением логически рассуждать, объяснять ход рассуждений и отстаивать свою точку зрения
- разовьют навыки правильной формулировки вопросов
- обучатся умению выбирать из множества возможных правильный ответ
- научатся быстро анализировать и интерпретировать информацию
- освоят навыки совместной творческой деятельности.
- разовьют мотивацию к самообразованию.
- разовьют коммуникативно-эмоциональную сферу личности;
- разовьют навыки работы с информацией различной модальности

- воспитают умение достойно проигрывать и анализировать причины неудач;
- повысят социальную активность учащихся, их самостоятельность и ответственность;
- сформируют систему приоритетов, ориентированных на знания и культуру.

### Формы подведения итогов

Итоги подводятся на заключительном занятии. Успешность освоения программы оценивается по результатам выступления детей на турнирах разного уровня. Аjhvs-Формы

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения

№	Темы	теория	практика	всего
1.	Введение. Исторические аспекты развития интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?»	2	2	4
2.	Определение интеллектуального «багажа» ребят. Выявление сильных сторон участников	2	10	12
3.	Знакомство с различными источниками информации. Основные правила работы с информацией	2		2
4.	Формирование культуры мышления	2	2	4
5.	Формы активизации внимания и памяти в процессе игры	1	3	4
6.	Формирование команд	1	1	2
7.	Знакомство с основными правилами командного взаимодействия	1	1	2
8.	Основы коммуникативной культуры	1	1	2
9.	Техника решения вопросов	2	4	6
10.	Отработка внутрикомандных ролей	2	12	14
11.	Отработка игровых связей на модельных вопросах	1	3	4
12.	Турнир по «Что? Где? Когда?»	1	7	8
13.	Турнир по «Брейн-рингу»	1	7	8
14.	Турниры МКМ	7	21	28
15.	Турниры ВДИ	6	30	36
16.	Кубок Губернатора	1	3	4
17.	Заключительное занятие	4		4
	<b>Итого:</b>	<b>40</b>	<b>104</b>	<b>144</b>

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

- 1. Введение. Исторические аспекты интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» (4 часа)**

В беседе выявляются интересы учащихся; на занятии происходит знакомство с ребятами. Рассказывается о телевизионном и спортивном варианте игры «Что? Где? Когда?», других интеллектуальных играх, о перспективах занятий.

*Практика* Проводится ряд игр и упражнений различной тематики .

## **2. Определение интеллектуального «багажа» учащихся. Выявление сильных сторон участников (12 часов)**

Сильные стороны участников выявляются в собеседовании, с помощью игровых технологий, различных тестов и тренингов.

Верность и точность определения сильных сторон каждого участника проверяется в режиме игры «Что? Где? Когда?»;

*Практика* в игровом режиме проходит закрепление выявленных качеств.

## **3. Знакомство с различными источниками информации. Основные правила работы с информацией (2 часа)**

Отработка навыка работы с источниками информации (книги, картины, журналы, схемы, таблицы и т.д.). Учащиеся приобретают навыки самостоятельной познавательной активности.

## **4. Формирование культуры мышления (4 часа)**

В условии тренинга учатся выдвигать и выражать большое количество различных идей и выбирать лучшую, проявлять воображение, демонстрировать изобретательность, оригинальность, продуктивность, уверенность мышления.

*Практика* отработка навыков оптимальных ответов

## **5. Формы активизации внимания и памяти в процессе игры (4 часа)**

Занятие проводится в тренинговой форме. Учащимся предлагаются формы активизации познавательных процессов и возможные варианты их развития.

*Практика* Тренинг

## **6. Формирование команд (2 часа)**

Семинарское занятие на тему «Отличие командных игр от индивидуальных», в ходе которого учащиеся сами для себя выявляют основные особенности командных игр.

*Практика* Проводится несколько игр различными составами. Разбор возможных внутрикомандных ролей.

## **7. Знакомство с основными правилами командного взаимодействия (2 часа)**

Определение основных правил командного взаимодействия: партнерства, доверия, уважения, инициативы, ответственности за себя и окружающих. Раскрытие аспектов социализации личности.

*Практика* Тренинг

## **8. Основы коммуникативной культуры (2 часа)**

Коммуникативная культура, как составляющая общей культуры человека. Устная и письменная речь. Работа над четкой аргументацией, грамотностью построения фраз, культурой жестов и эмоций.

*Практика* Тренинг

#### **9. Техника решения вопросов (6 часов)**

Знакомство с различными типами и типологиями вопросов, техникой игры «Что? Где? Когда?» (классификации типов вопросов «по способу взятия» Поташева, Бурды, Поникарова), изучение их специфики.

Каждый теоретический пункт каждой из рассматриваемых классификаций иллюстрируется несколькими примерами вопросов, на которые необходимо дать ответов режиме игры «Что? Где? Когда?».

*Практика* Тренинг

#### **10. Отработка внутрикомандных ролей (14 часов)**

Принципы игры в команде. Сравнение необходимых качеств для каждой роли с личными качествами учащихся. Распределение внутрикомандных ролей с учетом соответствующих тестов и тренингов.

*Практика* Игровые роли отрабатываются и закрепляются в процессе игр «Брейн-ринг», командная «Своя игра», «Что? Где? Когда?» и в большей степени – на упражнениях, основанных на этих играх.

#### **11. Отработка игровых связей на модельных вопросах (4 часа)**

Одновременная отработка командных ролей и техники раскрутки вопросов по этим ролям на специально отобранных вопросах.

*Практика* Совместный с учащимися анализ игры на модельных вопросах с указанием сильных сторон, ошибок и выявлением причин неудач.

#### **12. Турнир «Что? Где? Когда?» (8 часов)**

Описание правил и особенностей «спортивного» «Что? Где? Когда?», установка на игру.

*Практика* Турнир из нескольких туров по правилам «спортивного» «Что? Где? Когда?» на вопросах, предложенных преподавателем. Поощрение победителей.

#### **13. Турнир «Брейн-ринг» (8 часов)**

Описание правил и особенностей «Брейн-ринга», разбор различных игровых стратегий, установка на игру.

*Практика* Турнир на вопросах, предложенных преподавателем. Поощрение победителей.

#### **14. Турниры «Молодежного кубка мира» по «Что? Где? Когда?» (28 часов)**

Описание турнира, соперников, «работа над ошибками» после каждого тура, постановка и корректировка турнирных целей.

*Практика* Участие в крупнейшем молодежном турнире по «спортивному» «Что? Где? Когда?» (семь туров)

#### **15. Турниры «Всемирного движения интеллекта» (36 часов)**

Описание турнира, соперников, «работа над ошибками» после каждого тура, постановка и корректировка турнирных целей.

*Практика* Участие в крупном международном турнире по «спортивному» «Что? Где? Когда?» наравне со взрослыми командами (десять туров)

#### **16. Кубок Губернатора Санкт-Петербурга (4 часа)**

Описание турнира, соперников, постановка турнирных целей.

*Практика* Участие в крупном международном фестивале «Что? Где? Когда?».

### 17. Заключительное занятие (4 часа)

Рефлексия по прошедшему году и обрисовка планов на следующий учебный год.

## Учебно-тематический план

### 2 год обучения

№	Темы	теория	практика	всего
1.	Введение		4	4
2.	Повторение. Расширение командных ролей	2	6	8
3.	Виды мышления. Тренинг различных форм мышления	4	6	10
4.	Понятие информационной культуры. Информационные потоки и способы управления ими. Информационные ресурсы	3	1	4
5.	Приемы коллективного творческого мышления	2	2	4
6.	Методика составления вопросов	4	6	10
7.	Конкурс составления вопросов	1	7	8
8.	Анализ командного взаимодействия. Основы тренерской деятельности.		4	4
9.	Турнир по «Что? Где? Когда?»	1	7	8
10.	Турнир по «Брейн-рингу»	1	7	8
11.	Турниры МКМ	7	21	28
12.	Турниры ВДИ	10	30	40
13.	Кубок Губернатора	1	3	4
14.	Заключительное занятие	4		4
	<b>Итого:</b>	<b>43</b>	<b>101</b>	<b>144</b>

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 2 год обучения

#### 1. Вводное занятие (4 часа)

Игровые тренировки для восстановления игровых навыков и умений.

#### 2. Повторение. Расширение командных ролей (8 часов)

Расширение и унификация командных ролей, встраивание новых лиц в уже существующие коллективы, возможно разбиение на команды иные, чем на первом году обучения.

*Практика* Рассмотрение положительных и отрицательных сторон изменений в ходе игр. Закрепление полученных положительных эффектов и устранение отрицательных.



### **3. Виды мышления. Тренинг различных форм мышления (10 часов)**

Виды мышления: логическое, ассоциативное, вербальное, образное, интуитивное.

Использование видов мышления как инструментария при решении творческих задач.

*Практика* Тренинг различных форм мышления. Игровые вопросы и задания соответствующей тематики, характера и содержания.

### **4. Понятие информационная культура. Информационные потоки и способы управления ими. Информационные ресурсы (4 часа)**

Взаимосвязь информации с культурой человека. Говоря об информационных технологиях, следует учитывать не только технический и дидактический аспекты вопроса, но и факторы, влияющие на развитие, становление и формирование личности, одним из важнейших компонентов этой проблемы следует выделить культуру человека в его взаимосвязи с информацией.

*Практика* тренинг

### **5. Приемы коллективного творческого мышления (4 часа)**

Знакомство с основными принципами теории решения изобретательских задач.

*Практика* решение изобретательских задач.

### **6. Методика составления вопросов (10 часов)**

Знакомство с различными типами вопросов, изучение их специфики и строения. Различные «вопросные школы»: «петербургская», «московская», «белорусская», «харьковская» и другие. Работа с источниками составления вопросов. Принципы работы с книгой как источником информации.

*Практика* Упражнения по составлению вопросов (сперва из предложенного факта, по которому уже написан вопрос с целью последующего сравнения; затем – по предложенному факту; затем – по самостоятельно найденному факту; и, наконец, по связке нескольких самостоятельно найденных фактов).

### **7. Конкурс составления вопросов (8 часов)**

Отыгрыш представленных на конкурс вопросов учащимися, голосование по определению лучших вопросов.

*Практика* Разбор вопросов, составленных учащимися. Выявление сильных и слабых сторон составленных вопросов.

### **8. Анализ командного взаимодействия. Основы тренерской деятельности (4 часа)**

Умение проанализировать игровую ситуацию, сделать выводы и дать правильную установку на будущее — составляющие успеха интеллектуальной игры в команде.

*Практика* Подготовка учащихся к работе наставника, тренера, ведущего игры.

### **9. Турнир «Что? Где? Когда?» (8 часов)**

Постановка цели для каждой команды и для каждого участника отдельно. Общая установка на игру.

*Практика* Турнир из нескольких туров по правилам «спортивного» «Что? Где? Когда?» на вопросах, предложенных преподавателем. Поощрение победителей.

### **10. Турнир «Брейн-ринг» (8 часов)**

Разбор и отработка различных игровых стратегий, установка на игру.

*Практика* Турнир на вопросах, предложенных преподавателем. Поощрение победителей.

### **11. Турниры «Молодежного кубка мира» по «Что? Где? Когда?» (28 часов)**

Описание турнира, соперников, «работа над ошибками» после каждого тура, постановка и корректировка турнирных целей.

*Практика* Участие в крупнейшем молодежном турнире по «спортивному» «Что? Где? Когда?» (7 туров)

### **12. Турниры «Всемирного движения интеллекта» (40 часов)**

Описание турнира, соперников, «работа над ошибками» после каждого тура, постановка и корректировка турнирных целей.

*Практика* Участие в крупном международном турнире по «спортивному» «Что? Где? Когда?» наравне со взрослыми командами. (10 туров)

### **13. Кубок Губернатора Санкт-Петербурга (4 часа)**

Описание турнира, соперников, постановка турнирных целей.

*Практика* Участие в крупном международном фестивале «Что? Где? Когда?».

### **14. Заключительное занятие (4 часа)**

Рефлексия по прошедшему обучению, планы на будущее, знакомство с миром студенческого движения интеллектуальных игр.

## **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **Методы обучения**

Процесс достижения поставленных целей и задач программы осуществляется в сотрудничестве учащихся и педагога. При этом реализуются различные методы осуществления целостного педагогического процесса. На различных его стадиях ведущими выступают отдельные приведенные ниже методы.

Традиционными методами организации учебно-познавательной деятельности являются методы обучения, которые можно подразделить на:

- словесные;

- наглядные (демонстрационные);

- практические;
- репродуктивные;
- частично-поисковые;
- проблемные;
- исследовательские.

Успех воспитания и обучения во многом зависит от того, какие методы и приемы использует педагог, чтобы донести до учащихся определенное содержание, сформировать у них знания, умения, навыки, а также развить творческие способности.

В зависимости от источника информации методы обучения подразделяются на три основных вида: словесные, наглядные (демонстрационные) и практические методы. Наибольшее распространение в практике работы педагога с учащимися получили такие **словесные методы, как объяснение, инструктаж, рассказ и беседа.**

Выбор метода в процессе обучения зависит от содержания занятия, уровня подготовки и опыта учащихся. **Объяснение** должно характеризоваться лаконичностью и четкостью изложения.

**Инструктаж** следует рассматривать как подробнейшее объяснение способа действий, направленное на практическую деятельность учащихся. Педагогу следует различать вводный, текущий и заключительный инструктаж. Вводный инструктаж включает в себя: постановку конкретных задач. Текущий инструктаж включает в себя объяснение допущенных ошибок, выяснение причин неправильной работы и объяснение правильных приемов. Заключительный инструктаж включает в себя анализ правильных действий, характеристику допущенных ошибок и оценку работы учащихся.

**Рассказ** применяется педагогом в основном для сообщения новых знаний и должен быть четким, лаконичным, сочетать в себе точные сведения с ярким живым повествованием. Использование метода рассказа целесообразно при изучении теоретических разделов программы, таких как:

- вводное занятие;
- исторические аспекты развития интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?»;
- знакомство с различными источниками информации;
- формирование культуры общения;
- основы коммуникативной культуры;
- понятие информационная культура;
- методика составления вопросов.

На рассказы педагога на занятиях в рамках программы отводится сравнительно мало времени; поэтому содержание повествования должно быть разумно кратким, строго соответствовать теме занятия, сопровождаться демонстрацией иллюстраций, рисунков, фотографий, графических пособий и др. При употреблении новых терминов педагог должен четко произносить их и записывать на подвесной доске. Рассказ должен быть достоверным, логически последовательным, четким, доказательным, эмоциональным, доступным для понимания учащихся. На занятиях рассказ часто переходит в беседу.

**Беседа** имеет целью приобретение новых знаний и закрепление их путем устного обмена мнениями педагога и учащихся. Беседа способствует активизации мышления учащихся, обсуждению учебного материала, установлению связей между теорией и практикой. Беседа может использоваться на различных этапах занятия. Проводимая в начале занятия беседа помогает учащимся устанавливать связи с предшествующими занятиями.

Большое образовательно-воспитательное значение имеют беседы, проводимые после турниров и конкурсов.

Как и рассказ, беседа будет более убедительной в том случае, когда она сопровождается демонстрацией натуральных предметов и их изображений. Для наглядной иллюстрации учебного материала и лучшего усвоения его учащимися педагог использует на занятиях:

- подвесную доску;
- наглядные пособия;
- видеоматериалы;
- компьютер и глобальную сеть «Интернет».

**Демонстрационные методы** реализуют принцип наглядности обучения, обеспечивая непосредственное восприятие учащимися конкретных предметов и их образов. Демонстрационные методы активизируют сенсорные и мыслительные процессы учащихся, облегчая им усвоение учебного материала.

Основным методом проведения занятий по программе является **практическая работа- игра**.

**Репродуктивные методы** способствуют формированию умений запоминать информацию и воспроизводить ее. Данные методы направлены на закрепление знаний и навыков учащихся посредством упражнений, доводящих навыки до автоматизма.

Рассмотренные выше словесные методы в сочетании с демонстрационными с точки зрения видов деятельности педагога можно характеризовать как объяснительно-иллюстративные. Эти методы в основном строятся на передаче информации с помощью слова, демонстрации натуральных объектов и графических изображений.

**Частично-поисковый метод**, называемый иногда эвристическим, включает в себя элементы репродуктивной и поисковой деятельности. Эвристический метод направлен на проявление самостоятельности учащихся в каком-либо моменте работы на занятии.

**Проблемный метод** обучения предусматривает постановку определенных проблем, которые решаются в результате творческой деятельности учащихся. Этот метод раскрывает перед учащимися логику научного познания.

**Исследовательский метод** следует рассматривать как высшую ступень творческой деятельности учащихся, в процессе которой они находят решения новых для них задач. Исследовательский метод направлен на развитие у учащихся не только самостоятельности, но и фантазии, творчества.

Беседы, метод примера и образца, педагогическое требование, создание воспитательных ситуаций, соревнование, поощрение, наблюдение, анализ результатов являются **методами воспитания**. В целях оказания воспитательного воздействия на отдельных учащихся педагог нередко с помощью ученического коллектива проводит индивидуальную работу, направленную на развитие познавательных интересов, ответственности, других нравственных, а также волевых качеств.

### **Методика интеллектуальных игр**

Все интеллектуальные игры условно можно разделить на **элементарные и составные** (представляющие из себя сочетание элементарных). В свою очередь, элементарные игры можно классифицировать в зависимости от количества вариантов ответов, из которых участники выбирают правильный. Естественно, что любая интеллектуальная игра может проводиться как в индивидуальном, так и в групповом варианте.

Простейшей интеллектуальной игрой являются **тестовые** игры, которые представляют собой набор утверждений и заданного количества вариантов ответов к ним – от 2 (это игра называется *«Верить – не верить»*) до 5 (*«Эрудит-лото»*). Этот тип игр применяется обычно в качестве разминки или в перерывах между «основными» интеллектуальными играми. Их достоинство – высокая роль везения, что позволяет добиваться успеха даже не слишком подготовленным участникам, а так же возможность варьировать сложность заданий.

Стандартный объем этих игр – 15 вопросов «Верить – не верить» или 8-10 вопросов «Эрудит-лото». Этот вид игр является серьезным средством развития, когда в них содержится неявный, но четкий алгоритм поиска правильного решения, задание представляет из себя парадокс, и/или требует принятия парадоксального решения.

Вторую группу (относительно малораспространенную) составляют игры, которые условно можно назвать «заполнением пропусков» (во фразе пропускается или заменяется ключевое слово, которое необходимо восстановить или вспомнить), *«восстановлением списков»* («Кто кого любил», «Откуда взята фраза», «Поговорим на разных языках»).

Третью группу составляют игры, в которых участникам предлагается сгруппировать предметы по определенным признакам, чаще всего выделяемыми самими участниками.

Четвертую группу представляют интеллектуальные игры, в которых участникам предлагается за определенное время ответить на тот или иной вопрос. Индивидуальную форму представляет *«Своя игра»* (в ней обычно участвуют по три участника в каждом туре). Как к командным, так и к индивидуальным играм этого типа можно отнести *«Угадай мелодию»* (угадать песню по «научному» описанию ее сюжета), *«В начале было...»* (определение произведения и автора по первой фразе), *«Расшифровка аббревиатур»* (игра, требующая не только знания, но и воображения), *«Данетки»* (задана странная или загадочная ситуация, которую отгадывающие должны прояснить задавая вопросы, на которые можно ответить только «да», «нет» и «не имеет значения»), *«Перевертыши»* (в крылатом выражении все слова заменяются на антонимы; цель – угадать исходную фразу), *«Бред профессора»* (в крылатом выражении все слова заменяются на их научнообразные определения; цель – восстановить исходную фразу), *«Дитлоиды»* (от каждого слова исходного крылатого выражения оставляется первая буква, предлоги и частицы обозначаются строчными буквами; все фразы начинаются с числа либо содержат в себе число) и многие другие.

Однако основными играми этого типа, несомненно, являются «Брейн-ринг» и «Что? Где? Когда?». Первая представляет собой очное состязание команд, а вторая – турнир, в котором задача команды состоит в том, чтобы набрать максимальное количество очков

## Средства обучения

### Печатные:

- Газеты «Игра», «Информатика»

### Технические:

- Компьютер
  - Мультимедийный проектор
  - Экран
  - Принтер
- Электронная доска

### Электронные образовательные ресурсы:

- Сетевые образовательные ресурсы:  
golovolomka.hobby.ru, db.chgk.info чтогдекогда.рф
- CD, DVD, другие цифровые носители
- Презентации и видеозаписи

## Литература для учащихся

1. <http://igra.chgk.info/> - Газета «Игра»
2. Газета «Информатика» N 25(25).
3. Проверьте свои знания. Энциклопедия в 10 т. Днепропетровск, «Сталкер
4. Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?» для чайников» Д.: Сталкер, 1999
5. Хайчин Ю.Д. «Большая энциклопедия знатоков» — Д.: Сталкер, 2003
6. Лернер М. «Минута на размышление.» М., 1993
7. <http://student.chgk.info/> – информационный сайт МКМ.
8. Эрик Берн - «Игры в которые играют люди». - М. Эксмо, 2002
9. <http://www.encyclopedia.ru/> - Мир энциклопедий
10. <http://mirslovarei.com/> - Мир словарей

## Литература для педагога

1. Расширяем кругозор детей. Ярославль: Академия развития, Академия К.
2. <http://db.chgk.info/> - База вопросов МАК «ЧГК»
3. <http://www.tvigra.ru/> - Сайт телекомпании «ТВ-Игра»
4. <http://golovolomka.hobby.ru/> - сайт с играми и головоломками
5. Гурова, Л.Л. «Творческая одарённость в развитии познавательных структур» Вопросы психологии. – 1991. - №6.
6. Богоявленская, Д.Б. «Интеллектуальная активность как проблема творчества» - М.: РГУ, 1983.
7. Туник, Е.Е. Тест Е. Торренса. «Диагностика креативности» [СПб: Иматон, 1998.
8. Фетискин, Н.П. « Психодиагностика детской одарённости» М. – Кострома, 2001.
9. Хуторской, А.В. «Развитие одаренности школьников. Методика продуктивного обучения» – М., 2007. – 320 с.
10. Шумакова Н.Б. «Исследование творческой одарённости с использованием тестов Е.П. Торренса у младших школьников» Н.Б.Шумакова, Е.И. Щербланова, Н.П.Щербо // Вопросы психологии. 1991. №1

## **1. Основные правила составления вопросов для «Брейн-ринга» и «Что? Где? Когда?».**

Дискуссии о том, «что такое хороший вопрос», очевидно, будут происходить в рядах членов движения интеллектуальных игр столько времени, сколько будет существовать это движение. Необходимо так же отметить, что и в литературе по педагогической психологии проблема постановки учебно-развивающих вопросов остается практически неразработанной. Поэтому указанные ниже правила составления вопросов (многие из которых основаны на известных общедидактических принципах), естественно, являются примерными:

1. Сложность вопроса должна находиться на пределе возможностей участников игры. (Известный принцип развивающего обучения). В своей работе со школьниками, необходимо ориентироваться прежде всего на объем знаний, получаемых в рамках школьной программы. Кроме того, учащимся должны быть предложены списки рекомендуемой литературы.

2. Поскольку среди участников игры обязательно есть люди с разными ведущими видами мышления, восприятия и памяти, пакет вопросов должен быть составлен с учетом этого факта (то есть наряду с вопросами на эрудицию должны быть вопросы на ассоциативное мышление, требующие осуществления практических действий, а также вопросы с использованием наглядности и т.п.).

3. В отличие от других видов игр, «Брейн-ринг» и «Что? Где? Когда?» развивают в основном понятийное мышление. Фактически, ответ на вопрос, есть восстановление понятия по его признакам. Соответственно, сам вопрос должен, с одной стороны, содержать значимые принципы понятия, а с другой – должен быть составлен таким образом, чтобы исключить попадание под эти признаки любого другого понятия. Иными словами, информации, содержащейся в вопросе должен отвечать только один ответ. «Дуаль» является основанием для снятия вопроса.

4. В хорошо составленном вопросе правильный ответ должен быть сформулирован как можно короче, и не требовать сложных фонетических конструкций. Особенно это важно, когда команды отвечают письменно.

5. Хороший вопрос обычно предполагает объединение в себе знаний из разных научных и практических областей знания или, как минимум, из разных разделов программы.

6. В тексте вопроса должны присутствовать как «подсказки», упрощающие поиск искомого ответа, так и «лишняя» информация, которая затрудняет или «затемняет» правильный ответ.

7. Хороший вопрос должен опираться на чувство юмора.

Все вышеперечисленное необходимо учитывать при подборке вопросов к турнирам, а также при объяснении соответствующей темы учащимся.

## 2. Брейн-ринг

### Правила игры:

1. В каждом матче чаще всего участвуют две команды, хотя в принципе, количество участников ограничено только возможностями аппаратуры (в частности, очень интересно проходят бои с участием четырех команд).
  2. Основной принцип игры: побеждает та команда, которая большее число раз раньше других правильно ответит на заданный вопрос. Сигналом о готовности команды ответить служит звуковой или световой сигнал, которым управляет капитан или специально определенный им человек. Максимальный лимит времени составляет 1 минуту. Обычно существует запрет отвечать до определенного момента. Если команда нарушает этот запрет, ее ответ не засчитывается, и она лишается права отвечать на этот вопрос.
  3. Обычно отвечающего назначает капитан, однако в последних телевизионных «Брейн-рингах» введено правило, согласно которому это делает ведущий игры. Это сделано для того, чтобы повысить значение именно КОМАНДНОЙ игры и повысить роль игроков «второго плана», чтобы они отныне не могли отсидеться за спинами лидеров. Такое решение еще более увеличивает роль ведущего соревнования.
  4. В случае если первая команда отвечает на вопрос неправильно, оставшимся командам может даваться на ответ 10, 20 секунд, или время, оставшееся от минуты на момент ответа первой команды. (Чем больше команд играют одновременно, тем меньшим должен быть лимит времени, остающийся каждой последующей команде; с другой стороны, чем моложе играющие команды, тем этот лимит должен быть больше).
  5. Если ни одна из команд не дала правильного ответа на вопрос, или было просрочено время, то очко считается неразыгранным. Если в турнире участвует большое количество команд (а лимит времени и вопросов, естественно, ограничен), то вводится правило «накопления очков», то есть неразыгранные очки переходят на следующий вопрос, цена которого, соответственно, возрастает.
  6. Если все играющие команды, не отвечают на 3 вопроса подряд, то они дисквалифицируются и им всем засчитывается поражение.
- Турниры по «Брейн-рингу» проводятся либо в групповой форме, когда все команды по жребию или по рейтингу делятся на группы по 3-4 команды и каждая играет с каждой, либо по «олимпийской системе» (игра на «вылет»). В первом случае обычно разыгрывается определенное количество вопросов (например, 5 или 7) и может быть зафиксирована «ничья», при олимпийской системе игра ведется до победы – кто быстрее наберет определенное количество очков. (Обычно в отборочных турнирах играют до 3 очков, в финале - до 5 или 6)



### 3. Что? Где? Когда?

Несомненно, что именно эта игра, являющаяся в то же время, наиболее сложной и интересной из всех игр превратила в отечественной практике интеллектуальные игры в самостоятельный вид творческой деятельности и направление в воспитании и развитии школьников и молодежи.

В традиционном телевизионном варианте игры единственная команда соревнуется с командой телезрителей и/или ведущим. В практике клубов интеллектуальных игр ЧГК проводится, обычно, в тех случаях, когда соревнуются большое количество команд (более 10). Они отвечают на вопросы письменно.

#### Основные правила игры:

1. В игре принимают участие команды (традиционное количество участников – шесть).

2. Для ответа на вопрос команде (командам) предоставляется ограниченное количество времени (от 30 с до 1 минуты). В случае если на вопрос отвечает несколько команд, им дается равное время.

3. Команды могут отвечать письменно или устно. В случае устного ответа его правильность

оценивает ведущий. Письменные ответы оценивает компетентное жюри, сравнивая варианты

команд с ответами автора вопроса. Обычно правильным ответом считается тот, в котором

содержится «ключевое» слово. В случае если в ответе команды содержатся более чем одна версия – он не засчитывается.

4. Все команды отвечают на заранее оговоренное количество вопросов (в одном туре целесообразно использовать от 12 до 18 вопросов, количество туров зависит от количества и возраста команд, а так же от уровня подготовки команд).

5. Победителем считается команда, ответившая на большее количество вопросов. В случае

равного количества правильных ответов обычно применяется рейтинг (показатель сложности

вопросов, определяемый как разность между общим количеством команд и количеством команд, правильно ответивших на вопросы) или сумма мест, полученных командой в отдельных турах. (Чем меньше сумма мест, тем выше итоговое место). Возможно применение и других способов определения победителей, но нужно помнить о том, что чем проще правила, тем меньше конфликтов.