Управление по образованию Минского райисполкома

Государственное учреждение дополнительного образования

«Центр творчество детей и молодежи Минского района»

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГУДО «Центр творчества

детей и молодежи Минского района»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_О.А.Тимохина

14.09.2020

ПРОГРАММА

ОБЪЕДИНЕНИЯ ПО ИНТЕРЕСАМ

«Эрудит»

(базовый уровень изучения образовательной области «Логика»)

Автор-составитель: Бурый

Ярослав Васильевич –

педагог дополнительного образования

Возраст учащихся: 10-16 лет

Срок реализации программы: 2 года

**По программе работает:**

Алёхно Юлия Николаевна

Герина Ирина Александровна

Рекомендовано

Методическим объединением

14.09.2020

Протокол № 1

Сеница 2020

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Популярность элитарного интеллектуального досуга среди подростков‚ молодежи и взрослых сегодня чрезвычайно высока. Продолжение цикла Известных телепередач «Что? Где? Когда?», причем не только на российском, но и на белорусском национальном телевидении, способствует узнаванию ярких игроков и команд, формируя у подростков желание быть похожими на известных людей, потребность быть причастным к происходящему в эфире и на игровой площадке. Это является первичным стимулом для занятий интеллектуальными играми. Впоследствии на первый план выходят более глубокие мотивы: желание ощутить собственную индивидуальность, проявить себя и добиться авторитета в коллективе сверстников, что является мощным стимулом к активному поиску сферы самореализации, повышению собственного интеллектуального уровня, самообразования и передачи знаний, умений и навыков другим.  
  
 Актуальность образовательной программы обусловлена не только наличием социального спроса со стороны детей и молодежи на занятия интеллектуальными играми, но и тем, что на занятиях объединения по интересам учащиеся приобретают глубокие разносторонние знания, умение четко координировать собственные действия, мгновенно реагировать в условиях ограниченного времени, умение слушать членов своей команды, брать на себя ответственность за коллективное решение.

Первый год обучения - базовый уровень - подготовка игроков. Объединение по интересам основывается на игровых видах деятельности, с помощью которых и решаются основные образовательные задачи. Таким образом, учащиеся проходят путь от простого увлечения популярной игрой к собственному интеллектуально-игровому и тренерскому творчеству. Развитие логического мышления, формирование аналитических навыков, воспитание у учащихся потребности в постоянном самообразовании, формирование навыков самостоятельного овладения новыми знаниями, развитие умения командного взаимодействия, обучение учащихся корректному построению коммуникативного пространства, вот основные задачи, которые педагог планирует и решает в ходе учебных занятий с учащимися клуба интеллектуальных игр.

Данная программа разработана на основе типовой программы общественно-гуманитарного профиля (образовательная область «Логика»), утверждённой Министерством образования Республики Беларусь от 06.09.2017 № 123.

В соответствии с Кодексом Республики Беларусь об образовании (пункт 7 статья 233), Положением об учреждении дополнительного образования детей и молодежи, утвержденным Постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 25 июля 2011 г. № 149 (пункт 30), во время каникул в учреждении дополнительного образования детей и молодежи могут создаваться объединения по интересам для проведения занятий с переменным составом учащихся по краткосрочным образовательным программам.

***Цель программы***: создание условий для социализации учащихся, личностного творческого развития, приобретение профессиональных навыков тренера интеллектуальных игр.

***Задачи программы:***

*Обучающие:*- формировать у учащихся устойчивую мотивацию к самосовершенствованию, повышению общекультурного уровня, самостоятельному овладению знаниями;

- формировать активную личностную и социальную позицию каждого члена клуба;

*Развивающие:*

- развивать способности к анализу, синтезу, рефлексивной деятельности;

- развивать навыки социального взаимодействия на основе основных этических принципов;

- выявлять и развивать интеллектуальные, творческие способности учащихся;

*Воспитывающие:*

- воспитывать такие личностные качества как самостоятельность, решительность, работоспособность, целеустремленность, уважительное отношение к товарищам по клубу и оппонентам по  
игре;

- воспитывать потребность в саморазвитии и социальном взаимодействии.

Основополагающие принципы программы:  
- принцип гармонизации личности и среды: ориентация на максимальную самореализацию личности;  
 принцип гуманизации: обеспечение благоприятных условий для освоения общечеловеческих социально-культурных ценностей;  
- принцип сознательности: заинтересованное, а не механическое усвоение учащимися знаний и умений;  
- доступности: соответствие учебного материала возрастным и психологическим особенностям;  
- принцип комплексности и последовательности: построение образовательного процесса таким образом, когда овладение новыми знаниями, умениями и навыками опирается на то, что уже усвоено;  
- принцип системности: каждое явление рассматривается и оценивается во взаимосвязи с другими процессами объектами как единое целое;

ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ  
Срок реализации программы - *2 года.*

Возраст учащихся – *10-16 лет.*

Общее количество часов в год на группу – *72 часа* (первый год обучения), *144 часа* (второй год обучения).

Периодичность и продолжительность занятий - один раз в неделю по 2 часа (1 год обучения), 2 два раза в неделю по 2 часа (2 год обучения).

Нормы наполняемости группы - 15 *человек*.

Форма организации образовательного процесса – *групповая.*

**Санитарно-гигиенические требования**

Занятия проводятся в хорошо освещённом помещение, соответствующем требования ТБ, пожарной безопасности и санитарным нормам.

**Материально-техническое оснащение**

Материально-технические и информационные ресурсы, необходимые для освоения программы: компьютер с выходом в сеть Интернет; системы компьютерного тестирования интеллекта; брэйн-система; средства видео- и аудио-воспроизведения.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1-ый год обучения

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  **п/п** | **Наименование разделов** | **Количество часов** | | |
| **всего** | **теория** | **практика** |
|  | Вводное занятие | 2 | 2 | - |
| 1. | История и традиции клубного движения | 2 | 2 | - |
| 2. | Идея «мозгового штурма» | 4 | 2 | 2 |
| 3. | «Мозговой штурм», его использование в игре «Что? Где? Когда?» | 12 | 2 | 10 |
| 4. | Микрогруппы (команды) и их создание | 6 | 2 | 4 |
| 5. | Интеллектуальное тестирование | 2 | - | 2 |
| 6. | Интеллектуальные методики | 4 | 2 | 2 |
| 7. | Информационно-развлекательные игры | 8 | 2 | 6 |
| 8. | Вопросы для интеллектуальных игр | 8 | 2 | 6 |
| 9. | Режимы тренировки | 12 | - | 12 |
| 10. | Участие в турнирах | 10 | - | 10 |
|  | **ИТОГО:** | **72** | **16** | **56** |

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ  
**Вводное занятие**

Знакомство учащихся с образовательной программой. Знакомство с учащимися. Беседа по правилам безопасного поведения на занятиях и в учреждении.   
 **1. История и традиции клубного движения**  
 Интеллектуальные игры в СССР. Объединения и клубы «Что? Где? Когда?» до 1989 года. Создание в 1989 году Международной Ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?». Основные принципы работы МАК.

История и традиции Минского Клуба Команд Интеллектуалов  
(МИККИ). Белорусское интеллектуальное движение. Создание общественного объединения «Белорусская лига интеллектуальных команд». Игра «Что? Где? Когда?» по правилам для новичков.  
**2. Идея «мозгового штурма»**

Создание метода «мозгового штурма» (брэйн-сторминга) Алексом  
Осборном. Теоретические основы метода. Рассекречивание и применение метода в 50-е годы ХХ века. Индивидуальный и коллективный «мозговой штурм».

Постановка проблемы предварительный этап. Генерация идей -  
основной этап, от которого во многом зависит успех. Группировка, отбор и оценка идей. Анализ и оценка идей. Критерии успешности «мозгового штурма».  
 *Практическая часть*. Игра «Брэйн-ринг» по правилам для новичков.  
**3. «Мозговой штурм», его использование в игре «Что? Где? Когда?»**

Этапы работы над вопросом. Индукция. Роль генерирования идей в работе над вопросом в игровой практике. Психологическое «растормаживание» индукторов в команде.

Анализ идей и версий. Функциональное применение метода в работе над вопросом. Психологическое «фильтрование» критиков в команде.

«Игра в пас» в игровой практике. Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые комбинации. Правила выбора версии из нескольких возможных. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии.

*Практическая часть*. Игра «Брэйн-ринг».  
**4. Микрогруппы (команды) и их создание**

Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр. Распределение ролевой нагрузки в команде по методике В.Я. Ворошилова. Роль капитана. Роль генератора идей. Роль критика-эрудита. Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы. Схемы.

Построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола. Возможные отклонения от схем.

*Практическая часть*. Деление игроков на команды в соответствии с распределением ролевой нагрузки. Игра «Что? Где? Когда?».

**5. Интеллектуальное тестирование**

Понятие об интеллектуальном тестировании и интеллектуальном  
коэффициенте (IQ).

*Практическая часть*. Ознакомление с разнообразными видами интеллектуальных тестов. Игровые тесты на эрудицию и общее развитие.

**6. Интеллектуальные методики**

Теория решения изобретательских задач. Творчество Г. Альтшуллера. Знакомство с основными приемами методики ТРИЗ.  
 Структура ТРИЗ: законы развития технических систем, информационный фонд, вепольный анализ технических систем, алгоритм решения изобретательских задач - АРИЗ, метод выявления и  
прогнозирования аварийных ситуаций и нежелательных явлений, методы системного анализа и синтеза, функционально-стоимостный анализ, методы развития творческого воображения, теория развития творческой личности, теория развития творческих коллективов.  
*Практическая часть*. Решение изобретательских задач.

**7. Информационно-развлекательные игры**

Разные типы информационно-развлекательных игр. Развлекательные шоу-программы. Правила организации и подготовки информационно-развлекательных игр.

Познавательные игры класса «Своя игра»; познавательные игры класса «Один против всех»; командные игры класса «Брэйн-ринг»; командные и индивидуальные медиа-игры.

*Практическая часть*. Игры «Брэйн-ринг», «Своя игра», «Один против всех»,  
«Медиа-Азбука», «Медиа-Шкатулка», «Видеоряд».

**8. Вопросы для интеллектуальных игр**

Роль самообразования для игрока интеллектуальных игр. Принципы работы с источниками информации. Правила оформления вопросов. Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности. Логические вопросы. Двух- и трехходовые вопросы. Вопросы на догадку. «Неберущиеся» вопросы.

*Практическая часть*. Создание стандартного вопроса. Создание банка вопросов для игр.

**9. Режимные тренировки**

*Практическая часть*. Приобретение навыков командной работы над вопросным материалом различных вопросных схем и традиций. Разбор ошибок.

**10. Участие в играх и турнирах**  
*Практическая часть*. Участие в районных‚ областных турнирах.

**Итоговое занятие**

*Практическая*. Чемпионат клуба по играм «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг».

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

2-й год обучения

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  **п/п** | **Наименование разделов** | **Количество часов** | | |
| **всего** | **теория** | **практика** |
|  | Вводное занятие | 2 | 2 | - |
| 1. | Основные принципы подготовки команды к турниру | 2 | 2 | - |
| 2. | Турнирные и шоу-варианты интеллектуальных игр | 6 | 2 | 4 |
| 3. | Стратегия и тактика игры | 8 | 2 | 6 |
| 4. | Этика игры | 8 | 2 | 6 |
| 5. | Интеллектуальное тестирование | 16 | 4 | 12 |
| 6. | Интеллектуальные методики | 6 | 2 | 4 |
| 7. | Информационно-развлекательные игры | 30 | 6 | 24 |
| 8. | Вопросы для интеллектуальных игр | 8 | 2 | 6 |
| 9. | Режимные тренировки | 36 | 2 | 34 |
| 10. | Участие в играх и турнирах | 20 | - | 20 |
|  | Итоговое занятие | 2 | - | 2 |
|  | **ИТОГО:** | **144** | **24** | **120** |

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ  
**Вводное занятие**

Обзор образовательной программы. Знакомство с техникой безопасности и пожарной безопасности. Постановка задач на сезон (участие в турнирах и практические занятия с игроками первого года обучения).

**1.Основные принципы подготовки команды к** **турниру**

Основные турниры в Беларуси, странах СНГ и мире. Очные и синхронные турниры. Турниры и фестивали интеллектуальных игр, их отличительные черты. Ранжирование турниров. Требования Кодекса спортивного «Что? Где? Когда?» к турнирам разного уровня. Условия участия в турнирах разных рангов. Выбор команды для участия в турнире (фестивале). Контрольный мониторинг в команде и клубе. Контрольные игры и анализ обсуждения каждого из вопросов. Психологическая настройка команды.

*Практика.* Тренировочные режимы. Построение тренировочного режима в зависимости от особенностей конкретной команды. Взаимодействие команды и тренера во время подготовки и участия в турнире. Коррекция игры в течение турнира. Замены в команде в процессе подготовки и во время участия в турнире. Форс-мажорные обстоятельства и действия команды. Разбор игр и вопросов турнира. Оценка участия команды в турнире.

**2.Турнирные и шоу-варианты интеллектуальных игр**

Турниры по спортивному «Что? Где? Когда?», «Брэйн рингу» и «Своей игре». Шоу-варианты игр. Структурные и функциональные отличия команды, предназначенной для игры в «Брэйн ринг». Создание сборных команд (на базе команды-лидера, на базе двух или нескольких команд, на базе клуба). Отбор кандидатов и психологическая подготовка команды к участию в очном турнире высокого ранга.

*Практика*. Подготовка к участию в показательных играх (шоу- или телевизионной игре). Создание имиджа команды. Игровая форма и внешность игроков.

**3. Стратегия и тактика игры**

Тактические схемы и их изменение в зависимости от правил игры. Тактика для многоэтапных (многотуровых) турниров. Турнирная тактика для «Брэйн ринга» и других командных интеллектуальных игр. Стратегия и тактика в индивидуально-командных играх («Тройка», «Эрудитквартет»). Тактика в играх класса «Даугавпилс» («мультиигры»).

*Практика*. Розыгрыш стандартных ситуаций. «Мягкая» игра и прессинг. Воздействие на противника. Учет фактора ведущего и его использование. Создание благоприятного отношения к команде во время игры.

**4.Этика игры**

Кодекс чести игрока. Этические требования, единые для всех клубов МАК согласно Кодексу спортивного «Что? Где? Когда?». Отношение к сопернику.

*Практика*. Игра на грани фола. Эпатажный стиль игры. Подсказки, апелляции, возможные спорные ситуации в игре и пути их разрешения.

**5. Интеллектуальное тестирование**

Понятие об интеллектуальном тестировании и интеллектуальном  
коэффициенте (IQ).  
 *Практика*. Ознакомление с разнообразными видами интеллектуальных тестов. Игровые тесты на эрудицию и общее развитие.

**6. Интеллектуальные методики**

Теория решения изобретательских задач. Творчество Г. Альтшуллера. Знакомство с основными приемами методики ТРИЗ.  
 Структура ТРИЗ: законы развития технических систем, информационный фонд, вепольный анализ технических систем, алгоритм решения изобретательских задач - АРИЗ, метод выявления и  
прогнозирования аварийных ситуаций и нежелательных явлений, методы системного анализа и синтеза, функционально-стоимостный анализ, методы развития творческого воображения, теория развития творческой личности, теория развития творческих коллективов.  
*Практика*. Решение изобретательских задач.

**7. Информационно-развлекательные игры**  
 Разные типы информационно-развлекательных игр. Развлекательные шоу-программы. Правила организации и подготовки информационно-развлекательных игр.

Познавательные игры класса «Своя игра»; познавательные игры класса «Один против всех»; командные игры класса «Брэйн-ринг»; командные и индивидуальные медиа-игры.  
 *Практика*. Игры «Брэйн-ринг», «Своя игра», «Один против всех»,  
«Медиа-Азбука», «Медиа-Шкатулка», «Видеоряд».

**8. Вопросы для интеллектуальных игр**

Роль самообразования для игрока интеллектуальных игр. Принципы работы с источниками информации. Правила оформления вопросов. Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности. Логические вопросы. Двух- и трехходовые вопросы. Вопросы на догадку. «Неберущиеся» вопросы.

*Практика*. Создание стандартного вопроса. Создание банка вопросов для игр.

**9. Режимные тренировки**

*Практика*. Приобретение навыков командной работы над вопросным

материалом различных вопросных схем и традиций. Разбор ошибок.

**10. Участие в играх и турнирах**  
*Практика*. Участие в школьных‚ районных‚ областных турнирах.

**Итоговое занятие**

*Практика*. Чемпионат клуба по играм «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг».  
ФОРМЫ И МЕТОДЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ  
 Неисчерпаемость развивающих возможностей, острейший накал эмоций во время проведения интеллектуальных игр лучшее доказательство их мотивационного потенциала. Обучение «играть» процесс специфический, который базируется, прежде всего, на желании учащихся заниматься этой деятельностью, которое, в свою очередь, неизбежно формирует потребность в новых знаниях.

Интеллектуальные игры - игры командные, помогающие объединить игроков в коллектив, где, прежде всего, ценятся умения общаться, выражать свои мысли корректно, точно, уважать мнение другого, быстро и логично мыслить, не теряться в сложной ситуации.

Для базового уровня важно научить учащихся работе с источниками информации, сформировать умение самостоятельно «добывать» знания. Узнавать и открывать новое самому один из основных принципов самообразования. Поняв, что такое команда как механизм, освоив основные принципы «мозгового штурма», учащиеся постепенно погружаются в специфику игры, с помощью педагога открывая новые аспекты.  
 «Мозговой штурм» один из главенствующих методов групповой работы в клубе интеллектуальных игр. Это групповое генерирование большого количества идей за короткий отрезок времени. В его основе лежит принцип ассоциативного мышления и взаимного стимулирования. «Мозговой штурм» ослабляет стереотипы и шаблоны привычного группового мышления, никто не отмалчивается, ни одна ценная мысль не пропадает. «Мозговой штурм», включенный в образовательный процесс клуба буквально с первых занятий, очень быстро становится неотъемлемой его частью.

Эффект тренинговых технологий: освоение умений работы в группе; приобретение умений работать в режиме «мозговой штурм»; приобретение чувства уверенности в себе; ощущение себя игроком, членом команды; расширение знаний во многих областях; закрепление на практике не только правил проведения интеллектуальных игр, участия в них, но и правил организации тренировочного процесса.

Система диагностики освоения программы: текущий контроль (анализ выполнения заданий по определенной теме, анализ самостоятельных работ учащихся, теоретические мини-тесты по изученным темам); промежуточный контроль (анализ результатов игр, проводимых в течение года: личный результат, командный); итоговый контроль (анализ результатов чемпионатов клуба по играм, анализ результатов участие в турнирах и чемпионатах различного уровня).

Критериями оценки личностного развития учащихся являются: логически выстроенное мышление; грамотно структурированное восприятие нового и неизвестного материала; построение логических цепочек и выводов; уровень самооценки; уровень притязаний; умение работать в группе; быстрое реагирование на новую или изменяющуюся ситуацию; применение в жизни полученных знаний; стремление к саморазвитию и познанию нового.  
 Мониторинг личностного развития учащихся осуществляется при помощи наблюдения и анализа выступления команд и каждого из игроков в отдельности на турнирах и во время занятий. Результаты наблюдений фиксируются педагогом в дневнике наблюдений.

Программой предусмотрена текущая и итоговая аттестация учащихся, которая осуществляется на итоговом занятии.  
 Итоговые занятия в конце обучения проводятся в форме чемпионатов клуба по игре «Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг» и медиа-играм, где основным критерием эффективности освоения материала (теоретического и практического), применения его на практике мы считаем коэффициент усвоения учебного материала.

***Ожидаемые результаты 1-го года обучения***

*После завершения первого года обучения учащиеся должны  
знать:*

- историю развития клубного движения в Беларуси и зарубежных странах;

- принципы организации взаимодействия в команде интеллектуальных игр;

- правила интеллектуальных игр;

- правила написания простейших вопросов и построения банка вопросов;

*Уметь:*

- уметь применять основные методы, используемые игроками в соревнованиях класса «Что? Где? Когда?» (ТРИЗ, «мозговой штурм» и пр.);

- строить логические и причинно-следственные связи; организовывать взаимодействие в команде;

- анализировать информацию, проявлять скорость реакции в условиях ограниченно игрового времени.

*Учащиеся приобретут:* опыт участия в соревнованиях; организации микрогрупп.

***Ожидаемые результаты 2-го года обучения***

*После завершения второго года обучения учащиеся должны знать:*

- правильную постановку этапов для написания вопроса, наличие познавательного и социального мотива учения в дальнейшем, чем более успешен учащийся, тем более увлечён он творческой деятельностью. *Уметь:*

- уметь осознавать, что активная деятельностная позиция приносит успех и признание всему коллективу и каждому учащемуся;

- строить логические и причинно-следственные связи;

- организовывать взаимодействие в команде;

- анализировать информацию, проявлять скорость реакции в условиях ограниченно игрового времени.

Ожидается проявление навыков самостоятельности, изобретательности, фантазии при выполнении творческих заданий.

*Учащиеся приобретут*: опыт участия в соревнованиях.

**Список используемых источников**

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании: с изм. и доп., внесенными Законом Республики Беларусь от 4 янв.2014г. – Минск : Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь, 2014. – 400 с.
2. Постановление Министерства образования Республики Беларусь “Об утверждении концепции непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи в Республике Беларусь” от 14.12.2006г. № 125.
3. Положение об учреждении дополнительного образования детей и молодежи (утверждено постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 25 июля 2011г. № 149).
4. Комарова Т.С. Детское художественное творчество, М.: Мозаика –Синтез, 2005. – 1-5 с.
5. Алексеев Е.В Что? Где? Когда? – Рольф,2000. – 384 с.
6. Белинская Е.В. Сказочные тренинги для дошкольников и младших школьников. –СПб.: Речь, 2006. – 125 с.
7. Винокурова Н.В. Подумаем вместе. Развивающие задачи. Упражнения. Задания. Знания. Книга. – М.: РОСТ, Скрин, 1998. – 112с.
8. Климович, Л. В. Отличаются умом и сообразительностью: учебно-методическое пособие для педагогов внешкольных и шкльных учреждений образования / Л.В. Климович. – Минск : Зорны верасень, 2007. – 212 с.

|  |
| --- |
| СОГЛАСОВАНО  Начальник управления по образованию Минского райисполкома  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Л.К.Лукша  «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2020г. |