Управление по образованию Минского райисполкома

Государственное учреждение дополнительного образования

«Центр творчества детей и молодежи Минского района»

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГУДО «Центр творчества детей и молодежи Минского района»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ О.А.Тимохина

«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2019 г.

ПРОГРАММА

ОБЪЕДИНЕНИЙ ПО ИНТЕРЕСАМ

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО НАПРАВЛЕНИЯ

(базовый уровень изучения образовательной области общественно-гуманитарного профиля)

Автор-составитель: ЗАБАВСКИЙ

Павел Олегович – педагог дополнительного образования МГДДиМ

Возраст учащихся: 12-16 лет

Срок реализации программы: 1 год

**По программе работают:**

|  |
| --- |
| Рекомендовано  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2019г  Протокол №\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

Сеница, 2019

**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.

В современном мире интеллект рассматривается подростками как значимая личностная составляющая, позволяющая «влиться» в элитарное общество, достичь популярности и материального благополучия, способствующая формированию собственного коммуникативного пространства, в котором каждая личность является востребованной.

Актуальность образовательной программы обусловлена не только наличием социального спроса со стороны детей и молодежи на занятия интеллектуальными играми, но и тем, что на занятиях клуба учащиеся приобретают глубокие разносторонние знания и умения четко координировать собственные действия, мгновенно реагировать в условиях ограниченного времени, умение слушать членов своей команды, брать на себя ответственность за коллективное решение.

Ведущая педагогическая идея программы – формирование образовательной и развивающей среды, способствующей эффективному освоению каждым учащимся клуба образовательного маршрута: от интереса к интеллектуальным играм («хочу играть») к когнитивно-познавательной деятельности («хочу научиться играть»), и от нее – к интеллектуально-творческой самостоятельной деятельности («могу и знаю, как научить других»). Этот путь от «хочу» до «могу и знаю» и есть путь интеллектуального «взросления» учащихся, путь от мотива до осознания себя в новом статусе тренера.

Первые три года обучения – базовый уровень – подготовка игроков. Четвертый год обучения – повышенный уровень, где состоявшиеся игроки приобретают знания, умения и навыки тренерской работы, что соответствует фазе «могу и знаю, как научить других». По окончании IV года обучения учащиеся получают свидетельство о получении дополнительного образования – «Тренер интеллектуальных игр».

Клуб 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.

Разнообразное насыщенное общение учащихся Минского Клуба Команд Интеллектуалов Минского государственного дворца детей и молодежи, участие в совместных играх и мероприятиях, совместное проведение и организация игр, поездки и общение с представителями других стран и другой культурной среды, – все это позволяет ориентировать учащихся на правильную организацию свободного времени, здорового образа жизни, воспитывают чувства гражданина и патриота своей страны, уважения к национальным культурам, собственного достоинства и уважения достоинства других людей.

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

Достижению цели образовательной программы способствует решение следующих развивающих и воспитательных задач:

* формировать у учащихся устойчивую мотивацию к самосовершенствованию, повышению общекультурного уровня, самостоятельному овладению знаниями;
* развивать способности к анализу, синтезу, рефлексивной деятельности;
* воспитывать такие личностные качества как самостоятельность, решительность, работоспособность, целеустремленность, уважительное отношение к товарищам по клубу и оппонентам по игре;
* развивать навыки социального взаимодействия на основе основных этических принципов;
* формировать активную личностную и социальную позицию каждого члена клуба.

Образовательные задачи определяются для каждого года обучения отдельно.

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;
* принцип 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 и объектами как единое целое;
* принцип взаимодействия на нескольких уровнях: взаимодействие между учащимися и педагогом в процессе занятий; взаимодействие учащихся как партнеров по творческой деятельности; на уровне содержания курса – взаимодействие всех тем, входящих в программу.

Срок реализации программы: 4 года.

Состав групп: учащиеся 13 лет и старше.

Общее количество часов на каждый год обучения – 216.

Периодичность и продолжительность занятий: два раза в неделю по 3 часа.

Нормы наполняемости группы: 15 человек.

Занятия проводятся в помещении, соответствующем санитарно-гигиеническим нормам.

**I год обучения**

**Задачи I года обучения:** познакомить учащихся с историей клубного движения в Беларуси и зарубежных странах;обучить применению на практике основных методов, используемых игроками в соревнованиях класса «Что? Где? Когда?» (ТРИЗ, «мозговой штурм» и пр.); формировать умение работать над вопросом;формировать базовые знания о правилах написания вопросов и построения банка вопросов; развивать скорость реакции, умение концентрироваться при ответах на вопросы;обучать позиционировать себя как активного игрока команды.

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов** | **Количество часов** | | |
| **всего** | **теория** | **практика** |
|  | Вводное занятие | 3 | 1 | 2 |
| 1. | История и традиции клубного движения | 6 | 2 | 4 |
| 2. | Идея «мозгового штурма» | 15 | 5 | 10 |
| 3. | «Мозговой штурм», его использование в игре «Что? Где? Когда?» | 36 | 12 | 24 |
| 4. | Микрогруппы (команды) и их создание | 18 | 6 | 12 |
| 5. | Интеллектуальное тестирование | 6 | 2 | 4 |
| 6. | Интеллектуальные методики | 12 | 9 | 3 |
| 7. | Информационно-развлекательные игры | 24 | 9 | 15 |
| 8. | Вопросы для интеллектуальных игр | 24 | 12 | 12 |
| 9. | Режимные тренировки | 42 | - | 42 |
| 10. | Участие в играх и турнирах | 27 | - | 27 |
|  | Итоговое занятие | 3 | - | 3 |
| **ИТОГО:** | | **216** | **58** | **158** |

**Содержание программы**

|  |
| --- |
| **Вводное занятие (3 ч)**  Обзор учебной программы. Знакомство с учащимися. Беседа по мерам безопасности и пожарной безопасности. *Практика.* Игры на знакомство. |
| **1. История и традиции клубного движения (6 ч)**  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». *Практика.*Игра «Что? Где? Когда?» по правилам для новичков. |
| **2.** **Идея «мозгового штурма» (15 ч)**  Создание метода «мозгового штурма» (брэйн-сторминга) Алексом Осборном. Теоретические основы метода. Рассекречивание и применение метода в 50-е годы XX 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. Метод синектики и виды аналогий.  Критерии успешности «мозгового штурма». *Практика.* Игра «Брэйн-ринг» по правилам для новичков. |
| **3.** «**Мозговой штурм», его использование в игре «Что? Где? Когда?» (36 ч)**  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. *Практика.*Игра «Брэйн-ринг». |
| **4. Микрогруппы (команды) и их создание (18 ч)**  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. *Практика.* Деление игроков на команды в соответствии с распределением ролевой нагрузки. Игра «Что? Где? Когда?». |
| **5. Интеллектуальное тестирование (6 ч)**  Понятие об интеллектуальном тестировании и интеллектуальномкоэффициенте (IQ0. *Практика.*Ознакомление с разнообразными видами интеллектуальных тестов. Игровые тесты на эрудицию и общее развитие. |
| **6. Интеллектуальные методики (12 ч)**  Теория решения изобретательских задач. ТворчествоГ. 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 (24 ч)**  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 (24 ч)**  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 (42 ч)**  *Практика.* Приобретение навыков командной работы над вопросным материалом различных вопросных схем и традиций. Разбор ошибок. |
| **10. Участие в играх и турнирах (27 ч)**  *Практика.* Участие в городских, областных и республиканских турнирах. |
| **Итоговое занятие (3 ч)**  *Практика.* Чемпионат клуба по играм «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг». |

**Ожидаемые результаты**

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:** 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 ограниченного игрового времени.

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

**II год обучения**

**Задачи II года обучения:** формировать умение взаимодействовать в команде по принципу «эрудиты»-»мыслители»;дать знания об особенностях поведения и ответственности капитана и «кнопочника» команды;обучать основным правилам взаимоотношений с ведущим игры;научить применять методики тестирования для создания команды с учетом психологической совместимости игроков;обучать решению конфликтных ситуаций в команде;познакомить с основами тактики и стратегии игр «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг».

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов** | **Количество часов** | | |
| **всего** | **теория** | **практика** |
|  | Вводное занятие | 3 | 1 | 2 |
| 1. | «Мозговой штурм» и его использование в игре «Брэйн-ринг» | 24 | 6 | 18 |
| 2. | Отбор игроков и формирование команд | 24 | 12 | 12 |
| 3. | Игровые школы | 9 | 3 | 6 |
| 4. | Стратегия и тактика игры | 18 | 6 | 12 |
| 5. | Подготовка команды к турниру | 21 | 9 | 12 |
| 6. | Этика игры | 9 | 6 | 3 |
| 7. | Режимные тренировки | 72 | – | 72 |
| 8. | Участие в играх и турнирах | 33 | – | 33 |
|  | Итоговое занятие | 3 | – | 3 |
| **ИТОГО:** | | **216** | **43** | **173** |

**Содержание программы**

|  |
| --- |
| **Вводное занятие (3 ч)**  Обзор учебной программы на год. Беседа о мерах безопасности и пожарной безопасности.*Практика.*Мини-турнир по «Что? Где? Когда?». |
| **1. «Мозговой штурм» и его использование в игре «Брэйн-ринг» (24 ч)**  «Мозговой штурм» в применении к «Брэйн-рингу». Этапы работы над вопросом.  Отсутствие нижней временной границы. Игра «на кнопке». Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры. Перераспределение ролевой нагрузки. Игроки первой и второй линии – «эрудиты» и «мыслители». Роль капитана и «кнопочника». Психологическая устойчивость команды. Допустимое противостояние с ведущим. *Практика.* Игра «Брэйн-ринг». |
| **2.Отбор игроков и формирование команд (24 ч)**  Основные принципы отбора игроков и формирования команд. Стандартный отборочный тур по методике В.Я. Ворошилова и схема его проведения.  Индивидуальное блиц-тестирование с последующей стихийной организацией команд. Формирование команды тренером из группы претендентов в зависимости от функционально-ролевой нагрузки. Социометрический метод создания команды путем опроса претендентов по принципу «кто кого предпочитает». Отклонения от традиционной схемы построения команды. Конфликты в командах и методы их решения. *Практика.*Индивидуальная игра на отборочном туре. Командная игра на отборочном туре. Игра парами и тройками. «Ворошиловская мельница» – игра по принципу «каждый играет с каждым». |
| **3. Игровые школы (9 ч)**  Понятие об игровой школе. Школы интеллектуальных игр Беларуси, других стран. Отличия методов тренировок, вопросов, организации работы клубов. *Практика*.Тренировочный процессподготовки команды по методам различных игровых школ. |
| **4. Стратегия и тактика игры (18 ч)**  Тактические схемы и их изменение в зависимости от правил игры. Тактика для игр «Брэйн-ринг» и «Что? Где? Когда?».Розыгрыш стандартных ситуаций. «Мягкая» игра и прессинг. Психологическая устойчивость.*Практика.*Игры «Брэйн-ринг», «Что? Где? Когда?». |
| **5. Подготовка команды к турниру (21 ч)**  Правила выбора команды для участия в турнире. Принципы подготовки к турниру в зависимости от игровой школы. Контрольныеигры и анализ обсуждения каждого из вопросов.  Видеоконтроль игры команды. Онлайн-анализ работы команды и каждого игрока отдельно при помощи видеоконтроля. Методики и приемы психологической настройки команды. Основные виды психологической подготовки, связанные друг с другом: 1) общая психологическая подготовка; 2) специальная психологическая подготовка к играм; 3) психологическая защита от негативных воздействий в ходе конкретного вида игры. Понятие о «ментальной» тренировке. Факторы и условия, воздействующие на психологический климат команды. *Практика.*Игры «Брэйн-ринг», «Что? Где? Когда?», «Медиа-Азбука», «Своя игра». |
| **6. Этика игры (9 ч)**  Этика. Предмет этики. Основные проблемы этики. Классификация этических требований. Типы этических концепций. Кодекс МАК. Этические требования, единые для всех клубов. Этика взаимодействия в команде. Отношение к противнику.*Практика.*Игра «Брэйн-ринг» при жестком психологическом давлении на команду со стороны ведущего. |
| **7. Режимные тренировки (72 ч)**  *Практика.* Приобретение навыков командной работы над вопросным материалом различных вопросных схем и традиций. Разбор ошибок. |
| **8. Участие в играх и турнирах (33 ч)**  *Практика.* Участие в городских, областных, республиканских и международных турнирах. |
| **Итоговое занятие (3 ч)**  *Практика*. Чемпионат клуба по играм «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг». |

**Ожидаемые результаты**

После завершения второго года обучения учащиеся должны

**знать:** принципы построения тренировочного процесса команд интеллектуальных игр; правила этического взаимодействия членов команды и ведущего игры;

**уметь:** самостоятельно проводить, структурировать и организовывать тренировочный процесс в командах интеллектуальных игр;взаимодействовать в команде по принципу «эрудиты» – «мыслители»;применять методики тестирования для объединения в команду;принимать на себя ответственность за результат игры;разрешать конфликтные ситуации в команде;корректно взаимодействовать с ведущим;выбрать правильную тактику игры.

**Учащиеся приобретут:** опыт игровых выступлений в рамках региональных выступлений, а также участия в городских и республиканских чемпионатах.

**III год обучения**

**Задачи III год обучения:** формировать представление о массовых и камерных интеллектуальных играх, об интеллектуальных играх спортивного типа, телевизионных играх;обучить основным аспектам подбора вопросов к играм; особенностям написания и редактирования вопросов к игре;познакомить с требованиями к организации турниров по интеллектуальным играм;формировать умение организовать и провести турнир в качестве ведущего, члена организационной группы;практически и психологически готовить к участию в съемках телевизионных интеллектуальных проектах в качестве игроков.

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов** | **Количество часов** | | |
| **всего** | **теория** | **практика** |
|  | Вводное занятие | 3 | 1 | 2 |
| 1. | Виды информационных игр | 18 | 6 | 12 |
| 2. | Телевизионные варианты интеллектуальных игр | 30 | 9 | 21 |
| 3. | Вопросы для игры и информационный банк | 24 | 6 | 18 |
| 4. | Организация интеллектуальных игр | 18 | 6 | 12 |
| 5. | Организация фестивалей и турниров | 18 | 6 | 12 |
| 6. | Постановка шоу-игр | 9 | 3 | 6 |
| 7. | Технология создания клубов и объединений | 6 | 5 | 1 |
| 8. | Стажерская практика | 18 | – | 18 |
| 9. | Режимные тренировки | 45 | – | 45 |
| 10. | Участие в играх и турнирах | 24 | – | 24 |
|  | Итоговое занятие | 3 | – | 3 |
| **ИТОГО:** | | **216** | **42** | **174** |

**Содержание программы**

|  |
| --- |
| **Вводное занятие (3 ч)**  Обзор учебной программы на год. Беседа о мерах безопасности и пожарной безопасности.*Практика.* Турнир по медиа-играм. |
| **1. Виды информационных игр (18 ч)**  Виды информационно-познавательных игр. Массовые и камерные игры. Интеллектуальные игры спортивного типа.  Правила турниров спортивного типа. Вопросы и апелляции. Корректность и защищенность вопроса. Подготовка команды к турниру. Понятие об уровне турнира. Элитные и «местные» турниры. Турнирная стратегия команды. Обзор основных турниров МАК, БЛИК. *Практика.*Игры «Брэйн-ринг», «Что? Где? Когда?», «Медиа-Азбука», «Своя игра». |
| **2. Телевизионные варианты интеллектуальных игр (30 ч)**  Обзор командных и интеллектуальные игры на ТВ. Командная телевизионная игра «Что? Где? Когда?». Правила, условия отбора игроков, основные отличия от «спортивного варианта». Вопросы для игры. Основные правила формулирования, отличия от «спортивного» варианта вопросов.  Командная телевизионная игра «Брэйн-ринг». Правила, условия отбора игроков, основные отличия от «спортивного варианта». Вопросы для игры. Основные правила формулирования, отличия от «спортивного» варианта вопросов. Индивидуальная телевизионная игра «Своя игра». Правила, условия отбора игроков, основные отличия от «спортивного варианта». Индивидуальная телевизионная игра «Умники и умницы». Правила, условия отбора игроков, основные отличия от «спортивного варианта». *Практика.* Отбор кандидатов и подготовка команды к прохождению отбора для участия в играх «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг». |
| **3. Вопросы для игры и информационный банк (24 ч)**  Вопросы для «спортивных» вариантов игр. Технологии поиска информации для вопроса. Виды вопросов в зависимости от вида, уровня и класса игры. Понятие о дуали. Построение и оформление вопроса. Правила составление пакета вопросов для тренировочного занятия. *Практика.* Создание игрового вопроса для игр «Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг» и «Своя игра». Составление пакета вопросов для тренировочного занятия. |
| **4. Организация интеллектуальных игр (18 ч)**  Общие принципы организации интеллектуальных игр. Правила оформления документации. Построение сценарных схем. Постановка игры и работа с ассистентами. Ведение игры.*Практика.* Организация клубного мини-турнира. |
| **5. Организация фестивалей и турниров (18 ч)**  Уровни турниров и требования, предъявляемые к ним. Правила оформления документации. Типичныеорганизационные проблемы.  Функции группы организаторов турнира, их распределение. Работа со спонсорами и организация рекламы. Взаимодействие со СМИ. Подбор вопросников и судейской бригады. Отбор вопросов и их размещение в сетке игр. *Практика.*Разработка положения, программы, регламента и символики турнира. |
| **6. Постановка шоу-игр (9 ч)**  Особенности постановки шоу-игр «Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», «Своя игра» по аналогии с их телевизионными вариантами.*Практика.* Постановка шоу-игры для клубов I и II года обучения. |
| **7. Технология создания клубов и объединений (6 ч)**  Создание детских игровых клубов на базе учреждений образования. Выбор символики, планирование мероприятий. Клубное самоуправление, устав и традиции клуба. *Практика*.Создание устава и символики клуба. Составление плана работы мероприятий клуба. |
| **8. Стажерская практика (18 ч)**  *Практика.* Работа команд III года обучения с учащимися I и II года обучения клуба «Что? Где? Когда?» МГДДиМ. Индивидуальная игра, спарринг, групповые игры. |
| **9. Режимные тренировки (45 ч)**  *Практика.* Командная работа над вопросным материалом различных вопросных схем и традиций. Индивидуальные и командные тренинги. Разбор ошибок. |
| **10. Участие в играх и турнирах (24 ч)**  *Практика.* Участие в городских, областных, республиканских и международных турнирах. |
| **Итоговое занятие (3 ч)**  *Практика.* Промежуточный тест по темам I-III года обучения. *Практика*.Чемпионат клуба по интеллектуальным играм, организованный учащимися для членов клуба I-II годов обучения. |

**Ожидаемые результаты**

После завершения третьего года обучения учащиеся должны

**знать:** правовые и регламентные принципы организации турниров по интеллектуальным играм;принципы организации фестивалей и турниров интеллектуальных игр;правила написания вопросов и построения банка вопросов;

**уметь:** проводить спортивные турниры и шоу-игры по интеллектуальным играм;составлять и редактировать вопросы для интеллектуальных игр различной сложности, редактировать тестовые задания (вопросы) для проведения тренировок и турниров.

**Учащиеся приобретут:** опыт участия в соревнованиях и турнирах различных уровней сложности;опыт представления клуба и Республики Беларусь в телевизионных и международных проектах по интеллектуальным играм.

**IV год обучения**

**Задачи IV года обучения:** дать основы знаний психологии взаимоотношений в малых группах, особенностей работы малых групп;обучать методике первичного тестирования учащихся с использованием психологических тестов;обучать методике функционального тестирования игроков;обучать самостоятельно проводить, структурировать и организовывать тренировочный процесс в командах интеллектуальных игр; совершенствовать навыки подбора, написания и редактирования вопросов к играм;обучать методике проведения массовых интеллектуальных игр спортивного типа.

**Учебно-тематический план (повышенный уровень)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов** | **Количество часов** | | |
| **всего** | **теория** | **практика** |
|  | Вводное занятие | 3 | 1 | 2 |
| 1. | Психология групп | 51 | 27 | 24 |
| 2. | Методика отбора учащихся в клуб | 6 | 4 | 2 |
| 3. | Методика первичного тестирования учащихся | 6 | 4 | 2 |
| 4. | Принципы построения тренировочного процесса | 24 | 9 | 15 |
| 5. | Функциональное тестирование игроков | 12 | 6 | 6 |
| 6. | Разминочные игры для круговой тренировки | 12 | 3 | 9 |
| 7. | Этапы работы над вопросом | 12 | 6 | 6 |
| 8. | Основы подготовки команды к турниру | 12 | 6 | 6 |
| 9. | Принципы формирования сборных команд | 12 | 6 | 6 |
| 10. | Обучающий потенциал интеллект. игр | 9 | 6 | 3 |
| 11. | Методы релаксации команды | 12 | 3 | 9 |
| 12. | Организация интеллектуальных игр | 24 | 12 | 12 |
| 13. | Подготовка команды к телевизионным вариантам интеллектуальных игр | 18 | 9 | 9 |
|  | Итоговое занятие | 3 | 1 | 2 |
| **ИТОГО:** | | **216** | **103** | **113** |

**Содержание программы**

|  |
| --- |
| **Вводное занятие (3 ч)**  Обзор учебной программы на год. Беседа по мерам безопасности и пожарной безопасности.*Практика.*Проведение турнира по интеллектуальным играм, подготовленного учащимися за летний период. |
| **1. Психология групп (51 ч)**  Психология и классификация групп. Понятие малой группы. Возникновение и формирование малой группы. Виды и размеры малой группы. Малая группа и ее структурная организация. Малая группа и команда.  Личность в группе. Лидерство в малых группах. Влияние меньшинства в группах. Конформизм и групповое давление в малой группе. Групповая сплоченность. Общие проблемы малой группы. Специфика социально-психологического подхода к проблеме групп. Динамические процессы в малой группе. Психология межгрупповых отношений. *Практика.*Технология «Потерпевшие кораблекрушение». Игры на сплочение «Как вы меня узнаете?», «Я хороший», «Письмо самому себе», «Моментальная фотография», «Пересаживание по...», «Два лагеря», «Руку другу протяни», «Невербальный подарок», «Девочка, дракон и самурай». |
| **2. Методика отбора учащихся в клуб (6 ч)**  Понятие отборочного тура, цель и методика его проведения. *Практика.* Отборочный тур по методике В.Я. Ворошилова. |
| **3.** **Методика первичного тестирования учащихся (6 ч)**  Правила выбора тестов в зависимости от целей тестирования. Понятие контрольной группы. Этика тестирования. *Практика.*Тесты Равена, Люшера, Векслера и Айзенка. Валидность и корреляция результатов тестов. |
| **4.** **Принципы построения тренировочного процесса (24 ч)** Понятие периодизации тренировочного процесса и цикла подготовки команды.  Индивидуальная подготовка. Самообразование. Типы тренировочных игр. Этапы тренировочного процесса. Различные требования к тренировкам на разных этапах подготовки команд. *Практика.* Построение схемы тренировки. Отработка основных типов тренировочных игр. |
| **5. Функциональное тестирование игроков (12 ч)**  Определение направленности игроков на выполнение ролей в процессе мозгового штурма. Методики и технологии для тестирования. *Практика.* Технология «Гостиница». |
| **6. Разминочные игры для круговой тренировки (12 ч)**  Типы разминочных игр. Составление заданий. Определение уровня сложности. *Практика.* Разминочные игры для круговой тренировки «Давай познакомимся», «Ладошки», «Угадай, кто?»; шоу-программа «Поле чудес»; «Своя игра»; «Брэйн-ринг». |
| **7. Этапы работы над вопросом (12 ч)**  Правила работы над вопросом. Основные принципы «раскрутки» вопроса. Командная и индивидуальная игра. Игра «в пас». Распределение игрового времени в играх. *Практика.* Игры «Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», «Своя игра». |
| **8.** **Основы подготовки команды к турниру (12 ч)**  Планирование работы с командой. «Дневник» тренера. Понятие пика формы. Факторы, влияющие на форму команды. Смещение суточного графика к требованиям турнира. Синхронизация графиков тренировок с планом турниров и игр. *Практика.* Составление четвертного плана подготовки команды. |
| **9. Принципы формирования сборных команд (12 ч)**  Понятие сборной команды. Различные принципы формирования сборных команд. Понятие игровых связок.  *Практика.* Игра «Брэйн-ринг» сборными командами. |
| **10. Обучающий потенциал интеллектуальных игр (9 ч)**  Связь учебного процесса с игровой деятельностью. Правила составления вопросов по учебной программе и каждому предмету отдельно.  Интеллектуальные игры, как одна из форм усвоения, закрепления и проверки знаний учащихся школьной программы. Применение игр «Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», «Своя игра», «Медиа-Азбука». *Практика.* Подготовка различных типовых заданий по школьной программе. |
| **11.** **Методы релаксации команды (12 ч)**  Понятие о релаксации. Непроизвольная и произвольная релаксация. Психофизиологические техники релаксации. Прогрессивная мышечная релаксация Эдмунда Якобсона.  Техники неформальной медитации или медитативная практика в повседневной жизни. Методы релаксации, связанные с правильным дыханием. Телесно-ориентированные технологии саморегуляции. Снятие игровой и психологической усталости. Рефлексия по результатам игр. *Практика.* Прогрессирующая мышечная релаксация. Ментальная экспресс-релаксация. Дыхательные техники релаксации. Экспресс-методы приведения игроков в «Состояние игрового номинала». |
| **12.** **Организация интеллектуальных игр (24 ч)**  Уровни турниров и требования, предъявляемые к ним.  Правила оформления документации. Типичныеорганизационные проблемы. Правила подбора вопросников исудейской бригады. Отбор вопросов и их размещение всетке игр. Функции группы организаторов турнира, их распределение. Работа со спонсорами и организация рекламы. Взаимодействие со СМИ. *Практика.* Разработка положения, программы, регламента, вопросов и символики турнира. |
| **13. Подготовка команды к телевизионным вариантам интеллектуальных игр (18 ч)**  Командные интеллектуальные игры на телевидении «Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», «Своя игра», «Умники и умницы». Отличия «телевизионных» команд от «спортивных». Принципы подготовки тренером команд к участию в телевизионных играх.  Структурные и функциональные отличия организации телевизионных игр. Целенаправленная подготовка игроков и команд. Совмещение подготовки команды к съемкам со «спортивными» играми. *Практика.* Подготовка команды к прохождению отбора для участия в играх «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг». |
| **Итоговое занятие (3 ч)**  Тест по темам I-IV годов обучения.*Практика.* Проведение чемпионата по интеллектуальным играм, организованного учащимися для членов клубов команд интеллектуальных игр. |

**Ожидаемые результаты**

После завершения курса обучения по данной программе учащиеся должны

**знать:** основы психологии взаимоотношений в малых группах; современные методики организации тренировочного процесса; современные методики организации и проведения интеллектуальных игр различных типов; методики первичного функционального тестирования; правовые и регламентные принципы организации турниров по интеллектуальным играм;принципы формирования сборных команд;правила написания вопросов и построения банка вопросов; методики релаксации;

**уметь:** структурировать и организовывать тренировочный процесс;проводить тестирование, комплектование команд с учетом психологической совместимости;проводить спортивные турниры по интеллектуальным играм; составлять тестовые задания для проведения тренировок и турниров.

**Учащиеся приобретут:** устойчивую мотивацию к постоянному самосовершенствованию, самообразованию, повышению общекультурного уровня; активную личностную и социальную позицией.

**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 желанииучащихся 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.

Программы I, II и III годов обучения (базовый уровень) практико-ориентированы. Обусловлено это тем, что первые три года обучения – это конкретная подготовка игроков. Именно поэтому основное учебное время отводится тренировочному процессу. С первых занятий учащиеся включаются в игры «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг». Первая игра – это «пробный шар», вхождение в мир интеллектуальных игр. Тренинговые технологии становятся ведущими в первые три года обучения.

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.

Пропедевтические технологии базового курса обучения, то есть введение опережающей теоретической информации в игровой процесс, позволяют подготовить учащихся к новой роли – роли тренера, который умеет организовать тренировочный процесс, знает «секреты» игры, обладает тренерскими навыками.

В программе IV года обучения (повышенный уровень) большая часть учебных часов отведена на теорию. Обусловлено это тем, что работа тренера команды требует знаний основ психологии группы, современных методик отбора учащихся в клуб, их первичного тестирования, методик подготовки вне тренировочного процесса. Таким образом, освоение программы IV года обучения позволяет учащимся значительно расширить свои знания во всех аспектах интеллектуальных игр, пройти путь от простого увлечения популярной игрой к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству.

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.

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

**Результаты обучения и формы аттестации учащихся**

Программой предусмотрена текущая и итоговая аттестация учащихся, которая осуществляется на итоговом занятии.

Итоговые занятия в конце I, II, III годов 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.Он определяется как отношение правильных ответов к общему количеству вопросов (по В.П. Беспалько), которое можно представить формулой: Ку = N/K, где Ку – коэффициент усвоения учебного материала, N – количество правильных ответов учащихся, К – общее число вопросов.

Если Ку ≥ 0,7 – содержание программы освоено.

Результаты освоения всей четырехгодичной программы, включая знания, умения, приобретенный опыт, т.е. ожидаемые результаты, определенные программой по каждому году обучения, рассматриваются в двух аспектах: освоение теоретического и практического материала за четыре года обучения и приобретение ключевых учебных и социальных компетенций (по классификации А.Н. Тубельского), необходимых тренеру интеллектуальных игр.

Ключевые компетенции:

* познавательные: работать с информацией и использовать ее для достижения целей собственного развития; схематизировать, систематизировать, типологизировать и классифицировать информацию;
* деятельностные: строить индивидуальную и коллективную деятельность в полном ее цикле; уметь осуществлять выбор действий, объектов и предметов познания, аргументировать свой выбор; осуществлять рефлексию своей деятельности, сильных и слабых сторон своей личности; проводить самооценку собственных знаний, умений, продвижений в своем развитии;
* социальные: строить коммуникацию с другими людьми, вести диалог, учитывая сходство и различия позиций;взаимодействовать с партнерами для получения общего продукта или результата.

Поэтому итоговое занятие IV года обучения состоит из двух частей: теоретический тест (включает тематику всех лет обучения), оцениваемый с помощью коэффициента усвоения учебного материала (КУ) и организация и проведение учащимися турнира по интеллектуальным играм для членов клубов I-III учебных годов.

Критерии оценки: качество подготовки документации (положение, регламент), качество вопросов, индивидуальная работа каждого из организаторов, командная работа, уровень общения с участниками, эмоциональная насыщенность, креативность. Вторая часть занятия является своеобразным диагностическим срезом для определения приобретенных учащимися ключевых компетенций.

По результатам данного итогового занятия учащимся выдается свидетельство о получении дополнительного образования.

**Использованные источники**

*Для педагогов*

1. Коломинский, Я.Л. Психология взаимоотношений в малых группах: учебное пособие / Я.Л. Коломинский. – Минск: ТетраСистемс, 2001. – 432 с.
2. Майерс, Д. Социальная психология: учебное пособие / Д. Майерс. – Спб.: Питер, 2010. – 794 с.
3. Тубельский, А.Н. Для чего и как мы учим: необходимо изменить содержание общего образования / А.Н. Тубельский // Школьные технологии, 2001. – №5. – С.131 -133.
4. Абрамова, И.А. Тренинги на все случаи / И.А. Абрамова [и др.]. – М.: Речь, 2008. – 151 с.
5. Авидон, И., Гончукова, О. Сто разминок, которые украсят ваш тренинг / И. Авидон, О. Гончукова. – М: Речь, 2010. – 256 с.
6. Авидон, И., Гончукова, О. Тренинги формирования команды / И. Авидон, О. Гончукова. – М.: Речь, 2008. – 280 с.
7. Дивиденко, К.В. Все, что нужно знать тренеру / К.В. Дивиденко. – М.: Речь, 2007. – 160 с.
8. Забавский, П.О. Как берут вопросы знатоки: методические рекомендации / П.О. Забавский. – Мн.: МГДДиМ, 2009.

Кэрролл, Л. Логическая игра / Л. Кэрролл. – М.: Наука

СОГЛАСОВАНО

Начальник управления по образованию

Минского райисполкома

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_В.В. Остапенко

«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2019г.