**Организация тренерского процесса в клубе**

**интеллектуальных игр**

мастер-класс

Н.А. Клишевич, педагог

дополнительного образования

ГУДО «Центр творчества детей и

молодежи Солигорского района»

Цель: совершенствование деятельности клубов и команд интеллектуальных игр.

Задачи:

- создать условия для профессионального общения, самореализации и стимулирования роста творческого потенциала тренеров команд интеллектуальных игр;

- показать методику проведения тренировочного процесса в клубе интеллектуальных игр;

- расширить представление педагогов об активных формах работы с детьми и подростками по развитию интеллекта и мышления;

- содействовать применению полученных знаний в образовательном процессе.

Оборудование: мультимедиапроектор, компьютер, презентация, карточки с заданиями.

Ход мастер-класса

1. *Организационный этап. Актуализация проблемы.*

Уровень мышления человека можно называть по-разному. В обыденной речи мы слышим такие слова как, ум, разум, а вот ученые ввели понятие интеллект. Что такое интеллект?

*(предлагаются варианты ответов)*

Говоря простым языком, это рассудок, умственные способности, которые позволяют адаптироваться, применять знания, мыслить творчески. Человек, обладающий интеллектом, способен определить проблему и найти оптимальное её решение. Одним из показателей развитого интеллекта считают способность интуитивно решать сложные проблемы.

А какие факторы, на ваш взгляд, влияют на интеллект?

*(предлагаются варианты ответов)*

Психологи считают, что интеллект зависит от двух основных факторов – наследственность и задатки человека, а также широта его жизненного опыта. Поэтому, развить интеллект возможно.

Очевидно, что интеллект важен, однако еще более важным является ответ на вопрос «Как развить интеллект?»

Для этого не нужно заучивать правила, теории и факты. Развитию интеллекта способствуют нестандартное мышление и креативный подход к решению задач. Т.о., главное в организации тренерского процесса с командами интеллектуальных игр – это развитие интеллекта и мышления учащихся.

В данном мастер-классе я хочу показать методику проведения тренировочного занятия команды знатоков.

 *II. Основная часть.*

Сначала давайте мы с вами позитивно настроимся на работу. Для этого сядем прямо, закроем глаза и настроимся, проговаривая про себя: я рада всех вас видеть, желаю себе и всем получить хороший заряд бодрости от общения с коллегами. А теперь откроем глаза и улыбнемся друг другу. Спасибо!

Итак, каждый из вас в роли ученика, сегодня сможет:

- оценить свой личностный потенциал: широту кругозора, умение мыслить, интуицию;

- обрести навыки эффективной генерации идей;

- научиться находить ответы на поставленные вопросы.

1.Знакомство

 Чтобы нам было комфортно общаться, проведем игру на знакомство. Это рекомендуется и при проведении первых тренировочных занятий с командами.

**Игра «Клубок»**

(Участники встают в круг и перебрасывая клубок, называют своё имя и своё качество на первую букву имени, следующий называет предыдущего и своё и т. д..)

*(проводится игра)*

Варианты игр на знакомство

- «Познакомимся»: встать в два круга – внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары в течении 2х-3х минут знакомятся, а затем смещаются в бок на одного и цикл повторяется.

2.Разминка

Тренировку необходимо начинать с **разминки.**

Цель разминки: настроить игроков на работу, снять напряжение дня, сосредоточить внимание на целях тренировки, для развития интуиции, внимания, памяти и др. качеств.

**Игра «Веришь-не веришь»**

(выбывание игроков: кто даёт неверный ответ, тот выбывает и так до последнего игрока)

Верите ли Вы, что…

1. «Лукойе» в переводе с датского — «закрой глаза»?

Ответ: Да.

2. В Генуе до сих пор есть церковь, где крестили Христофора Колумба?

Ответ: Да (вспомните сказку Андерсена).

 3. Считается, что всемирный центр смеха находится в польском городе Габрово?

Ответ: Нет, ибо Габрово – не польский город, а болгарский.

 4. Пчелы в жаркую погоду пьянеют?

Ответ: Да, от перебродившего нектара.

5. Как утверждают японские ученые, чтобы мозг не старился быстро, нужно думать по­меньше?

Ответ: Нет, наоборот.

6. Алькор и Мицар помогают найти Полярную звезду?

Ответ: Нет, их самим нужно искать в созвездии Большой Медведицы.

7. Согласно французскому воинскому уставу, при встрече равных по званию первым приветствует более умный?

Ответ: Да.

8. Есть в Муроме источник, образованный ударом копыта Бурушки-Косматушки — коня Илюши Муромца?

Ответ: Нет.

9. Шарль Перро, автор «Красной Шапочки, написал сказку «Любовь циркуля и линейки»?

Ответ: Да. Есть такая сказка.

10. Верите ли Вы, что в тибетских школах учитель стоит в конце классного помещения, и все дети сидят к нему спиной?

Ответ: Да, для борьбы с шалостями и подсказками.

2 вариант (на экране ) **Игра "Перевертыши"**

Игроки должны произнести привычный, знакомый текст пословицы взамен тому, который прозвучит:

1. Подарок не обсуждают, принимают то, что дарят...

(Дареному коню в зубы не смотрят.)

1. Учиться нужно в течение всей жизни, каждый день приносит новые знания, познание бесконечно.

(Век живи — век учись!)

1. Если взялся за какое-то дело, доводи его до конца, даже если это сделать трудно!

(Взялся за гуж: не говори, что не дюж!)

1. Неприятность, беда случаются обычно там, где что-нибудь ненадежно, непрочно.

(Где тонко, там и рвется.)

1. Как сам относишься к другому, так и к тебе будут относиться.

(Как аукнется, так и откликнется.)

1. Не берись за незнакомые дела.

(Не зная броду, не суйся в воду.)

*Рекомендация*: игры для разминки можно найти на сайтах в Интернете, литературе (назвать книги).

Игры: «Контакт», «Аукцион», «Персонажи», «Оборвыши», «Шарады» и т.д..

3.Блок вопросов «Что? Где? Когда?».

Блок состоит из 30-45 вопросов и играется (обязательно!) на каждой тренировке. Ответы анализируются, обсуждается решение: как, почему, зачем и т.д. Перед проведением можно «разогреть» команду, используя простые или шуточные вопросы, например:

1. У украинцев довольно мелодичные фамилии. Например, у Сидоренко их аж три. А чего?

(Ноты: си, до и ре)

1. Какой самый вытягиваемый билет на экзамене?

(Не тот).

Приступаем к вопросам «ЧГК». Здесь ребята начинают играть уже командой. Сейчас, мы попробуем с вами разобрать несколько вопросов, но для этого нам нужно разбиться на команды. Это можно сделать следующим образом: взять несколько разных открыток, картинок по количеству команд, разрезать каждую на такое количество частей, сколько требуется членов команд. Перемешать открытки и предложить каждому вытянуть себе одну часть открытки. Далее, собирая по своим частям открытки, разбиваемся на команды.

**Вопросы:**

1.Это транспортное средство имеет герметичные двери и при движении в одну сторону разгоняется до 60 км/ч за 10 секунд, а в другую сторону едет со скоростью 36,6 км/ч. Правда, эти данные справедливы не для всякого такого средства, а лишь для некоторых тайваньских. Назовите это транспортное средство.

Ответ: лифт (в построенном недавно небоскребе "Тайбэй-101" вот такие мощные лифты).

*Комментарий: можно потратить всю минуту на перебор транспортных средств, но так и не найти такое, которое в одну сторону едет существенно быстрее, чем в другую. Нужно сменить "плоскость" в буквальном смысле слова - с горизонтальной на вертикальную.*

2. Закончите русскую поговорку: от черта крестом, от медведя пестом, от дурака - ?

Ответ: ничем.

*Комментарий: проверим реальность такой версии. Действительно, версия вполне разумна - от дурака, к сожалению, ничем не защитишься. Ложным следом являются попытки найти рифму. Но, ответ "дустом" совсем не плох!*

*Автор вопроса использовал весьма распространенный прием - ложный след. Чаще всего подобные попытки сбить игроков с толку ни к чему не приводят, но с эстетической точки зрения, вопросы от них выигрывают.*

**Распределение ролей в команде (экран)**

- Глядя на вас при обсуждении, можно было выделить определённые роли, которые необходимы для успешного обсуждения вопросов. Вы, наверное, сейчас на себе это ощутили?

Основные принципы распределения игровых функций сформулированы Владимиром Яковлевичем Ворошиловым в книге «Феномен игры». Он выделил 5 функций: (внимание на экран!)

**1. Генератор идей** - человек, способный в условиях дефицита времени выдавать энное количество новых, нестандартных идей для решения данной проблемы, данного вопроса.

**2. Эрудит** - человек, обладающий огромным запасом самых разнообразных знаний.

**3. Диспетчер** – тот, кто держит в своих руках все нити обсуждения, организует его и выбирает версию (капитан).

**4. Мозговой резерв** - человек, который до поры как бы выключен из обсуждения, абстрагирован от звучащей информации и потому способен создать глобально новый поворот, подход к обсуждаемому вопросу и резко повернуть ход размышлений.

**5. Душа шестерки** - игрок, который создает жизнерадостную, свободную, импровизационную атмосферу за столом.

Разумеется, этот набор функций придуман для телеигры. Но он вполне актуален и для спортивного ЧГК. Правда, команды с ярко выраженными исполнителями перечисленных функций если и встречаются в реальной жизни, то именно на телеэкране. В спортивных командах речь идет скорее о «гиперфункциях». Это понятие ввел в известной статье «Что? Где? Когда? в СНГ» Роман Морозовский. Смысл термина «гиперфункция» *в том, что любой игрок классной команды должен уметь на хорошем уровне выполнять все игровые функции, но на каких-то из них специализироваться.* В классной команде, по мнению Романа, должны быть 2 ТПД, логик, интуит и «трезвая голова». ТПД – т.е. «том прямого доступа» – фактически, те же люди, которых Ворошилов называет эрудитами. Логик отвечает за то, чтобы из вороха версий, вычленить и оставить в обсуждении наиболее вероятные. В его ведении попытки понять логику вопросника, отсеять шелуху и затемнения вопроса. Кто такой интуит, в статье Морозовского объясняется достаточно невнятно. Судя по всему, имеется в виду игрок, способный нащупать правильный ответ, не опираясь на знание фактов и логические соображения. Функции «трезвой головы» из статьи Морозовского тоже не совсем ясны. По-видимому, под «трезвой головой» понимается просто человек с повышенной психологической устойчивостью, обычно являющийся диспетчером.

Моя точка зрения заключается в том, что единственно правильной схемы распределения ролей в команде не существует. Люди – не детали «Лего», из них невозможно построить две одинаковые конструкции…

И, обязательно в команде должен быть игрок, который возьмет на себя функцию записывающего вопрос *(обосновать роль)*.

**Вопросы:**

3.Стихотворение:

Молчание текло,

Прошел страстей накал,

И солнце не пекло,

И горек запах трав….

Забвение пришло.

Напишите название стихотворения.

Ответ: Олово.

*Комментарий: это телестих, в котором последние буквы строк, прочитанные сверху вниз, образуют название.*

5. Внимание на экран.



Догадавшись, когда это может происходить, напишите имя и фамилию того, кому в 2007 году исполнилось 120 лет.

**Ответ: Янка Купала.**

*Комментарий: изображено цветение папоротника, такое, по преданиям, происходит в ночь на Ивана Купалу. В 2007 году праздновалось 120-лете Янки Купалы.*

6. Прослушайте эпитафию на могиле садовника: «Он покорил все цветы, кроме ПРОПУСКА». Заполните пропуск названием цветка.

**Ответ: бессмертника.**

1. (экран) Какая буква будет следующей в последовательности:

П В Т Ч П Ш ?

С - Седьмая или Следующая :

П - Первая ,В – Вторая, Т - Третья Ч – Четвертая, П - Пятая ,Ш – Шестая.

*Комментарий: в подавляющем большинстве вопросов есть слова, не имеющие никакого отношения к их сути. Причины различны - порой эти слова нужны для связности изложения, иногда вставлены с конкретной целью запутать игроков, а бывает и так, что автор просто страдает многословием… Если же, отсеяв эти слова, вычленить из теста вопроса суть, часто оказывается, что он значительно проще, чем кажется на первый взгляд.*

*Вот типичный пример.*

8.Герой Мураками, переживший смерть приятеля, переселился в префектуру Нагано. Всего префектур в Японии 47, но для переселения герою годились только восемь. Назовите японским словом причину гибели приятеля.

Ответ: Цунами (герой стал бояться моря, а только 8 префектур не имеют выхода к нему).

*Комментарий: вопрос и так не особо длинный, но суть еще короче: "назовите японское слово, означающее угрозу для жизни и как-то привязанное к географии". Учитывая, что слово должно быть хорошо известно (например, вряд ли многие знают, как по-японски "землетрясение", поэтому никто это слово и не спросит), вариантов ответа совсем мало. Точнее, вариант ровно один.*

9.Какое животное, по мнению южно-африканских демократов, символизирует межрасовую гармонию-качества, к которому должны стремиться все африканские страны?

Ответ: зебра.

4.Заключительная часть

Занятие можно закончить игрой **«Три слова»:**

Составить предложения со словами: улица, книга, фартук.

*(участники составляют предложения)*

(Девочка шла по улице и несла книгу завёрнутую в фартук)

2 вариант: озеро, медведь, карандаш.

**«Заполните таблицу»**

В каждую клетку надо вписать название города, животного, страну (в зависимости от выбранной темы), начинающегося с соответствующей буквы.

Игры: «Лестница», «Пятёрки», «Палиндромы» и т. д.

*Виды тренировок*

Тренировки можно проводить из разнообразных блоков:

- разминка, игра «Эрудит-лото», «Своя игра» или «Брэйн -ринг»;

- разминка, отработка навыков игроков, соответственно распределения ролей в команде, тройками.

 Но обязательно на каждой тренировке должны присутствовать вопросы «ЧГК».

*III. Рефлексия.*

«Чемодан, мясорубка, корзина».

На стенде вывешиваются рисунки чемодана, мясорубки, корзины. Участникам мастер-класса предлагается выбрать, как они поступят с информацией, полученной на уроке.

Литература

1. Брайт, Л. Развиваем интеллект / Л.Брайт. - СПб, 1997.

2. Ворошилов, В. Феномен игры / В. Ворошилов. - (сайт http: /chgk – library. narod.ru).

3. Заика,Е.В. Комплекс игр для развития воображения / Е.В.Заика // Вопр. психологии, 1993. №2.С.54-62.

4. Заика,Е.В. Комплекс интеллектуальных игр для развития мышления учащихся / Е.В.Заика // Вопр. психологии, 1990. №6.С.86-93.

5. Заика,Е.В. Комплекс упражнений для развития логической памяти учащихся / Е.В.Заика // Вопр. психологии, 1991. №6.С.82-88.

6. Климович, Л.В. Играем в «знатоков» / Л.В.Климович. - Мн.,2005

7. Методические рекомендации по созданию клубов интеллектуальных игр. - Мн., 2000.

8. Поташев, М. Как не надо делать вопросы (сайт http: /chgk – library. narod.ru).

9.Ромек, В.Г. Тренинг уверенности в межличностных отношениях / В.Г.Ромек. - СПб., 2005.

10. Сазанова, Л.И. Интеллектуальный тренинг / Л.И.Сазанова,. - СПб., 2005.

11. Смит, М. Тренинг уверенности в себе / М.Смит. - СПб., 2005.

12. Фопель, К. Как научить детей сотрудничать? Сборник психологических игр и упражнений / К.Фогель. - М., 1998.