

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА ИМ. А. АЛИША»  
ВАХИТОВСКОГО РАЙОНА Г. КАЗАНИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

Принята на заседании  
методического совета  
Протокол № 01  
от «27» сентября 2018 г.



«Утверждаю»  
Директор «ГДЦТ им. А. Алиша»

Е. Ю. Габитова

Приказ № «221»  
от «26» сентября 2018 г.

Одобрена на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 01  
от «19» сентября 2018 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ КЛУБ. ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»**

*Направленность: естественнонаучная*

*Возраст учащихся: 10 – 18 лет*

*Срок реализации: 3 года*

*Авторы – составители:*  
педагоги дополнительного образования  
**Хайбуллин Ренат Равилович**  
**Губанова Гульчачак Саубановна**  
**Хайбуллина Сария Хамисовна**  
**Зарипова Диляра Наилевна**

**КАЗАНЬ 2018**

### Информационная карта образовательной программы

1.	<b>Образовательная организация</b>	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Городской дворец детского творчества им. А. Алиша» г. Казань
2.	<b>Полное название программы</b>	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальный клуб. Что? Где? Когда?»
3.	<b>Направленность программы</b>	Естественнонаучная
4.	<b>Сведения о разработчиках</b>	Хайбуллин Ренат Равилевич, Губанова Гульчачак Саубановна, Хайбуллина Сария Хамисовна, Зарипова Диляра Наилевна педагоги дополнительного образования
5.	<b>Сведения о программе</b>	Срок реализации: 3 года. Возраст обучающихся: от 10 до 18 лет. Тип и вид программы: Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа. <b>Цель программы:</b> Обучить учащихся игре в «Что? Где? Когда?», «Свою игру», «Брейн ринг», сформировать конкурентоспособную команду. <b>Модуль:</b> Стартовый
6.	<b>Формы и методы образовательной деятельности</b>	Групповые.
7.	<b>Формы мониторинга результативности</b>	Участие на конференциях, семинарах. Участие в конкурсах.
8.	<b>Результативность реализации программы</b>	Начальная – 1 год обучения. Промежуточная – 2 год обучения. Итоговая – 3 год обучения
9.	<b>Дата утверждения и последней корректировки программы</b>	26.09.2018 г.

## **Содержание**

- 1. Пояснительная записка**
- 2. Цели и задачи программы**
- 3. Прогнозируемые результаты**
- 4. Учебно-тематический план**
- 5. Методическое обеспечение**
- 6. Список литературы**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### *Актуальность и новизна программы*

В современной общественной жизни огромную роль играют степень эрудиции члена социума, уровень его знаний. Но знания можно получить не только в учебной, но и в игровой форме. Велика роль заинтересованности учеников в процессе обучения. Кроме того, не всегда понятно, где можно применять имеющиеся энциклопедические знания. Именно поэтому сегодня огромной популярностью пользуются так называемые интеллектуальные игры: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн ринг».

Занятие с учащимися интеллектуальными играми не только формирует у них широкий кругозор, обучает работать в команде и прививает навыки социализации, но и формирует интерес учеников к самообразованию, чтению книг, развитию логики и интуиции.

Самый эффективный способ познания – практика. Работа под руководством педагога над вопросами в игровой форме, соревнования между учащимися и, как следствие, возникающая тяга у них к победе и развитию позволит учащимся испытать многие аспекты интеллектуальных игр на собственном опыте. Через некоторое время сформируется команда, способная конкурировать на городском, региональном и всероссийском уровне с другими, более опытными, участниками движения ЧГК.

Деятельность Брейн-клуба должна предполагать обязательный разбор вопросов (анализ факта из вопроса, историческая справка, учет сделанных в ходе обсуждения ошибок, допустимые логические ходы и стратегии в конкретном случае). Собранные данные должны влиять как на рост теоретической подготовки учащихся, так и на их опыт и навыки взятия вопросов

### *Цели и задачи программы*

#### **Цель:**

Обучить учащихся игре в «Что? Где? Когда?», «Свою игру», «Брейн ринг», сформировать конкурентоспособную команду.

#### **Задачи:**

*Образовательные:*

1. Познакомить обучающихся с особенностями интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн ринг»).
2. Формировать базовый понятийный (терминологический) аппарат.
3. Формировать у обучающихся логическое мышление.
4. Развить у обучающихся эрудицию и расширить имеющийся набор знаний.

*Воспитательные:*

1. Формировать умение работать в команде и слушать других.
2. Воспитывать умение самостоятельно отбирать актуальный материал, развить у обучающихся коммуникативные навыки письма и слушания.

*Развивающие:*

1. Создать условия, способствующие формированию способности к успешной работе в команде.
2. Способствовать реализации индивидуальных способностей обучающихся и развитию творческого потенциала личности.

*Прогнозируемые результаты*

К концу 1-го года обучения учащиеся должны:

1. Знать особенности интеллектуальных игр разных видов.
2. Научиться работать в команде.
3. Знать основные типы вопросов и методы их взятия.
4. Значительно расширить свой кругозор.
5. Овладеть некоторыми приемами развития фантазии и творческого мышления.
6. Научиться играть в «Что? Где? Когда?», «Свою игру», «Брейн ринг».

**ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

Месяц	Тема занятия	теория	практика	Всего часов
Сентябрь	Организационное занятие. Формирование команд.	2	2	3

	История и традиции Брейн-Клуба города Казани (Республики Татарстан).	2	2	3
	Клубное самоуправление. Капитаны и Магистры. Участие игроков и команд клуба в фестивалях, турнирах и телевизионных играх.	2	4	6
	Практическое Занятие.	2	2	4
Октябрь	История движения «Что? Где? Когда?» Интеллектуальные игры в бывшем СССР.	2	2	4
	Практическое Занятие.	2	4	6
	Создание в 1989 году МАК (Международной ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?») Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК.	2	4	6
	Российское интеллектуальное движение. Основные принципы работы интеллектуальных клубов.	2	2	4
Ноябрь	МАК Уставы. Структура. Календарные игры.	2	6	9
	Практическое Занятие.	2	4	6
	Зарубежные организации, аналогичные российским интеллектуальным клубам, и основные принципы их работы. ЛУК (Лига украинских клубов), БЛИК (Белорусская Лига Интеллектуальных Клубов).	2	4	6
Декабрь	Спортивные варианты телевизионных игр. Общее понятие об	2	4	6

	интеллектуальном спорте (информационно-спортивных играх).			
	Практическое Занятие.	2	2	4
	«Брейн ринг». История, правила, секреты.	2	4	6
	Практическое Занятие.	2	4	6
	«Своя игра». История, правила, секреты, тактика.	2	2	4
	Практическое Занятие.	2	4	6
Январь	Внеигровые интеллектуальные методики.	2	2	4
	Практическое Занятие.	2	2	4
	Создание метода мозгового штурма (брейн-сторминга) Алексом Осборном.	2	4	6
	Практическое Занятие.	1	1	2
	Брейн-сторминг применительно к интеллектуальным играм.	1	1	2
	Практическое Занятие.	1	2	3
Февраль	Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) Творчество Г.Альтшуллера.	1	1	2
	Практическое Занятие.	1	1	2
	Знакомство с некоторыми приемами методики ТРИЗ. Приемы развития фантазии и творческого мышления, применяемые в ТРИЗ.	1	1	2
	Практическое Занятие.	1	1	2
	Этапы работы над вопросом.	1	1	2

Март	Практическое Занятие.	1	1	2
	Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации).	1	1	2
	Практическое Занятие.	1	1	2
	Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом.	1	1	2
	Игровая практика и «игра в пас» (логическое развитие поданной идеи).	1	1	2
	Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации.	1	1	2
	Практическое Занятие.	1	1	2
	Выбор версии из нескольких возможных. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии. Психологический отбор интуистов.	1	1	2
Апрель	Практическое Занятие.	1	1	2
	Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации.	1	1	2
	Практическое Занятие.	1	1	2
	Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр.	1	1	2
	Практическое Занятие.	1	1	2
	Роль капитана-диспетчера. Роль генератора идей. Роль информационного критика-эрудита. Роль «командного дурака». Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы.	1	1	2



	Возможные схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола. Возможные отклонения от схем.			
	Практическое Занятие.	1	1	2
	Интеллектуальное тестирование. Общее понятие об интеллектуальном тестировании и интеллектуальном коэффициенте IQ.			
	Практическое Занятие.	1	1	2
Май	Серия игр «Даугавпилс». Разминочные игры класса «Контакт». Разминочные игры для круговой тренировки.	1	1	2
	Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности.	1	1	2
	Создание банка вопроса для игр. Создание стандартного (оптимального) вопроса.	1	1	2
	Правила оформления вопроса.	1	1	2
	Итоговое занятие.	1	1	2
	Итого:			162

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

**Обучение по программе предусматривает систему контроля:**

### **1. Предварительный контроль:**

Выявление подготовленности учащегося – сентябрь.

### **2. Промежуточный контроль:**

Контроль за усвоением знаний, умений, навыков. Диагностика формирования коммуникативных навыков, развития творческих способностей, логического мышления – декабрь-январь.

## ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Ворошилов В.Я. Феномен игры. М., Советская Россия, 1982
2. Бурда Б. О. Что? Где? Когда? Вне телеэкрана. М., Молодая гвардия, 1996
3. Поташев М. О. Почему вы проигрываете в ЧГК? М., АСТ, 2005