

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ «ПЕРСПЕКТИВА»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

«КЛУБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ТРЕНИРОВОК «КИТ»

для учащихся **4-7 классов** (младшая лига)
срок реализации – **2 года**;

для учащихся **8-11 классов** (старшая лига)
срок реализации – **2 года**

Направленность программы – **социально-педагогическая**

Уровень программы - **углубленный**

Составитель: Матвейчук Н.Н., методист

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол от 07.06.2017 № 4

Утверждена приказом от 27.09.2017 № 164

Директор  С.В. Антонюк



Зеленогорск
2017г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Клуб интеллектуальных тренировок «КИТ» социально-педагогической направленности, уровень освоения – углубленный.

Новизна

«Что? Где? Когда?»— интеллектуальная телепередача, очень популярная в России, была создана 4 сентября 1975 телеведущим Владимиром Ворошиловым и Наталией Стеценко. Игра очень быстро стала настолько популярной, что кроме оригинальной телевизионной появилась спортивная версия игры. Именно с тех пор можно говорить о зарождении интеллектуального спорта. Появлялись новые игры, турниры, организовывались клубы. Позже интерес к данному направлению несколько стих, но сейчас оно переживает новое рождение.

Интерес к интеллектуальным играм возник и у педагогов, так как именно игры отлично формируют у школьников навыки критического мышления, умение отстаивать свою позицию, действовать в непредсказуемых ситуациях, быть терпимым к точкам зрения друг друга.

Интеллектуальные игры носят, прежде всего, ценностный характер. Они формируют самооценку, способствуют социализации и самореализации подростков. Кроме того, игра - это активный способ организации досуга школьников. Наличие элемента состязательности стимулирует творческую, поисковую деятельность.

При разработке образовательной программы были изучены материалы о деятельности клубов интеллектуальных игр:

Устав Ростовской городской общественной организации «Ростовский клуб интеллектуальных игр «Имя розы»;

Устав Нижнетагильского Интеллектуального Клуба ЮНЕСКО «Герб Совы»;

Положение Клуба Интеллектуальных Игр при Студенческом совете Санкт-Петербургского Университета Экономики и Финансов;

Положение о Клубе интеллектуальных игр «AKADEMOS» Северо-Западной академии государственной службы.

Клубы интеллектуальных игр существуют достаточно давно, они имеют свою историю, особенности деятельности. Но образовательной программы дополнительного образования для детей школьного возраста, направленной на развитие познавательных процессов, коммуникативных навыков, так и обучение игровым технологиям в данных клубах не существует. Поэтому была разработана и апробирована образовательная программа «КИТ» («Клуб интеллектуальных тренировок»).

Актуальность

Создание условий, обеспечивающих выявление и развитие одаренных детей, реализацию их потенциальных возможностей, является одной из приоритетных социальных задач современного общества. Наличие социального заказа способствует интенсивному росту работ в этой области. Однако мировая

практика работы с одаренными детьми указывает на то, что при отсутствии валидных методов выявления и поддержки одаренности эта работа может привести к негативным последствиям. Ведь задача современного образования – не только создать условия для развития уникальных способностей одаренных детей, но и помочь им успешно социализироваться в современном обществе. Новое время требует новых людей. Людей, способных не теряться в сложных ситуациях, умеющих критически мыслить, использовать знания из разных отраслей знаний, находить подсказки в незнакомых, на первый взгляд, фактах. Кроме того, для современного человека важно уметь работать в команде, четко разграничивать функции каждого члена группы и вместе эффективно решать возникающие трудности.

В процессе образования детей актуальной является проблема «преемственности знаний», развитие способности школьников интегрировать знания, полученные в разных отраслях наук. Участие в интеллектуальных турнирах будет эффективным способом решения этого вопроса. Интеллектуальные игры требуют большой концентрации ребенка, умения работать в команде, а также применения знания, полученные из разных наук. Нельзя не отметить, что интеллектуально одаренные дети, составляющие костяк участников турниров, испытывают трудности в социализации и не умеют работать в команде.

В соответствии с этим **цель программы:** овладение обучающихся навыками интеллектуально-игровой деятельности через погружение в систему индивидуальных и командных состязательных мероприятий.

Программа "Клуба интеллектуальных тренировок" позволяет решать **следующие задачи:**

- познакомить учащихся с историей развития интеллектуальных игр, современными движениями интеллектуальных игр;
- познакомить с ролевой структурой команды, сформировать навыки взаимодействия в команде, конструктивного диалога и т.п.
- сформировать умения составлять вопросы и редактировать их;
- сформировать навыки участия в разных видах интеллектуальных игр;
- организовать участие обучающихся в очных и дистанционных интеллектуальных турнирах разного уровня.

Отличительные особенности

Отличительными чертами программы является обучение детей работать в команде, умению согласовывать свои действия и брать ответственность на себя посредством участия в интеллектуальной игре и на этапе подготовки к ней. Большая часть программы посвящена обучению школьников технологии составления вопросов и, как следствие, умению их эффективно решать. В течение года обучающиеся знакомятся с различными формами интеллектуального досуга, типами игр, заданий, вопросов. Для проверки усвоения программы, поддержания мотивации детей, уверенности в своих

силах необходимо участие в различных интеллектуальных турнирах. В рамках образовательной программы клуба предполагается участие в дистанционных турнирах Молодежного Кубка Мира по игре «Что? Где? Когда?» и VDI («Всемирный день интеллекта») с анализом рейтинга каждой команды из различных регионов России и мира, а также на очных выездных интеллектуальных играх. Программа предусматривает клубную форму работы, это будет способствовать созданию доброжелательной атмосферы, взаимной коммуникации.

Особое место в освоении содержания программы «Клуба интеллектуальных тренировок» уделяется самостоятельной работе школьников. Индивидуально планируется работа по составлению и редактированию пакета вопросов на различные игры. Ценность данной деятельности, во-первых, заключается в ее огромном развивающем потенциале: составляя вопросы, работая с различной литературой, ребенок проводит теоретическое мини-исследование интересной темы из разных областей науки и творчества, например, литературы, истории, математики, МХК и др. Во-вторых, многие российские и международные синхрон-турниры по интеллектуальным играм готовы сотрудничать с авторами и редакторами вопросов. Опыт составления вопросов позволит детям применять свои знания дальше и развиваться в профессиональном плане в рамках интеллектуального спорта.

Помимо навыков участия в игровых турнирах, у детей формируются навыки предъявления полученного опыта. Так, подростки участвуют в телевизионных играх «Клуба знатоков» на местном телевидении, входят в оргкомитет интеллектуальных турниров и соревнований, могут стать авторами и ведущими игровых состязаний.

Возраст обучающихся

Программа рассчитана на школьников 10-18 лет. При этом занятия проводятся с использованием 2 вариативных учебных планов – младшая лига (10-12 лет) и старшая лига (13-18 лет). Программа является универсальной, применяемые формы игр легко адаптируются к возрастным категориям школьников. Количество учащихся в группе - 12-14 человек (2 команды).

Срок реализации программы

Срок реализации программы для обучающихся - 2 года. На первом этапе (первый год) ребята знакомятся со спецификой разных видов игр, формируют команды, апробируют свои возможности участия в конкурсах и турнирах. На втором этапе (второй год обучения) возрастает уровень и сложность вопросов, а также пробы редакции пакетов и организации турниров. В дальнейшем предполагается участие в турнирах более высокого уровня. Для всех обучающихся по программе в начале учебного года проводится «входное» психологическое тестирование с целью определения интеллектуального уровня, творческих способностей (тест Кеттелла, ШТУР, КОС).

Форма и режим занятий

Программа рассчитана на 108 часов групповых занятий в год. Проводится одно-два занятия в неделю общей продолжительностью три учебных часа, которые включают теоретическую подготовку, тренинги командообразования, практические упражнения. В практическую часть программы может включаться участие в дистанционных и очных интеллектуальных турнирах по интеллектуальным играм (Молодежный кубок мира по игре «Что? Где? Когда?»); турниры Всемирного движения интеллекта, Открытое Первенство Сибири по интеллектуальным играм и т.д.) с периодичностью, ежегодно определяемой условиями турниров.

Учебный материал можно представить в виде взаимосвязанных блоков:

1. Теоретический блок знакомства с технологией интеллектуальных игр.
2. Блок практических тренировок участия в различных видах игр.
3. Тренинги командообразования (теория и практика).
4. Участие в интеллектуальных турнирах.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности.

Оценка усвоения образовательной программы проводится по следующим критериям:

- навыки составления и редактирования пакетов вопросов;
- владение технологией командной работы;
- навыки организации интеллектуальных игр и турниров;
- результативность участия в интеллектуальных турнирах разного уровня.

Предполагается три уровня освоения образовательной программы относительно степени проявления названных показателей у обучающихся:

Базовый уровень:

- умеют составлять вопросы викторинного типа: из одной отрасли знаний, без скрытых подсказок;
- владеют технологией командной работы;
- успешно участвуют в интеллектуальных турнирах ЦО «Перспектива» и других учреждениях г. Зеленогорска.

Повышенный уровень:

- умеют составлять вопросы к разным типам игр: интегрировать знания из разных отраслей знаний, использовать многоступенчатые комбинации;
- владеют технологией командной работы, выдерживают ролевую структуру команды;
- включаются в деятельность по организации интеллектуальных игр и турниров
- успешно участвуют в городских и краевых интеллектуальных турнирах.

Творческий уровень:

- умеют составлять и редактировать пакеты вопросов и заданий для индивидуальных и командных конкурсов различных интеллектуальных турниров;
- успешно участвуют в краевых, российских интеллектуальных турнирах;

- умеют организовать работу команды, ее работу во время игры и во внутурнирный период;
- владеют навыками проведения интеллектуальных игр для детей, выступают в качестве организаторов городских интеллектуальных проектов.

Формы подведения итогов.

Оценка знаний и умений производится в течение года по рейтингу участия в городских и синхронных международных турнирах, с помощью рефлексивных анализов участия в интеллектуальных играх и соревнованиях. Два раза в год предполагается проведение аттестационных занятий в форме мини-турнира по интеллектуальным играм в командном и индивидуальном зачете.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Младшая лига

1 год обучения

№	Перечень разделов, тем	КОЛ-ВО ЧАСОВ		
		всего	теория	практика
1	Организационное занятие	3	3	
2	Формирование команды и ролевая нагрузка	30	9	21
3	Технические особенности работы над вопросом	39	13	26
4	Разновидности и особенности интеллектуальных игр	30	8	22
5	Участие в городском проекте «Знатоки Зеленогорска»	4		4
6	Итоговое занятие	3		3
ИТОГО:		108	33	75

2 год обучения

№	Перечень разделов, тем	КОЛ-ВО ЧАСОВ		
		всего	теория	практика
1	Организационное занятие	3	3	
2	Формирование команды и ролевая нагрузка	18	5	13
3	Технические особенности работы над вопросом	32	7	25
4	Разновидности и особенности интеллектуальных игр	38	8	30
5	Участие в муниципальном этапе Молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?»	14		14
6	Итоговое занятие	3		3
ИТОГО:		108	23	85

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Младшая лига

Первый год обучения.

Организационное занятие.

1 раздел. «Формирование команды и ролевая нагрузка».

«Классическая» схема команды «знатоков»: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Пути достижения успешности командной работы. Разрешение конфликтных ситуаций в команде.

Коммуникативные тренинги, тренинги командообразования и проигрывание ролей и ситуаций в команде.

2 раздел. Технические особенности работы над вопросом.

Знакомство с видами вопросов. Вопросы «викторинного» плана. Вопросы – задания (кроссворды). Классические вопросы «Что? Где? Когда?». Форма вопросов. Использование дополнительных материалов в вопросах. «Технические» особенности вопросов и способы работы с ними. «Привязка» вопросов к конкретной теме или турниру.

Практическая работа «Викторина по сказкам». Практическая работа «Составь кроссворд». Турнир кроссвордистов. Турнир «Самый умный»

3 раздел. Разновидности и особенности интеллектуальных игр.

Игры на взаимопонимание «Пойми меня», «Крокодил», «Ассоциации», «Мафия». Игры интеллектуального досуга: загадки, ребусы, головоломки, шарады.

Тренинги игр на взаимопонимание. Турнир «Кто угадает?»

4 раздел. Участие в городском проекте «Знатоки Зеленогорска».

Анализ участия в играх проекта.

5 раздел: Итоговое занятие

Интеллектуальный турнир «Интеллектуальный лабиринт»

Второй год обучения.

Организационное занятие (3 часа).

1 раздел: «Формирование команды и ролевая нагрузка».

«Классическая» схема команды «знатоков»: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Специальные приемы для развития командно-ролевого мышления.

Пути достижения успешности командной работы. Разрешение конфликтных ситуаций в команде. Значимость роли лидера в команде.

Коммуникативные тренинги, тренинги командообразования, тренинги личностного роста.

2 раздел: Технические особенности работы над вопросом.

Виды вопросов. Классические вопросы «Что? Где? Когда?». Вопросы «викторинного» плана. Вопросы для разных игр. Одно- и многоходовые вопросы. Вопросы на логику, на знание, на командную игру, на инсайт (на озарение, догадку). «Технические» особенности вопросов и способы работы с

ними. «Привязка» вопросов к конкретной теме или турниру. Этапы работы над вопросом.

Практические задания «Классификация вопросов». Тренинги решения. Тренинги развития познавательных процессов, креативности.

3 раздел: Разновидности и особенности интеллектуальных игр.

Развивающие игры. Игры на внимание, на память, на воображение, на развитие пространственного мышления. Игры интеллектуального досуга: головоломки, шарады, логические задачи. «Разминочные» (тренировочные) игры. Игры с выбором варианта («Эрудит-лото»). Игры на двоичную логику «Да-нет». Игры на взаимопонимание («Пойми меня»). Игры на установление соответствий.

Внеигровые интеллектуальные методики.

Практические задания на составление предложенных игр. Турниры между командами. Тренировочные занятия.

4 раздел: участие в муниципальном этапе молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?»

Анализ заданий турнира, эффективности работы участников команды.

5 раздел: Итоговое занятие

Тренировочный турнир «Сборников игр»

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Старшая лига

1 год обучения

№	Перечень разделов, тем	КОЛ-ВО ЧАСОВ		
		всего	теория	практика
1	Организационное занятие	3	3	
2	Международное интеллектуальное движение	18	9	9
3	Понятие команды, ее формирование и ролевая нагрузка	10	2	8
4	Работа с вопросами	30	5	25
5	Разновидности интеллектуальных игр	20	5	15
6	Участие в играх Молодежного Кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», выездных интеллектуальных играх	24		24
7	Итоговое занятие	3		3
ИТОГО:		108	24	84

2 год обучения

№	Перечень разделов, тем	КОЛ-ВО ЧАСОВ		
		всего	теория	практика
1	Организационное занятие	3	3	
2	Международное интеллектуальное движение	4	2	2
3	Формирование команды и ролевая нагрузка	8		8

4	Работа с вопросами	30	5	25
5	Разновидности и особенности интеллектуальных игр	32	6	26
6	Участие в дистанционных и выездных интеллектуальных турнирах: МКМ, «Енисейская знать», Первенство Сибири, фестиваль «Брейн-ринг»	28		28
	Итоговое занятие	3		3
ИТОГО:		108	16	92

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Старшая лига

Первый год обучения.

Организационное занятие.

1. раздел: «Международное интеллектуальное движение».

Интеллектуальное движение в странах мира. История движения "Что? Где? Когда?". Современные интеллектуальные игры в России, странах СНГ. Объединения и клубы "Что? Где? Когда?" до 1989 года. Создание в 1989 году МАК (Международной ассоциации Клубов "Что? Где? Когда?") Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК. Различные движения интеллектуальных игр: «БЛИК» (Беларусская лига Интеллектуальных клубов), ЛУК (Лига украинских клубов), МОО ИНТИ (Россия и основные принципы их работы.).

Работа с информационными источниками. Поиск российских и зарубежных клубов. Формирование Устава клуба «Кит» и особенностей работы в нем.

2. раздел: «Понятие команды, ее формирование и ролевая нагрузка».

3. раздел: Схема команды «знатоков» и роли в команде: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Специальные приемы для развития командно-ролевого мышления.

Пути достижения успешности командной работы и разрешение конфликтных ситуаций в команде. Конфликтные ситуации во время игры.

Тренинги командообразования. Распределение и проигрывание ролей и ситуаций в команде.

4. раздел: Работа с вопросами.

Виды вопросов. Ключевые слова, подсказки. Различные формы вопроса. Классификация вопросов. Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование идей) Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Психологическое "растормаживание" индукторов в команде. Анализ идей и версий ("информационная критика"). Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации). Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом. Игровая практика и "игра в пас" (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных. Роль

логики и интуиции в процессе выбора версии. Психологический отбор интуитивов. Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации. *Составление вопросов. Тренинги составления вопросов и их корректировки.*

5. раздел: Разновидности интеллектуальных игр.

Популярные интеллектуальные игры. Особенности интеллектуальных игр. «Разминочные» (тренировочные) игры. Игры с выбором варианта. Игры на двоичную логику. Игры на взаимопонимание. Общее понятие об интеллектуальном спорте (информационно-спортивных играх). Основные отличия от телевизионных аналогов. Правила проведения информационно-спортивных игр. «Спортивные» варианты интеллектуальных игр. Турнирный вариант «Что? Где? Когда?». Турнирные варианты других телевизионных игр. Авторские интеллектуальные игры. «Эрудит-квартет», «Тройка», «Шестью два», «Рискуй!», «Чеширский кот». «Одесские» игры. Внеигровые интеллектуальные методики.

Тренировочные занятия по изученным играм. Участие в играх молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», Всемирного движения интеллекта, выездных интеллектуальных турнирах.

5 раздел: Участие в играх Молодежного Кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», выездных интеллектуальных играх.

Анализ заданий турниров, эффективности работы участников команды, дефициты и ресурсы.

6 раздел: Итоговое занятие

Интеллектуальный турнир «Интеллектуальное такси» (игры с родителями)

Второй год обучения.

Организационное занятие.

1 раздел: «Международное интеллектуальное движение».

Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК. Правила МКМ по игре "Что? Где? Когда?". Интеллектуальное движение в Сибирском Федеральном округе, Красноярском крае.

Работа с Уставом клуба «КИТ», составление плана игровых турниров.

2 раздел: «Формирование команды и ролевая нагрузка».

«Классическая» схема команды «знатоков»: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Специальные приемы для развития командно-ролевого мышления.

Пути достижения успешности командной работы. Разрешение конфликтных ситуаций в команде.

Тренинги командообразования и проигрывание ролей и ситуаций в команде. Анализ сложных ситуаций взаимодействия.

3. раздел: Работа с вопросами.

Виды вопросов. Ключевые слова, подсказки. Различные формы вопроса. Классификация вопросов. Составление вопросов. Тренинги составления вопросов и их корректировки для игроков разных возрастных групп и

социальных категорий. Вопросы для разных игр. Одно- и многоходовые вопросы. Вопросы на логику, на знание, на командную игру, на инсайт (на озарение, догадку). Другие разновидности вопросов. Вопросы развивающих игр на внимание, на память, на воображение, на развитие пространственного мышления.

Тренировочные задания. Тренинг составления вопросов к конкретным турнирам.

4 раздел: Разновидности и особенности интеллектуальных игр.

Популярные интеллектуальные игры. Особенности интеллектуальных игр. Интеллектуальный спорт. «Спортивные» варианты интеллектуальных игр. Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм "Что? Где? Когда?", "Брэйн ринг", "Своя игра". «Разминочные» (тренировочные) игры. Авторские интеллектуальные игры. Внеигровые интеллектуальные методики.

Тренировочные занятия по изученным играм. Участие в играх молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», Всемирного движения интеллекта, выездных интеллектуальных турнирах.

5 раздел: Участие в дистанционных и выездных интеллектуальных турнирах: МКМ, «Енисейская знать», Первенство Сибири, фестиваль «Брейн-ринг».

Анализ заданий турнира, эффективности работы участников команды, дефициты и ресурсы.

6 раздел: Итоговое занятие

Интеллектуальный турнир «Сборников игр» (игры с родителями)

Условия реализации программы.

1. Кадровое обеспечение

Программу «Клуб интеллектуальных тренировок» может реализовывать педагог с высшим педагогическим образованием. Желательно наличие психологического образования или помощь психолога при проведении входного психологического тестирования, коммуникативных тренингов, тренингов командообразования, личностного роста и т.д.

2. Материально-техническое оснащение

- кабинет для проведения теоретических занятий со столами и стульями на 20 человек;
- кнопочная система для проведения временных игр («Своя игра», «Брейн-ринг»);
- компьютер (ноутбук),
- цифровой проектор;
- экран для цифрового проектора;
- компьютерный класс с выходом в Интернет;
- писчая бумага; маркеры.

3. Методическое обеспечение программы

Информационное обеспечение:

Литература для педагога

1. Айзенк Х., Эванс Д. Проверьте способности вашего ребенка. / Пер. с англ. Л.К. Клюкина. – М.: ООО «Издательство АСТ», 1998
2. Большаков В.Ю. Психотренинг: социодинамика, упражнения, игры. – СПб.: «Социально-психологический центр», 1996
3. Козлов Н.И. Лучшие психологические игры и упражнения. – Екатеринбург: Издательство АРТ ЛТД, 1998
4. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман Н.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей. – М.: Гуманит. Изд. Центр «ВЛАДОС», 2001
5. Лезер Ф. Тренировка памяти. – М.: Издательство «Эйдос», 1995
6. Машин Л., Мадышева Е. Развивающие игры. Загадочные истории: для занятий с детьми. – Харьков: Фолио, 1996
7. Федорчук И.А. История. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль: «Академия развития», 1998
8. Холодная М.А. Психология интеллекта: парадоксы исследования. – Томск: Издательство Томского университета, М.: Издательство «Барс», 1997
9. Черемошкина Л.В. Развитие памяти детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: «Академия развития», 1997
10. Читаем, учимся, играем. Журнал-сборник для библиотек
11. Воспитание школьника. Научно-методический журнал.
12. Педсовет. Газета для учителей начальной школы.
13. Последний звонок. Газета для организаторов внеклассной работы

Литература для обучающихся

1. Алексеев А.А., Громова Л.А. Поймите меня правильно или книга о том, как найти свой стиль мышления, эффективно использовать интеллектуальные ресурсы и обрести взаимопонимание с людьми. – СПб.: Экономическая школа, 1993
2. Гершензон М.А. Головоломки профессора Головоломки: Сборник затей, конкурсов, самоделок, занимательных задач / Сост. И. Прусаков. – М.: Детская литература, 1994
3. Комарова И.И., Бородычева Е.С. Что? Где? Когда? Блиц-энциклопедия. – М.: «РИПОЛ КЛАССИК», 1999
4. Популярная энциклопедия для детей «Все обо всем». – М.: «Ключ-С», 1994
5. Проверьте свои знания: Энциклопедия в 10 т. / сост. Н.Л. Вадченко. – Д.: Сталкер, 1996
6. Серия «Энциклопедия для детей». – М.: Аванта+, 1998
7. Серия книг «Что? Где? Когда? Как? Зачем? Почему?» - М.: Дрофа, 1995

Сетевые ресурсы

1. А. Я. Психология: описания психологических тестов, тестирование онлайн, тренинги, упражнения, статьи, советы психологов - <http://azps.ru/>
2. База вопросов «Что? Где? Когда?» - <http://db.chgk.info/>
3. Блокнот психолога - <http://chronicles.moy.su/>
4. Всемирное движение интеллекта - <http://www.vdi.chgk.info/>
5. Динамический банк вопросов - <http://dinabank.livejournal.com/>
6. Интернет-клуб «Что? Где? Когда?» - <http://internet.chgk.info/>
7. Молодежный кубок мира по игре «Что? Где? Когда?» - <http://student.chgk.info/>
8. Сайт логических игр, задач и упражнений «На все задачи есть» - <http://nazva.net/> - ответ! –

Дидактические материалы

1. Планы-конспекты занятий (приложение 1,2)
2. Разработки тренингов:
 - тренинг «Я+команда=продуктивное творчество»;
 - тренинги креативности;
 - тренинг «приемы борьбы со стрессом»;
 - деловая игра «Спящий город»;
 - ситуативная игра «Рядом с человеком»;
 - тренинги развития коммуникативных навыков и др.
3. Авторские интеллектуальные игры:
 - комплекс медиа-игр «Чья шапка», «Достопримечательности», «Алфавит» и др. (представлены на СД-носителе);
 - «Интеллектуальный лабиринт» для младшей и старшей лиги (представлены на СД-носителе);
 - игры интеллектуального досуга (приложение 3)

ПЛАН-КОНСПЕКТ

аттестационного занятия (младшая лига, 1 год обучения)

Тема: Интеллектуальный лабиринт

Цель: выявить уровень усвоения знаний и сформированности навыков участия в интеллектуальных играх.

Задачи:

- выявить уровень сформированности навыков участия в интеллектуальных играх;
- выявить умение детей актуализировать знания из разных отраслей наук в форме интеллектуальных игр;
- выявить уровень представления детей о разных типах вопросов, умения самим создавать и задавать их;
- проанализировать умение детей взаимодействовать в команде;
- выявить представление детей о ролевой структуре команды;
- выявить индивидуальный уровень успешности детей в интеллектуальных играх.

Форма проведения: соревнование.

Ход занятия:

Этап 1: организационный.

1. Приветствие.
2. Определение отсутствующих.
3. Психологический настрой на учебную деятельность.

(разминка) Игры: «Театр Кабуки»

«10 секунд» - разбиваются на две подгруппы

Этап 2: проверочный.

Учащимся предлагается пройти по интеллектуальному лабиринту

Работа в малых группах.

1. Составление вопросов к викторине.
2. Составление кроссворда.

Этап 3: основной.

1. «Верю - не верю»
2. «Словесные аналогии»
3. Видео вопрос «Мультфильмы», «Сказки»
4. Интеллектуальная игра «Надуваловка».

Этап 4: контрольный.

Подводятся итоги между командами

Этап 5: рефлексивный.

Беседа:

- Какое задание было самым сложным? Почему?
- Какое задание больше всего понравилось? Почему?
- Что для себя ты приобрел в результате прохождения по лабиринту?
- Кто из участников внес наибольший вклад в работу команды?
- Кого бы вы назвали самым сильным игроком? Почему?

Этап 6: итоговый (оценочный).

Предлагаю оценить наши учебные успехи по следующим параметрам.

Хороший результат: мы хорошо взаимодействовали в команде, обсуждали различные версии, справились со всеми предложенными заданиями.

Средний результат: у нас были сложности во взаимодействии, но мы с ними справлялись, справились с большинством предложенных заданий.

Этап 7: завершающий. Подумайте, какие бы игры вы сами смогли придумать и провести для ребят из своей группы.

**План-конспект итогового занятия «Интеллектуальное такси»
(старшая лига, 2 год обучения).**

Цель: выявление командного рейтинга игроков клуба.

Материалы и оборудование: ноутбук, проектор, карточки для выполнения заданий.

Форма проведения: соревнование.

Ход занятия:

Этап 1: организационный

Приветствие.

Психологический настрой на деятельность.

Знакомство с особенностями занятия.

Этап 2: основной.

Знакомство с правилами игры.

Головоломка «Моя кисочка».

Игра «Интеллектуальное такси»

Игра «Мировые достопримечательности»

Этап 3: контрольный.

Подводятся итоги между командами

Этап 4: рефлексивный.

Беседа:

- Какое задание было самым сложным? Почему?
- Какое задание больше всего понравилось? Почему?
- Что для себя ты приобрел в результате прохождения по лабиринту?
- Кто из участников внес наибольший вклад в работу команды?
- Кого бы вы назвали самым сильным игроком? Почему?

Этап 5: итоговый (оценочный).

Предлагаю оценить наши учебные успехи по следующим параметрам.

Хороший результат: мы хорошо взаимодействовали в команде, обсуждали различные версии, справились со всеми предложенными заданиями.

Средний результат: у нас были сложности во взаимодействии, но мы с ними справлялись, справились с большинством предложенных заданий.

Этап 6: завершающий.

Игра «Верю – не верю» (младшая лига, 2 год обучения)

Игрокам предлагается согласиться или опротестовать утверждения, предложенные в левой части карточки. За правильный ответ команда получает 1 балл, за неправильный – 0 баллов.

Утверждение	Ответ
Правда ли, что Балтийское море в средневековой Европе называли Янтарным?	
Правда ли что Олимпийские игры впервые состоялись в Средние века?	
Правда ли, что Азия омывается морями всех океанов?	
Правда ли, что существуют Черное, Белое, Красное и Желтое моря?	
Правда ли, что в Северной Америке находится самая высокая точка Земли?	
Правда ли, что воздушная оболочка Земли называется атмосферой?	
Правда ли, что арабские цифры изобрели в Греции?	
Правда ли, что самый большой остров на Земле – Гренландия?	
Правда ли, что в Чудское озеро впадает 336 рек и речек, а вытекает всего одна?	
Правда ли, что Россия занимает самую большую площадь из всех государств мира?	

Игра «Словесная анатомия»

Задание – отгадать слова, содержащие в своем составе названия частей тела и органов людей. За правильный ответ команда получает 1 балл, за неправильный – 0 баллов.

Задание	Ответ
Хвостатая личинка бесхвостых земноводных – голова...	
Медлительное пресмыкающееся – череп...	
Кровельный материал – череп...	
Пилка для узорного выпиливания – лоб...	
Воинское подразделение – рот...	
Одежда для ног – нос...	
Оказание помощи больному – ухо...	
Семейный склеп – усы...	
Небольшой округлый нарост на коже – борода...	
Густой сироп для украшения торта – глаз...	
Дикий лесной бык – зуб...	
Длинная канава – ...шея	
Одежда, защищающая кисть руки – рука...	

Игра «Надуваловка»

Игра состоит из двух основных частей. В первой части игры каждая команда получает лист бумаги, на котором написаны слова (см. ниже). Выбираются редкие и мудрёные слова, которые известны далеко не всем. За отведённое время (20 минут) команда обязана придумать определение для этого слова, выглядящее максимально реалистично. Задача этой части игры - не написать верное определение, а создать такое, на которое "купится" как можно больше людей.

По окончании этого времени листки сдаются ведущему, который перемешивает их, добавляя листок с настоящими определениями этих слов. Во второй части игры ведущий читает вслух все определения для каждого слова, включая настоящее. Читаются они два, а ещё лучше три

раза. За это время команды должны внимательно прослушать все определения и выбрать для себя то, которое, по их мнению, является правильным.

Во время третьего прочтения команды голосуют за то определение, которое кажется им верным. Если команда проголосовала за верное определение, она получает 2 очка. Если же она проголосовала за одно из определений, придуманных соперниками, то команда-автор такого определения получает 1 балл. Таким образом, за каждую команду, "купившуюся" на определение, команда, придумавшая его, получает по одному баллу.

После окончания голосования по каждому слову ведущий объявляет, какое определение было верным. Когда все определения зачитаны, подсчитываются очки. Победителем считается команда, набравшая больше всего очков. При равенстве очков места делятся.

ПАГОДА – культовое мемориальное буддистское сооружение в странах Дальнего Востока
РАЗРЮМИТЬСЯ – расплакаться, разреваться
САБЗА – сорт бессемянного изюма
ТУЕР – буксирное судно, идущее при помощи подтягивания цепи или троса, проложенного по дну реки
ФАЛРЕП – короткий пеньковый трос, заменяющий поручни у входных трапов судов.

Игра «Интеллектуальное такси»

Игрокам предлагаются вопросы из разных отраслей знаний. В каждой категории два круга вопросов. Первый круг – вопросы более легкие – за правильный ответ команда получает 0,5 балла, за вопросы из второго круга – 1 балл.

Первая остановка «Библиотека», вопросы из категории «Литература»

Первый круг (вопросы по 0,5 баллов).

1. Демьян Бедный — это псевдоним. Назовите настоящие фамилию, имя, отчество поэта и писателя. (Придворов Ефим Алексеевич.)
2. Сюжет какого произведения взял за основу А. С. Пушкин, когда создавал свою «Сказку о мертвой царевне и о семи богатырях?» (Сказки Братьев Гримм «Белоснежка и семь гномов».)
3. Какая героиня бажовского сказа носила платье из отборного шелкового малахита? (Хозяйка Медной горы.)
4. Кем был Сильвер в произведении Роберта Льюиса Стивенсона «Остров Сокровищ»? (Коком на корабле.)
5. Как называлась вилла, где жила героиня повести Астрид Линдгрэн Пеппи Длинный Чулок? («Курица».)

Второй круг (вопросы по 1 баллу).

6. Кто из тургеневских героев был убит на баррикадах? (Дмитрий Рудин в 1848 г.)
7. Эта драма А. Н. Островского начинается с песни «Среди долины ровныя...», которую поет Кулигин. («Гроза».)
8. Для какой комедии Н. В. Гоголь выбрал эпиграф «На зеркало неча пенять, коли рожа крива»? (Для комедии «Ревизор».)
9. О ком из пушкинских героев написано: «Не мог он ямба от хорея, как мы ни бились, отличить»? (Евгений Онегин.)
10. Этой героине в сказке А. Н. Толстого карп служил в качестве зеркала. Кто в него смотрелся? (Мальвина.)

Вторая остановка «Химический завод», вопросы из категории «химия».

Первый круг (вопросы по 0,5 баллов).

1. Избыток ионов какого элемента в питьевой воде вызывает повреждение эмали на зубах? (Фтор)
2. Как мы теперь называем изобретенную Иоганном Фаринаой «кельнскую воду»? (Одеколон)

3. О ней Антуан де Сент-Экзюпери писал: «Нельзя сказать, что ты необходима для жизни: ты сама жизнь». (вода)
 4. Какой химический элемент назван в честь европейского континента? (№63 - европий, открыт в 1901 году)
 5. После так называемого «медного века» наступил век именно этого сплава. Назовите его. (Бронза. «Бронзовый век»)
- Второй круг (вопросы по 1 баллу).*
6. Какую форму имеют в пространстве молекулы гексана? (тетраэдрическую)
 7. Как называется процесс удаления электрона из атома? (Ионизация)
 8. Что произойдет, если на «хлеб химической промышленности» намазать «купоросное масло»? (ничего, так как это одно и то же вещество – серная кислота)
 9. За свои научные открытия по изучению радиоактивности и открытие новых химических элементов она дважды становилась лауреатом Нобелевской премии. Кто она? (Мария Склодовская-Кюри)
 10. Этот элемент открыт в 1886 году Клеменсом Винклером и назван ученым в честь своей страны. (№32 - германий).

Третья остановка «Театр оперы и балета», вопросы категория «Музыка».

Первый круг (вопросы по 0,5 баллов)

1. Литературный сценарий каких разновидностей музыкально-театрального искусства называют либретто? (Балета, оперы, оперетты и т.д.)
2. Этот древнерусский певец — сказитель Боян воспет в поэме А. С. Пушкина и одноименной опере М. И. Глинки. Назовите оба произведения. («Руслан и Людмила».)
3. Как называется крупнейший центр итальянской оперной культуры, расположенный в Милане? («Ла Скала».)
4. Название этого вида сценического искусства в переводе с итальянского означает «маленькая опера». Это произведение большей частью комедийного характера, где диалог сочетается с пением. (Оперетта.)
5. И название 21-й сонаты Л. В. Бетховена, и крейсера — музея русской революции 1917 года. («Аврора».)

Второй круг (вопросы по 1 балла).

6. В какой опере Н. А. Римского-Корсакова оба действующих лица являются музыкантами? (В опере «Моцарт и Сальери».)
7. Древнегреческая муза лирической поэзии, которую изображали с двойной флейтой или лирой в руках. (Эвтерпа.)
8. Инструментальное вступление к театральному спектаклю с музыкой — опере, балету, оперетте, драме, а также к кантате, оратории, сюите. (Увертюра.)
9. Русский композитор 19-го века, который никогда не учился ни в каком учебном заведении, он получил исключительно домашнее образование. Он считается основоположником реалистического направления в русской музыке, последователями которого явились многие композиторы последующих поколений (А. С. Даргомыжский.)
10. Венгерский композитор — «король оперетты». (Имре Кальман.)

Четвертая остановка «Зоопарк», вопросы категории «Зоология».

Первый круг (вопросы по 0,5 баллов)

1. У одного из них, африканского, два рога, а у индийского - один. Назовите животное. (Носорог.)
2. Кого называют болотным бобром и бобровой крысой? (Нутрию.)
3. Дромедар — одногорбый или двугорбый верблюд? (Одногорбый.)
4. Американцы различают две формы животного карибу — тундровый и лесной. Как его называют у нас? (Северный олень.)
5. Назовите ближайшего американского родича европейского зубра. (Бизон.)

Второй круг (вопросы по 1 баллу).

6. Амбра, извлеченная из кишечника и мочевого пузыря этого морского животного, активно используется в качестве сырья в парфюмерии. (Зубатого кита.)
7. Африканская родственница этого земноводного называется «голиаф» и достигает в длину 40 см. (лягушка)
8. Обезьяна, название которой в переводе с индонезийского означает «лесной человек». (Орангутан.)
9. Млекопитающее из Австралии с утиными лапами и клювом, которое откладывает яйца. (Утконос.)
10. Этот сумчатый медведь почти никогда не пьет воду, ему хватает влаги, которую он употребляет с пищей. (Коала.)

Пятая остановка «Рыбалка», вопросы категории «ихтиология».

Первый круг (вопросы по 0,5 баллов)

1. На словацком языке эта рыба звучит как «плескач», в этимологии латышского языка имеет родство со словом «плоский». Каково название этой рыбы в русском языке? (Лещ)
2. Наверное, самая легкая морская добыча – лосось во время икрометания. Слово, которым называли в старину такого лосося, сейчас стало жаргонным и обозначает простака, которого легко можно обхитрить и даже обобратить. Что это за слово? (Лох)
3. Назовите изворотливую рыбу, которая ухитряется добраться из Европы через Атлантику к Бермудам, чтобы именно там родилось ее потомство. (Угорь)
4. Есть такая рыбка, у которой спинной плавник превратился в присоску. Жители тропических стран пользуются этой рыбой, чтобы вытаскивать на берег не только рыб, но и довольно крупных черепах. Что это за рыба? (Прилипала)
5. В морском музее в Лондоне хранится часть днища китобойного судна с застрявшим в нем обломком. Что за существо атаковало корабль, протаранив медную обшивку, деревянное днище и дубовый брус толщиной 30 см? (Рыба-меч)

Второй круг (вопросы по 1 баллу).

6. От какой породы рыб были выведены в Китае в X веке первые аквариумные рыбки? (от карасей)
7. Свое название эта рыба получила за то, что если ее вытащить на берег, то она немедленно сменит окраску – покроется темными пятнами. О какой рыбе идет речь? (Линь, он словно линяет)
8. Рыба-жаба может считаться настоящим соловьем-разбойником подводного царства, так как способна издавать звуки громкостью свыше 100дБ. А что ей в этом помогает? (Плавательный пузырь)
9. Герб какого государства украшает акула? (Соломоновы острова)
10. Какая рыба названа в честь осадочной горной породы? (Пескарь)

Шестая остановка «Обсерватория», вопросы категории «Астрономия».

Первый круг (вопросы по 0,5 баллов)

1. Наука, изучающая физическую природу астрономических тел: плотность, температуру, химический состав и возраст, а также взаимодействие их между собой. (Астрофизика.)
2. Кто из немецких космонавтов вместе с нашим В. Быковским совершил полет на космическом корабле «Союз-31»? (Зигмунд Йен.)
3. На нее впервые высадились американские астронавты, в том числе Нил Армстронг, хотя сейчас это ставится под сомнение современными учеными. (На Луну.)
4. Назовите самую близкую к солнцу планету нашей системы. (Меркурий)
5. Может ли метеорит влететь в форточку? (Нет, он всегда падает по вертикальной траектории.)

Второй круг (вопросы по 1 баллу).

6. Сложный проекционный аппарат для демонстрации звездного неба, солнца, луны, планет и разных астрономических явлений часто называют «чудесной машиной пространства и времени». Наиболее совершенные из них, как считалось в советское время,

производились в бывшей ГДР предприятием «Карл Цейс». (Планетарий.)

7. Начало изучению полярных (северных) сияний положил этот известный русский ученый-энциклопедист. (М. В. Ломоносов.)

8. Основная теория этого ученого изложена в его знаменитом сочинении 1543 года «Об обращении небесных сфер». Назовите автора. (Польский астроном Николай Коперник.)

9. Звездную карту неба оригинальной конструкции одновременно и независимо друг от друга предложили французский ученый К. Фламарион и русский М. Е. Набоков. Основой его служит этот обыкновенный предмет, ручка которого служила осью мира. (Зонт.)

10. Прибор для измерения горизонтальных углов и определения азимута небесных светил можно изготовить самостоятельно, используя компас и транспортир. (Астролябию.)