

Управление по образованию администрации Ленинского района г.Минска
Государственное учреждение образования
«Центр дополнительного образования детей и молодёжи «Маяк» г.Минска»
Отдел интеллектуального развития и творчества

УТВЕРЖДЕНО

Приказ директора ГУО «Центр
дополнительного образования
детей и молодёжи «Маяк» г.Минска»
_____ 2025 г.

№ _____

**Программа клуба интеллектуальных игр
«Что? Где? Когда?»**

(интеллектуально-познавательный профиль, базовый уровень изучения
образовательной области «Интеллектуальные игры»)

Разработчики:

Лабзо Павел Алексеевич,
педагог дополнительного образования;
Давыденко Людмила Владимировна,
методист

Возраст учащихся: 12-14 лет

Срок реализации: краткосрочная

Минск, 2025

Общее положение

Клуб интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» ориентирован на учащихся в возрасте 11-16 лет.

Актуальность данной программы определяется популяризацией интеллектуальных форм досуга учащихся, а также тем, что без умений и навыков работы с ограниченной информацией, причём за короткий промежуток времени, невозможно добиться высоких результатов на интеллектуальных турнирах и соревнованиях.

Традиционно интеллектуальные игры являются неотъемлемой частью процесса развития интеллектуальных и творческих способностей людей, их общей эрудиции и заинтересованности в познавательном процессе.

Использование игровых методов относится к одному из современных способов повышения эффективности обучения, стимулирования интереса учащихся к изучаемым предметам. Среди подобных форм особое место занимают интеллектуальные игры, получившие широкое распространение во всём мире, включая и нашу страну.

Участие в интеллектуальных играх вовлекает учащихся в разнообразный процесс общения и познания: интересно играть и общаться; интересно воспринимать новое через игру; интересно узнавать новое самостоятельно; необходимо поделиться новыми знаниями; необходимо работать в одной команде; необходимо применить полученные знания и умения в соревнованиях и жизни.

Форма организации деятельности в клубе позволяет учащимся пройти путь от простого увлечения популярной игрой и проверки своего интеллектуального потенциала к активному самообразованию, охватывающему разнообразные области знаний. По сути, именно на занятиях учащиеся приобретают не только глубокие разносторонние знания, но и умения чётко координировать собственные действия, мгновенно реагировать в условиях ограниченного времени, умение слушать членов своей команды, брать на себя ответственность за коллективное решение (ответ). Иначе говоря, приобретают умения и навыки, необходимые человеку, чтобы стать успешным в любой профессии.

Программа разработана в соответствии с типовой программой дополнительного образования детей и молодёжи интеллектуально-познавательного профиля, утверждённой постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 20 октября 2023 года № 325.

Цель – развитие творческих способностей учащихся посредством интеллектуальных форм досуга.

Задачи:

обучающие:

расширять общий уровень знаний учащихся;

познакомить учащихся с историей развития интеллектуальных игр;

формировать у учащихся потребности в интеллектуальном и личностном росте и развитии;

мотивировать учащихся к постоянному повышению собственного общекультурного уровня;

развивающие:

развивать скорость реакции при поиске ответа, умение концентрироваться;

развивать навыки продуктивной работы в коллективе;

прививать интерес к интеллектуальным играм и чемпионатам;

воспитательные:

способствовать духовному и интеллектуальному развитию учащихся;

воспитывать творческие и интеллектуальные качества учащихся;

повышать культуру досуга.

Программа построена на следующих педагогических принципах:

принцип актуальности;

принцип доступности;

принцип научности;

принцип последовательности и систематичности;

принцип сознательности и активности;

принцип целенаправленности;

принцип межпредметности;

принцип культуросообразности.

Организационные формы педагогического взаимодействия: групповая, по подгруппам и индивидуальная.

Специфика работы клуба интеллектуальных игр требует особой формы занятий, отличающихся от традиционного (лекционно-урочного) учебного процесса: минимум назидательности, никакого принудительного навязывания знаний и умений. Теоретическая информация вводится в игровой процесс и закрепляется на тренировочных занятиях. Однако это не исключает полностью традиционных методов подачи и усвоения знаний, таких как лекции и экскурсии, которые направлены преимущественно на повышение общекультурного уровня ребят. Выбор методов обучения осуществляется с учётом возможностей учащихся, возрастных и психофизических особенностей; с учётом направления образовательной деятельности, возможностей материально-технической базы, типа и вида учебных занятий.

Традиционной основной игровой и организационной единицей кружка является команда, состоящая из 6 человек, на занятиях работают 2 команды, которые взаимодействуют друг с другом.

Формы проведения занятий: теоретические (рассказ, беседа), практические (турниры, викторины, аукцион знаний, мозговой штурм, брейн-ринг, конкурсы, познавательные игры, интеллектуальные марафоны).

В рамках теоретического обучения предполагается изучение истории, основных правил игр, поведения участников, подведение итогов.

Практическая часть программы – это тренировочный процесс и игры двух команд.

Методы обучения:

словесные методы (объяснение, беседа, диалог, рассказ, консультация, диалог);

практические методы (упражнения; тренинги; тренировки; игры: (дидактические, развивающие, познавательные; игры на развитие внимания,

памяти, воображения);

наглядные методы (наблюдение, демонстрация, запись наблюдений, запись ответов игроков, версий; фото-видеосъёмка).

Занятия сопровождаются большим объёмом игровой практики с использованием материалов турниров прошлых лет, также в работе используются задания не только школьных, но и студенческих турниров, а также взрослых. Закрепление полученных навыков проводится на каждом занятии. Такой подход даёт возможность учащимся применять полученные знания на практике, позволяет следить за новейшими мировыми тенденциями, готовит к участию в турнирах.

На занятиях используются здоровьесберегающие технологии (упражнения для глаз, дыхательные упражнения, физкультминутки, чередование разных видов деятельности).

При обучении учащихся используются следующие средства обучения: видеоматериалы, аудиоматериалы, слайды, схемы, рисунки, презентации, фотографии.

Форма текущего контроля знаний учащихся: наблюдение, беседа, опрос, анализ игр.

Форма подведения итогов реализации программы – мини-турнир внутри клуба.

Программа предназначена для учащихся среднего школьного возраста (12-14 лет).

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 учебных часа.

Общее количество часов при реализации программы – 38 учебных часов.

Наполняемость группы – не менее 12 человек.

Форма проведения занятий – групповая.

Занятия проводятся в кабинете, соответствующем санитарно-гигиеническим нормам, требованиям правил безопасного пребывания учащихся, пожарной безопасности.

Материально-техническое обеспечение: ноутбук, проектор, экран, колонки, магнитная и меловая доски.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название разделов, тем	Количество учебных часов		
		Всего часов	в том числе	
			теоретических	практических
	Вводное занятие	1	1	-
1.	История развития интеллектуальных игр	1	1	-
2.	Развивающие игры. Идея мозгового штурма	2	1	1
3.	Мозговой штурм и его использование в интеллектуальных играх «Что? Где? Когда?»	4	2	2

4.	Формирование игровых команд. Интеллектуальные методики	4	2	2
5.	Информационно-развлекательные, интеллектуальные игры	2	1	1
6.	Стратегия ведения интеллектуальных игр	4	2	2
7.	Интеллектуальное тестирование	2	-	2
8.	Подготовка к соревнованиям: «Что? Где? Когда?»	4	2	2
9.	Режимные тренировки	12	-	12
	Итоговое занятие	2	-	2
Всего		38	12	26

Содержание программы

Вводное занятие

Знакомство с учащимися. Ознакомление с программой. Правила безопасности на занятиях.

1. История развития интеллектуальных игр

Интеллектуальный спорт. История образования Международной ассоциации клубов «Что? Где? Когда?» и Белорусской лиги интеллектуальных команд (БЛИК). Основание движения «Что? Где? Когда?». История и традиции Минского Клуба Команд Интеллектуалов (МиККИ). Главные составляющие интеллектуального спорта. Современное состояние интеллектуального движения в РБ. Главные деятели интеллектуального движения. Основные принципы БЛИК. Главные мероприятия БЛИК.

2. Развивающие игры

Введение в интеллектуальные игры. Создание метода мозгового штурма (брэйн-сторминга) Алексом Осборном. Теоретические основы метода. Рассекречивание и применение метода в 50-е годы XX века.

Практические занятия.

Игры для развития памяти, речи и мышления: «Данетки»; «Верю - не верю»; «Шляпа»; «Перевёртыши». Авторские игры для развития познавательных процессов. Загадки, ребусы.

3. Мозговой штурм и его использование в интеллектуальных играх «Что? Где? Когда?»

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. Психологическое «фильтрование» критиков в команде. Игровая практика и «игра в пас»

(логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации.

Принципы выбора ответа версии из нескольких возможных. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии. Правила спортивного «Что? Где? Когда?». Правила игры «Своя игра».

Практические занятия.

Игра «Брэйн-ринг».

4. Формирование игровых команд. Интеллектуальные методики

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 учётом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола. Возможные отклонения от схем.

Виды когнитивных процессов и их особенности. Способы улучшения запоминания и удержание в памяти.

Практические занятия.

Упражнения на выявление лидеров в группе. Выбор капитанов. Разбор функций ролей членов команды. Тренировка памяти. Задания с устойчивыми выражениями и афоризмами. Решение изобретательских задач.

5. Информационно-развлекательные, интеллектуальные игры

Понятие о воображении. Виды воображения. Использование воображения для «взятия вопросов». Разные типы информационно-развлекательных игр. Развлекательные шоу-программы. Квесты.

Практические занятия.

Разбор типовых вопросов «Что? Где? Когда?»

6. Стратегия ведения интеллектуальных игр

Работа капитана команды. Особенности игровых ролей в команде. Понятие об интеллектуальном тестировании и интеллектуальном коэффициенте IQ. Вопросы разных уровней сложности. Вопросы разных уровней сложности. Простейшие вопросы (на элементарные знания). Логические вопросы.

Практические занятия.

Тренировки с пакетами вопросов из базы БЛИК. Практический разбор вопросов.

7. Интеллектуальное тестирование

Интеллектуальный тест. Игровой тест на эрудицию и общее развитие.

8. Подготовка к соревнованиям: «Что? Где? Когда?»

Ошибки при поиске ответов. Способы поиска ошибок. Структура и особенности построения вопросов. Роль каждого участника команды в групповом процессе взятия вопроса. Правила обсуждения. Структура обсуждения. Контроль времени. Отслеживание обсуждения во время игры. Форма обсуждения вопросов - «раскрутка». Традиционные вопросные схемы. Структура разбора ошибок.

Практические занятия.

Тренировка с пакетами вопросов из базы БЛИК.

9. Режимные тренировки

Режимные тренировки. Анализ результатов деятельности.

Итоговое занятие

Мини-турнир.

Ожидаемые результаты освоения программы

По окончании обучения учащиеся должны:

знать:

историю образования Международной ассоциации клубов «Что? Где? Когда?» и Белорусской лиги интеллектуальных команд (БЛИК);

основание движения «Что? Где? Когда?»;

главные составляющие интеллектуального спорта;

современное состояние интеллектуального движения в Республике Беларусь;

главных деятелей интеллектуального движения;

правила постановки вопросов и принципы проведения интеллектуальных игр;

уметь:

работать в команде;

аргументировать свою позицию;

применять знания на практике;

находить нестандартные решения и быстро ориентироваться в незнакомой ситуации;

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

распределять обязанности между членами команды;

владеть:

навыками ассоциативного и логического мышления;

способами улучшения запоминания и сохранения в памяти;

способами построения вопросов;

навыками контроля времени.

Литература и информационные ресурсы

1. Кодекс Республики Беларусь об образовании : 13 января 2011 г. № 243-З : принят Палатой представителей 21 декабря 2021 г. : одобр. Советом Респ. 22 декабря 2021 г. : в ред. Закона Респ. Беларусь от 14 янв. 2022 г. № 154-З // Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь. – URL: <https://pravo.by/document/?guid=12551&p0=H12200154&p1=1&p5=0/> (дата обращения: 30.08.2024).

2. О типовых программах дополнительного образования детей и молодёжи : постановление М-ва образования Респ. Беларусь от 20 октября 2023 г. № 325 // Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь. – URL: <https://pravo.by/document/?guid=12551&p0=W22441011p> (дата обращения: 30.08.2024).

3. Об установлении перечня документов, обязательных для ведения отдельными педагогическими работниками, и исключения практики привлечения педагогических работников к выполнению работ, не относящихся к выполнению их трудовых функций : постановление М-ва образования Респ. Беларусь от 27 декабря 2017 г. № 164 // Академия образования. – URL: https://akademy.by/files/documents/MD-MSOP/Matematika/Perechen_docum.pdf (дата обращения: 30.08.2024).

4. Об утверждении правил безопасности, правил расследования и учета несчастных случаев, произошедших с обучающимися : постановление М-ва образования Респ. Беларусь от 3 августа 2022 г. № 227 // Национальный образовательный портал. – URL: <https://adu.by/images/2022/09/post-MO-RB-227-2022.pdf> (дата обращения: 30.08.2024).

5. Образцы оформления библиографического описания в списке источников, приводимых в диссертации и автореферате : приказ Высшей аттестационной комиссии Респ. Беларусь от 25 июня 2014 г. № 159 : в ред. от 1 октября 2024 г. № 230) // Высшая аттестационная комиссия Республики Беларусь. – URL: https://vak.gov.by/sites/default/files/2024-10/Образцы_библиография%2001.10.2024.pdf (дата обращения: 15.10.2024).

6. Положение об учреждении дополнительного образования детей и молодежи : постановление М-ва образования Республики Беларусь от 25 июля 2011 г. № 149 : в ред. от 19 сентября 2022 г. № 318 // Национальный правовой Интернет-портал Республики Беларусь. – URL: <https://pravo.by/document/?guid=12551&p0=W22238827&p1=1&p5=0> (дата обращения: 30.08.2024).

7. Специфические санитарно-эпидемиологические требования к содержанию и эксплуатации учреждений образования : постановление Совета Министров Респ. Беларусь от 7 августа 2019 г. № 525 : в ред. от 12 июля 2024 г. № 502 // Министерство образования Республики Беларусь. – URL: <https://edu.gov.by/urovni-obrazovaniya/srennee-obr/srennee-obr/informatsiya/sanitarnye-normy-pravila-i-gigienicheskie-normativy/> (дата обращения: 30.08.2024).

8. Методические указания по разработке учебно-программной документации образовательной программы дополнительного образования детей и молодежи и организации образовательного процесса : приложение к письму М-ва образования Республики Беларусь от 11 июня 2024 г. № 06-01-14/6880/дс/ // Министерство образования Республики Беларусь. – URL: <https://edu.gov.by/molodezhnaya-politika/glavnoe-upravlenie-vospitatelnoy-raboty-i-molodezhnoy-politiki/upravlenie-raboty/informatsiya/molodezhi/dopolnitelnoe-obrazovanie-dlya-detey-i-molodezhi/> (дата обращения: 30.08.2024).

9. Белкин, В. Как надо писать апелляции, или самый верный путь к победе / В. Белкин. – М., 2003.

10. Бурда, Б. Что? Где? Когда? / Вне телеэкрана/ Б. Бурда. – М., 1996.

11. Ворошилов, В. Я. Феномен игры / В.Я. Ворошилов – М., 1982.

12. Забавский, П. О. Как берут вопросы знатоки: методические рекомендации / П. О. Забавский. – Минск : МГДДиМ, 2009.

13. Климович, Л. В. Играем в знатоков / Л.В. Климович. – Минск : ЧУИП «Белорусский верасень», 2005.
 14. Кэрролл, Л. Логическая игра / Л. Кэрролл. – М. : Наука, 2007.
 15. Левитас, А. Курс молодого вопросника / А. Левитас. – М., 2002.
 16. Миневич, Р. М. Развитие творческого мышления учащихся / Р. М. Миневич. – Мозырь : «Белый ветер», 2008.
 17. Поникаров, Е. О. Профессионализм вопросов ЧГК / Е. О. Поникаров. – Гродно: Днепр, 2008.
 15. Поникаров, Е. Что? Где? Когда? / Е. Поникаров. – М., 2000.
 16. Поташёв, М. О. Почему вы проигрываете в ЧГК? / М. О. Поташев. – М., 2005.
 17. Поташёв, М. О. Почему вы проигрываете в ЧГК / М. О. Поташев. – Гродно: «Днепр», 2007.
- Электронные ресурсы
1. База вопросов «Что? Где? Когда?». – URL: <http://tvigra.by> (дата обращения: 01.01.2025).
 2. Белорусская лига интеллектуальных команд. – URL: <http://blik.by> (дата обращения: 01.01.2025).

РЕКОМЕНДОВАНА

на заседании методического совета
 протокол № _____
 от « ____ » _____ 2025 г.

СОГЛАСОВАНО

Начальник управления по образованию
 администрации Ленинского района г.Минска
 _____ Н.Г.Кучинская
 « ____ » _____ 2025 г.