

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ
ТЕРНОПІЛЬСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ВІЙСЬКОВОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ
ТЕРНОПІЛЬСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ КОМУНАЛЬНИЙ ЦЕНТР
НАУКОВО-ТЕХНІЧНОЇ ТВОРЧОСТІ ШКОЛЯРІВ ТА УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ

ПОГОДЖЕНО

Протокол засідання науково-методичної ради Тернопільського обласного комунального інституту післядипломної педагогічної освіти

"05" вересня № 5

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказ департаменту освіти і науки Тернопільської обласної військової адміністрації

"10" вересня № 168/2. 1-06

**Навчальна програма для гуртків гуманітарного та
соціально-реабілітаційного напрямів позашкільної освіти
"ЕРУДИТ"**

Основний рівень, 1 рік навчання

м. Тернопіль - 2025

Автор:

Попович Наталія Вікторівна – завідувач організаційно-масового відділу, керівник гуртка "Ерудит" Тернопільського обласного комунального центру науково-технічної творчості школярів та учнівської молоді.

Рецензенти:

Хома Світозара Олегівна — завідувач Центру виховної роботи, захисту прав дитини та громадянської освіти Тернопільського обласного комунального інституту післядипломної педагогічної освіти.

Кривокульська Наталія Степанівна – завідувач методичного відділу Тернопільського обласного комунального центру науково-технічної творчості школярів та учнівської молоді.

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Головною метою сучасної української освіти є створення умов для особистісного розвитку і творчої самореалізації кожного громадянина України, формування покоління, здатного навчатися впродовж життя.

Програма "Ерудит" представляє систему роботи з розвитку творчих та інтелектуальних здібностей особистості на інтерактивній основі із застосуванням ігрових технологій, що сприяє формуванню гнучкості та нестандартності мислення, які необхідні для успішного рішення навчальних і життєвих проблем, стимулювання прихованих резервів розумової активності вихованців. Заняття інтерактивними інтелект-іграми сприяють підвищенню рівня розумового розвитку гуртківців, умінню зосереджувати увагу на розв'язанні завдань в умовах обмеженого часу, аналізувати виникаючі ситуації й робити висновки, розширенню інтелектуальних навичок взагалі, розвитку логіки, інтуїції, фантазії. Для того, щоб обіграти суперника, гуртківцю потрібні витримка та наполегливість. Під час гри підліток вчиться поважати чужу думку, ставити себе на місце суперника та слухати інших.

Навчальна програма структурована, що забезпечує системне опанування змістовим наповненням тринадцять розділів: "Інтелектуальний розвиток людини", "Джерела інформації", "Клубна робота як засіб формування ключових компетентностей особистості", "Гра як засіб розвитку інтелектуальних здібностей", "Питання – основа тестових ігор", "Форми нестандартних логічних ігор", "Методика організації і проведення ігор "Що? Де? Коли?", "Методика організації і проведення ігор "Брейн-ринг", "Типи інформаційно-розважальних ігор", "Інтелектуальні економічні ігри", "Специфіка комп'ютерних інтелектуальних ігор", "Інструкторська, суддівська практика, змагання", "Проект "Найрозумніші та найерудованіші".

Навчальна програма передбачає 1 рік навчання: основний рівень – 324 год. на рік, 9 год. на тиждень. Дана програма розрахована на учнів середнього та старшого шкільного віку.

Кількісний склад навчальної групи – 10-15 учнів.

Теми та розподіли годин навчально-тематичного плану вказано орієнтовно. Враховуючи інтереси вихованців, їх кількість у групі, стан матеріально-технічного забезпечення, керівник гуртка може змінювати кількість теоретичних і практичних занять (залежно від того, як швидко та якісно вихованці набувають практичних навичок), враховуючи обсяг часу, що передбачений типовими навчальними планами.

Головна мета програми - створення умов для розкриття пізнавального інтересу та творчих здібностей гуртківців шляхом включення їх у різні види

інтелектуальної діяльності, отримання комунікативного досвіду, формування позитивних якостей характеру, свідомої дисципліни.

Основні завдання навчальної програми полягають у формуванні наступних компетентностей:

пізнавальної – виявлення та розвиток інтелектуальних здібностей вихованців;

практичної – оволодіння основами аналітичного і логічного мислення, організація інтелектуального спілкування;

творчої – забезпечення розвитку творчих здібностей вихованців у процесі інтелектуального спілкування, формування культури мовлення та поведінки, пропаганда культу знань;

соціальної – формування необхідних умінь і навичок соціальної взаємодії, прийомів самоосвітньої діяльності, навичок самоконтролю, конструктивної взаємодії в ігровій діяльності.

Основні види діяльності: групові та колективні.

Методи навчальної діяльності: словесні, наочні, практичні.

Засоби навчання: прості (візуальні, словесні) та складні (мультимедійні).

Основні форми проведення: бесіди, інформаційно-пізнавальні години, ігри, вправи, змагання, тренінги, конкурси.

Стандартне заняття складається із трьох етапів. Перший - кругове тренування із застосуванням простих ігор. Другий - розбір й ігрове підтвердження теоретичних положень, запланованих на дане заняття. Третій - тренування в режимі реального часу за правилами однієї з інтелектуальних ігор. Практика показала, що необхідна й така форма роботи, як спільна гра всіх команд і гравців, які займаються в гуртку, так і запрошених.

НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Розділ, тема	Кількість годин		
	теоретичних	практичних	усього
Вступ	2	1	3
Розділ 1. Інтелектуальний розвиток людини	9	24	33
1.1. Інтелект. Пам'ять. Методи розвитку. Тренінги. Гра – один з дієвих методів розвитку інтелекту. Ігри "Новий словник", "Так чи ні", "Контакт".	2	4	6

1.2. Практика у використанні сучасних методів психодіагностики інтелекту. Теорії Айзенка, Біне.	2	4	6
1.3. Ігри з літерами та словами як засіб розвитку вербально-лінгвістичного інтелекту. Гра "Перетворення", або "Як зробити з мухи слона!"	3	12	15
1.4. Шарада, як засіб розвитку логіко математичного інтелекту.	1	2	3
1.5. Ігри "Склади слово" , " Філворд" та "Один день із життя".	1	2	3
Розділ 2. Джерела інформації	4	5	9
2.1. Поняття про інформацію в сучасному світі. Засоби масової інформації. Книги. Як з ними працювати.	1	2	3
2.2. Як шукати інформацію. Інтернет. Можливості, переваги і недоліки. Навчальні програми. Основні сайти.	3	3	6
Розділ 3. Клубна робота як засіб формування ключових компетентностей особистості	6	15	21
3.1. Становлення та розвиток інтелектуальних змагань.	1	2	3
3.2. Класифікація інтелектуальних ігор.	1	2	3
3.3. Телевізійні версії інтелектуальних ігор.	1	2	3
3.4. Гра в команді.	1	8	9
3.5. Поняття про стратегію.	2	1	3
Розділ 4. Гра як засіб розвитку інтелектуальних здібностей	9	27	36
4.1. Ерудиція та інтелект у розвитку особистості.	2	4	6
4.2. Сутність та види логічних ігор.	3	9	12
4.3. Ребус як засіб розвитку кмітливості, образного та логічного мислення, аналітичних здібностей.	2	4	6
4.4. Пізнавальні ігри .	2	10	12

Розділ 5. Питання – основа тестових ігор	16	20	36
5.1. Специфічні засоби складання запитань.	6	3	9
5.2. Алгоритм пошуку відповідей.	2	4	6
5.3. Складання запитань для "Ерудит-лото".	2	4	6
5.4. Складання запитань для "Ерудит-лото"	6	9	15
Розділ 6. Форми нестандартних логічних ігор	6	9	15
6.1. Принципи ігор та підбір матеріалів для них. Складання запитань до логічних ігор (спарингу).	2	1	3
6.2. Інтелектуальні ігри "Вірю-не вірю", "Травестії", "Перевертні".	2	4	6
6.3. Інтелектуальний марафон "Кругозір"	2	4	6
Розділ 7. Методика організації і проведення ігор "Що? Де? Коли?"	17	28	45
7.1. Історія руху "Що? Де? Коли?"	2	1	3
7.2. Телевізійний варіант гри "Що? Де? Коли?".	3	-	3
7.3. Спортивний варіант гри "Що? Де? Коли?".	3	15	18
7.4. Синхронні турніри.	3	9	12
7.5. Організація інтелектуального турніру "Що? Де? Коли?" у навчальному закладі.	6	3	9
Розділ 8. Методика організації і проведення ігор "Брейн-ринг"	20	28	48
8.1. Історія та телевізійний варіант гри "Брейн-ринг".	2	1	3
8.2. Структура та стратегія гри.	3	9	12
8.3. Розвиток мислення.	6	6	12

8.4. Спортивний варіант гри "Брейн-ринг".	3	9	12
8.5. Організація інтелектуального турніру "Брейн-ринг" у навчальному закладі.	6	3	9
Розділ 9. Типи інформаційно-розважальних ігор	13	8	21
9.1. Історія та телевізійний варіанти гри "Поле чудес".	1	2	3
9.2. Інтелект-турнір на ерудицію "Моя гра".	6	3	9
9.3. Організація інтелектуального турніру "Битва розумів" у навчальному закладі.	6	3	9
Розділ 10. Інтелектуальні економічні ігри	3	9	12
Розділ 11. Специфіка комп'ютерних інтелектуальних ігор	3	9	12
Розділ 12. Інструкторська, суддівська практика, змагання	3	9	12
Розділ 13. Проект "Найрозумніші та найерудованіші"	6	12	18
13.1. Розробка міжгурткової інтелектуальної гри "Найрозумніші та найерудованіші".	6	6	12
13.2. Захист творчих робіт "Найрозумніші та найерудованіші".	—	6	6
Підсумок	2	1	3
Разом	119	205	324

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

Вступне заняття (3 год.)

Теоретична частина. Знайомство з членами гуртка, їх нахилами, інтересами, уподобаннями. Розповідь про мету та завдання гуртка. План роботи і порядок проведення занять.

Практична частина. Гра "Пройди лабіринт".

Розділ 1. Інтелектуальний розвиток людини (33 год.)

1.1. Інтелект. Пам'ять. Методи розвитку. Тренінги. Гра— один з дієвих методів розвитку інтелекту (6 год.)

Теоретична частина. Інтелект. Пам'ять. Методи розвитку. Тренінги зі складання запитань: на запропоноване джерело, на поставлену тему, на певну відповідь. Сучасні дослідження . Теорії Айзенка, Біне.

Практична частина. Практика у використанні сучасних методів психодіагностики інтелекту. Тестування. Гра "Надувалочка". Ігри "Новий словник", "Так чи ні, "Контакт".

1.2. Практика у використанні сучасних методів психодіагностики інтелекту. Теорії Айзенка, Біне. (6 год.)

Теоретична частина. Загальне поняття про інтелектуальне тестування.

Практична частина. Культурно-вільний тест на інтелект. Тест зростаючої складності Равена. Виключення понять. Прості аналогії. Числові ряди. Оцінка логічного мислення. Виділення істотних ознак. Пізнавання фігур. Методика "Компас". Коефіцієнт інтелекту. Критеріально -орієнтований нормативний тест розумового розвитку.

1.3. Ігри з літерами та словами як засіб розвитку вербально-лінгвістичного інтелекту (15 год.)

Теоретична частина. Види ігор з літерами та словами. Кросворд як засіб розвитку ерудиції та пізнавальних здібностей, історія виникнення. Кросворд класичний, чайнворд, сканворд, філворд (угорський кросворд), англійський кросворд, японський кросворд, кейворд (ключворд), діворд та ін.

Ігри з літерами та словами: анаграма, омонім, метаграма, паліндромон. Сутність понять та правила гри. Використання анаграми, омоніму у вікторинах. Логогриф: сутність та особливості гри, її варіанти. Векторний метод у логогрифах.

Практична частина. Відгадування кросворду (робота в групах).

Проведення гри "Цікаві перетворення". Групова та індивідуальна робота: добір слів для гри в анаграму, омонім, метаграму. Складання паліндромонів. Складання запитань для проведення вікторини. Гра "Перетворення", або "Як зробити з мухи слона!"

Творча майстерня "Мої логогрифи". Добір слів для гри в логогриф. Складання запитань. Робота із тлумачними словниками іншомовних слів та енциклопедіями.

1.4. Шарада, як засіб розвитку логіко математичного інтелекту (3 год.)

Теоретична частина. Шарада як різновид ускладненої загадки. Правила складання шаради. Авторські шаради. Шаради в інтелектуальних змаганнях. Шарада як засіб розвитку логічного мислення.

Практична частина. Творча майстерня "Створення шаради". Добір слів для складання шарад. Робота з енциклопедіями та з інтернет виданнями. Презентація: "Відгадайте мою шараду...".

1.5. Ігри "Склади слово", "Філворд" та "Один день із життя"(3 год.)

Теоретична частина. Дві гри в одній: "Склади слово" (гра з літерами й словами та гра-вікторина): сутність, правила, умови та варіанти проведення. Ігри "Філворд" та "Один день із життя". Привила ігор. Матеріали для ігор: ігрові картки, дидактичний матеріал.

Практична частина. Колективне ігрове спілкування - ігри "Склади слово", "Філворд" та "Один день із життя".

Розділ 2. Джерела інформації (9 год.)

Теоретична частина. Поняття про інформацію в сучасному світі.

Ерудиція – ключ до успіху. Необхідність поповнення знань. Джерела поповнення та поглиблення знань: енциклопедична та художня література, друковані та електронні ЗМІ, особисті спостереження, міжособистісне спілкування. Перегляд презентації на тему : "Як передають інформацію"(на сайт "Інфознайка").

Практична частина. Екскурсія в бібліотеку. Робота з довідниками, словниками та енциклопедіями. Робота з художньою літературою. Робота з інформацією, яка не має матеріального носія.

Практична частина. Знайомство з основними сайтами. Як шукати інформацію. Інтернет. Можливості, переваги і недоліки. Навчальні програми. Основні сайти.

Розділ 3. Клубна робота як засіб формування ключових компетентностей особистості (21 год.)

3.1. Становлення та розвиток інтелектуальних змагань (3 год.)

Теоретична частина. Історія виникнення інтелектуальних змагань. Географія інтелектуальних ігор в Україні. Діяльність клубів, їх освітнє значення.

Практична частина. Вивчення правил та умов ігор: "Що? Де? Коли?", "Брейн-ринг", "Поле чудес", "Слабка ланка", "Щасливий випадок", "Найрозумніший" та інші.

3.2. Класифікація інтелектуальних ігор (3 год.)

Теоретична частина. Гра. Поняття. Завдання: навчальні, розвиваючі. Значення.

Основні типи інтелектуальних ігор. Вікторини. Стратегії: рольові, економічні, бойові. Відмінність інтелектуальних ігор від інших видів

діяльності людини (навчання, спортивних ігор тощо). Ваші улюблені ігри. Гра в житті людини.

Практична частина. Колективне ігрове спілкування – вікторина "Шароїди".

3.3.Телевізійні версії інтелектуальних ігор (3 год.)

Теоретична частина. Концептуальне бачення гри. Вміння слухати партнера за ігровим столом. Основні ігрові амплуа та їх функції.

Практична частина. Колективне ігрове спілкування "Я – ..., мені подобається таке інтелектуальне телешоу..., тому що ...".

Перегляд та обговорення телевізійних версій інтелектуальних ігор та телешоу (за вибором педагога).

3.4. Гра в команді (9год.)

Теоретична частина. Основні правила гри в команді. Знавці в команді: права та обов'язки гравців. Розподіл ролей у команді: капітан команди, стенограф, гравець, ерудити, генератор ідей, критики та скептики ідей, інтуїти, знавець манери складати й задавати запитання. Зміна ролей. Умови успіху команди. Ігри в «трійках» Принципи гри в команді: єдність, безперервність обговорення, слухати і чути кожного, усі версії прийнятні, антипринципи.

Практична частина. **Ігри в "трійках"** Вправа "У команді я бачу себе ...". Ігри на командо утворення "Криголами", розминки (енерджайзери), "Збери фразу", "Гра в банан", "Колективна поема", "Дій!"

3.5. Поняття про стратегію (3 год.)

Теоретична частина. Стратегія й аналіз на прикладі гри в "морський бій".

Практична частина. Аналіз простих ігор. Можливості, переваги і недоліки.

Розділ 4. Гра як засіб розвитку інтелектуальних здібностей вихованців (36 год.)

4.1. Ерудиція та інтелекту розвитку особистості (6 год.)

Теоретична частина. Сутність понять "ерудиція", "ерудованість", "інтелект", "інтелектуальні здібності", "інтелектуальні почуття", "пізнання", "пізнавальні інтереси", "пізнавальні здібності". Ігри для розумового навчання. Комунікативно-лінгвістичні ігри. Психотехнічні ігри.

Практична частина. Пізнай себе (психологічні тести). Пізнай свій рівень ерудованості (тести за шкільною програмою). Тести: "Мій словниковий запас", "Наскільки я знаю світ", "Текст з помилками", "Буремія".

4.2. Сутність та види логічних ігор (12 год.)

Теоретична частина. Сутність понять "логіка", "логічне мислення", "логічний інтелект". Розвиток логічного мислення засобами логічних ігор. Логічні ігри: сутність, види.

Ігри-головоломки: сутність поняття, види та особливості. Усні головоломки: загадки, шаради, логічні парадокси, данетки. Друковані головоломки: кросворд, чайнворд, сканворд, sudoku та ін. Математичні головоломки. Головоломки із предметами (монетами, сірниками, картами). Подорож по країнах "Кросфордія", "Лабіринтія", "Головоломія".

Практична частина. Розв'язування друкованих головоломок, головоломок з предметами. Тести "Пізнай свій рівень розвитку логічного мислення". Розв'язування математичних головоломок та головоломок із сірниками і монетами.

Розв'язування логічних загадок-парадоксів ("Загадка Монті Холла", "Брехун", "Шерлок Холмс", "Вияви невідповідність", "Графиня-мандрівниця" та інші).

4.3. Ребус як засіб розвитку кмітливості, образного та логічного мислення, аналітичних здібностей (6 год.)

Теоретична частина. Ребус як гра-головоломка, сутність поняття, історія виникнення. Ребус як комплексна гра.

Загальноприйняті правила складання та відгадування ребусів.

Ребуси в інтелектуальних змаганнях.

Практична частина. Відгадування ребусів, складених за окремим правилом та комплексом правил.

Творча майстерня: конструювання авторських ребусів, їх презентація.

4.4. Пізнавальні ігри (12 год.)

Теоретична частина. Сутність поняття "пізнавальні ігри". Класифікація пізнавальних ігор: математичні, математичні ігри-фокуси, географічні, історичні, літературні, ігри юних натуралістів.

Практична частина. Тематичні пізнавальні ігри: "Не зіб'юсь", "Чи можливо", "Екватор", "Наш друг і помічник – техніка", "Історична мозаїка", "Ігрові пристрасті", "Географічна мозаїка", "Загадкове довкілля" та інші.

Колективне ігрове спілкування "Пропоную пограти в таку пізнавальну гру...".

Розділ 5. Питання – основа тестових ігор (36 год.)

5.1. Специфічні засоби складання запитань (9 год.)

Теоретична частина. Сміслові та стилістичні оформлення питання. Вимоги до запитань: цікава інформація, логічний ланцюжок, однозначність відповіді, логічний шлях до відповіді, надійне джерело інформації. Питання

різних рівнів складності Як працювати над запитаннями. Класифікація питань (по Ганічеву).

Продуктивні: на кмітливість, "відповідь у питанні", питання – жарти, "оригінально про банальне", питання – підказка, "невідоме про відоме", на логічне й асоціативне мислення, питання "на вдачу", питання "на наближення". Умовно допустимі: відтворюючі, відтворюючі "з вивертом", перерахування, питання – лекції. Недопустимі в інтелектуальних іграх типи питань і завдань: питання – розіграші, неетичні.

Практична частина. Створення пакетів запитань. Вправи для розвитку розумових здібностей. Вправи "Текст з помилками", "Голохвостики", "Що спільного?" та інші.

5.2. Алгоритм пошуку відповідей (6 год.)

Теоретична частина. Методика пошуку відповіді. Ключове слово в питанні. Дерево аналізу варіантів. Поняття терміну "алгоритм". Вміння мислити нестандартно.

Практична частина. Побудова логічних ланцюжків. Пошук ключового слова в запитанні. Гра в шаради, загадки, кросворди, тематичні турніри.

5.3. Прийоми шифрування інформації (6 год.)

Теоретична частина. Вміння мислити нестандартно, бачити незвичайне в звичайному. Криптографія. Види шифрування: Цезаря, Віженера, Вернама.

Практична частина. Інтелектуальна розминка. Розстановка акцентів та ключових слів у запитаннях.

5.4. Складання запитань для "Ерудит-лото" (15 год.)

Теоретична частина. Основні принципи гри в "Ерудит-лото", як скласти запитання для цієї гри.

Практична частина. Підбір запитань для проведення "Ерудит-лото". Гра "Ерудит-лото", "Перевертні". Участь в багатоетапному конкурсі головоломок "Стріляний горобець".

Розділ 6. Форми нестандартних логічних ігор (15 год.)

6.1. Принципи ігор та підбір матеріалів для них. Складання запитань до логічних ігор (спарингу) (3 год.)

Теоретична частина. Принципи ігор та підбір матеріалу до них.

Практична частина. Розробка нормативних документів – положення, підрахунок балів, оформлення протоколів гри. Збір необхідної довідкової літератури; матеріально-технічне забезпечення гри. Практичні заняття Розробка положення про гру. Підготовка пакету запитань. Проведення логічних ігор (спарингу).

6.2. Логічні ігри "Вірю-не вірю", "Травестії", "Перевертні". (6 год.)

Практична частина. Збір необхідної довідкової літератури; матеріально-технічне забезпечення гри. Підготовка пакету запитань. Проведення логічних ігор "Вірю-не вірю", "Травестії", "Перевертні".

6.3. Інтелектуальний багатоетапний марафон "Кругозір". (6 год.)

Теоретична частина. Основні принципи гри-марафону "Кругозір".

Практична частина. Збір необхідної довідкової літератури; матеріально-технічне забезпечення гри. Розробка положення про гру. Підготовка пакету запитань. Проведення гри-марафону "Кругозір".

Розділ 7. Методика організації і проведення ігор "Що? Де? Коли?"

(45 год.)

7.1. Історія руху "Що? Де? Коли?" (3 год.)

Теоретична частина. "Що? Де? Коли?" як соціальне явище. Історія руху.

Засновник телевізійної гри – Ворошилов В.Я. "Феномен гри". Правила. Громадський рух. Міжнародна Асоціація Клубів. Перший конгрес. Ліга Українських Клубів.

Практична частина. Перегляд відеоматеріалів клубу та інтерактивна ігрова практика.

7.2. Телевізійний варіант гри "Що? Де? Коли?" (3 год.)

Теоретична частина. Історія. Правила.

Практична частина. Перегляд ігор елітарного клубу та ігрова практика.

7.3. Спортивний варіант гри "Що? Де? Коли?" (18 год.)

Теоретична частина. Історія. Правила.

Практична частина. Ігрова практика "Що? Де? Коли?".

7.4. Синхронні турніри (12 год.)

Теоретична частина. Сайти. Ігрова творчість клубів світу.

Практична частина. Ігрова практика з використанням питань синхронних турнірів.

7.5. Організація інтелектуального турніру "Що? Де? Коли?" у навчальному закладі (9 год.)

Теоретична частина. Як організувати турнір у закладі. Розробка нормативних документів – положення, підрахунок балів, оформлення протоколів гри. Збір необхідної довідкової літератури; матеріально-технічне забезпечення гри.

Практична частина. Створення банку питань для ігор. Проведення міжгурткової гри "Що? Де? Коли?".

Розділ 8. Методика організації і проведення ігор "Брейн-ринг" (48 год.)

8.1. Історія та телевізійний варіант гри "Брейн-ринг" (3 год.)

Теоретична частина. Історія виникнення. Телеверсії гри "Брейн-ринг".

Практична частина. Перегляд ігор елітарного клубу та ігрова практика.

8.2. Структура та стратегія гри (12 год.)

Теоретична частина. Основні принципи формування команди для гри «Брейн-ринг». Розподіл ролей в команді. Відмінність капітанської гри в іграх "Що? Де? Коли?" та "Брейн-ринг".

Практична частина. Перегляд та аналіз ігор телеклубу та ігрова практика.

8.3. Розвиток мислення (12 год.)

Теоретична частина. Логічне та асоціативне мислення. Швидкість обмірковування.

Практична частина. Тренінги з закріплення знань елементів стратегії гри.

Тренінги по збагаченню мовного запасу, знань історії світової культури та сучасних реалій. Ігрова практика "Брейн-ринг" за класичними та білоруськими правилами.

8.4. Спортивний варіант гри "Брейн-ринг" (12 год.)

Теоретична частина. Історія. Правила. Відмінність від "Що? Де? Коли?".

Вимоги до питань. Особливості обговорення питання. Взаємодія команди і капітана.

Практична частина. Розробка нормативних документів – положення, підрахунок балів, оформлення протоколів гри. Збір необхідної довідкової літератури; матеріально-технічне забезпечення гри. Розробка положення про гру. Підготовка пакету запитань. Гра у "Брейн-ринг" за класичними правилами.

8.5. Організація інтелектуального турніру "Брейн-ринг" у навчальному закладі (9 год.)

Теоретична частина. Як організувати турнір у закладі.

Практична частина. Створення банку питань для ігор. Проведення турніру "Брейн-ринг".

Розділ 9. Типи інформаційно-розважальний ігор (21 год.)

9.1. Історія та телевізійний варіанти ігри "Поле чудес" (3 год.)

Теоретична частина. "Поле чудес" як соціальне явище. Історія створення гри. Правила.

Практична частина. Перегляд телевізійної гри "Поле чудес". Закріплення стратегії гри на ігрових заняттях.

9.2. Інтелект-турнір на ерудицію "Моя гра"(9 год.)

Теоретична частина. "Моя гра" - змагання на інтуїцію. Історія створення гри. Правила. Стратегія гри: розуміння ступеня ризику і вартості питання, оцінка власних знань і знань своїх суперників у тій чи іншій темі.

Практична частина. Закріплення стратегії гри на ігрових заняттях.

9.3. Інформаційно-розважальна гра "Битва розумів"(9 год.)

Теоретична частина. "Битва розумів"- змагання на ерудицію. Історія створення гри. Правила.

Практична частина. Тренінги по відповідальності кожного гравця за результат команди. Відпрацювання взаємодії в команді.

Розділ 10. Інтелектуальні економічні ігри (12год.)

Теоретична частина. Інтелектуальні ігри – "Економіст", "Мільйонер-класик", "Аукціон", "Монополія". Правила гри. Основна стратегія.

Практична частина. Ігрові заняття з аналізом.

Розділ 11. Специфіка комп'ютерних інтелектуальних ігор(12год.)

Теоретична частина. Математичні головоломки, "Манджонг", "Brainstorm", "Колонія", "Пошуки стародавніх скарбів", "Лабіринт". Правила. Стратегія.

Практична частина. Ігрові заняття з аналізом.

Розділ 12. Інструкторська, суддівська практика, змагання (12год.)

Теоретична частина. Види інформаційно-пізнавальних ігор. Фестивалі й турніри. Перегляд телевізійних версій.

Різні схеми проведення. Системи підрахунку балів. Різноманітні форми суддівства.

Правила турнірів спортивного типу. Питання й апеляції. Поняття про рівень турніру.

Огляд основних турнірів Міжнародної Асоціації клубів і Ліги українських клубів.

Практична частина. Робота члена суддівської бригади. Тренувальні ігри "Най, най, най", "Супер сімка".

Розділ 13. (18год.)

13.1. Розробка міжгурткової інтелектуальної гри "Найрозумніші та найерудованіші"(12 год.)

Теоретична частина. Розробка міжгурткової інтелектуальної гри. Стратегія гри: розуміння ступеня командної довіри, оцінка знань як своїх суперників, так і гравців своєї команди. Підготовка завдань.

Практична частина. Проведення міжгурткової інтелектуальної гри.

13.2. Захист творчих робіт "Найрозумніші та найерудованіші"(6 год.)

Практична частина. Проведення міжгурткової інтелектуальної гри "Найрозумніші та найерудованіші".

Підсумок (3год.)

Теоретична частина. Підбиття підсумку роботи гуртка, аналіз досягнень гуртківців.

Практична частина. Підсумкова гра "Ботан".

Прогнозований результат:

- оптимальна реалізація розумових здібностей вихованців гуртка через участь в інтелектуальних іграх; розробка авторських різнохарактерних запитань, ігор та нетрадиційних форм проведення вікторин, написання сценарію інтелектуальної гри;
- формування навичок оперативного аналізу проблеми, усвідомленого прийняття рішення у будь-якій ситуації;
- високий рівень взаємодії в групі, вміння будувати взаємини в колективі.

Перелік обладнання:

Для реалізації навчально-виховних завдань використовуються розвиваючі ігри; архіви питань (з інтернет-ресурсів міжнародного інтелектуального руху <http://db.chgk.info> або готуються керівником та вихованцями під конкретні теми та заходи); інформаційні бази даних, електронні (і інші) енциклопедії, довідники й інтерактивні посібники. З технічних засобів застосовуються: електронні системи для "Брейн-рингу" та "Своєї гри", ДВД-програвач, телевізор, комп'ютер з Інтернетом, ноутбук з необхідним програмним забезпеченням, медіа-проектор.

ЛІТЕРАТУРА

Інтелектуальні ігри в навчальному закладі: досвід роботи школи юних менеджерів «Ділові підлітки» Кіровоградського обласного центру дитячої та юнацької творчості \ В.О. Кизименко. - Кіровоград: Авангард, 2009. – 60 с.

Клуб інтелектуальних ігор: тактика та стратегія. Інформаційно-методичний посібник / В. Кизименко, І. Соломаха, В. Талашкевич, А. Флоренко, В. Фросиняк, Л. Ціпов'яз, Кіровоград: СПД Сидоренко Л.Ф., 2003. – 98 с.

Методика організації та проведення чемпіонатів з інтелектуальних ігор «Що? Де? Коли?» \ В.О. Кизименко.- Кіровоград: Імекс, 2004. – 56 с.

Методика підготовки до Чемпіонатів України з інтелектуальних ігор «Що? Де? Коли?» та «Брейн-ринг» \ В.О. Кизименко. - Кіровоград: ОЦДЮТ, 2007. – 88 с.

Програма роботи Одеського міського літературно-ігрового клубу «Ерудит» імені Віктора Мороховського. - Луганськ: СПД Резніков В.С., 2009. - 45 с.

Розвиток інтелектуальних здібностей школярів методами нетрадиційних інтелектуальних ігор у позашкільній установі / Г.А. Бабаєв. - Мала Виска: Будинок школяра, 2000. – 43 с.

Теорія і практика інтелектуальних ігор: навчально-методичний посібник / В.О. Кизименко. - Кіровоград: ПОЛІГРАФ-Сервіс, 2009. - 88 с.

Шляхи реалізації «Регіональної комплексної програми інтелектуального розвитку дітей та молоді Кіровоградщини» / В.О. Кизименко. - Кіровоград: ОЦДЮТ, 2013. – 48 с.

Жданов Д.К. Дидактичні можливості інтелектуальних ігор / Д.К. Жданов //Завуч. – 2007. - №7. – С. 44-48.

Жданов Д.К. Можливості інтелектуальних ігор щодо розвитку мислення у дітей /Жданов Д.К., Розвиваючі можливості інтелектуальних ігор / Д.К. Жданов. -Луганськ: СПД Резніков В.С. 2009. – 108 с.