

муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
города Калининграда средняя общеобразовательная школа №6  
с углубленным изучением отдельных предметов

РАССМОТРЕНО

на заседании МО  
педагогов  
дополнительного  
образования

Протокол № 1

от «01» 09 2020 г. г.

Руководитель кафедры

 Джулеба О.В.

СОГЛАСОВАНО

Директор МАОУ  
СОШ №6 с УИОП



Гурьев Н.С.

2020г.

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
социально-педагогической направленности  
**«Интеллектуального клуба  
«ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»**  
возраст детей 12-17 лет  
нормативный срок освоения программы – 3 года

Разработчик:  
Татьянченко И.А.  
педагог  
дополнительного  
образования

г. Калининград  
2020 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Направленность** программы – **социально – педагогическая.**

**Актуальность и педагогическая целесообразность программы.**

Использование игровых методов относится к одному из современных способов повышения эффективности обучения, стимулирования интереса детей 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 школьников в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой логической цепочкой: интересно играть и общаться — интересно воспринимать новое через игру — интересно узнавать новое самостоятельно — необходимо поделиться знанным — необходимо применить полученные знания и умения.

Но для того, чтобы эта логическая цепочка полностью реализовалась, необходимо соответствующим образом организовать познавательно-игровую деятельность школьников.

Клубная форма организации деятельности позволяет обучающимся пройти путь от простого увлечения популярной игрой и проверки своего интеллектуального потенциала (первый год занятий) к активному самообразованию, охватывающему разнообразные области знаний, и собственному интеллектуально-игровому творчеству (второй и третий год реализации программы).

Таким образом, не только раскрывается творческий потенциал детей, но у них формируется раскованное, независимое мышление, они усваивают принципы эвристики и научной организации труда, что существенно облегчает им процесс дальнейшего, в том числе и школьного, образования, помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Кроме того, в клубе ребята находят свой круг общения, на практике усваивают и укрепляют навыки совместной, коллективной деятельности, они привыкают руководствоваться принятой в клубе системой приоритетов, ориентированной на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения).

Участие в совместных играх и мероприятиях, поездки и общение с представителями других стран, других народов и другой культурной среды способствуют развитию нравственных качеств, воспитывают гражданские качества: гордость за принадлежность к своей стране, уважение к иным

национальным культурам, чувство собственного достоинства и уважение достоинства других людей.

**Цель программы** – раскрытие интеллектуального потенциала обучающихся и их последующее всестороннее интеллектуальное и нравственное развитие посредством использования познавательных-игровых форм совместной командной деятельности.

### **Задачи.**

#### *Обучающие:*

- сформировать представление о видах и особенностях интеллектуальных игр, их влиянии на раскрытие личностного творческого потенциала;
- обучить технологии подготовки и проведения интеллектуальных игр;
- изучить принципы организации и формирования игровой команды;
- научить способам самостоятельного поиска и оценки информации;
- научить приемам, позволяющим рационально организовывать интеллектуальную деятельность.
- сформировать навыки коллективной интеллектуальной деятельности;

#### *Развивающие:*

- повысить общекультурный уровень обучающихся;
- 
- развить чувство здоровой конкуренции, умение корректно вести игру с соблюдением правил игрового этикета.

#### *Воспитательные:*

- сформировать устойчивую мотивацию на самообразование и интеллектуальное самосовершенствование;
- укрепить личностную самодисциплину и самообладание, умение быстро реагировать на изменение ситуации и находить оптимальное решение;
- содействовать стремлению к рациональному использованию свободного времени в интересах собственного личностного развития;
- приобщить обучающихся к клубной атмосфере коллективизма, взаимопомощи, напряжённого интеллектуального сотворчества.

### **Формы и режим занятий.**

Реализация программы познавательными-игровыми методами требует соответствующих организационных форм обучения. Поэтому основной организационной единицей (это традиционно идёт от телевизионных вариантов интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» и «Брэйн ринг») является микрогруппа (команда), состоящая из 6 человек, что определяет и общую численность учащихся в группах клуба кратным шести: 12, 18 и т.д. Однако допускаются отклонения от нормы по усмотрению педагога, при которых размеры подгруппы могут быть увеличены до 8-10 человек.

Клуб - открытая структура, не ставящая никаких - ни социальных, ни интеллектуальных, ни возрастных - преград перед желающими в нем заниматься.

Формы занятий делятся на четыре категории:

- групповые;
- микрогрупповые;
- индивидуальные;
- массовые.

Первые три предполагают непосредственно работу с основным составом и обучение процессу игровой деятельности, а также постановку командной игры и взаимодействия. Массовые занятия – тренировки с большим количеством команд или крупные мероприятия с участием команд из других клубов и городов.

**Рабочая программа рассчитана на 234 (по 78/78/78 часов на каждую группу 1, 2 и 3 года обучения), из них 166,5 учебных часа, на практику (турниры) и 67,5 часа на самоподготовка). Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1.0 ч.**

Данная программа адаптирована для учащихся 12-17 лет.

#### **Ожидаемые результаты.**

В результате *первого года занятий* по программе обучающиеся:

- получают представление об истории и традициях клубного движения, видах информационно-развлекательных игр;
- овладеют основными правилами проведения и организации интеллектуальных игр (написание простейших по форме вопросов, основы ведения интеллектуальных игр);
- научатся применять метод мозгового штурма в игровой деятельности;
- получают навыки коллективной работы в составе микрогруппы (команды);
- усвоят требования к вопросам, применяемым в интеллектуальных играх;
- приобретут опыт участия в синхронных турнирах для школьников.

В результате *второго года занятий* обучающиеся:

- отработают технологию применения мозгового штурма в интеллектуальной игре;
- познакомятся с технологией формирования игровой команды и принципами её деятельности;
- усовершенствуют навыки коллективной работы в составе команды;
- научатся работать с информационными источниками, правильно готовить и отвечать на вопросы в интеллектуальных играх;
- усвоят принципы организации интеллектуальных игр и основные приёмы подготовки к турнирам.

После окончания *третьего года занятий* обучающиеся:

- будут знать особенности телевизионных вариантов интеллектуальных игр («Брэйи-ринг») и форм подготовки к ним;
- получают представление об основных игровых школах, существующих в России, их отличительных чертах;
- овладеют тактическими приёмами командной деятельности в ходе игры;
- закрепят навыки командной деятельности, подготовки команды к турниру, этики поведения участников игры;
- узнают принципы организации фестивалей и турниров интеллектуальных игр.

**По итогам** прохождения программы у обучающихся:

- повысится общий культурный уровень, вырастет эрудиция, информированность в различных областях знания;
- сформируется устойчивый интерес к интеллектуальным видам деятельности, к собственному интеллектуальному самосовершенствованию;
- сформируются и закрепятся навыки самостоятельного мышления, оперирующего не предположениями, а фактами и доказательствами;
- закрепятся навыки коллективизма, взаимопомощи, совместной интеллектуальной, творческой деятельности.

Также обучающиеся:

- овладеют технологией подготовки и проведения интеллектуальных игр, создания и подготовки команды, тактикой её действий в ходе игры;
- овладеют приемами логического мышления и умением находить нестандартные решения в игровой ситуации;
- смогут самостоятельно искать и обрабатывать информацию, критически оценивать её и разрабатывать на её основе вопросы различной тематики к играм.

### **Механизм оценивания результатов обучения.**

Текущие результаты обучения определяются посредством проведения тестов, позволяющих отслеживать динамику подготовленности обучающихся, определять уровень овладения изучаемыми приёмами познавательно-игровой деятельности.

Результаты итогового обучения по годам и по результатам всего обучения в Клубе интеллектуальных игр проверяются тестами и участием команды в турнирах. Такая система проверки знаний позволяет определять и исправлять уровень усвояемости обучающимися предлагаемого материала, причем как на ранней стадии, так и на более поздней.

## Оценочные материалы

Тесты для проверки проводятся один раз в месяц.

Формы тестов определяются педагогом, выбор зависит от игрового стажа обучающихся, их навыков и умений.

Самый простой тест подразумевает участие педагога в обсуждении блока вопросов с командой и непосредственной помощи по выводу команды к правильному ответу – для таких тестов очень подходят более сложные вопросы.

Второй вариант применяется для более опытных игроков – при нем за основу берется блок вопросов средней сложности, участие педагога в обсуждении вопроса сильно сокращается.

Третий вариант не предполагает участия педагога в обсуждении, он остается наблюдателем за действиями обучающихся за игровым столом и после отыгрыша блока вопросов рассматривает ошибки, допущенные во время теста, обучающимися.

Турниры можно условно разделить на синхронные, локальные, региональные (национальные) и выездные.

Синхронные турниры рекомендуются для начинающих команд – они в заочной форме получают определенный объем игрового опыта, кроме того, в настоящее время проводится множество разнообразных синхронных и асинхронных турниров (асинхронные могут играть несколько дней, синхронные играют одновременно) – самые известные и массовые из них – Молодежный кубок мира, Открытый всероссийский синхронный чемпионат и Калининградская открытая юношеская лига.

Локальные турниры – это окружные турниры, кубки учебных заведений. Такие турниры рекомендуются для более опытных команд. Они позволяют сравнить разный вопросный материал, завести новые знакомства, которые благотворно влияют на обучающихся – у них появляются образцы для подражания, положительные и отрицательные примеры чужих ошибок.

Региональные (национальные) турниры – более крупная форма турниров. Как правило попадание в список участников подобных турниров – это уже крупное достижение для команды – так как для этого требуются высокие показатели в синхронных турнирах или достаточный рейтинг команды в таблице о рангах Международной ассоциации клубов.

Выездные турниры могут быть как локальными, так и региональными (национальными). Выезд на локальный турнир – очень хороший шаг к укреплению заинтересованности команд в движении «Что? Где? Когда?» так как все подобные турниры отличаются непередаваемыми впечатлениями и долго не забываются. Выбор выездных турниров зависит от финансовых и игровых возможностей команд.

Анализ проверки результатов команд на турнирах отличается от тестового: за исключением синхронных турниров, не следует допускать поиска ошибок и их исправления в процессе мероприятия – это может повлечь резкое ухудшение микроклимата в команде и появление новых ошибок, которые будут наслаиваться друг на друга и усложнять ситуацию вплоть до раскола в команде. После синхронного турнира следует провести тщательную проверку действий игроков и извлечение ошибок.

Подобная система проверки знаний позволяет определять и исправлять уровень усвояемости обучающимися предлагаемого материала, причем как на ранней стадии, так и на более поздней.

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**  
**ПЕРВАЯ группа (ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ)**

№ п/п	Название разделов и тем	Количество часов			
		Самоподготовка	Теория	Практика	Всего
1	Организационное занятие		1	—	1
2	История и традиции клубного движения		1	1	2
3	Идея мозгового штурма		1	2	3
4	Мозговой штурм и его использование в интеллектуальных играх		1	4	5
5	Этапы работы над вопросом	2	1	2	5
6	Индукция (генерирование идей)		1	2	3
7	Анализ идей и версий («информационная критика»)	6	1	2	3
8	Дедукция (синтез информации)		1	2	3
9	Выбор версии из нескольких		1	2	3
10	Микрогруппы (команды) и их создание		-	1	1
11	Распределение ролевой нагрузки в команде		1	2	3
12	Схемы построения команд		1	2	3
13	Интеллектуальное тестирование		-	4	4
14	Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ)		1	2	3
15	Разные типы информационно-развлекательных игр	2	1	2	5
16	Познавательные и командные игры	3	-	2	5
17	Разминочные игры для круговой тренировки		1	2	3
18	Вопросы для интеллектуальных игр	4	1,5	2	7
19	Создание банка вопросов	5	-	3	8
20	Итоговое занятие		-	1	1
	<b>ИТОГО</b>	22,5ч.	15,5ч.	40ч.	55,5ч.
		78 часов			



**ВТОРОЙ ГОД ЗАНЯТИЙ**  
**ВТОРАЯ группа (ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ)**

№ п/п	Название разделов и тем	Количество часов			
		Самопод готовка	Теория	Практика	Всего
1	Организационное занятие		1	1	2
2	Отбор игроков и формирование команд		1	3	4
3	Стандартный отборочный тур		1	2	3
4	Выездной отборочный тур		1	4	5
5	Мозговой штурм и интеллектуальные игры		1	3	4
6	Мозговой штурм в применении к «Что? Где? Когда?»		1	2	3
7	Микроэтапы работы команды	4,5	1	1	2
8	Мозговой штурм в применении к «Брэйв рингу»		1	3	4
9	Мозговой штурм в применении к «Риск-версии»		1	1	2
10	Виды информационных игр	6	1	3	4
11	Фестивали и турниры по интеллектуальным играм		2	4	6
12	Вопросы для игры и информационный банк	4	2	6	8
13	Виды вопросов	4	1	4	5
14	Работа с литературой и оформление вопроса	4	4	4	8
15	Стажерская практика		1	3	4
16	Организация интеллектуальных игр		2	2	4
17	Построение сценарных схем и постановка игры		2	4	6
18	Создание клубов и объединений		1	1	2
19	Итоговое занятие		1	1	2
	<b>ИТОГО</b>	<b>22,5ч.</b>	<b>26ч.</b>	<b>29,5ч.</b>	<b>55,5ч</b>
		<b>78 часов</b>			

**ТРЕТИЙ ГОД ЗАНЯТИЙ**  
**ТРЕТЬЯ группа (ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ)**

№ п/п	Название разделов и тем	Виды занятий			
		Самоподготовка	Теория	Практика	Всего
1	Организационное занятие		1	1	2
2	Телевизионные варианты интеллектуальных игр		2	6	8
3	Отбор кандидатов и подготовка команды		2	4	6
4	Игровой и внешний имидж команды	2	2	2	4
5	Стратегия и тактика игры	8	2	8	10
6	Подготовка команды к турниру		2	6	8
7	Тренировочный режим		2	8	10
8	Этика игры	5	2	6	8
9	Игровые школы	5	2	2	4
10	Организация фестивалей и турниров		2	4	6
11	Функции группы организаторов	2,5	1	3	4
12	Финансово-правовое обеспечение		1	1	2
13	Постановка шоу-игр		2	2	4
14	Итоговое занятие		1	1	2
	<b>ИТОГО</b>	22,5ч	55,5ч	78 часов	

Темы на самоподготовку в количестве 67,5ч. Определяются индивидуальному маршруту, в связи с индивидуальным уровнем освоения программы.

# СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

## ПЕРВЫЙ ГОД ЗАНЯТИЙ

- **Организационное занятие.**
- **История и традиции клубного движения.** Интеллектуальные игры в бывшем СССР. 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. История и традиции Московского клуба интеллектуальных игр. Участие игроков и команд клуба в фестивалях, турнирах и телевизионных играх.
- **Идея мозгового штурма.** Создание метода мозгового штурма (брэйн-сторминга) Алексом Осборном в 1930-е годы. Теоретические основы метода. Рассекречивание и применение метода в 1950-е годы. Брэйнд-сторминг применительно к интеллектуальным играм.
- **Мозговой штурм и его использование в интеллектуальных играх класса «Что? Где? Когда?».** Принципы мозгового штурма применительно к интеллектуальным играм.
- **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.
- **Дедукция (синтез информации).** 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 «интуитов». Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации.
- **Микрогруппы (команды) и их создание.** Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр.
- **Распределение ролевой нагрузки в команде.** Роль капитана-диспетчера. Роль генератора идей. Роль информационного критика-эрудита. Роль «командного дурака». Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы. Эмпирические методики клуба.

- **Схемы построения команд.** Учет ролевой нагрузки, типа темперамента и пола. Возможные отклонения от схем.
- **Интеллектуальное тестирование.** Понятие об интеллектуальном тестировании и интеллектуальном коэффициенте IQ. Ознакомление с разнообразными видами интеллектуальных тестов. Игровые тесты на эрудицию и общее развитие.
- **Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ).** Творчество Г. Альтшуллера. Знакомство с основными приемами методики ТРИЗ. Приемы развития фантазии и творческого мышления, применяемые в ТРИЗ. Применение ТРИЗ в интеллектуальных играх.
- **Типы информационно-развлекательных игр.** Развлекательные шоу-программы класса «Поле чудес».
- **Познавательные и командные игры.** Познавательные игры класса «Своя игра». Командные игры класса «Брэйн ринг». Клубные игры одесской школы. Разминочные игры класса «Контакт».
- **Разминочные игры для круговой тренировки.**
- **Вопросы к интеллектуальным играм.** Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности. Простейшие вопросы (на элементарные знания). Логические вопросы. Двух- и трехходовые вопросы. Вопросы на догадку. «Неберущиеся» вопросы.
- **Создание банка вопроса для игр.** Создание стандартного (оптимального) вопроса.
- **Итоговое занятие.**

## ВТОРОЙ ГОД ЗАНЯТИЙ

### СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

- **Организационное занятие.**
- **Отбор игроков и формирование команд.** Основные принципы отбора игроков и формирования команд. Индивидуальное блиц-тестирование с последующей стихийной организацией команд («команды по желанию»). Строительство команды тренером из группы претендентов в зависимости от функционально-ролевой нагрузки. Социометрический метод создания команды путем опроса претендентов по принципу «кто кого предпочитает». Отклонения от традиционной схемы построения команды. Преимущества и отрицательные стороны обеих методик. Конфликты в командах и цивилизованные методы их решения.

- **Стандартный отборочный тур.** Стандартный отборочный тур по методике Ворошилова и схема его проведения. Индивидуальная игра на отборочном туре (вопросы на скорость мышления, индивидуальную логику и элементарное знание). Командная игра на отборочном туре. Игра парами и тройками. «Ворошиловская мельница» — игра по принципу «каждый играет с каждым». Обработка результатов отборочного тура.
- **Выездной отборочный тур.** Выездной отборочный тур с лидером-ведущим.
- **Мозговой штурм и интеллектуальные игры.**
- **Мозговой штурм в применении к игре «Что? Где? Когда?».** Минута на обсуждение вопроса.
- **Микроэтапы работы команды.** Индукция, критика, синтез, выбор версии. Возможные схемы игрового эпизода. Стратегия игры в зависимости от правил турнира или шоу-игры. Взаимоотношения с ведущим.
- **Мозговой штурм в применении к «Брэйв рингу».** Отсутствие нижней временной границы. Игра «на кнопке». Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры. Перераспределение ролевой нагрузки в «брэйновой» команде. Игроки первой и второй линии - эрудиты и «мыслители». Роль капитана и «кнопочника». Психологическая устойчивость команды. Допустимое противостояние с ведущим.
- **Мозговой штурм в применении к «Риск-версии».** Простор для стратегии. Предварительная проработка стратегических схем. Рискующие игроки и игроки версионные. Координирующая игра капитана.
- **Виды информационных игр.** Классы информационно-познавательных игр. Зрелищные и нережиссируемые игры. Массовые и камерные игры. Интеллектуальные игры спортивного типа.
- **Фестивали и турниры по интеллектуальным играм.** Различные схемы проведения турниров. Системы подсчета очков и рейтинга. Разнообразные формы судейства. Правила турниров спортивного типа. Вопросы и апелляции. Корректность и защищенность вопроса. Подготовка команды к турниру. Понятие об уровне турнира. Элитные и «дворовые» турниры. Турнирная стратегия команды. Обзор основных турниров.
- **Вопросы для игры и информационный банк.** Поиск информации для вопроса. Построение вопроса.

- **Виды вопросов.** Виды вопросов в зависимости от вида, уровня и класса игры. «Кнопочные» вопросы, оптимальные вопросы, двух- и многоходовые вопросы. Понятие о дуали (вопросе с двумя возможными ответами) и прочих ошибках при построении вопроса.
- **Работа с литературой, оформление вопроса и ссылок на источники.** Проверка и защита вопросов. Отбор вопросов для игры в зависимости от конкретной аудитории.
- **Стажерская практика.** Работа с командами и игроками первого года обучения. Индивидуальная игра, спарринг, групповые игры. Режимы тренировочных занятий, чередование игровой нагрузки с другими формами работы. Работа ведущего и рефери (члена судейской бригады).
- **Организация интеллектуальных игр.** Организация информационно-познавательных игр и развлекательных мероприятий. Подготовка команд (участников), вопросов и антуража.
- **Построение сценарных схем.** Постановка игры и работа с ассистентами. Ведение игры. Взаимодействие с администрацией школы (внешкольного учреждения).
- **Создание клубов и объединений.** Создание детских игровых клубов на базе школы (класса, параллели). Выбор символики, планирование мероприятий. Взаимодействие с базовым клубом, информационная и организационная поддержка мероприятий дочернего клуба. Клубное самоуправление, устав и традиции клуба. Документация клуба.
- **Итоговое занятие.**

## ТРЕТИЙ ГОД ЗАНЯТИЙ

### СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

- **Организационное занятие.**
- **Телевизионные варианты интеллектуальных игр.** Командные интеллектуальные игры на ТВ. «Брэйн ринг». Структурные и функциональные отличия команды, предназначенной для игры в «Брэйн ринг». Создание сборных команд (на базе команды-лидера, на базе двух или нескольких команд, на базе клуба).
- **Отбор кандидатов и подготовка команды к прохождению отбора на телевизионную игру.** Участие в отборочном туре.
- **Игровая форма и внешность игроков.** Создание имиджа команды.
- **Стратегия и тактика игры.** Тактические схемы и их изменение в зависимости от правил игры. Тактика для «Брэйн ринга» и «Риск-версии». Розыгрыш стандартных ситуаций. «Мягкая» игра и прессинг.

Воздействие на противника. Учет фактора ведущего и его использование. Создание благоприятного отношения к команде во время игры.

- **Подготовка команды к турниру.** Выбор команды для участия в турнире (фестивале). Контрольный мониторинг в команде и клубе. Контрольные игры и анализ обсуждения каждого из вопросов. Психологическая настройка команды.
- **Тренировочный режим.** Взаимодействие команды и тренера во время подготовки и участия в турнире. Коррекция игры в течение турнира. Замены в команде в процессе подготовки и во время участия в турнире. Разбор игр и вопросов тур-нира. Оценка участия команды в турнире.
- **Этика игры.** Кодекс чести знатока. Этические требования, единые для всех клубов МАК и БЛИК. Отношение к противнику. Игра на грани фола. Эпатажный стиль игры. Подсказки, апелляции, возможные спорные ситуации в игре и пути их разрешения.
- **Игровые школы.** Понятие об игровой школе. Различные школы игры и их отличия. Сильные стороны и недостатки одесской (эрудитской) школы. Московская школа игры (Белкин, Коринский, Поташев). Системы подготовки команд в Петербурге (школа Друзя, клубы Виватенко и Софронова). Белорусская школа игры. Основные черты гомельской школы игры (Климович).
- **Организация фестивалей и турниров.** Уровни турниров (местный, районный, городской, областной, республиканский, межрегиональный, международный) и требования, предъявляемые к ним. Типичные организационные проблемы. Подбор вопросников и судейской бригады. Отбор вопросов и их размещение в сетке игр.
- **Функции группы организаторов турнира.** Распределение функций группы организаторов. Помощь клуба в проведении турнира. Работа со спонсорами и организация рекламы.
- **Финансово-правовое обеспечение мероприятия.** Разработка положения, программы и регламента турнира. Символика и атрибутика. Взаимодействие с телевидением и прессой.
- **Постановка шоу-игр.** Постановка шоу-игр по аналогии с их телевизионными вариантами. Ведение игр и его виды (на примере разных ведущих). Создание имиджа ведущего. Управление игрой.
- **Итоговое занятие.**

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Специфика используемой при обучении в Клубе интеллектуальных игр познавательно-игровых форм деятельности предъявляет особые методические требования к образовательному процессу. Такие традиционные формы занятий как лекции или семинары не обладают должной эффективностью для решения поставленных в программе задач.

Теоретические знания не могут даваться в отрыве от собственно игровой деятельности, их следует органично включать в эту деятельность и постоянно закреплять на соответствующим образом построенных тренировочных занятиях.

Учебно-тренировочный процесс строится на совмещении форм занятий с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы — 3-4 команды, для практических занятий, где руководителю клуба необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной микрогруппой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд, психологическому и игровому тренингу игроков основных специализаций, а также вопросников и стажеров-организаторов игр.

Практика показала, что необходима и такая форма работы, как клубный день, или совместная игра всех команд и игроков, как занимающихся в клубе, так и приглашенных. Как разновидность клубного дня весьма полезны игры и встречи и команд клуба с командами разного уровня подготовки, в том числе и взрослыми.

Как поощрение сильнейшим игрокам и командам практикуются поездки на игры и турниры любого уровня, вплоть до международного.

Включение клуба или отдельных команд клуба в систему календарных игр Молодёжного Кубка Мира по «Что? Где? Когда?» придает учебно-тренировочному процессу более спортивный, соревновательный характер, что, с одной стороны, вынуждает руководителя клуба (тренера) работать на результат, постоянно повышая уровень игровой подготовки команд, но, с другой стороны, не исключает и работы другого плана, нацеленной не столько на соревновательность, сколько на общение и совместное интеллектуальное творчество.

Занятия строятся по следующей модели – первоначально обучающиеся постепенно получают определенную теоретическую информацию и далее начинают применять ее в практических целях. На первых занятиях рекомендуется привлекать педагога-ассистента, который может помочь команде на первом этапе в разрешении определенных сложностей игрового процесса.



В дальнейшем применяется метод «плавания без доски» - когда команде на практическом занятии дается блок вопросов, на которые им следует ответить без помощи педагога-ассистента. После прохождения этого этапа появляется возможность привлекать обучающихся к участию в синхронных турнирах и открытых мероприятиях. Первое время следует настраивать обучающихся на «игру ради игры, а не ради результата». Такой подход в будущем даст возможность адекватной оценки собственных возможностей и амбиций.

Учебно-тренировочный процесс в целом выстроен таким образом, чтобы придать ему демократический характер, что соответствует общим принципам демократической организации клубной жизни. Эти принципы предусматривают клубное самоуправление, принятие совместно с руководителями решений, касающихся повседневной жизни клуба.

Определенную помощь в работе могут оказать рекомендуемые в списке литературные источники. Вопросный материал разнообразного уровня сложности всегда доступен в сети интернет по адресу – [db.chgk.info](http://db.chgk.info).

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

(знаком \* помечены материалы, рекомендуемые не только педагогам, но и обучающимся)

1. ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Указ Президента РФ от 7 мая 2012 г. N 599 "О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки
3. Концепция долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2020 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 17 ноября 2008 г. N 1662-р
4. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года
5. Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года.
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 9.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
7. Приказ Министерства культуры Российской Федерации от 14.08.2013 г. № 1145 «Об утверждении порядка приема на обучение по дополнительным предпрофессиональным программам в области искусств»
8. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей"»
9. 365 развивающих игр / Сост. Беляков Е.А. — М.: Рольф, Айрис-пресс, 1999. — 304 с., ил.\*
2. Алексеев Е.В., Тюрикова И.К. Москвич Пушкин: Словарь-справочник. — М.: Аквис, Гуманитарный фонд содействия культуры, 1999. — 260 с.
3. Альфа и омега: Краткий справочник / Пер. с эстонского. — Таллинн: Валгус, 1990. — 448 с., ил.\*
4. Андросов А.В., Байрак В.Г., Копейка Е.П. «Что? Где? Когда?» — 2001: Перекидной календарь для интеллектуально озабоченных. — Одесса: Студия «Негоциант», 2000. — 156 с.: ил.\*
5. Андросов А., Клейн А. Играем в «Что? Где? Когда?». — Одесса: НВО ХПА, 1998. — 144 с.\*
6. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных). — М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2001. — 480 с.\*
7. Большая энциклопедия знатоков / Авт.-сост. Ю.Д. Хайчин. — М.: ООО «Издательство АСТ»; Д.: «Издательство Сталкер», 2002. — 496 с.: ил.\*
8. Вартастьян Э.А. В честь и по поводу. — М.: Советская Россия, 1987. — 144 с.: ил.
9. Вартастьян Э.А. Из жизни слов. — М.: Государственное Издательство Детской Литературы, 1960. — 240 с.
10. Вартастьян Э.А. Словарь крылатых слов и выражений. — М.: ООО «Торгово-издательский дом «Русское слово-РС», 2001. — 416 с.: ил.\*
11. Гик Е.Я., Сухарев А.В. Интеллектуальные игры и развлечения. — М.: ФАИР-ПРЕСС, 1999. — 464 с.: ил.
12. Главная книга умных и веселых. / Сост. Ю.Д. Хайчин. — Д.: Сталкер, 1998. — 416 с.\*
13. Интеллектуальные игры: от школьного клуба к чемпиона-там мира. — Ежедневная газета «Информатика». Издательский дом «Первое сентября». 2002. 1-15 июля. № 25-26. — 64 с.
14. Калейдоскоп игр. / Сост. В.Н. Белов. — Л.: Лениздат, 1990. — 190 с.: ил.
15. Кобяков Д.Ю. Приключения слов. — М.: Детская литература, 1966. — 144 с.\*
16. Козак О.Н. Игры с карандашом и бумагой. — СПб.: СОЮЗ, 2000. — 128 с.: ил.\*
17. Козак О.Н. Литературные викторины. — СПб.: СОЮЗ, 1998. — 272 с.\*

18. Козак О.Н. Простые словесные игры. — СПб.: СОЮЗ, 1998. — 96 с.\*
19. Комаров И., Бородычева Е. Что? Где? Когда?: Блиц энциклопедия. Изд. Второе, доп. и испр. — М.: РИПОЛ КЛАССИК, 1999. — 864 с.\*
20. Кондрашов В.Н. Литературные викторины. — М.: Государственное Издательство Детской Литературы, 1961. — 208 с.
21. Крылатые слова и выражения. / Сост. Н.С. Ашукин, М.Г. Ашукина. — М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2001. — 432 с.
22. Кто хочет стать миллионером? / Ред. и сост. А. Кочаров. — М.: Эгмонт Россия Лтд., 2000. — 288 с.\*
23. Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников». — Д.: Сталкер, 1999. — 416 с.\*
24. Настольная книга умных и веселых. / Сост. Ю.Д. Хайчин. — Д.: Сталкер, 1997. — 416 с.
25. Новейший справочник необходимых знаний. М.: РИПОЛ КЛАССИК, 1999. — 768 с.\*
26. Нянковский М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников. — Ярославль: Академия развития, 1997. — 192 с.: ил.\*
27. О, счастливец! / Ред. А. Кочаров. — М.: Эгмонт Россия Лтд., 1999. — 288 с.\*
28. О, счастливец. Книга вторая. / Ред. А. Кочаров. — М.: Эгмонт Россия Лтд., 1999. — 288 с.\*
29. О, счастливец. Книга третья. / Ред. и сост. А. Кочаров. — М.: Эгмонт Россия Лтд., 2000. — 288 с.\*
30. Петрович Н.М., Петрович В.Г. Литературные викторины. — М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2000. — 352 с.\*
31. Своя игра. / Сост. И.К. Тюрикова. — М. ТЕРРА, тт. 1-10.\*
32. Слабое звено. / Сост. А. Кочаров и И. Копылова. — М.: Эгмонт Россия Лтд., 2001. — 288 с.\*
33. Смирнов Г.В. Досье эрудита. — М.: ЗАО МК-периодика, 2001. — 256 с.: ил.
34. Турниры «Что? Где? Когда?» и «Брэйн ринг»: Брошюра. / Сост. Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. — М.: Аквис, Гуманитарный фонд содействия культуры, 1999. — 214 с.\*
35. Успенский Л.В. Слово о словах. Ты и твое имя. — Л.: Лениздат, 1962. — 634 с.\*
36. Что? Где? Когда? Вопросы турниров. / Сост. Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. — М.: Рольф, 2000. — 384 с.: ил.
37. Шмаков С.А. Игры в слова и со словами. — М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Фирма «Издательство АСТ», 2000. — 208 с.
38. Успенский Л.В. Имя дома твоего. — Л.: Детская литература, 1967. — 303 с.
39. Хайчин Ю.Д. Твоя игра. — М.: ФАИР-ПРЕСС, 2000. — 416 с.: ил.=
40. Клуб интеллектуальных игр. Книга Книг. — М. МОО ИНТИ, 2006. — 404 с.