

Министерство образования и науки Республики Бурятия
Комитет по образованию Администрации г. Улан-Удэ
МАОУ ДО «Городской Дворец детского (юношеского) творчества» г. Улан-Удэ

«Принято»
на Педагогическом совете
МАОУ ДО «ГДДЮТ»
Протокол № 1
«30» августа 2023г.

Утверждаю»
Директор МАОУ ДО «ГДДЮТ»
Пихесна О.Я.
Приказ № 46
от «30» августа 2023г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**

«ПОДГОТОВКА КОМАНД К УЧАСТИЮ В ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГРАХ»

Направленность:	<u>социально-гуманитарная</u>
Возраст обучающихся:	<u>14 - 17 лет</u>
Срок реализации программы:	<u>2 года (324 часа)</u> (количество лет и часов обучения)
Уровень:	<u>стартовый, базовый</u> (стартовый, базовый, предпрофильный)

Автор -составитель:
Биликтуева Анжелика Сергеевна
педагог дополнительного образования

г. Улан-Удэ
2023

I. Пояснительная записка

1. Основные характеристики программы:

I.1. Дополнительная общеразвивающая программа «Подготовка команды к участию в интеллектуальных играх» (далее - Программа) имеет **социально-педагогическую направленность** и разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Конвенции о правах ребёнка;
- Федерального закона Российской Федерации от 29 декабря 2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022 года №678-р;
- Постановление Главного санитарного врача РФ от 04.07.2014 г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 (с изменениями на 27 октября 2020 года) «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Приказа Министерства просвещения России от 09 ноября 2018 года №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки России от 18.11.2015 года № 09-3242;
- Приказом Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных технологий при реализации образовательных программ»;
- Устава МАОУ ДО «ГДДЮТ» г. Улан-Удэ;

- Локальных нормативных актов МАОУ ДО «ГДДЮТ» г. Улан-Удэ.

Формирование культуры интеллектуальной деятельности учащихся всегда было и остается одной из основных общеобразовательных и воспитательных задач. Интеллектуальное развитие – непрерывный процесс, совершающийся в учении, труде, играх, жизненных ситуациях, и оно наиболее интенсивно происходит в ходе активного усвоения и творческого применения знаний, т.е. в играх, которые содержат особенно ценные операции для развития интеллекта. Интеллектуальные игры требуют особых качеств ума, таких, как наблюдательность, умение сопоставлять и анализировать, комбинировать, находить связи и зависимости, закономерности и т.д. - все, что в совокупности составляет творческие и интеллектуальные способности человека. Интеллектуальная игра учит принимать сложные, часто нестандартные решения, помогает разобраться в задачах коллектива, формирует профессиональные навыки, быстроту индивидуальной реакции играющего, быстроту коллективной реакции; обучает работе в стрессовой ситуации.

1.2. Актуальность. Обучение по программе актуально для интеллектуально одаренных детей и подростков, так как игры, предусмотренные деятельностью клуба, способствуют развитию основных характеристик творческого и логического мышления. Поиск ответа за достаточно малое (всего 1 минута) время учит концентрации внимания, скорости принятия решений. Элементы проектной и организаторской деятельности способствуют развитию навыков самостоятельной работы. Одним из важных воспитательных моментов является командный характер игры. Чтобы добиться результата, надо уметь слушать товарища, уважать его мнение, объективно оценивать и принимать коллективное решение.

Занятия по программе клуба способствуют воспитанию нравственных и моральных качеств детей и подростков, так как соблюдение правил игры и честность по отношению к сопернику является одним из важнейших принципов деятельности клуба. Дружеская атмосфера позволяет избавиться от агрессии к сопернику по игре, создать доброжелательный настрой по отношению ко всем

играющим. «Что? Где? Когда?» не только игра, но и спорт. А для спорта важно постоянное самосовершенствование, работа над собой. Ни один спортсмен не добьется успеха без волевых качеств, самообладания и стремления к победе – то же касается и участника интеллектуальной игры.

1.3. Отличительная особенность данной программы состоит в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей подростков через включение их в интеллектуальную досуговую деятельность как активных организаторов и участников интеллектуально-познавательных мероприятий путем совместной деятельности взрослых и детей.

1.4. Педагогическая целесообразность. Одной из особенностей современной технологической эпохи является значительный рост объема информации, обязательной для восприятия и усвоения школьниками в рамках программы различных учебных дисциплин. Поэтому важная роль отводится формированию универсальных (метапредметных) общеучебных умений и навыков, общественно-значимого ценностного отношения к знаниям.

1.5. Целью данной Программы является *развитие творческого мышления и природных способностей детей к интеллектуальной деятельности, формирование устойчивой мотивации к самообразованию, активной социализации в обществе.*

1.6. В ходе ее достижения решаются **задачи:**

Воспитательные задачи:

- формирование навыков коллективного принятия решений;
- формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.

Развивающие задачи:

- развитие мотивации к интеллектуальной деятельности;
- формирование межпредметных связей;
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления.

Обучающие задачи:

- знакомство с методом "мозгового штурма";
- обучение самостоятельному оперативному принятию решений.
- обучение методам, позволяющим отойти от шаблонности мышления;
- умение анализировать свою деятельность;

1.7 Возраст обучающихся – 14 – 17 лет. Для ребят старшего школьного возраста потребность в самоопределении весьма актуальна. Уверенность в себе, в своих силах – это мощный психологический фактор,

1.8 Формы занятий: фронтальная, групповая, работа в парах, работа в малых группах, дифференцированно-групповая, индивидуальная. Программа органично сочетает в себе лекции, практические занятия, упражнения на взаимодействия в группе; социально-психологические тренинги, деловые и ролевые игры; конкурсы, соревнования; проектирование; интеллектуальные игры, различные методики организации досуга детей. Используемые методы: беседа, лекция, игра, самостоятельная работа.

2. Объем программы:

2.1. Объем программы – количество часов на весь период обучения по программе: 144 учебных часов. Первый год обучения – 144 часа.

2.2. Срок реализации Программы – количество недель, месяцев, лет, необходимых для освоения программы: 36 недель, 9 месяцев, 1 год.

2.3. Режим занятий:

Первый год обучения: 2 раза в неделю по два академических часа.

3. Планируемые результаты.

3.1 Планируемые результаты:

Овладение предметными компетенциями:

- знание правил и особенностей интеллектуальных игр;
- владение методом "мозгового штурма";
- умение организовать и провести интеллектуальное мероприятие.

Формирование социальных компетенций:

- умение работать в команде;

- умение вести научную дискуссию;
- знание особенностей распределения ролей и игровых функций в команде;
- умение принимать командные и индивидуальные решения.

Формой контроля и способом определения результативности обучения является участие в интеллектуальных мероприятиях школьного, городского, республиканского уровней. При этом в течение обучения отслеживается результативность участия на разных уровнях.

3.2 Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

- устный опрос; интеллектуальный тест;
- контрольные вопросы;
- конкурс на лучший вопрос;
- интеллектуальная игра; конкурсные вопросы;
- мультимедийная викторина;
- участие в различных конкурсах школьного, городского, республиканского уровней.

3.3 После прохождения курса обучения обучающиеся должны знать:

- правила составления вопросов;
- алгоритмы решения задач, рассуждения;
- типы вопросов интеллектуальных игр;
- правила интеллектуальных игр.

Должны уметь:

- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- извлекать необходимые знания из литературы;
- самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;
- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
- сравнивать результаты своей деятельности с эталоном;
- самостоятельно оценивать процесс; регулировать своим эмоциями, поведение.

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Форма контроля
1	Вводное занятие	2	1	1	
2	Восприятие	8	2	6	тестирование
3	Внимание	8	2	6	наблюдение
4	Память	8	2	6	- « -
5	Мышление	8	3	5	- « -
6	Основные типы интеллектуальных игр	12	4	8	- « -
7	Особенности интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?»	12	4	8	- « -
8	Компоненты успешной игры	12	3	9	интелл. игры
9	Техника мозгового штурма	12	2	10	интелл. игры
10	Составление вопросов к игре «Что? Где?	12	-	12	интелл. игры
11	Игровая практика	24	-	24	ролевые игры
12	Другие интеллектуальные игры. Викторины и стратегии.	12	4	8	- « -
13	Социальные пробы	12	2	10	- « -
14	Итоговое занятие	2	---	2	турниры
	Итого	144	29	115	

2.2 Учебно-тематический план

№	Наименование тем	Всего часов	Теоретич занятия	Практич. занятия	Форма контроля
1	Вводное занятие	2	1	1	
2	Интеллектуальные игры: основные типы, их классификация	8	6	2	
3	Мышление. Типы мышления, технологии.	12	4	8	тестирование
4	Вопрос – основа игры. Требования к составлению вопросов.	10	2	8	
5	Методика выбора ответа (алгоритм поиска ответов)	6	1	5	анкетирование
6	Недопустимые вопросы. Неэтичные вопросы.	4	1	3	

7	Принципы игры в команде	10	2	8	наблюдение
8	Командное взаимодействие.	10	2	8	наблюдение
9	Разновидности игровых конфликтов. Способы решения игровых конфликтов	6	1	5	наблюдение
10	Интеллектуальные игры. тренинг поиска правильных ответов	22	2	20	турниры
11	Проектная деятельность. Написание вопросов к интеллектуальным играм.	22	2	20	турниры
12	Правила поиска и отбора информации	6	1	5	
13	Игровая практика	18	-	18	турниры
14	Диагностика уровня развития мыслительных процессов	6	-	6	тестирование
15	Итоговое занятие	2	-	2	
	Итого	144 ч.	25 ч.	119 ч.	

Содержание деятельности

Введение в игру. (2 ч)

Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока.

Тема 1. Восприятие. (8 ч)

Виды восприятия: простые, сложные, специальные. Свойства восприятия: осмысленность, обобщенность, целостность, константность, объем. Особенности восприятия. Диагностика восприятия.

Тема 2. Внимание. (8 ч)

Устойчивость, объем и концентрация внимания. Способность к переключению и распределению внимания. Наблюдательность и проницательность. Контроль и самоконтроль умственных действий. Операции контроля и устойчивость внимания.

Тема 3. Память. (8 ч)

Виды памяти. Типы памяти. Свойства памяти. Особенности памяти. Законы памяти. Приемы запоминания. Тренировка памяти. Диагностика памяти. Игровой тренинг для развития памяти.

Тема 4. Мышление. (8 ч)

Формы абстрактного мышления. Операции мышления: анализ, синтез, сравнение, абстрагирование, обобщение, конкретизация, классификация.

Отношения между понятиями. Дедукция и индукция. Аналогия. Суждения. Умозаключения. Особенности мышления.

Тема 5. Основные типы интеллектуальных игр. (12 ч)

Обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие игры. Познавательные, воспитательные, развивающие игры. Репродуктивные, продуктивные, творческие игры. Коммуникативные, диагностические, психотехнические игры. Викторины и стратегии.

Тема 6. Особенности игры «Что? Где? Когда?». (12 ч) Правила игры. Варианты игры: классическая игра. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.

Тема 7. Компоненты успешной игры. (12 ч) Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

Тема 8. Техника мозгового штурма. (12 ч)

Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Игровые пробы.

Тема 9. Составление вопросов к играм. (12 ч) Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа

школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

Тема 10. Игровая практика. (24 ч)

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

Тема 11. Другие интеллектуальные викторины. (12 ч)

«Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевёртыши», «Эрудит-квартет», «Шароиды», «Кубраечки», «Оборвыши» и др.

Тема 12. Социальные пробы. (12 ч)

Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Что? Где? Когда?».

Итоговое занятие. (2 ч)

III. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ И ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

(формы аттестации, оценочные и методические материалы, иные компоненты)

3.1. Методическое обеспечение программы:

Формы занятий: традиционное занятие, комбинированное занятие, лекция, семинар, практическое занятие, тренинг, игра (деловая, ролевая), праздник, аукцион, путешествие, экскурсия, мастерская, гостиная, защита проектов, дискуссия, диспут, зачет, конкурс, эстафета, соревнование, турнир.

Приёмы и методы организации учебно-воспитательного процесса:

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

1. *словесный* (устное изложение, беседа, анализ текста и т.д.);
2. *наглядный* (показ видеоматериалов, иллюстраций, наблюдение, показ педагогом, работа по образцу и др.);

3. *практический* (тренинг, упражнения и др.).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

1. *объяснительно-иллюстративный* - дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
2. *репродуктивный* - учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
3. *частично-поисковый* - участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
4. *исследовательский* - самостоятельная творческая работа учащихся.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся занятия:

1. *фронтальный* - одновременная работа со всеми учащимися;
2. *коллективный* - организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми;
3. *индивидуально-фронтальный* - чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
4. *групповой* - организация работы по малым группам (от 2 до 7 человек);
5. *коллективно-групповой* - выполнение заданий малыми группами, последующая презентация результатов выполнения заданий и их обобщение;
6. *в парах* - организация работы по парам;
7. *индивидуальный* - индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

Приём - конкретное проявление определенного метода на практике: игры, упражнения, решение проблемных ситуаций, диалог, устное изложение, беседа, показ видеоматериалов, иллюстраций, наблюдение, тренинг и т.д.

Дидактический материал: таблицы, плакаты, картины, фотографии, дидактические карточки, специальная литература, раздаточный материал, диафильмы, диапозитивы, видеозаписи, аудиозаписи, мультимедийные материалы, компьютерные программные средства и т.д.

Формы подведения итогов: опрос, контрольное занятие, зачет, открытое занятие для родителей, конкурс, самостоятельная работа, защита рефератов, презентация творческих работ, игра-испытание, эссе, коллективная рефлексия, отзыв, коллективный анализ работ, самоанализ.

3.2. Условия реализации программы

Материально-техническое оснащение: оборудованное помещение для занятий, микрофоны, музыкальный центр, диски, аудиокассеты для записи музыкальных фонограмм; компьютер с соответствующими программами; игровое поле и волчок; оборудование для брейн-ринга, мультимедийный проектор.

Кадровое обеспечение реализации программы: квалифицированный педагог с профессиональным образованием.

3.3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр.- Ярославль: Академия развития, 2006
2. Айзенк Г. Супертесты IQ.- М., Издательство ЭКСМО-Пресс, 2002 г.
3. Бойко А.П. Логика. М. «Новая школа», 1994
4. Брайт Л. Развиваем интеллект.- СПб.: Питер Пресс, 1997
5. Вагапова Д.Х. Риторика в интеллектуальных играх и тренингах. М. Цитадель.1999
6. Вин Венгер, Вогар Поу. Неужели я гений? Пособие для талантов. СПб, 1999
7. Вуджек Том. Как создать идею. СПб.: Питер Пресс, 1997
8. Джеральд И., Ниренберг. Искусство творческого мышления. Минск. 1996
9. Доровской А.И., 100 советов по развитию одаренности детей. М., 1997
10. ЗельцерманБронислав, Рогалева Наталья. Учись! Твори! Развивайся! Игры для развития мышления, речи, общения, творчества. Рига, 1998
11. Ивин А.А. Искусство правильно мыслить.- М., «Просвещение», 1990
12. Киселев П.А. Как развить память ребенка. СПб, «Аквариум», «Дента», 1996
13. Коротаева Е.В. Хочу, могу, умею! Обучение, погруженное в общение. М., «КСП»
14. Кулагина И. Ю. Личность школьника. От задержки психического развития до одаренности. М., 1999
15. Лободина С.В. Как развить способности ребенка. СПб, 1997
16. Логика. 10-11 классы. - М., «Дрофа», 1995
17. Мелхорн Г., Мелхорн Х-Г. Гениями не рождаются. М., 1989
18. Михайличенко Н.А. Риторика. М., Новая школа, 1999
19. Мур Линда Периджо«Вы умнее, чем вы думаете»-М., ООО «Попурри», 1996
20. Нянковский М.А. Интеллектуальные игры для школьников. Ярославль, «Академия развития», 1997
21. Павлова К.Г. Искусство спора: логико-психологические аспекты. М., 19988

22. Рогов Е.И. Психология Познания. М., «Владос», 1998
23. Ротенберг В.С., Бондаренко С.М. «Мозг. Обучение. Здоровье»-М. , Просвещение, 1989
24. Савенков А.И. Детская одаренность: развитие средствами искусства. М., 1997
25. Сизанов А.Н. Психологические игры. Минск. «В»
26. Тайлакер Й.Б. Тренировка IQ. Ваш путь к успеху. М.: ООО «Издательство АСТ», 2004
27. Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника.- Ярославль: Академия развития, 1996
28. Туник Е.Е. Лучшие тесты на креативность. Диагностика творческого мышления.- СПб. Питер, 2013
29. Эвард де Боко «Шесть шляп мышления». - Спб, Питер Паблишинг, 1997
30. Якиманская И.С. Личностно-ориентированное обучение в современной школе. М., 1996

ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1. Андросов А., Клейн А. Играем в«Что? Где? Когда?». - Одесса, 1998
2. Анашина Н.Ю. Путешествие в страну !Что? Где? Когда?» - Ярославль: Академия развития, 2006
3. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных).-М.,2001
4. Беляков Е.А. 365 развивающих игр. - М., 1999
5. Вяземский Ю.П. Умники и умницы. – М. АСТ, 2014
6. Гик Е.Я., Сухарев А.В. Интеллектуальные игры и развлечения.- М., 1999
7. Курбанов Г.С., Моренко Е.С. «Узнай свои способности: задания, тесты, упражнения» - Ростов н/Д: «Феникс», 2005
8. Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?» для чайников».-Д., 1999
9. Пашнина В.М. Умные игры и развлечения для старшеклассников. – Ярославль, ВТК, 2008
10. Своя игра. Составитель И.К. Тюрикова.- М.
11. Смирнов Г.В. Досье эрудита. - М. 2001
12. «Тренируем мышление: задачи на сообразительность». Сост. Галеева Р.А., Курбанов Г.С., Мельченко И.В. – Ростов-на-Дону, Феникс, 200
13. «Что? Где? Когда» Вопросы турниров. Сост. Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташов, И.К. Тюрикова. - М., 2000
14. ТаузендЧ.Б.. Самые невероятные головоломки. - М., 2003
15. Шмаков С.А. Игры в слова и со словами. - М., 2000
16. Хайчин Ю.Д. Твоя игра. - М., 2000

Список литературы для педагогов

1. Система заданий. / А.Г.Асмолов, Г.В.Бурминская, И.А.Володарская/. – М., Просвещение, 2011г.
2. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся. М., (Педагогический поиск), 1999г.
3. Каманин О.П. Интеллектуально-познавательная игра «Будь готов!». Справочник классного руководителя. 2012 - №3, с. 73-77.
4. Мандель Б.Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы. //Инновации в образовании. – 2007, №2 с.36-/.
5. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. М., «Школьная пресса» 2003г.
6. Сун Л. Интеллектуальная игра «Дебаты»: формы организации и особенности проведения. Наука и школа 2012, №5 с. 20-25.

Список литературы для обучающихся и цифровые интернет ресурсы

1. Баландин Б. Тысяча один вопрос для очень умных. М., 2012
2. Большая школьная энциклопедия. М., «Махаон» 2015.
3. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста. М., «Махаон» 2005.
4. Журнал «Квант» <http://kvant.info/>.
5. Журнал GEO <http://www.geo.ru/>.
6. Кондратов К.Л. Новейший справочник необходимых знаний. М., 2014.
7. Свободная энциклопедия «Википедия» <http://ru.wikipedia.org>.
8. Энциклопедия для детей в 38 томах Аванта.

Календарно-учебный график

1 год обучения (2022-2023 учебный год)

№	месяц	дата	Содержание	часы
1	сентябрь	09.09	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	2
2		11.09	История возникновения интеллектуальных игр.	2
3		16.09	Основные типы интеллектуальных игр	2
4		18.09	Классификация интеллектуальных игр.	2
5		23.09	Телевизионные интеллектуальные игры	2
6		25.09	Стандартное и нестандартное мышление. Типы мышления.	2
7		30.09	Метод «Шесть шляп мышления».	2
8	октябрь	02.10	Технологии в рамках метода «Шесть шляп мышления»: «Плюс, минус, интересно», «Факторы».	2
9		07.10	Игровая практика	2
10		09.10	Технология «Мозговой штурм», ее применение в интеллектуальных играх.	2
11		14.10	Технология «Альтернатива»	2
12		16.10	Технология решения изобретательских задач (ТРИЗ). Что такое «закрытая» и «открытая» задача?	2
13		21.10	Основы составления вопросов для интеллектуальных игр.	2
14		23.10	Правила корректного составления вопросов для интеллектуальных игр.	2
15		28.10	Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса.	2
16		30.10	Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий.	2
17	ноябрь	04.11	Вопрос – основа игры. Требование к вопросам.	2
18		06.11	Игровая практика	2

19		11.11	Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение.	2
20		13.11	Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку.	2
21		18.11	Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.	2
22		20.11	Принципы игры в команде. Команда – единый механизм.	2
23		25.11	Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга.	2
24		27.11	Чего не нужно делать при обсуждении. Логическая цепочка.	2
25	декабрь	02.12	Распределение командных ролей.	2
26		04.12	Игровая практика	2
27		09.12	Функции капитана. Другие возможные роли.	2
28		11.12	Отработка игры в тройках. Подбор троек, отработка взаимодействия в них.	2
29		16.12	Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда.	2
30		18.12	Отработка игры в шестерках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах.	2
31		23.12	Отработка игры в шестерках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах.	2
32		25.12	Выработка делового психологического климата в команде.	2
33		30.12	Диагностика (промежуточная) развития мыслительных процессов.	2
34	январь	13.01	Игровая практика	2
35		15.01	История и принципы игры ЧГК. Правила игры.	2
36		20.01	Как организовать «ЧГК». Три основные формы игры в «ЧГК».	2
37		22.01	Игровая практика	2
38		27.01	Виды вопросов для интеллектуальных игр, викторин, турниров.	2
39		29.01	Недопустимые типы вопросов и заданий. Неэтичные вопросы.	2
40	февраль	03.02	Игровая практика, участие в городских, республиканских турнирах.	2
41		05.02	Алгоритм построения интеллектуальных игр.	2
42		10.02	Словесные игры.	2
43		12.02	Математические игры.	2
44		17.02	Игровая практика.	2
45		19.02	Игры на эрудицию	2
46		24.02	Правила игры «Что? Где? Когда?». Командное взаимодействие, сплочение.	2
47		26.02	Игровая практика, участие в городских, республиканских турнирах.	2
48	март	03.03	Правила игры «Брейн-ринг». Грамотная критика. Отсечение неправильных версий.	2
49		05.03	Правила «Интеллектуальное многоборье».	2
50		10.03	Головоломки и «дурацкие» логические шутки.	2
51		12.03	Отработка и проведение нетрадиционных интеллектуальных игр: «Верить – не верить»; «Реалии».	2
52		17.03	Отработка и проведение нетрадиционных интеллектуальных игр: «Травести», «Перевертыши».	2

53		19.03	Отработка и проведение нетрадиционных интеллектуальных игр: «Шароиды», «Кубраечки», «Оборвыши» и другие.	2
54		24.03	Правила работы со справочной литературой, словарями.	2
55		26.03	Игровая практика, участие в городских, республиканских турнирах.	2
56		31.03	Правила поиска и отбора информации в сети интернет.	2
57	Апрель	02.04	Правила поиска и отбора информации в библиотеке.	2
58		07.04	Разновидности игровых конфликтов.	2
59		09.04	Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками, с оргкомитетом	2
60		14.04	Способы решения игровых конфликтов.	2
61		16.04	Правила игры «Лестница знаний».	2
62		21.04	Правила игры «Интеллектуальный бумеранг»	2
63		23.04	Правила игры «Интеллектуальный бой»	2
64		28.04	Игровая практика, участие в городских, республиканских турнирах.	2
65		30.04	Правила игры «Своя игра». Анализ действий команды.	2
66	май	05.05	Правила игры «Эрудит –лото». Использование системы поиска информации, ее отбора.	2
67		12.05	Правила игры «Слабое звено».	2
68		14.05	Правила игры «Десятка». Этапы «раскрутки» вопроса.	2
69		19.05	Правила игры «Один за всех». Командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение.	2
70		21.05	Игровая практика, участие в городских, республиканских турнирах.	2
71		26.05	Диагностика (итоговая) развития мыслительных процессов.	2
72		28.05	Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей	2
			Итого	144 часа

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 360759633439360235315265728116943077456903154228

Владелец Пихеева Ольга Яковлевна

Действителен с 22.03.2023 по 21.03.2024

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 266592536671298867531651571396054376186336389038

Владелец Рогачёва Марина Павловна

Действителен с 09.04.2024 по 09.04.2025