

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ ЖИТОМИРСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ  
ЖИТОМИРСЬКИЙ МІСЬКИЙ ЦЕНТР НАУКОВО-ТЕХНІЧНОЇ  
ТВОРЧОСТІ УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ

Затверджено:



Наказ управління освіти  
Житомирської міської ради  
№ 817 від 31.10.2017 р.

Навчальна програма з позашкільної освіти  
соціально-реабілітаційного напрямку

**«Юний ерудит»**

Основний рівень 3 роки навчання

**Автор:** Васьківський Дмитро  
Володимирович,  
керівник гуртка «Юний ерудит»

**Місце роботи:** Житомирський міський  
центр науково-технічної  
творчості учнівської молоді

**Адреса:** ЖМЦНТТУМ,  
вул.Пушкінська, 19,  
м.Житомир, 10014

## Пояснювальна записка

В сучасних умовах постійно зростаючого обсягу інформації, навчального матеріалу, що його має засвоїти дитина, виникає нагальна потреба шукати шляхи ефективного навчання та виховання, приховані резерви розумової активності, підвищення самостійності у пізнанні навколишнього світу, методи та прийоми якіснішого засвоєння дітьми знань, умінь та навичок у різних видах діяльності.

Актуальність пропонованої навчальної програми пов'язана з тим, що на сьогодні навчання та виховання неможливо уявити без упровадження гри та ігрових технологій. Сучасні дослідження переконують: гра використовується з навчально-пізнавальною, розвивальною і розважальною метою. Вона – один із найефективніших методів навчання, що максимально активізує інтелектуально-практичні та творчі можливості індивіда.

Зважаючи на різноманітність ігрової діяльності, а також на те, що вона – це фундаментальний засіб пізнання світу для дітей, педагоги переконані: найефективнішим знаряддям активної пізнавальної діяльності школярів є інтелектуальні ігри, в яких поєднані дидактична, розвивальна та пізнавальна мета.

Інтелектуальні ігри розвивають розумові здібності, логічне мислення, спостережливість, тренують пам'ять. У процесі інтелектуальних ігор формуються такі якості, як кмітливість, винахідливість, ерудованість, стійкість характеру, дух суперництва, яскрава емоційність, що приносять дитині радість і насолоду.

Навчальна програма «Юний ерудит» реалізується у гуртку соціально-реабілітаційного напрямку, спрямована на учнів середніх та старших класів загальноосвітніх навчальних закладів і студентської молоді віком до 21 року.

При розробці навчальної програми за основу була взята програма «Юний ерудит» (автор Пащенко Л.І.), рекомендована Міністерством освіти і науки України (Лист №1/11-3839 від 12.07.2005 р.).

Програма передбачає навчання дітей у групах основного рівня і розрахована на три роки навчання: 1 рік - 216 годин ( 3 години двічі на тиждень); 2 рік -216 годин (3 години двічі на тиждень); 3 рік – 216 годин ( 3 години двічі на тиждень).

Мета програми полягає в отриманні вихованцями знань, стимулюванні їх до самостійного вивчення матеріалу і інтелектуального розвитку, отримання комунікативного досвіду, формуванні позитивних якостей характеру, свідомої дисципліни, чесного виконання правил тощо.

Основні завдання навчальної програми полягають у формуванні наступних компетентностей:

- *пізнавальної компетентності* – виявлення та розвиток інтелектуальних здібностей особистості, ефективна реалізація її інтелектуального

потенціалу, стимулювання зацікавленості вихованців до подальшої самоосвіти та самовдосконалення, підвищення престижу інтелектуального розвитку серед дітей та молоді;

- *практичної компетентності* – оволодіння основами аналітичного та логічного мислення, комунікативними, організаторськими здібностями, допомога в пошуку професійної орієнтації;

- *творчої компетентності* – заохочення вихованців до культурних цінностей; формування культури мовлення та поведінки, художньо-естетичних смаків, пропаганда культу знань;

- *соціальної компетентності* – формування необхідних умінь і навичок соціальної взаємодії, засвоєння продуктивних прийомів учбової та самоосвітньої діяльності, конструктивної взаємодії в ігровій діяльності, навички самоконтролю, саморегуляції та самоуправління.

*Основні види діяльності* – групові та колективні.

*Методи навчальної діяльності* – словесні, наочні, практичні.

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

*Основні форми проведення занять*: бесіди, пізнавальні хвилинки, ігри, вправи, тренінги, конкурси, змагання.

***За умови засвоєння програми в цілому передбачаються наступні результати:***

- оптимальна реалізація інтелектуальних здібностей кожного вихованця через участь в інтелектуальних іграх вікторинного типу, складання питань, підготовку та проведення заходів клубу, чемпіонатів і турнірів різних рівнів а також інші види інтелектуальної діяльності;

- сформованість навичок оперативного аналізу проблеми та усвідомленого прийняття рішень у будь-якій ситуації;

- високий рівень взаємодії в групі, вміння будувати взаємини в колективі.

*Форми контролю результатів навчання:*

- міські, всеукраїнські та міжнародні змагання з ігор: «Що? Де? Коли?», «Брейн-ринг», «Своя гра» та «Ерудит-квартет»;

- тематичні ігрові програми проєктів «Кругозор» та «Стріляний горобець»;

- анкетування, тестування, опитувальні бланки за програмою;

- контрольні вправи;

- участь у всеукраїнських та міжнародних синхронних турнірах.

При розробці навчальної програми були використані матеріали О. Баришнікова (Росія), В. Белкіна (Росія), Д. Жданова (Україна), Л. Климовича (Білорусь), Б. Левіна (Україна), Н. Манусаджан (Арменія) та власна методика автора програми.

**Основний рівень, перший рік навчання  
НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН**

№	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1.	Вступ	1	2	3
2.	Інтелектуальне й емоційно-вольове самовиховання	8	20	28
3.	Розвиток розумових здібностей	8	12	20
4.	Запитання – основа інтелектуальної гри	10	30	40
5.	Алгоритм пошуку відповіді	8	12	20
6.	Як працювати з книгою	6	14	20
7.	Гра «Ерудит-лото»	10	12	22
8.	Форми нетрадиційних логічних ігор	10	20	30
9.	Ігри в «трійках»	10	20	30
10.	Підсумок	1	2	3
	Разом:	72	144	216

**ЗМІСТ ПРОГРАМИ**

**1. Вступ**

*Теоретична частина.* Мета та завдання гуртка на рік. План роботи та порядок проведення занять. Знайомство з технікою безпеки на заняттях в МЦНТТУМ.  
*Практична частина.* Гра «Пройди лабіринт».

**2. Інтелектуальне й емоційно-вольове самовиховання**

*Теоретична частина.* Творче мислення й уява. Поняття інтелекту та ерудиції. Природа інтелектуальних здібностей людини. Розвиток уваги. Формування логічного мислення. Що означає бути «комунікабельним»?  
*Практична частина.* Тренінги на розвиток уваги, логічного мислення, уяви. Ігри на розвиток уваги, пам'яті, перевірку інтелекту.

**3. Розвиток розумових здібностей**

*Теоретична частина.* Ігри для розумового навчання. Комунікативно-лінгвістичні ігри. Психотехнічні ігри. Пам'ять та її розвиток. Аспекти спілкування. 13  
*Практична частина.* Вправи для розвитку розумових здібностей. Вправи «Текст з помилками», «Голохвостики», «Що спільного?».

**4. Запитання основа інтелектуальної гри**

*Теоретична частина.* Вимоги до запитань: цікава інформація, логічний ланцюжок, лаконічність. Як працювати над запитаннями?  
*Практична частина.* Створення пакетів запитань. Ігри: «А якщо подумати», «Літературний футбол». Тренінги, інтелектуальні розминки. Участь в багатоетапних чемпіонатах м. Житомира з ігор «Що? Де? Коли?», «Брейн-ринг».

## **5. Алгоритм пошуку відповіді**

*Теоретична частина.* Поняття терміну «алгоритм». Як побудувати логічний ланцюжок? Ключове слово в запитанні. Вміння мислити нестандартно.

*Практична частина.* Побудова логічних ланцюжків. Тренінги. Пошуки ключового слова в запитанні. Тренінги. Шаради, загадки. «Інтелект-шанс», «Віриш-не віриш».

Участь в багатоетапних чемпіонатах м. Житомира з ігор: «Що? Де? Коли?», «Брейн-ринг», «Своя гра», «Ерудит-квартет».

## **6. Як працювати з книгою**

*Теоретична частина.* Основні принципи роботи з книгою; базовий набір книжок, необхідних для інтелектуальних ігор. Вдумливе вивчення загальної сюжетної лінії твору. Вміння звертати увагу на дрібниці.

*Практична частина.* Гра-вікторина «Чи пам'ятаєте ви?». Відпрацювання питань за творами класиків. Специфічні прийоми складання питань.

## **7. Гра «Ерудит-лото»**

*Теоретична частина.* Гра «Ерудит-лото» як одна з інтелектуальних ігор. Основні принципи «Ерудит-лото».

*Практична частина.* Складання питань для «Ерудит-лото». Тренінги. Участь в багатоетапному конкурсі головоломок «Стріляний горобець».

## **8. Форми нетрадиційних логічних ігор**

*Теоретична частина.* Принципи ігор та підбору матеріалу до них. «Вірю-не вірю», «Перевертні», «Травестії», «Шароїди».

*Практична частина.* Складання запитань до логічних ігор. Проведення логічних ігор (спаринги). Участь в інтелектуальному багатоетапному марафоні «Кругозір».

## **9. Ігри в «трійках»**

*Теоретична частина.* Гра «Трійки»: правила та основні принципи гри. Функції «кущового» та «пристяжних». Відповідальність кожного гравця за результат команди. Підбір «трійок».

*Практична частина.* Тренінги із закріплення знань елементів стратегії гри. Тренінги на перевірку та формування відповідальності кожного гравця за 14 результат команди. Відпрацювання взаємодії в трійках.

## **10. Підсумок**

*Теоретична частина.* Підсумки роботи за рік. Рекомендований список літератури, яку слід опрацювати влітку.

*Практична частина.* Підсумкова гра «Інтелектуальна мозаїка».

## **ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ**

*Вихованці мають знати і розуміти:*

- основні різновиди класичних та нетрадиційних інтелектуальних ігор;
- алгоритм пошуку вірної відповіді на запитання;
- базовий набір книжок для гравця інтелектуальних ігор;

- структуру та елементи стратегії гри «Що? Де? Коли?», «Брейн-рингу», «Своя гра» та «Трійки».

*Вихованці мають вміти і застосовувати:*

- володіти навичками командної гри;
- будувати логічний ланцюжок на базі ключового слова в запитанні;
- розв'язувати питання «Що? Де? Коли?» та «Брейн-рингу», які відповідають навчальному рівню;
- застосовувати на практиці знання стратегій «Своя гра» та «Трійки»;
- ефективно працювати з літературними джерелами;
- складати питання до конкурсів «Ерудит-лото», «Вірю-не вірю», «Перевертні», «Шароїди».

*У вихованців мають бути сформовані компетентності:*

- творча компетентність – заохочення вихованців до культурних цінностей; формування культури мовлення та поведінки, художньо-естетичних смаків, пропаганда культу знань;
- соціальна компетентність – формування необхідних умінь і навичок соціальної взаємодії, засвоєння продуктивних прийомів учбової та самоосвітньої діяльності, конструктивної взаємодії в ігровій діяльності, навички самоконтролю, саморегуляції та самоуправління.

### Основний рівень, другий рік навчання НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1.	Вступ	1	2	3
2.	Запитання – основа інтелектуальної гри	6	8	14
3.	Алгоритм пошуку відповіді	-	8	8
4.	Ерудитія – шлях до успіху	4	6	10
5.	Специфічні засоби складання запитань	4	6	10
6.	Складання запитань для «Ерудит-лото»	2	6	8
7.	Принципи гри в команді	6	2	8
8.	Розподіл командних ролей	6	12	18
9.	Відпрацювання гри в «трійках», гра «Ерудит-квартет»	6	8	14
10.	Відпрацювання гри в команді	10	20	30
11.	Як організувати гру «Що? Де? Коли?»	10	10	20
12.	Проведення ігор «Що? Де? Коли?» між командами Інтелект-клубу	10	20	30
13.	Особливості гри «Брейн-ринг»	6	14	20
14.	Участь у конкурсах та відкритих чемпіонатах з ігор «Що? Де? Коли?» та «Брейн-рингу»	-	20	20
15.	Підсумок	1	2	3
	Разом:	72	144	216

## **ЗМІСТ ПРОГРАМИ**

### **1. Вступ**

*Теоретична частина.* Ознайомлення з планом і порядком проведення занять. Історія та принципи гри в інтелектуальні ігри. Проведення інтелектуальних ігор в нашому місті. Всеукраїнські фестивалі та чемпіонати з інтелектуальних ігор. Техніка безпеки та правила поведінки в ЖМЦНТТУМ.

*Практична частина.* Гра «Лабіринти вибору».

### **2. Запитання основа інтелектуальної гри**

*Теоретична частина.* Вимоги до запитань: цікава інформація, лаконізм, логічний шлях до відповіді, правильна стилістична побудова, однозначність відповіді, чіткий коментар. Джерела інформації.

*Практична частина.* Тренінги зі складання запитань: на запропоноване джерело, на поставлену тему, на певну відповідь. Складання анаграм.

### **3. Алгоритм пошуку відповіді**

*Практична частина.* Відпрацювання анаграмних, абеткових, паліндромних, шифрованих запитань. Відпрацювання математичних запитань. Відпрацювання багатоходових запитань.

### **4. Ерудиція ключ до успіху**

*Теоретична частина.* Необхідність поповнення знань. Джерела поповнення та поглиблення знань: енциклопедична та художня література, друковані та електронні ЗМІ, особисті спостереження, міжособистісне спілкування.

*Практична частина.* Робота з довідниками, словниками та енциклопедіями. Робота з художньою літературою. Робота з інформацією, яка не має матеріального носія. Вікторини за основним джерелом запитань.

### **5. Специфічні засоби складання запитань**

*Теоретична частина.* Смысловое та стилістичне оформлення запитання. Прийоми шифрування інформації. Вміння мислити нестандартно, бачити незвичайне в звичайному.

*Практична частина.* Інтелектуальна розминка. Розстановка акцентів та ключових слів у запитаннях. Створення форми запитання на запропоновану інформацію. Гра «Надуваловка», «Чудова сімка».

### **6. Складання запитань для «Ерудит-лото»**

*Теоретична частина.* Основні принципи гри в «Ерудит-лото». Методика складання запитань до гри.

*Практична частина.* Підбір запитань для проведення «Ерудит-лото». Гра «Ерудит-лото», «Перевертні».

### **7. Принципи гри в команді**

*Теоретична частина.* Психологічна сумісність. Концептуальне бачення гри. Безперервність обговорення, вміння слухати партнера за ігровим столом, вміння вибирати відповідь.

*Практична частина.* Психологічне тестування. Моделювання команд. Моделювання вибору основного складу. Проведення ігор: «Квартет», «А вам слабо?», «Прощальна симфонія».

### **8. Розподіл ролей у команді**

*Теоретична частина.* Спеціалізація гравців за сферами знань. Основні ігрові амплуа та їх функції: капітан – генератор думок; енциклопедист видає інформацію; критик піддає сумніву всі висловлені версії і та ін.

*Практична частина.* «Даугавпілс», «Реалії» – відпрацювання обов'язків у команді.

### **9. Відпрацювання гри в «трійках», гра «Ерудит-квартет»**

*Теоретична частина.* «Своя гра» як передумова успішної гри в трійках. Функції «кущового», «першого пристяжного», «другого пристяжного».

*Практична частина.* Проведення тренінгів: «Своя гра», «Ерудит-квартет», «Бермудський трикутник» тощо.

### **10. Відпрацювання гри в команді**

*Теоретична частина.* Формування команд. Відпрацювання взаємодій у команді. Психологічний настрій на гру. Логічні та психологічні тренінги.

*Практична частина.* Ігри на розвиток логічного мислення. «Суперкросворд». «Інтелект-ринг». «Один за всіх». Підготовка запитань до ігор.

### **11. Як організувати гру в «Що? Де? Коли?»**

*Теоретична частина.* Особливості і правила гри в «Що? Де? Коли?». Необхідне технічне забезпечення. Підбір та редагування текстів питань. Три основні форми гри «Що? Де? Коли?»: класична, спортивна, синхронна. Ігри з глядачами «Ерудитка», «Щасливе місце».

*Практична частина.* Підготовка пакетів запитань для проведення гри. Ділова гра «Створи своє «Що? Де? Коли?»».

### **12. Проведення ігор «Що? Де? Коли?» між командами Інтелект-клубу**

*Теоретична частина.* Розробка нормативних документів – положення, підрахунок балів, оформлення протоколів гри. Збір необхідної довідкової літератури; матеріально-технічне забезпечення гри.

*Практична частина.* Розробка положення про гру. Підготовка пакету запитань. Проведення багатоступового чемпіонату з гри «Що? Де? Коли?». Аналіз проведення чемпіонату з гри «Що? Де? Коли?».

### **13. Особливості гри в «Брейн-ринг»**

*Теоретична частина.* Відмінність «Брейн-рингу» від «Що? Де? Коли?» – тактика гри, швидкість мислення, гра з суперником в режимі реального часу. Вимоги до запитань «Брейн-рингу» – лаконічність, одноходовість, використання загальновідомої інформації. Зміна функції капітана в грі.

*Практична частина.* Підбір запитань до гри «Брейн-ринг». Взаємодії команди в грі «Брейн-ринг». Тренінги «Знаєш-відповідай». Гра «Брейн-ринг».



Проведення багатоетапного чемпіонату з гри «Брейн-ринг» . Аналіз проведення чемпіонату з гри «Брейн-ринг».

#### **14. Участь у конкурсах та відкритих чемпіонатах з гри «Що? Де? Коли?» та «Брейн-рингу»**

*Практична частина.* Тренінги з ігор «Що? Де? Коли?» та «Брейн-ринг». Участь у фестивалях та чемпіонатах з інтелектуальних ігор.

#### **15. Підсумок**

*Теоретична частина.* Підбиття підсумків роботи гуртка, аналіз досягнень гуртківців. Рекомендований список літератури, яку необхідно вивчити за літо.

*Практична частина.* Підсумкова гра «Подорож до країни вивчених уроків».

### **ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ**

*Вихованці мають знати і розуміти:*

- основні різновиди інтелектуальних ігор;
- особливості стратегії та тактики інтелектуальних ігор;
- класифікацію основних типів питань гри «Що? Де? Коли?»;
- розподіл ролей у команді для ефективного досягнення високих результатів;
- принципи гри в команді;
- як організувати гру «Що? Де? Коли?».

*Вихованці мають вміти і застосовувати:*

- володіти навичками командної гри та ефективно застосовувати їх на практиці;
- самостійно складати запитання-одноходовки до ігор «Що? Де? Коли?» та «Брейн-ринг»;
- самостійно організовувати та проводити турніри з інтелектуальних ігор на рівні гуртка;
- розподіляти ролі в команді;
- працювати з джерелами інформації.

*У вихованців мають бути сформовані компетентності:*

- творча компетентність – заохочення вихованців до культурних цінностей; формування культури мовлення та поведінки, художньо-естетичних смаків, пропаганда культу знань;
- соціальна компетентність – формування необхідних умінь і навичок соціальної взаємодії, засвоєння продуктивних прийомів учбової та самоосвітньої діяльності, конструктивної взаємодії в ігровій діяльності, навички самоконтролю, саморегуляції та самоуправління.

**Основний рівень, третій рік навчання  
НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН**

№	Тема	Кількість годин		
		Теорія	Практика	Разом
1.	Вступ	1	2	3
2.	Історія інтелектуального руху.	6	12	18
3.	«Спортивні» варіанти телевізійних ігор	6	20	26
4.	Позаігрові інтелектуальні прийоми та методики	8	16	24
5.	Застосування окремих елементів «мозкового штурму» в командних інтелектуальних іграх	8	20	28
6.	Команда знавців: основні засади створення та функціонування	8	16	24
7.	Інтелектуальне тестування	8	14	22
8.	Інформаційно-розважальні ігри	6	18	24
9.	Ігрова творчість клубів країн СНД	6	8	14
10.	Питання до інтелектуальних ігор: специфіка складання та розв'язку	8	22	30
11.	Підсумок	1	2	3
	<b>Усього</b>	<b>66</b>	<b>150</b>	<b>216</b>

**ЗМІСТ ПРОГРАМИ**

**1. Вступ**

*Теоретична частина.* Ознайомлення з планом і порядком проведення занять. Інструктаж з техніки безпеки та правила поведінки в ЖМЦНТТУМ та громадських місцях.

*Практична частина.* Гра «Збірна суміш, або всього потроху».

**2. Історія інтелектуального руху**

*Теоретична частина.* Історія інтелектуального руху в Радянському Союзі. Об'єднання та клуби «Що? Де? Коли?» до 1989 року. Створення у 1989 році МАК (Міжнародної асоціації клубів «Що? Де? Коли?»). Основні принципи роботи МАК. Календар МАК.

Український інтелектуальний рух. Головні принципи діяльності Ліги українських клубів (ЛУК). Устав ЛУК. Структура ЛУК. Календарні ігри ЛУК. Дитячий інтелектуальний рух на Україні. Клубне самоврядування. Участь окремих гравців та команд клубу у фестивалях, турнірах та телевізійних іграх. Міжнародні проекти та участь в них.

*Практична частина.* Перегляд архівних матеріалів. Тестування ігор, створених в Інтелект-клубі «Медіа-азбука», «Антипод-лото», ігри проектів «Стріляний горобець» та «Кругозір».

### **3. «Спортивні» варіанти телевізійних ігор**

*Теоретична частина.* Загальне уявлення про інтелектуальний спорт (інформаційно-спортивні ігри). Турніри та чемпіонати з інтелектуальних ігор: «Що? Де? Коли?», «Брейн-ринг», «Своя гра». Головні відмінності від телевізійних аналогів. Правила проведення інформаційно-спортивних ігор.

*Практична частина.* Перегляд архівних відеоматеріалів з ігор: «Що? Де? Коли?», «Брейн-ринг», «Своя гра».

### **4. Позаігрові інтелектуальні прийоми та методики**

*Теоретична частина.* Створення методу «мозкового штурму» («Брейн-стормінгу») Алексом Осборном у 30-ті роки ХХ ст. Теоретичні засади методу. Розсекречення та застосування методу у 50-ті роки ХХ ст. Застосування «мозкового штурму» в інтелектуальних іграх.

Теорія рішення винахідницьких задач (ТРВЗ). Творчість Г. Альтшуллера. Знайомство з деякими прийомами методики ТРВЗ. Прийоми розвитку фантазії та творчого мислення, що застосовуються у ТРВЗ. Застосування елементів ТРВЗ в інтелектуальних іграх.

*Практична частина.* Вправи для застосування методу «мозкового штурму». Практичне застосування елементів ТРВЗ в інтелектуальних іграх. Вправи ТРВЗ.

### **5. Застосування окремих елементів «мозкового штурму» в командних інтелектуальних іграх**

*Теоретична частина.* Принципи «мозкового штурму», які можна застосовувати в командних інтелектуальних іграх. Етапи роботи над питанням. Індукція (генерація ідей). Ігрова практика та роль генерації ідей в роботі над питанням. Психологічне «розторможування» індукторів у команді. Аналіз ідей та версій («інформаційна критика»). Роль ерудитів («критиків») в команді. Дедукція (синтез інформації). Функція капітана-диспетчера в роботі над питанням. Розкриття логіки питання та багатоходові комбінації. Вибір версії з декількох можливих. Роль логіки та інтуїції в процесі вибору версії. Психологічний відбір «інтуїстів». Хронологічні рамки роботи над питанням.

*Практична частина.* Ігрова практика та функціональне застосування методу в роботі над питанням. «Гра в пас» – логічний розвиток поданої ідеї. Хронологія етапів обговорення в залежності від конкретної ігрової ситуації. Участь в багатоетапному чемпіонаті з гри «Що? Де? Коли?». Аналіз ігор.

### **6. Команда знавців: основні засади створення та функціонування**

*Теоретична частина.* Основні принципи створення команд для інтелектуальних ігор. Розподіл рольового навантаження в команді за методикою Ворошилова. Роль капітана-диспетчера. Роль генератора ідей. Роль інформаційного критика-ерудита. Роль «командного дурника». Поєднання та зміна ролей. Гравці-універсали.

*Практична частина.* Відпрацювання можливих схем побудови команд з врахуванням рольового навантаження, типу темпераменту та статі. Можливі відхилення від схем.

## **7. Інтелектуальне тестування**

*Теоретична частина.* Загальне поняття про інтелектуальне тестування та коефіцієнт IQ. Знайомство з різними видами інтелектуальних тестів (в тому числі і з комп'ютерними).

*Практична частина.* Ігрові тести на ерудицію та загальний розвиток. Порівняння біологічного та інтелектуального віку вихованців.

## **8. Інформаційно-розважальні ігри**

*Теоретична частина.* Типи інформаційно-розважальних ігор. Розважальні шоу-програми класу «Поле чудес». Ігри на ерудицію класу «Своя гра». Командні ігри класу «Брейн-ринг».

*Практична частина.* Участь у багатоетапному чемпіонаті з ігор «Брейн-ринг» та «Своя гра». Аналіз ігор.

## **9. Ігрова творчість клубів країн СНД**

*Теоретична частина.* Клубні ігри одеської школи. Серія ігор «Даугавпілс». Ігри для розминки класу «Контакт». Ігри для кругового тренування.

*Практична частина.* Участь у багатоетапних клубних проектах «Кругозір» та «Стріляний горобець».

## **10. Питання до інтелектуальних ігор: специфіка складання та розв'язку**

*Теоретична частина.* Поняття про коректність питання. Вимоги до коректного питання. Питання різних рівнів складності. Найпростіші питання на елементарні знання. Логічні питання. Двох- та трьохходові питання. Питання на здогадку. Питання, які неможливо «брати».

*Практична частина.* Створення банку питань для ігор. Створення стандартного оптимального питання. Дотримання правил оформлення питання.

## **11. Підсумок**

*Теоретична частина.* Підбиття підсумків роботи гуртка, аналіз досягнень гуртківців. Рекомендований список літератури, яку необхідно вивчити за літо.

*Практична частина.* Підсумкова гра «SUPER-ІНТЕЛЕКТ».

## **ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ**

*Вихованці мають знати і розуміти:*

- історію інтелектуального руху;
- що таке логіка, які бувають логічні системи;
- стратегію гри «Що? Де? Коли?» та «Брейн-рингу»;
- типізацію питань «Що? Де? Коли?» та «Брейн-рингу»;
- структуру обговорення питань «Що? Де? Коли?» та «Брейн-рингу»;
- позаігрові інтелектуальні прийоми та методики;
- принципи розподілу ролей у команді;
- завдання кожної з ролей у команді;
- стратегію «Свої гри» та гри «Трійки»;
- засади створення команди знавців;
- особливості інтелектуальних розвивальних ігор.

*Вихованці мають вміти і застосовувати:*

- застосовувати на практиці отримані знання із стратегії гри «Що? Де? Коли?» та «Брейн-рингу»;
- розподіляти питання «Що? Де? Коли?» та «Брейн-рингу» за типами;
- застосовувати на практиці отримані знання зі стратегії «Свої гри» та гри «Трійки»;
- мислити логічно, асоціативно та образно;
- застосовувати елементи «мозкового штурму» в командних інтелектуальних іграх.

*У вихованців мають бути сформовані компетентності:*

- творча компетентність – заохочення вихованців до культурних цінностей; формування культури мовлення та поведінки, художньо-естетичних смаків, пропаганда культури знань;
- соціальна компетентність – формування необхідних умінь і навичок соціальної взаємодії, засвоєння продуктивних прийомів учбової та самоосвітньої діяльності, конструктивної взаємодії в ігровій діяльності, навички самоконтролю, саморегуляції та самоуправління.

## Бібліографія

1. 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.
2. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных). – М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2001.–480 с.
3. Баландин Б. Б. 10000 вопросов для очень умных Издательство: РИПОЛ КЛАССИК, ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ, 2005. – 512 с.
4. Гик Е.Я., Сухарев А.В. Интеллектуальные игры и развлечения. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 1999–464 с: ил.
5. Интеллектуальные игры: от школьного клуба к чемпионатам мира. – Еженедельная газета «Информатика» // Издательский дом «Первое сентября». - 2002.-1–15 июля.- № 25–26. – 64 с.
6. Калейдоскоп игр. /Сост. В.Н. Белов. – Л.: Лениздат, 1990 – 190 с: ил.
7. Кто хочет стать миллионером? / Ред. и сост. А. Кочаров. – М.: Эгмонт Россия Лтд., 2000. – 288 с.
8. Манусаджян Н. Методика тренировок по интеллектуальным играм. – Ер.: Лусабац, 2009. – 197 с.
9. Нурали Латыпов. Основы интеллектуального тренинга. Минута на размышление. Питер. 2004. - 336 с.
10. О, счастливчик! / Ред. А. Кочаров. – М.: Эгмонт Россия Лтд., 1999.–288 с.
11. О, счастливчик. Книга вторая. / Ред. А. Кочаров. – М : Эгмонт Россия Лтд., 1999. – 288 с.

12. О, счастливчик. Книга третья / Ред. и сост. А. Кочаров. – М.: Эгмонт Россия Лтд., 2000. – 288 с.
13. Петрович Н.М., Петрович ВТ. Литературные викторины. – М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2000 – 352 с.
14. Програми для творчих об'єднань позашкільних і загальноосвітніх навчальних закладів. Соціально-реабілітаційний напрям. Укл. Л.М.Павлова Суми: Антей, 2005.
15. Своя игра. / Сост. И.К. Тюрикова. – М. ТЕРРА, тт. 1-10.
16. Слабое звено. / Сост. А. Комаров и И. Копылова. – М.: Эгмонт Россия Лтд., 2001. – 288 с.
17. Смирнов Г В. Досье эрудита. – М.: ЗАО МК–периодика, 2001.–256 с: ил.
18. Турниры «Что? Где? Когда?» и «Брэйн ринг»: Брошюра. /Сост. Е.В. Алексеев, В.Т. Белкин, Н.А. Курмашева; М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. – М.: Аквис, Гуманитарный фонд содействия культуры, 1999. – 214 с.
19. Что? Где? Когда? Вопросы турниров. / Сост. Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курадашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова, – М.: Рольф, 2000. – 384 с: ил.
20. Шмаков С.А. Игры в слова и со словами. – М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Фирма «Издательство АСТ», 2000. – 208 с.
21. 365 развивающих игр, / Сост. Беляков Е.А. – М.: Рольф, Айрис–пресс, 1999. – 304 с.