

Департамент образования Администрации города Омска
Бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования города Омска
«Центр дополнительного образования детей «Эврика»

Принята на заседании
научно-методического совета
Протокол № 4
от 15 апреля 2022 года

Утверждаю:
Директор БОУ ДО г. Омска
Малкова С.А.
«15» апреля 2022г.



Краткосрочная дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
Клуб «Что? Где? Когда?»
(формирование информационной грамотности обучающихся
в процессе игрового взаимодействия)

направленность программы: социально-гуманитарная
возраст обучающихся: 9-10 лет
срок реализации: 1 месяц
трудоёмкость: 9 часов

Автор – составитель:
Логаева Варвара Сергеевна,
педагог – организатор;
Понугаева Светлана Александровна,
методист

Омск, 2022

Содержание

Пояснительная записка.....	3
Актуальность	
Цели и задачи	
Планируемые результаты	
Учебно-тематическое планирование.....	4
Содержание программы.....	5
Контрольно-оценочные средства.....	5
Условия реализации программы.....	7
Материально-техническое обеспечение	
Учебно-методическое обеспечение	
Информационно-образовательные ресурсы	
Кадровое обеспечение	
Список литературы.....	7
Приложения.....	9

Пояснительная записка.

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб «Что? Где? Когда?» имеет социально – гуманитарную направленность.

Актуальность.

Основополагающим требованием общества к современному образованию является формирование личности, которая умела бы самостоятельно творчески решать научные, производственные, общественные задачи, критически мыслить, уметь пользоваться информацией, вырабатывать и защищать свою точку зрения, свои убеждения, систематически и непрерывно пополнять и обновлять свои знания путем самообразования, совершенствовать умения, творчески применять их в действительности, то есть современное образование нацелено на развитие функциональной грамотности обучающихся, при которой знания из разряда теоретических должны стать прикладными и использоваться в повседневной жизни.

Одним из основных индикаторов функциональной грамотности, кроме коммуникативной и регулятивной, является грамотность информационная (умение осуществлять поиск информации, извлекать ее из различных источников, перерабатывать, систематизировать и предъявлять разными способами). Современные государственные стандарты закладывают в содержание образования развитие новых процессуальных умений обучающихся, таких как

- самостоятельно заниматься своим обучением и получать нужную информацию;
- работать в группе и принимать решения;
- использовать новые технологии информационные и коммуникативные

Традиционные формы организации познавательной деятельности должны быть дополнены новыми подходами, идеями. Особенно в начальной школе, где важно не только помочь усвоению суммы знаний, но и мотивировать обучающихся на познание, на успех, радость сотрудничества и створчества. Младший школьный возраст характеризуется интенсивным интеллектуальным развитием. В данный период происходит развитие всех психических процессов и осознание ребенком собственных изменений, которые происходят в ходе учебной деятельности [4]. В этом плане невозможно переоценить значение игровой технологии, тем более, что младшие школьники недалеко ушли от этапа в своей жизни, когда игра была основным видом деятельности.

Система дополнительного образования может помочь школе в формировании среды для развития и предъявления умений и навыков, характеризующих достигнутую степень развития функциональной грамотности обучающихся. В объединениях и клубах дополнительного образования часто используется интеллектуальная игра, создающая благоприятные условия для проявления способностей обучающихся, развития беглости, точности, гибкости, оригинальности мышления, эмоциональной сферы, коммуникативных и организаторских умений. Клубная форма позволяет собрать заинтересованный контингент школьников, мотивировать их на применение знаний и умений в нестандартной ситуации в процессе игровой интеллектуальной деятельности.

Таким образом, клуб «Что? Где? Когда?» – это добровольное творческое объединение обучающихся желающих работать над своим интеллектуальным развитием и коммуникативными навыками, рассчитанное на поиск новых форм организации игрового взаимодействия взрослых и детей. Основными структурными единицами Клуба являются команды учащихся из 5 человек, сформированные по принципу добровольности, целесообразности, психической совместимости и заинтересованности детей в собственном развитии и приобретении игрового опыта, приводящего к достижению результата. Программа предусматривает возможность сотрудничества с другими клубами в рамках городских программ и сообществ.

В программе «Клуб «Что? Где? Когда?» заложен деятельностный подход. На занятиях, которые все проходят в игровой форме, обучающиеся общаются парами, малыми группами и через общение с педагогом и сверстниками получают опыт социализации в коллективе.

Программа может быть реализована в каникулярный период в рамках пришкольного лагеря, когда обычные занятия закончены и обучающиеся настроены отдохнуть. Отсюда преобладание игровых занятий над теоретическими и практическими (где отрабатывается какой-либо конкретный вопрос). В ходе игры обучающиеся смогут проявить навыки и знания в комплексе, а педагог – замечать и устранять недоработки и слабые места. Кроме того, конкретные знания, получаемые в ходе игр и имеющие эмоциональную окраску, наиболее устойчивы.

Организация образовательного процесса.

Программа является краткосрочным курсом для детей младшего школьного возраста 9-10 лет. Она рассчитана на 9 часов реализации в группе численностью 15 человек. Занятия по 40 минут проводятся 2 раза раз в неделю.

Условия набора и добора обучающихся.

Набор на программу «Клуб «Что? Где? Когда?» осуществляется на основе свободного выбора обучающихся и их родителей.

Цель программы:

Формирование основ информационной грамотности у младших школьников в процессе игрового взаимодействия.

Задачи:

1. формировать личностные качества обучающихся: инициативу, умения отстаивать свою точку зрения, работать в коллективе, переносить знания в новые ситуации, строить продуктивную коммуникацию с ровесниками и взрослыми;
2. развивать умения извлекать и анализировать информацию из разных источников, сохранять, перерабатывать и использовать её в своей деятельности;
3. развивать эрудицию и интеллектуальные способности обучающихся через освоение ими приемов различных интеллектуальных игр типа «Что? Где? Когда?».

Планируемые результаты:

Личностный:

-Обучающиеся могут работать коллективно, решать вопросы с учётом интересов окружающих людей, контактировать с разными людьми, помогать другому, переносить знания в нестандартной ситуации;

По направленности программы:

- Обучающиеся расширили своё представление об интеллектуальных играх, познакомились с их разновидностями и правилами, нарастили собственный банк знаний за счет лично значимой информации, необходимой для деятельности;

Метапредметный:

- Обучающиеся умеют извлекать и анализировать информацию из разных источников, работать со схемами и таблицами, использовать современные технологии при работе с информацией.

Учебно – тематическое планирование.

№	Темы занятий	Кол-во часов	Формы контроля
1.	Вводное	1	Опрос
2.	Вопрос – основа игры. Требования к вопросам	1	Картотека вопросов
3.	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы	1	Тестирование
4.	Эрудиция – ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки.	1	Практикум
5.	Как искать информацию.	1	Игра-путешествие
6.	Принцип игры в команде. Роли в команде	1	Наблюдение
7.	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.	1	Игровой практикум
8.	Как организовывать игры в формате «Что? Где? Когда?». Проигрыш – это тоже шаг к успеху.	1	Контрольный опрос и тренинг
9.	Итоговая игра	1	Наблюдение
	ИТОГО	9	

Содержание

Каждое занятие проходит в форме игрового практикума.

1. Вводное занятие.

Правила нашего клуба. История игры «Что? Где? Когда?». Интеллектуальные игры нашего города (содержание, правила).

Форма контроля: опрос

2. Вопрос – основа игры.

Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом. Умение находить необычное в обычном.

Форма контроля: картотека вопросов

3. Алгоритм поиска ответов. Основные приёмы

Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепь. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

Форма контроля: тестирование

4. Эрудиция – ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки.

Необходимость пополнения знаний. Принцип интеллектуальной разминки. Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний. Эрудит-лото. Триатлон и пентагон.

Форма контроля: практикум

5. Как искать информацию.

Основные принципы. Специфические приемы для составления вопросов. Работа с книгой и интернетом, аудио и видео материалами.

Форма контроля: игра- путешествие. (Игры-путешествия носят характер географических, исторических, краеведческих, следопытских “экспедиций”, совершаемых по книгам, картам, документам. “Экспедиции”, “походы”, “поездки”, “путешествия” совершаются школьниками в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями: геолога, зоолога, экономиста, спецкора, метеоролога, топографа и т.п. Обучающиеся ведут дневник, пишут письма «с мест», собирают разнообразный материал познавательного характера.

6. Принципы игры в команде.

Команда - единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Высказывать все мысли. Чего не надо делать при обсуждении. Как строить логическую цепочку командой. Роли в команде (капитан, генератор идей, критик) Игры в тройках: почему тройка еще не команда.

Форма контроля: наблюдение

7. Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.

Откажись или удвой. Реалии. Верю-не верю. Надуваловка. Травести. Перевертыши, шароиды, кубраечки.

Форма контроля: игровой практикум

8. Как организовывать игры в формате «Что? Где? Когда?».

Формы игры. Игра со зрительным залом. Особенности брейн-ринга (требования к вопросам, изменение функции капитана, отработка взаимодействия). Проигрыш – это тоже шаг к успеху.

Форма контроля: контрольный опрос и тренинг

9. Итоговая игра.

Форма занятия: игра «Что? Где? Когда?»

Форма контроля: наблюдение

Контрольно-оценочный материал.

Критерий: у обучающихся сформированы основы информационной грамотности

Показатели	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень	Способ отслеживания
Обучающиеся могут работать коллективно, решать вопросы с	Обучающиеся испытывают проблемы при взаимодействии	Обучающиеся сотрудничают со сверстниками, стараются	Обучающиеся без проблем сотрудничают со сверстниками,	Наблюдения в ходе игр

учётом интересов окружающих людей, контактировать с разными людьми, помогать другому, переносить знания в нестандартной ситуации;	со сверстниками, не всегда учитывают интересы окружающих, могут помочь другому по просьбе педагога, не всегда догадывается использовать ранее полученные знания	учитывать интересы окружающих при решении вопросов, умеют контактировать с разными людьми без конфликтов, использует знания в нестандартной ситуации с небольшой помощью педагога	быстро решают любые вопросы, учитывают интересы окружающих людей, легко контактируют с разными людьми, охотно помогают другому, свободно использует знания в нестандартной ситуации	
Обучающиеся умеют извлекать и анализировать информацию из разных источников, сохранять, перерабатывать и использовать её в своей деятельности	Обучающиеся затрудняются в выборе источников для получения информации, её анализировании, сохранении, переработке и использовании при необходимости	Обучающиеся умеют пользоваться основными источниками для получения информации, но анализ, сохранение, переработка и использование иногда требует помощи педагога	Обучающиеся пользуются разными источниками для получения информации, умеют её анализировать, сохранять, перерабатывать и использовать при необходимости	Качество найденной информации и формулировок вопросов обучающимися
У обучающихся развита эрудиция, интеллектуальные способности	Обучающиеся освоили приемы и правила некоторых интеллектуальных игр из серии «Что? Где? Когда?»	Обучающиеся освоили приемы и правила почти всех интеллектуальных игр из серии «Что? Где? Когда?»	Обучающиеся освоили приемы и правила интеллектуальных игр из серии «Что? Где? Когда?»: брейн-ринг, откажись или удвой, реалии, верю-не верю, травести, надуваловка, перевертыши, шароиды, кубраечки.	Организация разных игр

Карта наблюдений за

индивидуальными личностными особенностями обучающихся в групповой деятельности.

Тема занятия:

Дата:

ФИ Обучаю- щегося	КРИТЕРИИ								
	Способность доказывать и обосновывать свои суждения	Способность отстаивать свою точку зрения	Способность избегать конфликтов, устранять их	Стремление к лидерству	Умение слушать собеседника	Способность сделать выбор и нести за него ответственность	Способность тактично поправить собеседника, высказать несогласие	Контроль поведения	Принятие правил

Условия реализации программы.

Дополнительная обще развивающая краткосрочная программа «Клуб «Что? Где? Когда?» имеет социальную – гуманитарную направленность, может реализовываться в формате сезонной школы в каникулярный период.

Методические рекомендации.

1. Основной вид деятельности клуба – игра! Педагог добивается цели через подбор вопросов и конкурсов, через нюансы игры, ее анализ. Важно формы наполнить необходимым содержанием.
2. Все члены клуба – не только потребители, но и созидатели, соавторы проводимых игр, вопросов, конкурсов, заданий. Это поможет пополнять игровой материал и способствовать профессиональному росту игроков.
3. Проходных занятий быть не должно! Каждая игра должна быть важной, определяющей для участников. Для этого вводится общий зачет, звания героя и команды дня.

Материально-техническое обеспечение.

1. Большой зал для свободного передвижения обучающихся.
2. Музикальный центр для воспроизведения музыкальных фрагментов.
3. Мультимедийный экран для показа обучающимся презентаций и слайдов.

Учебно-методическое обеспечение

Картотека вопросов

Набор различных игр: Откажись или удвой. Реалии. Верю-не верю. Надуваловка. Травести. Перевертыши, шароиды, кубраечки.

Методический сборник вопросов (в том числе в форме Эрудит-лото, триатлона, пентагона, инсценировки)

Информационно-образовательные ресурсы

1. Презентации мультимедиа для каждого занятия.
2. Сайт – открытыйурок.рф/статьи/531740 <https://urok.1sept.ru/>
3. Фрагмент книги Шмакова С.А. Границы личности. <https://dereksiz.org/intellektualenie-igri-fragment-knigi-s-a-shmakova-grani-lichno.html>

Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования

Список литературы.

Нормативные правовые акты.

1. Российская Федерация. Законы. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании РФ». - URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения 15.12.2021). – Режим доступа: электронно - правовая система Консультант Плюс. - Текст: электронный.
2. Российская Федерация. Законы. Федеральный закон от 31 июля 2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в ФЗ «Об образовании в РФ» по вопросам воспитания обучающихся», (статья 12.1 «Общие требования к организации воспитания обучающихся»). - URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/b4f823952bafadf7c3be48187257dd2abf921d77/ (дата обращения 10 января 2022г.). – Режим доступа: электронно - правовая система Консультант Плюс. - Текст: электронный.
3. Российская Федерация. Законы. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 (регистрация Минюста России 18.12.2020 № 61573) "Об утверждении СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи". - URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202012210122> (дата обращения 10 января 2022г.). – Режим доступа: официальный интернет-портал правовой информации. – Текст: непосредственный.
4. Устав БОУ ДО г. Омска «ЦДОД «Эврика», утвержден Приказом директора департамента образования Администрации города Омска № 110 от 03.09.2015 года.

Список литературы для педагога

1. Виноградова, Н.Ф. Функциональная грамотность младшего школьника. Книга для учителя/ Н.Ф. Виноградова, Е.Э. Кочурова, М.И. Кузнецова, О.О. Петрашко, В.Ю. Романова, О.А. Рыдзе, И.С. Хомякова. Под ред. Н.Ф. Виноградовой. – Москва: Российский учебник, 2018, 280 с.

2. Железнов А. Методика и технология игры. М., 1999.
3. Скоркина Н. Нестандартные формы внеклассной работы. Волгоград, 2000.
4. Бессова М.А. Познавательные игры от А до Я. – Ярославль: Академия развития, 2004. – 272 с.
5. Харитонова, О.Н. Литература. 5-8 классы. Интеллектуальные игры/ О.Н. Харитонова. Ред. Г.П. Попова. Москва: Учитель. -2020. - 292 с. Серия: В помощь преподавателю

Список литературы для обучающихся и родителей

1. Зубанова, Светлана. Интеллектуальные игры для школьников. История / Светлана Зубанова. Ред.: Оксана Морозова, Наталья Калиничева. Москва: Феникс, - 2017. – 221 с. Серия: Большая перемена.

2.

Электронные образовательные ресурсы.

1. Громова О.К. Развитие информационной грамотности школьников: проблемы и подходы. Библиотековедение. 2013. <https://doi.org/10.25281/0869-608X-2013-0-2-39-45>
2. Щукина Татьяна Анатольевна, учитель русского языка и литературы МБОУ «СОШ №7». Формирование информационного компонента функциональной грамотности учащихся. / сайт «Мультиурок»
[https://multiurok.ru/blog/formirovaniie-informatsionnogo-komponienta-funktional-noi-gramotnosti-uchashchikhsia.html](https://multiurok.ru/blog/formirovaniie-informatsionnogo-komponienta-funktionalnoi-gramotnosti-uchashchikhsia.html)

Материал к занятию №1.

История появления игры

Основателем интеллектуальной игры был телеведущий Владимир Ворошилов. Первый выпуск игры, в котором участвовали две семейных команды, состоялся 4.09.1975 года. Игра проходила в 2 раунда. Первый раунд снимался дома в семье Ивановых, второй — в семье Кузнецовых. Каждая команда должна была дать ответы на 11 вопросов, при этом им можно было искать подсказки в домашней библиотеке, звонить друзьям, соседям. Командам выделяли время для ответов на все вопросы сразу. В поисках ответов участники выбегали из квартиры, обзванивали знакомых, сильно суетились. Семейная викторина под названием «Что? Где? Когда?» Ворошилову не понравилась. В таком формате программа вышла только один раз. В 1976 г. семейную викторину заменил телевизионный молодежный клуб с прежним названием «Что? Где? Когда?».

Новый формат игры

В игре участвуют шесть игроков, которых чуть позже назовут «знатоками». Задача игроков — в течение минуты обсудить и предоставить правильный ответ на вопросы телезрителей. Игра ведется до тех пор, пока команда «знатоков» или телезрителей не наберет шесть очков. Первыми участниками были студенты МГУ. Тогда же в передаче появился и волчок — один из ее будущих символов. Вначале он указывал не на вопрос, а на игрока, обязанного ответить на вопрос, которые вначале придумывал сам Ворошилов. Когда игра приобрела популярность, вопросы начали задавать телезрители. Первые участники играли каждый сам за себя, минут на обсуждение не давалось, ответ следовал сразу же за вопросом. Игроку, правильно ответившему на вопрос, в качестве приза вручалась книга. Счастливчику, ответившему на 7 вопросов, вручали комплект книг. Первым ведущим игры, состоявшейся в апреле 1976 г., был Александр Масляков. Правда, ему довелось провести лишь одну игру, в 1977 году его сменили голоса за кадром. Основным ведущим являлся Ворошилов, находившийся за кадром. В этом же году волчок изменил направление, теперь он показывал на вопрос телезрителя. В первой передаче волчок крутил Александр Масляков, затем к волчку допустили знатоков, позже эта обязанность перешла к распорядителю зала.

Новые правила игры

Теперь каждый вопрос обсуждался командой, состоявшей из 6 игроков. Игроки получали минуту на обсуждение. В случае неверного ответа команда покидала игровое поле. Телезритель, задавший лучший вопрос, получал приз. Призы-книги игроков теперь поступали в их общий фонд. Подарки в виде книг дарили знатокам до 1991 года, затем в качестве приза игроки стали получать деньги. Интеллектуальный клуб превратился в «интеллектуальное казино», его ведущий — в крупье. После 2001 г. знатоки не играют на деньги, зарабатывать разрешается лишь телезрителям.

Главные призы и символы игры

В 1977 г. в зале появился живой филин Фомка — символ передачи. Приз — «Знак совы» в виде подвески начали вручать лучшим игрокам с 1980 года. Ее первый счастливый обладатель — А.Бялко. Приз «Хрустальная сова» был учрежден в 1984 г. Обладателем первой «Хрустальной совы» стал Н.Латыпов. Новый приз в виде «Бриллиантовой совы» появился в 2002 году. Вес приза из серебра и хрусталия 8 кг, его украшают семь десятков рубинов. Приз получал лучший игрок команды-победительницы. В 1979 г. с легкой руки знаменитого телеведущего игроков стали называть знатоками. И хотя позже Вл.Ворошилов говорил, что название не совсем точно, ведь наравне со знаниями важны и логика, интуиция, данный термин и сегодня относится к участникам игры. В январе этого же года прозвучала первая музыкальная пауза. Легендарный «черный ящик» появился впервые в декабре 1983 года.

Много событий связаны с этой игрой. 24.10.1986 года игру впервые показали в прямом эфире. В 1987 и 1988 годах впервые состоялись международные игры с участием игроков из Советского Союза, Польши, Франции, Болгарии, США. В разных странах вышли телевизионные версии. Родилось множество подобных игр, где в непринужденной обстановке игроки блещут своим умом, интуицией, эрудицией и начитанностью. Такие игры, как «Брейн ринг», стали со временем весьма популярными. Несмотря на «возраст» «Что? Где? Когда?» по-прежнему интересует, притягивает и волнует умы «знатоков» из разных городов и стран мира

Когда обучающийся выходит за рамки своей Зоны ближайшего развития (термин Л. Выготского), знания и навыки, приобретенные во время индивидуальной, парной и групповой работы, становятся его неотъемлемой частью. Педагогу нужно лишь помочь ученику сделать этот шаг, направить его в нужную сторону.

Задания типа «Составь вопрос и задай другому», «Шесть почему», «Верно-неверно», «Установи соответствие», «Инсерт», «Знаю-Хочу знать-Узнал» работают на формирование умений критически отбирать информацию, наблюдать, анализировать и синтезировать ее, что способствует развитию критического мышления учеников.

Умение наблюдать, классифицировать, анализировать и синтезировать — основополагающие методы работы с любым текстом, лексическим материалом. Решая практические задачи, ученик применяет знакомые ему формулы решения, отсеивает ненужную информацию, формирует умение логически выстраивать свой ответ, соотносит известное с неизвестным или со своим жизненным опытом, учится высказывать и доказывать свое мнение. Можно использовать стратегии, такие как: «Фишбоун» (когда требуется найти причинно-следственные связи), «Ассоциации», «Карусель» (когда работы друг друга анализируются и дополняются необходимой информацией, или материал объемный, так что приходится его делить по группам), «Допиши предложение», «Независимое расследование» (например, почему образовалось слово «мазелин», «прихватизация», «зряплата» и т. д.).

Дифференцированные задания, разработанные с учетом учебных потребностей и возрастных особенностей — одна из составляющих функциональной грамотности и залог успеха на уроках.

Материал к занятию № 2 и № 3 **ВОПРОС – ОСНОВА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ.**

Юринова Е.И., старший методист

Креативность (от латинского - созидание) – творческие возможности человека – важнейший фактор одаренности. Это не критическое отношение к новому, а восприимчивость к новым идеям. Креативность – процесс появления чувствительности к дефициту или дисгармонии имеющихся знаний; определения проблем; поиска их решения; выдвижения гипотез, формулирования и сообщения результата. Игровая ситуация, наиболее подходящая для развития креативности.

Важнейшая составляющая креативности – дивергентное мышление (от латинского – отклоняться, расходиться). Дивергентное мышление имеет 4 составляющих:

- беглость мысли – количество идей за единицу времени,
- гибкость мысли – способность переключаться с одной идеи на другую,
- оригинальность – способность придумывать необычные идеи, которые отличаются от общепринятых,
- способность к детальной разработке (точность) какой-либо идеи, сюжета; придание проекту завершенного вида.

Проблема развития и совершенствования мышления – одна из сложнейших в психолого-педагогической практике. В качестве вспомогательного пути можно рассмотреть специально организуемый игровой тренинг мышления. Игра помогает развивать различные составляющие мышления:

- высокий уровень элементарных мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, выделение главного),
- высокий уровень активности, раскованности и плuriалистичности мышления (продуцирование большого количества гипотез, установка на множественность вариантов решения, гибкость перехода от одной идеи к другой), свобода выражения нестандартных идей,
- высокий уровень организованности и целенаправленности мышления (выделение существенного в явлении, использование обобщенных схем анализа, осознание собственных способов мышления).

Игра дает возможность взаимообмена разными подходами к выполнению заданий – т.е. расширению мыслительного диапазона каждого.

Основой интеллектуальной игры является вопрос – задача.

Выделяется 3 разновидности:

1. репродуктивный вопрос – опора на свойства памяти,
2. развивающий вопрос – опора на свойства мышления (закрытая задача – с единственным правильным ответом),
3. поисковый, исследовательский вопрос – применение знаний в нестандартной ситуации (открытая задача с неограниченным количеством возможных решений).

Требования к вопросу для командной интеллектуальной игры типа «Что? Где? Когда?».

1. Точность и корректность.

Следует использовать проверенную информацию для формулировки вопроса, ссылка на литературу желательна. Если существует несколько версий, обязательно указать «по одной из версий»

2. Однозначность ответа.

При формулировании вопроса надо сделать метку (добавочная информация), чтобы исключить все ответы, кроме нужного. Например, ответом на вопрос «Что надо все время бить, чтобы сделать еще выше?» может быть и спортивный рекорд, и сливки, и перина с подушкой.

3. Опора на эрудицию и кругозор, а не чистые знания.

Последний президент Франции в XIX веке. (Лубе) – ответ требует чистых знаний и возможен только в случае их наличия.

4. Краткость формулировки при достаточном объеме информации.

5. Принцип Ворошилова: Неизвестное об известном. Необычное в обычном. Невероятное в очевидном.

ОШИБКИ игроков.

1. Невнимательное прослушивание вопроса.

2. Неумение воспринимать всю информацию целиком.

3. Стереотип мышления.

4. Малое количество версий – невозможность выйти на верный ответ.

5. Невнимательность к собственным ответам

РЕКОМЕНДАЦИИ составителям.

1. Найдите интересный факт.

2. Обдумайте его со всех сторон: что знаете еще об этом, поиграйте словами, найдите ассоциации.

3. В игре участвуют вопросы, «берущиеся» легко, «не берущиеся» и «берущиеся» 50%Х50% в равном соотношении.

4. Задайте вопрос кому-то. Если 2 скажут, что он тривиален, постараитесь убрать часть информации, может быть его можно будет использовать для тренировки.

ПРИМЕРЫ.

1. Это существо при помощи кузнеца сделало себе хирургическую операцию, что повлияло на его вокальные данные и способствовала коварному проникновению в жилище. Назовите злодея.

Ответ: Волк

2. Поляки называют этого персонажа Едзина, чехи-Езинка, словаки-Ежи Баба, а как её называем мы?

Ответ: Баба-Яга

3. Какой сказочный головной убор нельзя нарисовать?

Ответ: Шапку невидимку.

4. В какой сказке рассказывается о некоторых трудностях, связанных с доставкой свежей выпечки на дом?

Ответ: Красная шапочка.

5. Факт: Норвежская сказка «Лорд Питер» очень похожа на сказку «Кот в сапогах». Только младшему брату в наследство от отца достался не кот, а кошка, которая на самом деле была заколдованной принцессой. В норвежском варианте истории кошка отвлекла разговором тролля, тот не заметил, как взошло солнце, и превратился в камень.

Замок, в котором жил тролль, принадлежал той самой принцессе, так что «кошка» оказалась с хорошим приданым. Питер и принцесса поженились. И жили долго и счастливо.

Возможный вопрос:

1. В норвежской сказке «Лорд Питер» отец умирая, оставляет трёх сыновей, младшему брату в наследство от отца достаётся кошка, в finale истории Питер и его кошка оказываются в замке тролля, кошка отвлекает разговором тролля, тот не заметил, как взошло солнце, и превратился в камень, а кошка оказалась на самом деле была заколдованной принцессой.

Сюжет какой известной сказки вам напоминает норвежская сказка «Лорд Питер»

Ответ: «Кот в сапогах».

Литература.

А.Гин. Приемы педагогической техники. М., 1999.

А.Савенков. Как воспитать маленького исследователя. М., 2001.

М. Нянковский. Неизвестное об известном. Ярославль, 1997.

Игра – дело серьезное. Авторы- составители Картавцева Е. и Животягина Л. Воронеж, 2000.

Материал к занятию № 8

Интеллектуальные игры.

1. Посмотри на событие чужими глазами. (Умение видеть проблему, выдвигать гипотезу)

Продолжи рассказ:

«Утром небо покрылось черными тучами, и пошел снег. Крупные снежные хлопья падали на дома, деревья, тротуары, газоны, дороги...» Продолжи рассказ несколькими способами: 1) ты гуляешь во дворе с друзьями. 2) ты – водитель грузовика. 3) ты – ворона, сидящая на дереве... (главное отметить яркие, оригинальные ответы!)

2. Угадай, о чем спросили. (Умение задавать вопросы)

Ученику дается несколько карточек с вопросами. Он, не читая вопроса вслух и не показывая, что написано на карточке, громко отвечает на него. Например, на карточке написано: «Вы любите спорт?» Ребенок отвечает: «Я люблю спорт». Всем остальным детям надо догадаться, каким был вопрос.

Вопросы:

Почему главную площадь страны называют Красной?

Почему пригородные поезда называют электричками?

Почему совы охотятся ночью?

Какой окрас обычно имеют лисы?

Есть ли в природе живые существа, похожие на дракона?

3. Графики. (Извлечение информации)

4. Поиск предметов по заданному признаку (Умение видеть проблему, выдвигать гипотезу)

Назвать предмет, обладающий заданной совокупностью признаков.

Пример: предмет воплощает 2 противоположные функции

дверь – открывается и закрывается, рука – бьет и гладит, выключатель, кран

Предметы, которые одновременно открывают и закрывают (дверь, крышка, кран) или могут быть горячими и холодными. (батарея, утюг, лампочка, чайник)

5. Крокодильчик (Умение задавать вопросы)

6. Логикон (Логические умения)

Игры.

Умение видеть проблему, выдвигать гипотезу	Посмотри на мир чужими глазами. Поиск предметов по заданному признаку Найди объяснения событию
Умение работать с текстом	Рассеянный автор (Собери фразу) Озаглавьте текст, сократи текст до одной фразы
Умение задавать вопросы	Крокодильчик Угадай, о чем спросили Шапка вопросов

Умение давать определения	Загадка, кроссворды «Надуваловка». Дать определение предмету, «Контакт»
Логические умения	Логикон. Собери фразу. Классификация. Исключи лишнее. Поиск общего
Умение извлекать информацию	Графики. Диаграммы. Таблицы. Шапка вопросов.

Игры на развитие логики.

Поиск общего.

Берем 2 слова наугад. Составляем список общих признаков (их ранжировать на существенные и несущественные)

Пример: *Тарелка, лодка.*

Имеют глубину, сделаны человеком

Исключи лишнее слово.

Три любые слова, оставлять по определенному признаку пару, исключая третье.

Главное – выход на разные уровни.

Пример: *Солнце, помидор, собака.*

1и 2 круглые ,1 и 2 теплые, 1 и 3 живые, 1и 3 земные

Поиск аналогов.

Берем любое слово, подбираем к нему аналоги, объединяя их в группы по существенному признаку.

Пример: *ВЕРТОЛЕТ*

птица – летают, поезд – транспорт, штопор - вращение

Поиск противоположных предметов

Берем любой предмет и называем его противоположность, давая признак.

Пример: *ДОМ*

сарай – размер, степень комфорта, поле – открытое пространство, вокзал – чужое помещение

Поиск соединительных звеньев

Называем 2 предмета. Двигаемся от одного к другому, перекидывая предметы - соединительные мостики.

Пример: *АВТО – ЛОПАТА*

«Мостики»: экскаватор – копает как лопата и транспорт как авто,

рабочий – работает и на том и на том.

ИЛИ лопата – тачка - прицеп- авто.

Игры на выявление проблем и выдвижение гипотез.

Причина события.

Задается событие. Надо назвать как можно больше ее причин.

(Есть алгоритм установления причин: раскладываем событие на составляющие – объект, субъект, ситуация, помним, что причины могут быть временные и постоянные, преднамеренные и непреднамеренные, ближайшие и отдаленные и т.д.)

Игры на определение понятий.

Формулирование определений.

Взять всем знакомый предмет и дать определение, чтобы оно включало в себя наиболее существенные признаки

(Учесть в определении: предмет должен быть узнаваем, его невозможно спутать с другими предметами, учитываются все его разновидностями)

Вырази другими словами.

Даем короткое предложение и пытаемся, сохранив содержание, сказать все другими словами.

Пример: *Шел отряд по берегу.*

Небольшое воинское подразделение перемещалось по краю реки.

Небольшое воинское подразделение передвигалось по суше у самой кромки движущейся воды протяженного водоема.

Контакт.

Эта игра стимулирует детей давать правильные формулировки, толкующие множество понятий. В процессе игры тренер ненавязчиво исправляет грамматические и стилистические ошибки.

Игру надо проводить в достаточно быстром темпе и на первом этапе загадывать самому и предлагать детям загадывать простые, широко известные понятия.

Правила очень просты: ведущий загадывает слово и называет первую букву, например «П»; дети должны задавать ему вопросы, в которых описывается какое-либо существительное. Ведущий должен его назвать в течение 15 секунд. Если он не может это сделать, то сообщает играющим очередную букву загаданного слова.

Вопрос. Это насекомое?

Ответ. Это не ПЧЕЛА.

В. Это то, что часто используют женщины?

О. Это не ПОМАДА.

В. Это снегопад с сильным ветром?

О. Это не ПУРГА.

В. Это термин, который использовали американцы по отношению к первопроходцам?

Ответа нет (правильный ответ — пионеры, ведущий сообщает вторую букву загаданного слова, например «ПА»).

В. Это млекопитающее?

О. Это не ПАНДА.

В. Это геометрическое тело?

О. Это не ПАРАЛЛЕЛОГРАММ...

Игра заканчивается тогда, когда кто-то из играющих сформулирует свой вопрос так, что ответом однозначно является загаданное слово. После этого отгадавший становится ведущим и игра продолжается.

Со временем игру «Контакт» можно проводить в более сложном варианте, когда задавший вопрос должен получить подтверждение от одного из играющих, что тот понял, что именно спрашивает первый игрок. В этом случае второй игрок говорит слово «контакт», и ведущему надо за 15 секунд найти ответ. Без слова «контакт» ведущий может не отвечать на такой вопрос. Если ведущий не сможет найти ответ на вопрос, то второй игрок должен назвать то слово, которое он «сконтактировал», а первый игрок — подтвердить, что именно это слово он хотел услышать от ведущего. Этим стимулируется взаимопонимание детей, четкость в определениях, быстрая реакция и т. п. Таким образом, тренер может оценить игровые и интеллектуальные возможности игроков, особенности характера — раскованность, застенчивость, лидерские качества, словарный запас, грамотность и т. п. Желательно задействовать в качестве ведущего как можно больше детей.

Работа с текстом.

Перечни заглавий к рассказу.

Придумай заголовок.

Некоторые дети не желают ни учиться, ни гулять — все свое время они проводят перед экраном телевизора. Отец двух таких мальчишек из Вашингтона придумал оригинальный способ борьбы с этой телевизионной лихорадкой. Он отключил телевизор от сети и присоединил его к небольшой динамомашине, которую надо было приводить в движение, сидя на велосипедной раме и довольно усердно работая ногами, чтобы поддерживать нужное напряжение. После этого интерес мальчишек к телевизору заметно снизился.

Заглавия могут быть:

Формальные —

Логичные и строгие —

Образные, эмоциональные и яркие —

Сокращение рассказа

Передай содержание в одном предложении.

Игра «Детектив»

Материалы: полоски бумаги со строчками одного текста из детектива.

Задание: группе необходимо разгадать детектив.

Условия: Полоски бумаги нельзя показывать друг другу и складывать вместе.

Детектив считается разгаданным, если определен убийца и объяснено, из чего это следует.

Ведущий: Убийца - доктор Шеперсон. Он убил мистера Хадсона. Поставил пластинку с его голосом и ушел. Затем вернулся и обнаружил его труп, забрал пластинку. Уходил из дома с пустым саквояжем и вернулся - не с пустым.

Раздаточный материал:

После 13:00 полиция не смогла отыскать садовника .

В саду был найден молоток садовника со стертymi отпечатками пальцев и кровью Хадсона.

Полиция заявила, что звонок был произведен со станции Луисвиль в 50 км от Питсбурга.

По показаниям миссис Хадсон, в 11.15 в дом заходил садовник

Все свои коллекции Хадсон завещал Шеперсону.

Садовника нашли мертвым на следующий день после убийства.

На подоконнике окна мистера Хадсона были обнаружены отпечатки пальцев садовника.

В саду был найден платок миссис Хадсон.

Экономка мистера Шеперсона показала, что, уехав после звонка, доктор забыл положить в сумку инструменты и лекарства.

Доктор Шеперсон вернулся домой в 11.30.

После 13.00 полиция не смогла отыскать садовника.

В саду был найден молоток садовника со стертymi отпечатками пальцев и кровью Хадсона.

Окна в комнате Хадсона были заперты изнутри.

Доктор Шеперсон, осмотревший мистера Хадсона в 10.55. заявил, что он абсолютно здоров.

В 11.25, проходя мимо комнаты мистера Хадсона, миссис Хадсон слышала, как он что-то напевал.

Соседи уверяли, что доктор Шеперсон был влюблён в сестру садовника, живущую с матерью, и часто её навещал.

Согласно завещанию, миссис Хадсон получила все деньги мужа

Женщина, позвонившая миссис Хадсон в 11.55, заявила, что мистер Хадсон мертв.

По показаниям миссис Хадсон. за день до убийства Шеперсон приглашал Хадсона на вечеринку.

Доктор Шеперсон долгое время был врачом Хадсона.
Экономка утверждала, что когда доктор вернулся от Хадсонов, в его сумке что-то было.
В 12.30 Шеперсон прибежал к Хадсону и, выломав дверь, обнаружил, что Хадсон мертв.
Соседи уверяли, что Мистер Хадсон собирался уволить садовника.
После похорон миссис Хадсон уехала из города.
В 12.00 миссис Хадсон позвонила Шеперсону, потому что была обеспокоена телефонным звонком.
Замок на двери мистера Хадсона защелкивался автоматически.
По сообщению полиции, смерть наступила между 11 и 12 часами.
Прибывшая в 13.00 полиция заявила, что мистер Хадсон скончался от удара по голове тупым предметом.
В 11.25 в дом заходила молочница и оставила в прихожей молоко.
Уходя из дома, садовник заявил, что мистер Хадсон заперся в кабинете, не отвечает на стук и что-то напевает.
Садовник видел, что в 11.05 Шеперсон вышел из дома Хадсона.
В свободное время Хадсон любил посещать Луисвильский клуб любителей пива.
Садовник приходит к мистеру Хадсону, чтобы отпроситься с работы для поездки в Луисвиль, где у него живет мать.
Мистер Хадсон неплохо пел в школьном ансамбле.
По показаниям матери, садовник приехал в Луисвиль около 14 часов.
Хадсон и Шеперсон дружили со школы, и оба коллекционировали древние рукописи, марки, монеты.
По показаниям матери, садовник приехал в Луисвиль около 14 часов.

Краткая информация о реализации программы.

Программа апробирована и реализована с 1 по 30 июня 2022 года на базе БОУ г. Омска «СОШ № 151», количество педагогов – 1, количество участвующих в апробации обучающихся – 144, возраст 9-10 лет.

