

Утверждаю _____
Директор МБОУ ИГО «СОШ №16»
Ю.С.Трушкова
Приказ № 163-Д от 31.08.2021.

**Дополнительная общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности**

«Эврика Клуб»

11-18 лет

Количество часов в год: 34 часов

Количество часов в неделю: 1 час

Составитель:
Черепанов Е.В.
Педагог дополнительного образования

2021г.
г.Полевской

Пояснительная записка

Направленность программы социально-педагогическая.

Нормативные документы

Образовательная деятельность ведётся на основании следующих нормативных документов:

- Закон об образовании в Российской Федерации, 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Закон об образовании в Свердловской области, от 15 июля 2013 года N 78-ОЗ;
- Концепция духовно-нравственного развития;
- Федеральный закон об основных гарантиях прав ребёнка, 24.07.1998 г. N 124-ФЗ;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008;
- Устав МБОУ ДО ПГО «ЦРТ им. Бобровой».

Актуальность программы

Программа предназначена для работы с учащимися 11-18 лет, участвующими в чемпионатах ПГО по интеллектуальным играм и спортивному «Что? Где? Когда?», чтобы подготовить их к проводимым соревнованиям и постараться повлиять на развитие качеств, необходимых для успешного участия.

Кроме того интеллектуальные игры и игры на эрудицию в целом и занятия по данной программе выполняют пять важнейших педагогических функций:

1. Обучающая. Игроки приучаются узнавать и запоминать больше разнообразной информации из различных областей знаний;
2. Развлекательная (досуговая). Игры, тренирующие интеллект и память воспринимаются как интересный досуг, увлекательное соревнование;
3. Коммуникативная. Как и любая игра, игры на интеллект и эрудицию – это тренинг общения и элемент социализации.

4. Воспитательная. В понимании учащихся повышается статусность (престижность) обладания развитым интеллектом и образованием.
5. Развивающая. Регулярные игры и тренировки способствуют развитию интеллекта (продуктивное, творческое, ассоциативное мышление, логику), памяти, речи, воображения, интуицию. Так же интеллектуальные игры и тренировки способствуют накоплению знаний и вырабатывают умение этими знаниями пользоваться, повышают обучаемость.

С психологической точки зрения участие в интеллектуальных играх развивает креативные навыки, даёт психологическую устойчивость, снимает тревожность, способствует формированию целеустремлённости.

Отличительные особенности программы

Основная идея программы: занятия-тренировки, в которые включены упражнения, развивающие игры и игры, в которых участвуют учащиеся во время соревнований на уровне города, области, России.

Программа была создана на основе разработок (книг) известных специалистов по интеллектуальным играм (Бронислав Баландин, Наталья Манусаджян, Максим Поташов и другие). В программе используются игры разработанные для тренировок игроков в “Что? Где? Когда?”, “народные” игры (не имеющие автора), игры разработанные автором данной программы.

Значительную часть программы составляют игры синхронных турниров для школьников по “Что? Где? Когда?” общероссийского и международного уровня: Школьный синхрон-lite, Школьный региональный кубок и Международный кубок мира.

Ещё одной отличительной особенностью программы является то, что в одной группе могут заниматься обучающиеся разных возрастных групп (но, желательно, чтобы разница составляла не более 3 лет).

Адресат программы учащиеся 5-10 классов, участвующие в различных соревнованиях по интеллектуальным играм. Как правило, это дети, у которых (предположительно) выше среднего уровень интеллектуального развития и/или уровень образованности и/или объём знаний. Эти дети, в основном, учатся на хорошо и отлично (но это не означает, что у всех у них примерное поведение).

Объём общеразвивающей программы

Программа рассчитана на один учебный год. С каждой группой проводится одно занятие в неделю. Продолжительность занятия 2 учебных часа. В неделю – 2 часа. На учебный год – 70 часов.

Формы обучения и виды занятий

Форма обучения – групповая (в командах по 3-8).

Виды занятий – лекции, командные игры, игры в кругу.

Срок освоения ¹ год.

Режим занятий. Продолжительность занятия 2 учебных часа. В неделю – 2 часа.

Общая цель программы: Подготовить обучающихся к более успешной игре в составе своих команд в чемпионате ПГО по интеллектуальным играм.

1:

Цели

1. Сформировать для каждой команды оптимальный состав и научить играть в команде;
2. Дать ученикам начальные навыки анализа текста вопроса игры (выделять в вопросе главное, подсказки, сведение вопроса к простой формулировке, “держать форму вопроса”) и использования начальных (простейших) способов поиска ответов на вопросы интеллектуальных игр.

Задачи:

1. Освоить на практике методы коллективного взаимодействия в игре;
2. Привить устойчивый интерес к интеллектуальной деятельности и интеллектуальному досугу;
3. Способствовать развитию интеллекта и повышению уровня эрудированности с помощью игр и упражнений;
4. Способствовать развитию и становлению устойчивого интереса к самообразованию, саморазвитию и самореализации;

5. Познакомить учащихся с правилами формирования команд, участвующих в интеллектуальных играх, с существующими типологиями игроков и их игровыми функциями;
6. Исходя из возможностей, сформировать из учащихся команды в оптимальных составах (с помощью отбора в играх разными составами);
7. Проводить упражнения на выработку умений работать с текстом вопроса.

Учебный план

№	Темы занятий (игры)	Часы			Формы контроля
		Всего	Теория	Практ.	
1.	Тренировочная игра “Что? Где? Когда?”. Турнир “Школьный синхрон-lite”	14	-	14	Итоги игр Анкета
2.	Тренировочная игра “Что? Где? Когда?”. Турнир “Школьный региональный кубок” Дополнительные темы: - Формирование команды - Игровые функции - Активное слушанье - Работа с текстом вопроса	12	3	9	Итоги игр Анкета
3.	Тренировочная игра “Что? Где? Когда?”. Турнир “Молодёжный кубок мира” Дополнительные темы: - Формирование команды - Активное слушанье - Работа с текстом вопроса	14	3,5	10,5	Итоги игр Анкета
4.	Восемь правил игроков в ЧГК	2	0,5	1,5	-
5.	Тренировочная игра “Реалии”	2	-	2	Итоги игры
6.	Чтобы быть умным	2	1	1	-

7.	Тренировочная игра “Своя игра”	2	-	2	Итоги игры
8.	Игры для общего развития	18	-	18	Итоги игр
9.	Срезы знаний (промежуточный; итоговый)	4	-	1	Итоги игры Тест Анкета
Итого:		70	8	62	

Содержание занятий

Тема 1. Тренировочная игра “Что? Где? Когда?”. Турнир “Школьный синхрон-lite” (количество занятий –7)

Цели занятия: Провести игру “Что? Где? Когда?”.

Теоретического материала на занятии нет. Правила игры рассказываются за 1 минуту.

Практика: Игра “Что? Где? Когда?” (пакеты вопросов синхронного турнира Школьный синхрон-lite, 8 туров – по 36 вопросов каждый). Игра проводится в соревновательном режиме, в высоком темпе. В занятии 2 перерыва по 5-10 минут.

Тема2. Тренировочная игра “Что? Где? Когда?”. Турнир “Школьный региональный кубок” (количество занятий –6)

Цели занятия: Провести игру “Что? Где? Когда?” (с оценкой командной игры). 1 часть занятия – по одной из дополнительных тем: Формирование команды, Активное слушание, Работа с текстом вопроса (описание – ниже). 2 часть занятия (практика): игра “Что? Где? Когда?” (пакеты вопросов Школьного регионального кубка, 6 туров, по 24 вопроса в каждом).

Режим проведения второй части:

1. 12 вопросов – в тренировочном режиме;
2. Перерыв 5-10 минут;
3. 12 вопросов в соревновательном режиме;
4. Анализ / обсуждение / тестирование / анкетирование по теме дополнительного занятия.

Тема3. Тренировочная игра “Что? Где? Когда?”. Турнир “Международный кубок мира” (количество занятий –7)

Цели занятия: Провести игру “Что? Где? Когда?” (с оценкой командной игры). 1 часть занятия – по одной из дополнительных тем: Формирование команды, Активное слушание, Работа с текстом вопроса (описание – ниже). 2 часть занятия (практика): игра “Что? Где? Когда?” (пакеты вопросов Международного кубка мира, 7 туров, по 24 вопроса в каждом).

Режим проведения 2 части:

1. 12 вопросов – в тренировочном режиме;
2. Перерыв 5-10 минут;
3. 12 вопросов в соревновательном режиме;
4. Анализ / обсуждение / тестирование / анкетирование по теме дополнительного занятия.

Дополнительные темы (включённые в темы занятий 2 и 3).

Формирование команды (количество занятий –3)

Цель: Познакомить учащихся с принципами формирования команд, существующими типологиями игроков и правилами рассадки во время игры. Теория: лекция беседа по теме.

Подтемы:

1. Принципы формирования команд (Поташов);
2. Типологии игроков и правила рассадки во время игры (Ворошилов, Поташов, Манусаджян);
3. Капитан команды: функции и качества личности (Поташов);
4. Распределения ролей в командах в зависимости от индивидуальных особенностей учащихся (Поташов, Манусаджян).

(Учащиеся конспектируют основные тезисы и ссылки на литературу, посвящённые теме занятия.) Практика:

1. В процессе тренировочной игры апробация различных игровых ролей.
2. Анализ и самоанализ игрового поведения (учащиеся высказывают своё мнение по своей возможной роли; учащиеся высказываются о каждом игроке команды); дополнительно несколько раз – социометрический тест.
3. Поиск лучшей рассадки за игровым столом в зависимости от ролевых функций игроков.

Некоторые учащиеся могут “выпасть” из состава команды, или стать “вечными запасными”. Рекомендуется включать них в другие виды

деятельности в работе группы: авторы вопросов, ведущие игры, члены игрового жюри, помощники тренера, организаторы игр для учащихся младших классов.

Активное слушание (количество занятий –2)

Цель: Дать учащимся понимание, что такое активное слушание.

Теория: лекция-беседа по теме (Манусаджян).

Практика:

1. В процессе тренировочной игры ставится задача участвовать в обсуждении и одновременно слышать и отмечать версии других игроков (отмечать на листе, вспоминать).
2. Анализ и самоанализ игрового поведения: кого услышали, кого не услышали и почему (учащиеся высказывают своё мнение по своей возможной роли; учащиеся высказываются о каждом игроке команды); дополнительно несколько раз – социометрический тест.

Работа с текстом вопроса (количество занятий –8)

Цель: Научить использовать простейшие приёмы, помогающие “взять вопрос”. Теория: лекция-беседа по теме.

Подтемы:

1. Поиск ключевых слов (подсказок).
2. Метод упрощения вопроса.
3. Метод ассоциаций / аналогий.
4. Метод перебора.

(Манусаждян, Поташов, Ленский)

(Учащиеся конспектируют основные тезисы и ссылки на литературу, посвящённые теме занятия.)

Практика: Работа с текстами вопросов. Задание: использовать методы поиска ответа в парах, в одиночку, в команде / без учёта времени, с ограничением времени. На первом этапе учащиеся учатся определять ключевые слова (подсказки); на этом этапе находить ответ не обязательно. На втором этапе учатся упрощать (сокращать) текст вопроса. На третьем – выбирать метод поиска и с помощью выбранного метода составлять перечень (список) версий ответа. На четвёртом этапе – анализируют версии, сопоставляя с формой вопроса, и выбирают ответ.

Тема 4. Восемь правил игроков в ЧГК (количество занятий –1)

Цель занятия: Запомнить и освоить на практике правила, которые необходимо

соблюдать во время проведения “Что? Где? Когда?”

Теория: лекция-беседа по теме (Поташов);

(Учащиеся конспектируют основные тезисы и ссылки на литературу, посвящённые теме занятия.)

Замечание по практике: практическое освоение темы осуществляется в последующих занятиях по темам 1, 2, 3 и других, где есть командные тренировочные игры (вспоминаем правила перед играми; даём рефлекссию после окончания игр).

Практика на занятии по теме 4: игра “Пари”

Тема 5. Тренировочная игра “Реалии” (количество занятий –1)

Цель занятия: Напомнить правила игры “Реалии”. Провести тренировочную игру “Реалии”, с целью подготовки к ближайшим соревнованиям.

Теоретического материала на занятии нет. Правила игры рассказываются за 1-2 минуты. Практика:

1. Разминка: выбор из приложения 1;
2. Игра “Реалии” (на первом этапе игра проводится в режиме выработки версий; на втором – в режиме соревнования.)

Тема 6. Чтобы быть умным (количество занятий – 1)

Цель занятия: рассказать учащимся о способах сохранения и развития интеллекта, постараться смотивировать на дальнейшее изучение и освоение способов сохранения и развития интеллекта.

Теория: лекция-беседа по теме.

Подтемы:

1. Интеллект – самая ценная валюта
2. Режим дня и питание для ума
3. Привычки и интересы умного человека
4. Организация пространства
5. Способы сохранения и развития памяти, понятие о мнемонике.

(Учащиеся конспектируют основные тезисы и ссылки на литературу и сайты, посвящённые теме занятия.) Практика: игра “Крокодил” (командная версия)

Тема 7. Тренировочная игра “Своя игра”(количество занятий –1)

Цель занятия: Напомнить правила игры “Своя игра”. Провести тренировочную игру “Своя игра”, с целью подготовки к ближайшим соревнованиям.

Теоретического материала на занятии нет. Правила игры рассказываются за 1-2 минуты. Практика:

1. Разминка: выбор из приложения 1;
2. Игра “Своя игра” (на первом этапе игра проводится в режиме выработки версий; на втором – в режиме соревнования.)

Тема 8. Игры для общего развития (количество занятий –9)

Цель занятий: Провести различные интеллектуальные игры, направленные на активизацию различных качеств и возможностей ума, а так же с целью освоения учащимися игровых функций.

Теоретического материала на занятии нет. Правила игры рассказываются за несколько минут.

Практика:

1. Разминка: выбор из приложения 1;
2. Игра из приложения 3 (Больше – меньше / Пари / Верю – не верю / Перемешка / Полдюжины / Тематик / Я твоя понимаю / Эксклюзивщик)

Тема 9. Срезы знаний(количество занятий –2; в конце первого полугодия и в конце учебного года)

Цели занятия: Теоретическая и практическая проверка усвоенных знаний и умений.

Содержание:

1. Тест по темам:
 - 1.1. Принципы формирования команды;
 - 1.2. Типологии игроков и правила рассадки;
 - 1.3. Игровые функции;
 - 1.4. Восемь правил игроков в ЧГК;
2. Практика: игра “Эрудит-лото”;
3. Анкетирование (социометрическое) по практике (по итогам игры).

Планируемые результаты

Метапредметные результаты

- умение бесконфликтно обсуждать проблему и находить решение в команде (в группе),
- умение не заикливаться на неудаче и переключаться на выполнение следующего задания,
- умение анализировать и выбирать обдуманное решение.

Личностные результаты

- мотивационно-ценностные: стремление достичь лучших для себя результатов; формирование убеждения о том, что престижно и полезно быть умным;
- когнитивные: увеличение объёма знаний в различных областях, умение оценивать работу команды в целом, каждого члена команды и свою в составе команды;
- операциональные: умения действовать в рамках установленных правил, пытаться объективно оценивать свои достижения и достижения команды;
 - эмоционально-волевые: стремление к лучшим для себя результатам, стремление к получению новых знаний, положительное отношение к интеллектуальным играм, как к виду досуга и способу развития.

Предметные результаты

Учащиеся должны знать:

- принципы формирования команды;
- типологии игроков и правила их рассадки за игровым столом; - основные игровые функции основных типов игроков; - восемь правил игроков в “Что? Где? Когда?”.

Учащиеся должны уметь:

- выполнять игровые функции в соответствии с ролью или ролями, которые он для себя выбрал;
- выполнять правила игроков в “Что? Где? Когда?”;
- анализировать тексты вопросов (заданий), выделяя в них ключевые слова (фразы), возможные подсказки, “держать форму вопроса” (отвечать именно на то, о чём спрашивается в вопросе).

Календарно-учебный график на 2019-2020 учебный год

Продолжительность учебного года:

Начало учебного года: 10 сентября 2019 года.

Окончание учебного года: 29 мая 2020 года.

Количество учебных недель: 35.

Продолжительность учебных периодов

Первое полугодие: с 10 сентября по 27 декабря 2019 года.

Второе полугодие: с 13 января по 29 мая 2020 года.

Сроки и продолжительность каникул

Зимние каникулы: с 30 декабря 2019 года по 11 января 2020 года (13 дней).

Условия реализации программы

Занятия проводятся в учебных кабинетах общеобразовательных школ. Для большинства занятий необходимы компьютер и видеопроектор.

Оценочные материалы

Для оценки достижений поставленных программой цели используются:

1. Анкета социометрического исследования “Игра команды (кто есть кто)”;
2. Анкета социометрического исследования “Активное слушание”;
3. Анкета социометрического исследования “Восемь правил”;
4. Тест для проведения среза знаний.

Методические материалы

Для работы по программе необходимы:

- восемь пакетов вопросов синхронного турнира “Синхрон-lite” по интеллектуальной игре “Что? Где? Когда?”;
- шесть пакетов вопросов синхронного турнира “Школьный региональный кубок” по интеллектуальной игре “Что? Где? Когда?”;
- семь пакетов вопросов синхронного турнира “Молодёжный кубок мира” по интеллектуальной игре “Что? Где? Когда?”;
- пакеты вопросов по играм “Реалии”, “Эрудит-лото”, “Своя игра”, “Пари”, “Больше - меньше”, “Верю – не верю”, “Перемешка”;
- карточки и презентации игр “Крокодил”, “Тематик”, “Я твоя понимай, Эксклюзивщик”;
- карточки и презентации (где предусмотрены) игр из раздела “Для разминки”;
- правила игр;
- бланки для ответов команд,
- таблицы для внесения результатов игр, **Общая методика проведения занятий.**

Часть учащихся приходят на занятия сложившей командой, которая участвует в соревнованиях по интеллектуальным играм. Учащиеся, которые

не входят в состав сложившихся команд, на первом занятии образуют новые команды. Состав этих команд остаётся неизменным до конца учебного года.

Рекомендуемое количество игроков в команде – 6. В зависимости от обстоятельств может быть от 3 до 8.

Изучение теории – педагог проводит в форме лекции, желательно, с использованием интерактивных методов.

Практика (практическая работа по работе с текстами вопросов, игры в тренировочном режиме) – педагог использует групповые и индивидуальные формы и методы работы: даёт задания, контролирует их выполнение, даёт подсказки, проверяет результаты выполнения.

Практика (игры в соревновательном режиме, игры для развития) – педагог выступает в роли ведущего игры: читает и демонстрирует на экране вопросы игры, контролирует время, отведённое на ответ, принимает ответы команд, сообщает правильный ответ, по окончании игры объявляет результаты.

Практика (анкетирование) – педагог в роли психолога: сообщает (напоминает) правила анкетирования, раздаёт анкеты, собирает анкеты. Результаты анкетирования учащимся педагог не сообщает.

Практика (анализ командной работы в группе) – педагог в роли психолога руководит обсуждением, давая высказаться учащимся и не позволяя обсуждению выходить за рамки доброжелательного отношения друг к другу.

Формы контроля

1. Результаты проведённых игр в составе команды;
2. Наблюдение за каждым учащимся во время игр с целью оценки эффективности его участия в работе команды;
3. Социометрическое анкетирование (самооценка своей роли в команде, оценка других членов команды);
4. Опросы на занятиях; 5. Срезы знаний (тест, анкета).

Список литературы

1. Баландин Б.Б. / 10000 вопросов для очень умных, РИПОЛ классик, 2007, 235 с.

2. Баландин Б.Б. / Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц, Рипол Классик, 2008, 244 с.
3. Бондаренко М. Н. / Турнир мудрой совы, Райт принт юг, Краснодар, 2018, 130 стр.
4. Бондаренко М. Н. / Играем!, Райт принт юг, Краснодар, 2018, 186 стр.
5. Ворошилов В. Я.. / Феномен игры, “Советская Россия”, М., 1982, 91 стр.
6. Поникаров Евгений / Что? Где? Когда? Клуб ЧГК “Самсон”, Петрозаводск, 2000, 187 стр.
7. Поташёв Максим // Почему вы проигрываете в ЧГК?, сайт Максима Поташёва, <http://potashev.ru/category/books/>, 2005
8. Манусаджян Н. Э. / Методика тренировок, МЦРК “Гармония”, Ереван, 2009
9. Сборник “Что? Где? Когда?” Рольф, М., 2000, 244 стр.
10. Сборник игр и вопросов (в электронном виде). (?)

Аннотация к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Эврика Клуб»

Статус программы: Программа объединения “Эврика Клуб” (базовый уровень), разработана на основе публикаций (книг) известных игроков в “Что?

Где? Когда?” Максима Паташова и Натальи Манусаджян.

Направленность: социально-педагогическая.

Цели программы:

Подготовить учащихся (с учётом их возможностей) к более успешному участию в соревнованиях по интеллектуальным играм, проводимых в ПГО для школьных команд; Сформировать для каждой команды оптимальный состав и научить играть в команде; Дать ученикам начальные навыки анализа текста вопроса игры (выделять в вопросе главное, подсказки, сведение вопроса к простой формулировке, “держать форму вопроса”) и использования начальных (простейших) способов поиска ответов на вопросы интеллектуальных игр.

Контингент обучающихся: дети, участвующие в городских соревнованиях по интеллектуальным играм. Возраст: от 11 до 18 лет. Продолжительность реализации программы: 1 год.

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа, всего 70 часов в год.

Форма организации процесса: разделение группы на мини-группы (команды).

Краткое содержание. Большая часть программы – это интеллектуальные игры: “Что? Где? Когда?”, “Своя игра”, “Реалии”, “Эрудитлото” и другие, которые проводятся в тренировочном режиме и в режиме соревнований. Так же учащиеся знакомятся с основными принципами и функциями, которые необходимо соблюдать и выполнять, играя в интеллектуальные игры, осваивают начальные (наиболее простые) способы, позволяющие находить правильные ответы во время интеллектуальных игр.

Ожидаемый результат. В течение учебного года из учащихся должны:

1. Научиться играть в интеллектуальные игры в соответствии с рекомендуемыми принципами и правилами, и стараясь правильно выполнять свои игровые функции;

2. Научиться анализировать тексты вопросов интеллектуальных игр и использовать начальные (простейшие) способы, помогающие найти правильный ответ.

Приложение 1

Игры для разминки

Данетка

Игра развивает логику, мышление, память, учит анализировать.

Автор неизвестен.

Публикации правил игры: Баландин “Большая книга” под названием “Ситуации”, стр. 241. В Интернете много приводится много ситуаций для этой игры. Существует много описаний и ситуаций для игры в Интернете. Кроме того, компания “Магеллан” с 2011 года выпускает наборы “Данеток” в виде настольных игр (реализуется сетью “Мосигра”).

Ведущий рассказывает короткую историю, в которой описывается некая ситуация. Игроки (команды) пытаются догадаться, каким образом такое могло произойти, и, чтобы получить больше информации, задают ведущему вопросы. Ведущий может отвечать на эти вопросы только тремя (четырьмя) фразами “да”, “нет”, “не имеет значения / не знаю”. Выигрывает тот игрок (или та команда), который (или которая) первым (первой) догадается, как смогла произойти описанная ситуация.

Контакт

Игра развивает скорость мышления, тренирует внимательность, активизирует словарный запас.

Автор игры неизвестен.

Публикации правил игры: (версия) сборник “Что? Где? Когда?”, стр. 202, Баландин “Большая книга”, стр. 208.

Вначале игроки выбирают первого ведущего. Ведущий загадывает существительное и называет его первую букву. Игроки придумывают на эту букву своё слово. Тот, кто придумал первым, задаёт ведущему вопрос: “Может быть это...” и произносит определение слова или называет какой-нибудь признак, по которому можно догадаться, какое слово он придумал.

Если кто-то из игроков догадался, о каком слове идёт речь, он говорит: “Контакт!”, и оба начинают хором отсчитывать 10 секунд. Ведущий, пока идёт счёт, может сказать: “Нет, это не...”, и назвать слово, к которому прозвучало определение или был назван признак. Если ведущий угадал, счёт прерывается, и игроки придумывают новое слово. Если ведущий не угадал, игроки досчитывают до десяти, и оба одновременно называют слово. Если они называют разные слова – контакт не состоялся – игроки придумывают новые слова на первую букву слова, которое загадал ведущий. Если они называют одно и то же слово, ведущий говорит вторую букву загаданного им слова, и игроки придумывают слова, которые начинаются на две уже известные им буквы.

Новым ведущим становится игрок, который первым назвал слово, загаданное ведущим.

Крокодил (версия классическая, для разминки)

Игра развивает мышление, речь, тренирует взаимопонимание в команде.

Автор игры неизвестен.

Ведущий должен объяснить другим игрокам жестами некое понятие. Это может быть слово, фразеологизм, название чего-либо, пословица, выдуманная фраза и так далее. Ведущий имеет право: показать на пальцах, сколько слов в фразе, и какое слово он будет показывать; прокручивая руками перед собой вперёд или назад, показывать продолжить перечисление или вернуться назад. Так же ведущий может показывать жестами “да” и “нет”. Игрок первым отгадавший полностью загаданное понятие становится новым ведущим.

Мозговой спурт

Игра активизирует мыслительную деятельность и память.

Публикации правил игры: Баландин “Большая книга”, стр. 5. Автор не указан. Ведущий задаёт игрокам вопросы на знания и сообразительность. Балл засчитывается игроку, который первым дал правильный ответ. Игра проводится в быстром темпе.

Моника

Игра развивает мышление и речь, тренирует взаимопонимание в команде.

Автор игры не указан.

Публикации правил игры: Манусаджян “Методика тренировок”, стр. 12.

В игре задействованы карточки (или листки) со словами на заданную тему. Слова на листочках учащиеся могут написать сами, карточки со словами можно приготовить заранее.

Играют двумя тройками. Один из тройки берёт карточку и объясняет написанное на ней слово двум другим игрокам своей команды, не используя однокоренных слов. Время ограничено. За это время можно успеть объяснить несколько слов. Если игрок не может объяснить слово, он кладёт карточку обратно (к ещё неразгаданным карточкам). Сколько слов игрок успел объяснить, столько баллов команда и заработала.

На одну букву

Игра развивает скорость мышления, тренирует внимательность, память, активизирует словарный запас.

Автор игры неизвестен.

Публикации правил игры: (версия) сборник “Что? Где? Когда?”, стр. 206. Ведущий или один из игроков каким-либо способом выбирает букву. Все игроки по очереди должны называть существительные в именительном падеже единственного числа, начинающиеся на выбранную букву. При этом нельзя называть топонимы, а так же имена, отчества и фамилии людей. Повторять произнесённое ранее слово нельзя. Если игрок не называет не прозвучавшее ранее слово в течение 3 секунд (время можно увеличить до 5 секунд), он загибает на своей руке один палец. Если игрок в течение игры загнул три пальца, он выбывает из игры. Если игрок назвал слово, которое называли ранее, он должен успеть назвать другое слово.

Обычно игра заканчивается, когда остаются два игрока.

Желательно, чтобы количество участников не превышало 20 человек. Лучше разделить учащихся на группы (команды) по 6-8 человек, чтобы они играли внутри этих групп. (Чем меньше игроков, тем быстрее нужно придумывать новое слово.)

Общее слово

Игра активизирует мыслительную деятельность.

Автор неизвестен.

Публикации правил игры: Баландин “Большая книга”, стр. 223.

Ведущий называет пару слов, команды (игроки) должны найти третье слово, которое может их объединять. Например, торт и обувь. Слово, которое может их объединять – крем.

На разминке игру лучше проводить на скорость – кто быстрее ответит, без подсчёта очков.

Персонажи

Игра развивает логику, учит минимизировать количество вопросов, идти к цели кратчайшим путём.

Автор игры неизвестен.

Публикации правил игры: сборник “Что? Где? Когда?”, стр. 204.

Ведущий загадывает персонаж. Это может быть реальный человек или герой какого-либо произведения. Игроки задают ведущему вопросы о загаданном персонаже, ведущий отвечает “да”, “нет”, “не знаю” или “не имеет значения”. Задача игроков: с помощью вопросов вычислить, кого загадал ведущий. Количество вопросов можно ограничить (например, не более 21). Опытные игроки могут загадывать не только персонажей, но и любые предметы из реальной жизни и из любых произведений.

Игру можно играть группой в 20 и более человек, или можно играть, разделившись на группы от 3 человек, один из которых будет ведущим.

Игрок, отгадавший загаданный персонаж, становится новым ведущим.

Прогрессия (Покер)

Игра активизирует мыслительную деятельность и память.

Автор игры не указан.

Публикации правил игры под названием “Покер”: сборник “Что? Где? Когда?”, стр. 211, Поникаров “Что? Где? Когда?”, стр. 174.

Ведущий задаёт вопрос всем игрокам (командам). Игрок (команда) первым (первой) давший (давшая) правильный ответ имеет право отвечать на следующий вопрос или остановиться, сохранив заработанный балл. Если игрок (команда) продолжает игру, ведущий задаёт следующий вопрос только этому игроку (этой команде). Если игрок (команда) отвечает правильно, он (она) может продолжить игру или сохранить набранные баллы. Если игрок (команда) отвечает неправильно, все несохранённые баллы сгорают. После того, как отвечавшая команда сохраняет набранные баллы или даёт неправильный ответ, ведущий задаёт следующий вопрос всем игрокам (командам). Как вариант: баллы за правильный ответ на каждый последующий вопрос в одной сессии удваиваются.

Версия автора программы. Основа была заимствована с игры “Слабое звено”, выходявшая на телевидении с 2001 по 2008 годы.

Все вопросы короткие и на знания. Игроки опрашиваются по очереди. Дав очередной правильный ответ, игрок может сохранить набранные очки или отвечать на следующий вопрос. Когда игрок сохраняет набранные очки или даёт неправильный ответ, ход переходит к следующему игроку. За каждый последующий правильный ответ количество баллов удваивается, если игрок ответил неправильно, несохранённые очки сгорают.

Элиас по кругу

Игра развивает мышление, речь, тренирует взаимопонимание в команде.

Автор игры Евгений Черепанов.

В игре используются карточки из настольной игры “Элиас”. На каждой карточке по 8 понятий (слов и устойчивых словосочетаний). В игре участвуют от 3 до 8 игроков. (Делим учащихся на группы и каждой группе даём стопку карточек.)

Вариант 1. Ведущий просит первого игрока назвать цифру от 1 до 8, и объясняет игроку понятие под названной им цифрой, не используя однокоренных слов. Ведущий объясняет, пока игрок не озвучит первую версию своего ответа. Если версия правильная, игрок зарабатывает балл (забирает карточку себе; после игры считают, у кого больше карточек). Если версия неправильная, ведущий, если требуется, продолжает объяснение, но отвечать могут все игроки, в том числе и тот, кто уже давал неправильный ответ. Тот, кто первым дал правильный ответ, получает карточку. После этого ведущий играет со следующим игроком. Сделав круг (или другое, заранее обговорённое, количество кругов), ведущим становится следующий игрок.

Вариант 2. (Напоминает игру “Шляпа”.)

Каждый игрок по очереди становится ведущим. Он называет цифру от 1 до 8 и объясняет всем другим игрокам слова на карточках под названной им цифрой. (Можно, чтобы цифру называл другой игрок.) Объяснение продолжается, пока другие игроки не угадают его. Если игрок не может объяснить слово, он откладывает карточку с этим словом в одну сторону. В другую сторону он складывает карточки, с которых он объяснил слово успешно. Задача игрока: за отведённое время объяснить как можно больше слов. Время на объяснение 1 или 2 минуты. Для засечки времени используют песочные часы или секундомер в телефоне. Когда отведённое время закончится, подсчитывается результат: карточки, с которых слова были угаданы – за каждую плюс 1 балл, карточки, с которых слова не были угаданы – минус 1 балл.

Эрудит-лото (версия для разминки; с карточками)

Игра активизирует мыслительную деятельность, развивает аналитические способности, активизирует память.

Автор игры Борис Бурда. Автор версии игры с карточками не указан.

Публикации правил игры: сборник “Что? Где? Когда?”, стр. 206.

Игроки (команды) получают карточки с таблицей для ответов, где столбцы – номера вопросов, а строчки – варианты ответов. Ведущий читает вопросы и 4 варианта ответа к каждому вопросу, игроки (команды) в нужных ячейках таблицы крестики (галочки или др.). По окончании ведущий зачитывает правильные ответы, игроки (команды) самостоятельно проверяют, сколько у них правильных ответов.

	Номер вопроса									
Варианты ответа	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А										
Б										
В										
Г										

Это бывает

Игра развивает мышление, воображение, тренирует интуицию.

Публикации правил игры: Баландин “Большая книга”, стр. 184. Автор игры не указан.

Ведущий поочередно (с интервалом секунд в 15-20) называет три прилагательных, относящихся к одному слову. Команды или игроки, угадавшие слово после первого определения получают по 3 балла, после второго – по 2 балла, после третьего – по 1 баллу. При этом отвечать можно только один раз (команды, давшие неправильный ответ, не имеют права отвечать после последующих определений).

Рекомендуемые настольные игры

В разминках могут быть использованы следующие настольные игры:

- для развития мышления и речи: “Соображарий”, “Контактёры”, “Мягкий знак”, “Экспромт”, “Находка для шпиона”.
- для развития скорости мышления: “Руки вверх”, “Ратуки”, “Хвастливая лягушка”, “7 на 9”, “Ответь за 5 секунд”, “Паника в лаборатории”.

Игры, по которым проходят официальные соревнования

Реалии

Публикации правил игры: Баландин “Большая книга”, стр. 209, сборник “Что?

Где? Когда?”, стр. 210. Автор игры не указан.

Загадано некое понятие, к которому ведущий сообщает игрокам поочередно 5 подсказок (какую-то информацию о загаданном понятии).

Угадавшие понятие после первой подсказки, получают 5 баллов, после второй – 4, после третьей – 3, после четвертой – 2, после пятой – 1. При этом отвечать можно только один раз. Использувавший попытку, не имеет права отвечать после последующих подсказок.

Отличия версии игры автора программы.

Публикация правил игры: Регламент чемпионата ПГО по интеллектуальным играм (сайт

Подсказка является именно подсказкой, а не обязательно информацией о загаданном понятии. Подсказкой может быть какой-либо текст, рисунок, фотография, числа и так далее. После каждой подсказки на принятии решения ведущий даёт командам 20 секунд. Команды отвечают письменно на специальных бланках.

Своя игра

Автор классической (телевизионной) версии МервГриффин (США). В США игра называется “Jeopardy!” (Рискуй!). Автор спортивной версии – нет информации.

Публикации правил игры: Регламент чемпионата ПГО по интеллектуальным играм, в Интернете, например, на сайте “Град знаний”.

Адрес:

<http://www.gradznaniy.com/1050108610841072108510761085107211031089107410861103-1080107510881072.html>

Отличия спортивной версии. Команды играют поочередно определённое количество тем, каждая из которых состоит из пяти вопросов разной сложности, за которые даётся по 10, 20, 30, 40 и 50 очков соответственно. Ведущий объявляет тему и читает входящие в неё пять вопросов, давая на

обсуждение каждого из них по 15 или 20 секунд. Ответы команды записывают на специальных бланках, которые сдают по окончании каждой темы. Правильные ответы на все вопросы объявляются только после того, как все ответы на тему будут сданы. Команда имеет право не отвечать на вопрос. За правильный ответ команды получают очки, равные стоимости вопроса. За неправильный – минус стоимость вопроса. Если команда на вопрос не отвечала, она за этот вопрос получает ноль очков.

Что? Где? Когда?

Автор игры Владимир Ворошилов.

Автор спортивной версии – информации нет. Спортивная версия была придумана в 1989 году после первого учредительного конгресса Международной ассоциации клубов “Что? Где? Когда” (Мариуполь).

Публикации правил игры: во всех Регламентах всех турниров по спортивной версии “Что? Где? Когда”, в том числе в Регламентах проведения чемпионатов ПГО по интеллектуальным играм и “Что? Где? Когда”. Много публикаций правил в Интернете.

Отличия спортивной версии. В игре участвует неограниченное число команд. Время на обсуждение 1 минута. По окончании минуты идёт обратный отсчёт от 10 до 1, во время которого команды должны записать ответ и сдать его членам жюри (самостоятельно или с помощью специальных помощников).

Что? Где? Когда? – Дуплет

Версия командной “Что? Где? Когда?”

Публикации правил игры: Баландин “Большая книга”, стр. 4.

Отличие от основной версии: команды записывают в бланке два ответа. Правильный ответ под номером 1 даёт команде 2 очка, правильный ответ под номером 2 – 1 очко.

Эрудит-лото

Автор игры Борис Бурда. Автор версии игры с карточками не указан.

Публикации правил игры: сборник “Что? Где? Когда?”, стр. 206.

Игроки (команды) получают карточки с таблицей для ответов, где столбцы – номера вопросов, а строки – варианты ответов. Ведущий читает вопросы и 4 варианта ответа к каждому вопросу, игроки (команды) в нужных ячейках

таблицы крестики (галочки или др.). По окончании ведущий зачитывает правильные ответы, игроки (команды) самостоятельно проверяют, сколько у них правильных ответов (или сдают на проверку помощнику ведущего).

	Номер вопроса									
Варианты ответа	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А										
Б										
В										
Г										

Приложение 3

Игры для общего развития

Больше – меньше

Автор игры Евгений Черепанов.

В игре должно участвовать от 4 до 8 команд. Каждый вопрос игры содержит перечень из шести фактов (событий) или названий на одну тему, которым соответствуют числовые значения. Командам необходимо за 30-60 секунд ответить письменно, какому факту (событию) или названию соответствует большее, а какому меньше числовое значение.

Если команда правильно назвала и большее, и меньшее, она получает 2 балла.

Если команда правильно определила только большее или меньшее – 1 балл.

Если команда большее назвала меньшим, она получает минус 1 балл, если назвала меньшее большим – так же минус 1 балл.

Побеждает команда, набравшая в игре наибольшую сумму баллов.

Верю – не верю

Игра развивает логику, интуицию.

Автор игры неизвестен.

Публикации правил игры: сборник “Что? Где? Когда?”, стр. 210, Манусаджян “Методика тренировок”, стр. 18. Игра известна многим, описание легко найти в Интернете.

Ведущий произносит утверждение, игроки (команды) после короткого обсуждения отвечают, верят они или не верят данному утверждению. Игроки (команды) могут отвечать:

- устно,
- поднимая табличку сторонами “да” или “нет”,
- сдавать в жюри “жетон” с номером команды в случаях, когда они считают, что утверждение верное.

Игроки (команды), угадавшие верное или нет прозвучало утверждение, получают 1 балл.

Варианты игры:

1. Вся игра посвящена одной теме, например, экологии, животному миру Африки и так далее;
2. Играют несколько тем, в каждой теме одинаковое количество утверждений;
3. Без определённой темы.

Пари

Автор игры Евгений Черепанов (адаптация настольной игры “Держи пари”) В игре участвует от 4 до 8 команд. Ведущий задаёт вопросы, ответами на которые являются числительные. Команды пишут ответы на бланках № 1 и сдают их ведущему. Ведущий зачитывает ответы вслух по возрастающей, начиная с меньшего числового значения. Эти ответы команды записывают в бланки № 2. После этого команды “делают ставки” на ответы. Для этого у них имеется по 5 баллов. При этом команды могут поставить все 5 баллов на один ответ или распределить их в любом соотношении по нескольким ответам. Правильным ответом считается тот, который по числовому значению наиболее близок к правильному. Команды получают столько баллов, сколько они поставили на ответ, который был признан наиболее близким к правильному. Дополнительно: команда, давшая ответ наиболее близкий к правильному, получает ещё 1 балл.

Перемешка

Автор игры Евгений Черепанов. Идея игры заимствована с одноимённой телевизионной игры, выходящей на канале “Карусель”.

В игре участвует от 4 до 8 команд. Каждое задание игры – это перечень из 10 названий по одной теме. Из них 6 названий правильных, 4 – неправильных, не относящихся к теме задания. Задача команд: отметить на

бланках правильные. За каждый правильно отмеченное название команды получают по 1 баллу, за каждое неправильно отмеченное название у команд вычитается по минус 1.

“Двадцать пополам”

Автор игры Евгений Поникаров.

Публикации правил игры: Евгений Поникаров “Что? Где? Когда?”, стр. 168
Игра представляет собой версию игры “Эрудит-лото”.

Ведущий поочередно предлагает командам 5 вопросов. К каждому вопросу ведущий даёт 4 варианта ответа, из которых правильных может быть 1, 2, 3, 4 или ни одного. Команда получает 1 бал в случае, если называет все правильные ответы на вопрос.

Вариант автора программы – игра **“Полдюжины”**.

Ведущий поочередно предлагает командам 3 вопроса. К каждому вопросу ведущий даёт 4 варианта ответа. При этом правильных ответов: к первому вопросу – 3, ко второму – 2, к третьему – 1.

Команды за каждый вопрос получают 1 бал, если правильно укажут все правильные варианты ответа.

Каждая тройка вопросов – 1 раунд. Количество раундов в игре может быть любым.

Крокодил (командная версия)

Автор версии Евгений Черепанов.

Используются карточки издательства “Магеллан” (“Мосигра”). (Можно изготовить собственные карточки.) На карточках по 6 слов или устойчивых словосочетаний. Карточки трёх видов: “объяснить словами” (не используя однокоренных слов), “объяснить жестами” (по классическим правилам), “нарисовать”. Количество игроков (команд) – от 2 до 6. Каждый игрок (каждая команда) вытягивает по 3 карточки каждого вида (всего 9), и выбирает, понятия с какой карточки будет объяснять первой. Задача игрока (объясняющей команды) за 1 минуту успеть объяснить все 6 слов другим игрокам (командам). Задача других игроков (команд) угадать объясняемые понятия. При этом игроки (команды), слушающие объяснения, когда им становится понятно, какое понятие объясняют, должны сказать “дальше”, и тогда объясняющие переходят к объяснению следующего понятия. Команды записывают свои ответы на специальных бланках. Объясняющая команда бланк с ответами не сдаёт. Объяснявший игрок (объясняющая команда) получает столько баллов, сколько получилось правильных ответов

в сумме у всех игроков (команд). Остальные игроки (команды) получают столько баллов, сколько понятий они угадали. Игра проходит в 2 или 3 круга (в зависимости от количества игроков или команд).

Тематика

Адаптация настольной игры “Тематик”.

В игре участвуют (оптимально) от 2 до 6 команд. Можно и больше, но, чем больше команд, тем больше ведущему нужно помощников для подсчёта очков. Команды по очереди выбирают букву, на которую будут играть. Когда буква выбрана, на экране появляется список из пяти тем. Задача команд в специальном бланке написать слова, начинающиеся на выбранную букву, и чтобы они соответствовали обозначенным темам. К каждой теме команды могут написать не более четырёх слов. За первое слово в каждой теме команды получают по 4 балла, за второе – по 3, за третье – по 2, за четвёртое – по 1. Время на задание 2 минуты.

Я твоя понимаю

Адаптация одноимённой настольной игры.

В игре участвуют от 4 до 6 команд (максимум до 8).

Команды получают по 6 карточек с простыми словами (случайным образом) и по 3 карточки со сравнениями (эти карточки у всех команд одинаковые). На экране 6 слов – достижений цивилизации. Первая команда выбирает одно из этих 6 слов и не более трёх карточек, с помощью которых можно объяснить это слово. Эти карточки и карту с номером слова команда сдаёт ведущему. Ведущий зачитывает три слова с полученных им карточек. Команды должны догадаться, какое из 6 слов пыталась объяснить первая команда, и сдают ведущему карты с соответствующими номерами. Команда № 1 получает 1 бал, если все команды угадали слово, 2 балла, если слово угадали не все команды, и минус 1, если ни одна команда слово не угадала. После играет команда № 2, и так далее.

Эксклюзивщик

Автор игры: Евгений Черепанов.

Игра состоит из блоков заданий, объединённых одной темой, в каждом из которых по 4 задания. Ведущий объявляет тему и поочередно даёт задания. На выполнение каждого задания – 10-15 секунд. Команды сдают ответы на задания всего блока на одной карточке. Команды получают по 1 баллу за

каждый свой ответ в случае, если их ответ не совпадает с ответами любой из команды.

Некоторые (общие) рекомендации

В команде все должны быть примерно одного уровня развития. Чтобы потом росли одновременно. (И это важно для сохранения коллектива, чтобы никто ни от кого не избавлялся, и не уходил, потому что это не его уровень.)

Не следует учить ребёнка тому, что ему ещё не нужно, что ему не пригодится никогда. Знания обязательно нужно связывать с умениями. И тренировать, пока выученное не станет его собственными мыслями.

Необходимо стараться сделать обучение увлекательным.

Дети по разному включаются в занятия: кто-то готов к работе с первой же минуты, а кому-то необходимо время для раскочки. Чтобы привести детей к единой форме, желательно провести разминку – минут 15. Для разминки подойдут несложные динамичные игры.

Игры для разминки часто увлекают детей настолько сильно, что они желают продолжать играть в них. Чтобы разминка не затянулась, нужно вовремя переключить детей на решение главных задач занятия (тренировки). Идя на поводу детей, можно потратить всё время занятия на разминочные игры.

Тренировочные игры, во время которых тренируются и проверяются умения, должны быть короткими. В среднем по 5-7 заданий.

Тренировочные игры по вопросам синхронных турниров (по 24 и по 36 вопросов) проводятся в атмосфере, приближенной к официальным играм.

Тренировки юношеских команд обладают некоторой спецификой, так как основной целью воспитания в юношеском возрасте является ПОМОЩЬ старшеклассникам в решении собственных мировоззренческих проблем, таких как поиски смысла жизни, нравственных ориентиров, идеалов, своей

индивидуальности, что в итоге поможет молодому человеку познать себя и найти своё место в будущей жизни.

Экскурсии в музеи и памятные места должны стать частью тренировок детских и юношеских команд. Тренер должен готовиться к экскурсии, как профессиональный экскурсовод, но не подменять экскурсовода, а дополнять его. Перед экскурсией дети должны быть предупреждены о том, что, по результатам экскурсии, они будут составлять вопросы и задания. ВСЕ вопросы и задания должны быть сданы тренеру, рассмотрены им и разобраны на отдельной тренировке, посвященной составлению вопросов и заданий.

Приложение 5

Темы для тестов срезов знаний

Игровые функции.

1. Роль в обсуждении:

- генератор,
- справочник,
- критик,
- диспетчер,
- ответственный за

окончательное решение.

2. Скорость

мышления: - игрок

первого темпа, - игрок

второго темпа.

3. Стиль мышления:

- логик,
 - интуит, -
- эрудит.

4.

Социальнопсихологическая
функция:

- лидер,
- душа команды,
- холодная голова.

Провести тест (Кто есть кто)

8 правил, которые в игре должны соблюдаться неукоснительно.

1. Когда читается вопрос, надо внимательно слушать.
2. В команде хотя бы один человек должен конспектировать вопрос.
3. Форма вопроса обязательно должна быть зафиксирована.
4. Первая версия – самая ценная.

5. Нельзя всю минуту обсуждать одну версию.
6. Нельзя прекращать обсуждение, пока нет абсолютной уверенности в правильности придуманной версии.
7. Не следует во время игры оценивать вопросы.
8. После того как ответ сдан, о вопросе следует забыть. **Во время официальных игр нельзя думать о том, чтобы все правила выполнялись всеми членами команды. Соблюдение правил должно прививаться на тренировках, а во время игр выполняться автоматически.**

Функции капитана

Игровые: руководство обсуждением, выбор версии

Представительские: общение с оргкомитетом, с жюри.

Административные: предупредить о дате, времени и месте игры и прочее: то есть – собрать команду на игру, на турнир...

Капитан должен обладать следующими качествами:

- умением принимать решения (при принятии версии и при других ситуациях), *это главное умение*
- умением самому отвечать на вопросы,
- игровым опытом,
- интуицией,

- *здравым смыслом(не переживает из-за своих ошибок; понимает, что не всегда он прав),*
- *эрудицией,*
- *навыками общения(корректен, толерантен – общение с командой, с жюри),*
- *умением решать административные вопросы(всех собрать, узнать, где, когда, что, общение с оргкомитетов, с жюри).*

Провести социометрический тест, кто какими качествами обладает(Правильно ли мы выбрали капитана?)

Тест: Правила жизни

Режим

Питание

Отдых

Организация пространства

Занятия (как быстро учить уроки)

+ рекомендация – осваивать приёмы запоминания

Пример анкеты социометрического исследования

Анкета. Игра команды (Кто есть кто) (Оценка эффективности игроков)

Анкету заполнял(а):	Вопросы игры											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Руководил обсуждением												
Предложил правильную версию												
Предлагал версии чаще других												
Убедительно аргументировал												
Чаще других критиковал версии												
Предлагал меньше других, молчал												
Мешал обсуждению, отвлекал												
Вёл себя несдержанно												
На мой взгляд, в игре самым полезным игроком был (по итогам всей игры)												
Два других наиболее полезных игрока												

Каждому ученику на время игры присваивается номер. Учащиеся заполняют каждый свою анкету после каждого вопроса (задания), проставляя в соответствующие ячейки номера игроков.

Свои анкеты учащиеся друг другу не показывают, педагог результаты анкетирования не озвучивает.

Анкета помогает ученикам учиться отслеживать и оценивать действия других игроков, контролировать и свои действия (ученики понимают, что их оценивают тоже). Педагогу анкета помогает лучше понять процессы, происходящие в команде.

Анкетирование рекомендуется проводить во время тренировочных игр.

***Этапы работы на занятиях по
теме “Работа с текстом вопроса”***

В первый год обучения пытаемся освоить основной метод работы с текстом – метод упрощения вопроса, и две простейших метода поиска ответов – метод ассоциаций и метод перебора, которые можно использовать для поиска большинства ответов на вопросы турниров для школьных команд.

1 этап. Учимся упрощать вопрос. В парах (тройках)

Задания на листах с вопросами на интеллект. Ответов на листах нет.

Задания:

1. Выделить форму вопроса (на что именно нужно ответить);
2. Выделить ключевые слова (фразы), найти подсказки;
3. Упростить текст, обращая особое внимание на форму вопроса (что именно спрашивает автор вопроса, и какую информацию он даёт в помощь?);
4. Можно предложить версии ответа (на 1 этапе это не обязательно).

2 этап. То же, но индивидуально.

3 этап. Учимся использовать методы ассоциации и перебора. В парах (в тройках)

Перед заданием педагог рассказывает о методах ассоциации и перебора.

Задания на листах с вопросами на интеллект. Ответов на листах нет.

Задания:

1. Выделить форму вопроса (на что именно нужно ответить);
2. Выделить ключевые слова (фразы), найти подсказки;
3. Упростить текст, обращая особое внимание на форму вопроса (что именно спрашивает автор вопроса, и какую информацию он даёт в помощь?);

На этом этапе первые три задания должны выполняться почти автоматически.

4. Выбрать один из двух методов поиска ответа;
5. Дать 2-3 версии ответа (можно выделить основную версию).

Этап 4. То же, но индивидуально.

После решения каждого вопроса учащиеся объединяются в команду и обмениваются версиями, объясняя, почему выбрана именно эта версия ответа.

Этап 5. То же, но в полном составе команды. а)

в тренировочном режиме,

б) в игровом режиме.