

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Кировский интеллектуальный клуб (КИК) 2.0»

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

N п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Вводный инструктаж по технике безопасности. Вводный инструктаж по технике безопасности. Что такое игра?.	2	2	-	
2.	Специфика различных интеллектуальных игр. Особенности игр: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», «60 секунд», «Квиз».	34	8	26	
3.	Теория игры. Типовые вопросы в «Что? Где? Когда?». Постановка командной игры. Командная стратегия.	14	2	12	
4.	Методы подготовки и самоподготовки. Практикум по игротехнике.	18	8	10	
5.	Участие в соревнованиях.	28	8	20	
6.	Лингвоигры, вопросы «на школу», метавопросы, дуплеты и блицы, «подводка», вопросы с раздаточным материалом. Стереотипическое и творческое мышление. Источники информации. Общие знания. Специальные знания. Анализ проведенных игр. Подведение итогов	48	14	34	
Итого:		144	42	102	

1.

2. 1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

1. Вводное занятие – 2 часа

Теория. Что такое игра? Знакомство с программой. Рассказ о «телеизионных» и «спортивных» форматах интеллектуальных игр. Их принципиальных отличиях в технических и философских аспектах. Самыми древними интеллектуальными играми принято считать шахматы, шашки, нарды, го и маджонг.

Понятие интеллектуальных игр. Из истории. Интеллектуальная игра: социокультурный феномен в движении. Авторский обзор и анализ телевизионных игр. Обзор интеллектуальных игр. Общая типология интеллектуальных игр.

Тема 1. Специфика интеллектуальных игр – 34 часа

Теория. Игры – разминки (Интеллектуальная игра «Алгоритм Цицерона» (игра в

слова - самая простая, и она отлично подходит для роли «первой игры разминки» перед любой серьёзной творческой групповой работой); интеллектуальная игра «Цепочка ассоциаций»; интеллектуальная игра «Театр Аббревиатур» (игра относительно лёгкая, однако требует от её участников «актёрского мастерства», а значит, раскованности каждого, сплочённости группы в целом - то есть, требует предварительной разминки.

Основные функции интеллектуальных игр. Игровой тренинг. «Что? Где? Когда?», «Чеширский кот».

Концентрация внимания. Понятие концентрации внимания. Влияние физического и эмоционального состояния на концентрацию внимания. Установление приоритетов при получении новой информации. Выносливость ума. Повышение силы ума. Упражнения с числами.

Индивидуальные и командные игры и их особенности.

План – сетка интеллектуальных игр на сезон. Разминка. «Разогревка».

Подготовка к сезону интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?». Работа с текстами вопросов «на слух».

Техника мозгового штурма.

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

Работа с текстами вопроса «под запись». Анализ полученной информации и синтез из неё новой информации. Стереотипическое и творческое мышление. Виды памяти. Тренировки и активизация различных видов памяти.

Упражнения с буквами. Упражнения со словами. Определение уровня развития природной и культурной памяти. Виды памяти: зрительная, слуховая; краткосрочная, долговременная. Избирательность памяти.

Игры: «Контакт», «Пойми меня», создание проблемных ситуаций. Логические задачи. Как доказать что угодно. Задачи-детективы и задачи-истории. Знакомство с правилами командных интеллектуальных игр.

Вопросы из базы вопросов и ответов по игре ЧГК. Подготовка к Премьер-Лиге. Организационные вопросы к участию в Премьер-лиге. Сбор информации. Инструкции по отчетности турниров. Тренировочные занятия по вопросам турниров ЧГК прошлых сезонов. Участие в новом сезоне Премьер-лиги 2022-2023.

Тема 2. Теория игры - 14 часов

Теория. Различные теории о формировании команды. Опробование, выявление склонностей и отработка командных ролей в индивидуальных, групповых и командных играх. Теория и практика рассадки за игровым столом, командная стратегия. Взаимодействия в команде на игре, после игры и вне игры. Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся.

Практика. Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде. В течение сезона состав команды может корректироваться. Организационные вопросы к участию. Сбор информации. Инструкции. Тренировочные занятия.

Тема 3. Практикум по игротехнике - 18 часов

Теория. Классификации вопросов и теории составления вопросов для различных интеллектуально – творческих игр. Вопросы «на технику» («на школу»). Различные вопросные школы и практикумы по этим школам. Классификации вопросов и теории составления вопросов для различных интеллектуально – творческих игр. Вопросы «на технику» («на школу»). Различные вопросные школы и практикумы по этим школам.

Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной

литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни.

Практика. Самостоятельная индивидуальная работа учащихся по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов. Организационные вопросы к участию. Сбор информации. Инструкции. Тренировочные занятия.

Тема 4. Методы подготовки и самоподготовки - 28 часов.

Теория. Переход команды в автономный режим. Методы подготовки и самоподготовки.

Критерии и методы оценки и самооценки игр и результатов. Капитан – руководитель команды и «вечно виноватый человек».

Практика. Тренировка реакции у капитанов. Упражнения «Гонка за лидером», «Интеллектуальный покер», «Ты – мне, я – тебе». Работа на «кнопке». Организационные вопросы к участию. Сбор информации. Инструкции. Тренировочные занятия.

Тема 5. Стереотипическое и творческое мышление. Источники информации. Общие знания. Специальные знания. - 48 часов

Теория. Стереотипы преследуют человека на каждом шагу, и поддаваться им или нет – выбор каждого. Примеры стереотипного мышления. Современные источники информации. Критерии достоверности информации.

Практика. Тренировочные занятия. Работа со словарями. Составление и постановка вопросов для игры ЧГК. Разбор составленных вопросов на занятиях.