

Отдел образования администрации города Уварово

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лицей г.Уварово им. А.И.Данилова»

Рассмотрена и рекомендована
к утверждению МС Лицея
Протокол №4
от «27» августа 2024г.

«Утверждаю»
Директор Лицея
_____/Е.В. Уварова/
приказ №111/4 от 30 августа 2024г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности
«Что? Где? Когда?»
(ознакомительный уровень)

Срок реализации: 1 год

Возраст учащихся: 14-17 лет

Автор-составитель:
Ильина Татьяна Васильевна,
педагог дополнительного образования

г. Уварово, 2024 г.

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1. Учреждение	МБОУ «Лицей г.Уварово им. А.И.Данилова»
2. Полное название программы	«Что? Где? Когда?»
3. Сведения об авторе:	Ильина Т.В.–заместитель директора по НМР, педагог дополнительного образования Панина Ю.И. - заместитель директора по ВР, педагог дополнительного образования
4. Сведения о программе:	
Нормативная база	-Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; -письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 №06-1844 «Примерные требования к программам дополнительного образования детей для использования в практической работе»; -приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 №1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; -Указ Президента Российской Федерации от 01.06.2012 №761 «О национальной стратегии в интересах детей на 2012 – 2017 годы»; -Указ Президента Российской Федерации от 24.12.2014 №808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики»; -Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 г. №1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»; -Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобрнауки России совместно с ГОАУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015; -Устав МБОУ «Лицей г.Уварово им. А.И.Данилова»
Вид программы	модифицированная
Тип программы	общеразвивающая
Образовательная область	Дополнительное образование
Направленность деятельности	Социально-педагогическая
Способ освоения содержания образования	практический
Уровень освоения содержания образования	Стартовый (ознакомительный)
Продолжительность обучения	1 год

Рецензия
на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу
«Что? Где? Когда?»

Авторы- составители программы:

Ильина Т.В., Панина Ю.И. -педагоги дополнительного образования.

Учреждение, реализующее программу:

МБОУ «Лицей г.Уварово им. А.И.Данилова»

Общая характеристика программы:

Направленность, в рамках которой реализуется программа : «Что? Где? Когда?» - социально-педагогическая

Тип программы: модифицированная

Возраст детей: 14-17лет.

Срок реализации программы: 1 год.

Данная программа рассчитана на возрастную категорию детей и подростков в возрасте от 14 до 17 лет со сроком реализации 1 год. Образовательная программа " Что? Где? Когда?" составлена с учетом современных требований. При разработке программы и в процессе ее реализации учитывается социальный запрос родителей в предоставлении образовательных услуг и интересы обучающихся.

Автор грамотно обосновал гуманистические и обще дидактические принципы реализации программы, связав их с возрастными и психологическими особенностями детей. При составлении программы был изучен ряд имеющихся программ аналогичной направленности и выявлены отличительные особенности данной программы.

Актуальность программы в развитии познавательных интересов, читательской активности, логического мышления, создании условий для самореализации, воспитании гармонически развитой личности.

Педагогическая целесообразность заключается в привлечении детей к интеллектуальному творчеству, создании установки для получения новых знаний.

Цель программы сформулирована корректно, она достижима и проверяема. Задачи дополняют цель и дают представление о путях её достижения.

Разработанная программа направлена на формирование стремления детей самостоятельно приобретать знания, умения наблюдать и анализировать.

Отличительные особенности данной программы в том, что содержание и система занятий направлены на развитие личности через формирование у учащихся поискового типа мышления, творческих способностей. Участие в

интеллектуальных играх создает предельно широкий фронт для познания, самостоятельной деятельности и реализации творческого потенциала учащихся, начиная от приобретения конкретных знаний о различных предметах, выходящих за рамки школьной программы, до самостоятельного исследования.

В программе выделены все структурные части и представлены все компоненты внутри частей (темы, разделы). Программа состоит из тематических и практических занятий.

При разработке дополнительной образовательной программы учитывались требования ФГОС общего образования.

В разделе "Методическое обеспечение" дано описание методической системы, используемой педагогом при реализации данной программы. Подробно автором описываются методы работы, формы и методы обучения.

О высокой результативности реализуемой программы свидетельствует участие обучающихся объединения в интеллектуальных играх городского и областного уровня.

В программе приводятся списки литературы для педагогов, воспитанников.

Данная программа может быть рекомендована для реализации в учреждениях дополнительного образования детей.

Заместитель директора по ВР

МБОУ «Лицей г.Уварово им. А.И.Данилова»

Ю.И.Панина

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Формирование культуры интеллектуальной деятельности учащихся всегда было и остается одной из основных общеобразовательных и воспитательных задач. Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки подрастающих поколений. Развитие интеллектуальных возможностей дает не только успешность в учении, но и помогает осознанию своего внутреннего мира, своих возможностей. Воспитание интеллекта ребенка требует всестороннего развития его познавательных способностей, но в особенности развития мышления. Воспитание интеллекта – одна из центральных задач всестороннего гармонического развития личности.

При проведении школьных уроков выпадает большой объем познавательного материала, который должен расширять кругозор обучающихся и развивать их мышление, умение ставить цели, выдвигать гипотезы исследований.

Образовательная направленность занятий в рамках программы «Что? Где? Когда?» связана в основном с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации.

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Что? Где? Когда?» социально-педагогическая.

Новизна программы в направленности на формирование учебно-исследовательских навыков, различных способов деятельности учащихся для участия в интерактивных играх, общешкольных мероприятиях, открытых уроков, внеурочной деятельности.

Актуальность программы в развитии познавательных интересов, читательской активности, логического мышления, создании условий для самореализации, воспитании гармонически развитой личности.

Педагогическая целесообразность заключается в привлечении детей к интеллектуальному творчеству, создании установки для получения новых знаний. Программа объединения «Что? Где? Когда?» способствует развитию и поддержке интереса обучающихся к интеллектуальной деятельности, дает возможность расширить и углубить знания и умения, полученные в процессе учебы, и создает условия для всестороннего развития личности. Занятия являются источником мотивации учебной деятельности

обучающихся, дают им глубокий эмоциональный заряд, способствуют развитию межпредметных связей, формируют такие качества личности, как целеустремленность, настойчивость, развивают эстетические чувства, формируют творческие способности.

Отличительные особенности данной программы в том, что содержание и система занятий направлены на развитие личности через формирование у учащихся поискового типа мышления, творческих способностей. Участие в интеллектуальных играх создает предельно широкий фронт для познания, самостоятельной деятельности и реализации творческого потенциала учащихся, начиная от приобретения конкретных знаний о различных предметах, выходящих за рамки школьной программы, до самостоятельного исследования. В ходе игры приобретаются навыки анализа и синтеза, формируются умения работы в команде, расширяется кругозор учащихся.

Адресат программы. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Что? Где? Когда?» рассчитана на работу с учащимися в возрасте 14-17 лет.

Условия набора учащихся. Для обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Что? Где? Когда?» принимаются учащиеся без отбора, но проявляющие интерес к данному виду деятельности.

Особенности организации образовательного процесса

Работа объединения ведется в направлениях:

1. Исследовательское:

Подбор литературы для игр, отбор материалов для вопросов, составление вопросов. Знакомство с новыми читательскими технологиями, технологиями мозгового штурма.

2. Игровое:

Игры - соревнования между классами и личные первенства по типу игры «Что? Где? Когда?»

Программа «Что? Где? Когда?» рассчитана на учащихся 14-17 лет при сроке реализации 1 год и 4-часовой недельной нагрузке. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. На реализацию программы отводится 144 часа в год.

Программа состоит из теоретических и практических занятий, направленных на подготовку детей 14-17-летнего возраста к участию в интеллектуальных играх. При подборе материала и выборе форм учитываются возрастные особенности детей.

Формы и методы работы:

- индивидуальная и групповая форма;
- беседа, дискуссия;

- тренировочные игры;
- работа с научно-популярной литературой, цифровыми ресурсами.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель: развитие мыслительных способностей для подготовки к результативному участию в городских интеллектуальных играх, а также разностороннее развитие учащихся и содействие их самореализации.

Задачи:

1. Обучающие:

- формирование осознанных мотивов учения;
- способствование самореализации учащихся в изучении конкретных предметных тем;
- развитие познавательного интереса к изучению науки;
- знакомство учащихся с последними достижениями науки и техники,
- развитие познавательных интересов при выполнении экспериментальных исследований с использованием информационных технологий.

2. Развивающие:

- развитие умений и навыков учащихся самостоятельно работать с научно-популярной литературой, интернет ресурсами;
- развитие мышления, логики: операций анализа и самоанализа, синтеза, классифицирования, дифференцирования;
- развитие памяти, эрудированности;
- развитие коммуникативных и творческих способностей.

3. Воспитывающие:

- воспитание убежденности в возможности познания законов природы, в необходимости разумного использования достижений науки и техники;
- формирование командного духа, развитие сплочённости;
- воспитание умения сочетать свои интересы с интересами группы;
- воспитание потребности и привычки к самоотдаче, общественно-полезной работе;
- воспитание самостоятельности, инициативности, ответственности;
- формирование потребности и возможности в достижении результативности и успеха.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	2	1	1	
2	Вопрос — основа игры.	6	2	4	Промежуточный контроль
3	Проведение интеллектуальных игр.	4	1	3	Промежуточный контроль
4	Спорт: олимпийские игры, мировые рекорды	8	4	4	Промежуточный контроль
5	Изобразительное искусство: творчество отечественных и зарубежных художников	10	4	6	Промежуточный контроль
6	Литература: творчество отечественных и зарубежных писателей и поэтов	10	4	6	Промежуточный контроль
7	Кино и театр: творчество отечественных и зарубежных кинодеятелей, мультипликаторов, театральных режиссеров.	8	4	4	Промежуточный контроль
8	Музыка: творчество отечественных и зарубежных композиторов и современных музыкантов .	8	4	4	Промежуточный контроль
9	Наука: достижения мировой науки .	24	4	20	Промежуточный контроль
10	Интернет: особенности мировой информационной системы.	8	4	4	Промежуточный контроль
11	Наиболее распространенные интеллектуальные игры .	28		28	Промежуточный контроль
12	Отработка командных взаимодействий в игре «Своя игра».	18	-	18	Промежуточный контроль
13	Отработка командных взаимодействий в игре «Гонка за лидером»	10	-	10	Итоговый контроль
Итого:		144	32	112	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводное занятие. (2ч.)

Тема 1.1. Инструктаж по ТБ. Формирование команд. Принципы работы в команде.

Теория Инструктаж по ТБ. Формирование команд. Принципы работы в команде.

Тема 1.2 «Мозговая разминка».

Практика. Игра «Мозговая разминка».

Раздел 2. Вопрос — основа игры. (6ч.)

Тема 2.1-2.2. Вопрос — основа игры. Вопросы 1 категории сложности. Вопросы 2 категории сложности.

Теория: Понятие: Вопросы 1 категории сложности. Вопросы 2 категории сложности.

Тема 2.3-2.4. Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе.

Практические занятия

Игра. Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе.

Тема 2.5-2.6. Эрудиция — ключ к успеху.

Практические занятия

Интеллектуальная разминка: задания на развитие внимания, памяти, воображения, мышления. Отработка навыков решения головоломок. Элементы игры.

Раздел 3. Проведение интеллектуальных игр. (4ч.)

Тема 3.1. Правила проведения интеллектуальных игр.

Теория. Правила проведения интеллектуальных игр.

Тема 3.2-.3.3.-3.4. Формы нетрадиционных логических игр. Игра «Эрудит-лото».

Практические занятия.

Игра «Эрудит-лото».

Формы нетрадиционных логических игр. «Откажись или удвой»; «Реалии»; «Верить — не верить»; «Надуваловка»; перевертыши, шарады, ребусы и т.д.

Раздел 4. Спорт: олимпийские игры, мировые рекорды (8ч.)

Тема 4.1.-4.2.- 4.3.- 4.4. Спорт: олимпийские игры, мировые рекорды; изучение различных фактов из спортивной истории мира и страны.

Теория Олимпийские игры, мировые рекорды; изучение различных фактов из спортивной истории мира и страны.

Тема 4.5.-4.6.-4.7.- 4.8. Вопросы из категории «Спорт».

Практические занятия.

Отработка вопросов из категории «Спорт».

Интеллектуальные игры по типу «Что? Где? Когда?» на тему «Спорт».

Раздел 5. Изобразительное искусство: творчество отечественных и зарубежных художников (10ч.)

Тема 5.1.-5.2.-5.3-5.4. Изобразительное искусство: знакомство с творчеством отечественных и зарубежных художников; виртуальное путешествие по художественным галереям мира.

Теория: Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных художников; виртуальное путешествие по художественным галереям мира.

Тема 5.5.-5.6. Вопросы из категории: «Изобразительное искусство»

Практические занятия

Тема 5.7.-5.8.-5.9.-5.10 Интеллектуальные игры.

Практические занятия: Интеллектуальные игры по типу «Что? Где? Когда?» на тему «Изобразительное искусство».

Раздел 6. Литература: творчество отечественных и зарубежных писателей и поэтов (10)

Тема 6.1.-6.2.-6.3.-6.4. Литература: знакомство с творчеством отечественных и зарубежных писателей и поэтов; знакомство с литературными направлениями и стилями.

Теория: Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных писателей и поэтов; знакомство с литературными направлениями и стилями.

Тема 6.5.- 6.6. Вопросы из категории: «Литература»

Практические занятия

Игра. Вопросы из категории: «Литература»

Тема 6.7.- 6.8.

Тема 4. Вопросы из категории: « Литература и личности»

Практические занятия

Вопросы из категории: « Литература и личности»

Тема 6.9.- 6.10.

Практические занятия

Интеллектуальные игры по типу «Что? Где? Когда?» на тему «Литература».

Раздел 7 Кино и театр: творчество отечественных и зарубежных кинодеятелей, мультипликаторов, театральных режиссеров (8 ч.)

Тема 7.1.-7.2.- 7.3.-7.4 Кино и театр: знакомство с творчеством отечественных и зарубежных кинодеятелей, мультипликаторов, театральных режиссеров; современное киноискусство, направления, стили.

Теория: Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных кинодеятелей, мультипликаторов, театральных режиссеров; современное киноискусство, направления, стили.

Тема 7.5.-7.6. Вопросы из категории: «Кино и театр»

Практические занятия

Вопросы из категории: «Кино и театр»

Тема 7.7.- 7.8. Интеллектуальные игры по типу «Что? Где? Когда?» на тему «Кино и театр».

Практические занятия Интеллектуальные игры по типу «Что? Где? Когда?» на тему «Кино и театр».

Раздел 8. Музыка: творчество отечественных и зарубежных композиторов и современных музыкантов (8ч.)

Тема 8.1.-8.2.-8.3.-8.4. Музыка: знакомство с творчеством отечественных и зарубежных композиторов и современных музыкантов; направления, стили.

Теория: Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных композиторов и современных музыкантов; направления, стили.

Тема 8.5.- 8.6. Вопросы из категории: «Музыка».

Практические занятия

Вопросы из категории: «Музыка».

Тема 8.7.-8.8. Интеллектуальные игры по типу «Что? Где? Когда?» на тему «Музыка»

Практические занятия

Интеллектуальные игры по типу «Что? Где? Когда?» на тему «Музыка»

Раздел 9 Наука: достижения мировой науки (24ч.)

Тема 9.1.-9.2.-9.3.-9.4. Наука: достижения мировой науки, факты из истории открытий в различных науках: физика, химия, математика, биология, география и др.

Теория: Знакомство с достижениями мировой науки. Факты из истории открытий в различных науках: физика, химия, математика, биология, география и др.

Тема 9.5.-9.6. Вопросы из категории: «Наука ».

Практическое занятие

Тема 9.7.-9.8. Интеллектуальные игры по типу «Что? Где? Когда?» на тему «Наука».

Практическое занятие

Тема 9.9.-9.10. Вопросы из категории: « Географии и страноведения».

Практическое занятие

Тема 9.11-9.12. Вопросы из категории: «Общество и политика».

Практическое занятие

Тема 9.13-9.14.«Мир вокруг нас».

Практическое занятие

Тема 9.15-9.16. Вопросы из категории: « Общие знания»

Практическое занятие

Тема 9.17-9.18. Конкурс «Персонажи».

Практическое занятие

Тема 9.19-9.20. Вопросы из категории: « Флора и фауна».

Практическое занятие

Тема 9.21-9.22. Вопросы из категории: «Человек»

Практическое занятие

Тема 9.23-9.24. Итоговая игра.

Практическое занятие

Раздел 10. Интернет: особенности мировой информационной системы. (8ч.)

Тема 8.1-8.2-8.3-8.4. Интернет: знакомство с особенностями мировой информационной системы.

Теория: Рассмотрение вопросов, связанных с развитием мировых информационных ресурсов. Рассмотрение интересных и малоизвестных фактов из интернета.

Тема 8.5-8.6 Интеллектуальные игры по типу «Что? Где? Когда?» на тему: «Интернет».

Практические занятия.

Тема 8.7-8.8 Финальная игра.

Практические занятия.

Финальная игра.

Раздел 11. Наиболее распространенные интеллектуальные игры (28ч.)

Тема 11.1.-11.2 Викторины с вариантами ответов.

Практические занятия

Викторины с вариантами ответов.

Тема 11.3.-11.4. «Медиа-азбука». Правила и стратегия игры.

Практические занятия

«Медиа-азбука». Правила и стратегия игры.

Тема 11.5-11.6.«Гонка за лидером». Правила и стратегия игры.

Практические занятия

«Гонка за лидером». Правила и стратегия игры.

Тема 11.7- 11.8 «Своя игра». Правила и стратегия игры.

Практическое занятие

«Своя игра». Правила и стратегия игры

Тема 11.9-11.10 «Взгляд». Правила и стратегия игры.

Практическое занятие

«Взгляд». Правила и стратегия игры.

Тема 11.11- 11.12 «Перестрелка». Правила и стратегия игры.

Практическое занятие

«Перестрелка». Правила и стратегия игры.

Тема 13-14. «Мозговой штурм». Правила и стратегия игры.

Практическое занятие

Тема 15-16. «Брейн-ринг». Правила и стратегия игры.

Практическое занятие

Тема17-18.«Что? Где? Когда?» Правила, стратегия, виды игры.

Практическое занятие

Тема 19.-20 «Ребусы. Кроссворды». Правила составления и разгадка.

Практическое занятие

Тема.21-22 «Сканворды». Правила работы с ними.

Практическое занятие

Тема 23-24 25-26-27-28. Финальная игра.

Практическое занятие

Раздел 12 Отработка командных взаимодействий в игре «Своя игра»(18ч.)

Тема 1-2. Игра на тему «Цифры»

Практическое занятие

Игра на тему «Цифры»

Тема 3-4.Игра на тему «Животные».

Практическое занятие

Игра на тему «Животные».

Тема 5-6. Игра на тему «Известные люди».

Практическое занятие

Игра на тему «Известные люди».

Тема 7-8. Игра на тему «По странам Европы».

Практическое занятие

Игра на тему «По странам Европы».

Тема 9-10. Игра на тему «Сказки».

Практическое занятие

Игра на тему «Сказки».

Тема 11-12. Игра на тему «Города».

Игра на тему «Города».

Практическое занятие

Тема 13-14. Игра на тему «Еда и напитки».

Практическое занятие

Игра на тему «Еда и напитки».

Тема 15-16. Игра на тему «Птицы»».

Практическое занятие

Игра на тему «Птицы

Тема 17-18. Финальная игра.

Практическое занятие

Раздел 13 Отработка командных взаимодействий в игре «Гонка за лидером» (10ч)

Тема 1 -2.Игра на тему «Мифология».

Практическое занятие

Тема 3-4. Игра на тему «Сад и огород»

Практическое занятие

Тема 5-6. Игра на тему «Живая природа».

Практическое занятие

Тема 7-8.Игра на тему «Футбол».

Практическое занятие

Тема 9-10. Подведение итогов. Финальная игра.

Практическое занятие

1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Результаты освоения курса

Результатами изучения курса являются формирование устойчивой мотивации учащихся к активной творческой и интеллектуальной деятельности, а также формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

Личностные УУД: определять и высказывать правила поведения для людей при сотрудничестве; в предложенных ситуациях общения и сотрудничества делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Регулятивные УУД: определять и формулировать цель деятельности; последовательность действий; учиться высказывать своё предположение.

Коммуникативные УУД: доносить свою позицию до других; слушать и понимать речь других; учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Познавательные УУД: добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя источники информации и свой жизненный опыт; перерабатывать полученную информацию: анализировать объекты с целью выделения признаков, синтезировать информацию (составлять целое из частей или самостоятельно достраивать), выбирать критерии для сравнения, обобщения, классификации; устанавливать причинно-следственные связи; строить логические цепи рассуждений, доказывать; выдвигать гипотезы и их обосновывать.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Учебный год по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Что? Где? Когда?»:

-для учащихся начинается с 1 сентября и заканчивается 31 мая.

Количество учебных недель – 36.

Занятия в объединении проводятся в соответствии с расписанием занятий.

Продолжительность и количество занятий в неделю: 2 раза в неделю по 2 часа_ (перемена 15 минут) Итого 144 часа в год.

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение

Материально-техническое обеспечение:

1. Ноутбук учителя
2. Интерактивное оборудование: интерактивная доска, проектор мультимедийный
3. Принтер, сканер.
4. Ноутбуки учащихся.
5. Электронные образовательные ресурсы: .viki.rdf.ru www.zavuch.ru
www.shool2100.ru www.shool.edu.ru www.standart.edu.ru
www.school2100.ru/magazine/magazine_main.htm

Кадровое обеспечение

Педагоги, организующие образовательный процесс по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Что? Где? Когда?» должны иметь среднее профессиональное или высшее профессиональное образование по специальности учитель. Требования к квалификации и стажу работы не предъявляются.

2.3 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Формы контроля воспитанников:

- Входящий контроль включает в себя проведения тестовой игры «Что? Где? Когда?» (мониторинг), позволяющей сформировать необходимые сведения об уровне подготовки ребёнка;
- Промежуточный контроль (Игра «Брейн – ринг») проводится в середине года, позволяет отследить уровень интеллектуальной подготовки за полгода.
- Итоговый контроль (Игра «Что? Где? Когда?»).

2.4 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Диагностические и контролирующие материалы для оценки планируемых результатов освоения программы:

Диагностическая часть

Мониторинг результативности программы проводится по трём уровням:

1. *Деятельностный*, учитывающий степень активности и продуктивности деятельности обучающихся, их конкретные успехи и достижения в интеллектуальных играх, конкурсах. Эти данные педагог вносит в таблицу рейтинга воспитанников.
2. *Когнитивный* (познавательный), учитывающий уровень знаний, умений и навыков в ходе освоения образовательной программы. Эти компоненты отслеживаются педагогом в течение учебного года в форме тестов, викторин и т. п. Результаты оформляются в виде таблиц, на основании которых проводится награждение в конце учебного года.
3. *Эмоционально-мотивационный*, учитывающий психологический климат в детском коллективе, уровень взаимоотношений между участниками образовательного процесса, степень их заинтересованности и удовлетворённости им. Используются диагностики, изучающие интересы и мотивы детей, психическую атмосферу в коллективе (Л.Г. Жедуновой), позволяющие выявить уровень развития личности воспитанника (К. Б. Малышев), уровень сплочённости коллектива.

2.5 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Методическое обеспечение

В процессе реализации программы реализуются следующие **принципы**:

- воспитывающего обучения, поскольку ученику даются не только знания, но и формируется его личность;
- систематичности и последовательности (изучаемый материал делится на разделы и темы, каждая из которых имеет определённую методику изучения);
- доступности (обучение строится от «простого к сложному»);
- наглядности (использование дидактического материала – карточек, схем и др.; использование в работе ИКТ);
- сознательности и активности (Если ребёнок имеет первоначальную мотивацию «Хочу» и на протяжении обучения с интересом занимается, то и в дальнейшем будет самоутверждаться: «Я знаю», «Я умею», «Я могу»);
- прочности (ученик неоднократно использует в разных упражнениях изученный материал и приобретённые навыки, а со стороны руководителя проводится систематический контроль результатов обучения).

В проведении занятий используются различные **формы работы**: индивидуальная, парная, групповая (командная) и фронтальная. В выборе структуры занятий и их содержания учитывается, что дети пришли на них после напряжённого трудового дня и им необходим отдых, переключение на новые виды деятельности. В связи с этим на занятиях предполагается широкое использование игровых форм работы (работа с интернетом, тренинги, ролевые игры, а также головоломки, ребусы, кроссворды), в ходе которых усваивается и тренируется полученный материал. Атмосфера увлечённости, радости, ощущение посильности заданий позволяет решать серьёзные организационные и коммуникативные задачи.

Предлагается использование двух видов интеллектуальной мыслительной деятельности:

- Теоретическая часть (лекции, заочные экскурсии, изучение научной, научно- популярной и художественной литературы);
- Практическая часть (тренировочные интеллектуальные игры).

2.6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Корин А. Феномен «Что? Где? Когда?» - М: Эксмо 2002.
2. Своя игра. - М.: Терра 1997.
3. Хайчин Ю. Главная игра умных и весёлых. - Донецк: Сталкер 1998.
4. Хайчин Ю. Твоя игра. Новая книга для умных и весёлых. - Донецк: Сталкер 2001.
5. Энциклопедия 100 великих... - М.: Вече. 2000г.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ

- 1.История Олимпийских игр. М.2009г.
- 2.Кун. Мифы и легенды Древней Греции. М.2000г.
- 3.Справочники по различным предметам.
- 4.Сборники ребусов, логических задач, головоломок. М.2001г.
- 5.Самин. 100 великих открытий. М., 2006
- 6.Этимологические, фразеологические словари.
- 7.Электронные интеллектуальные игры «О, счастливец!», «Что? Где? Когда?»

Интернет-ресурсы:

1. Интернет-ресурс: База вопросов «Что? Где? Когда?» (все турниры с 2003 г.)
/ <http://db.chgk.info/random/types6/326613016>

- Интернет-ресурс: 1001 викторина / портал викторин по разным категориям знаний / http://1001viktorina.ru/cat/p1821_stolitsyi_mira
- Интернет-ресурс: Методическая копилка. Патриотическое воспитание. Викторины по истории, географии, литературе. / <http://zanimatika.narod.ru/RF20.htm>
- Интернет-ресурс: Кроссворд-кафе / <http://www.c-cafe.ru/theme/2/01581p.php>
- Интернет-ресурс: Логические задачи / <http://uucys.ru/riddles/topic/Логические>
- Интернет-ресурс: Чай вдвоём. Загадки, задачи, тесты, шарады, ребусы, игры / <http://www.teafortwo.ru/zagadki/index.php>
- Интернет-ресурс : Мифология. / <http://www.hellados.ru/myth.php>
- Интернет-ресурс: Потехе час / http://potehechas.ru/golovolomki/8_fishek.shtml

Приложение 1

Анкета для разбора игры.

1. Как справился со своей ролью в команде?
2. Какие ошибки в тактике были допущены?
3. Были ли организационные недочёты (нарушения «железных правил» игры)?
4. Какие приёмы обсуждения вопросов применялись в игре?
5. Как нужно играть, чтобы зарабатывать больше баллов?
6. Оцени деятельность капитана.
7. Поставь дальнейшие задачи на следующую игру.

Задание для капитана:

- качественно оценить деятельность каждого игрока (вклад каждого участника команды);
- оценить общую деятельность команды;
- проанализировать приёмы обсуждения вопросов; тактику игры;
- поставить перспективные цели и задачи.

Приложение 2

Методика оценки психологической атмосферы в коллективе (Л.Г. Жедунова)

Назначение теста: изучить психологическую атмосферу в коллективе. В основе лежит метод семантического дифференциала. Методика интересна тем, что допускает анонимное обследование, а это повышает ее надежность. Проводится в начале и конца года.

Инструкция к тесту:

Каждому школьнику предлагается оценить состояние психологической атмосферы в коллективе по девятибалльной системе. Оцениваются полярные качества.

9 8 7 6 5 4 3 2 1	
1. Дружелюбие	Враждебность
2. Согласие	Несогласие
3. Удовлетворенность	Неудовлетворенность
4. Увлеченность	Равнодушие
5. Результативность	Безрезультативность
6. Теплота взаимоотношений	Холодность взаимоотношений
7. Сотрудничество	Отсутствие сотрудничества
8. Взаимная поддержка	Недоброжелательность
9. Занимательность	Скука
10. Успешность	Безуспешность

Обработка и анализ результатов теста:

Чем выше балл, тем выше оценка психологического климата и наоборот. Анализ результатов предполагает субъективные оценки состояния психологического климата и их сравнение между собой, а также вычисление средней для коллектива оценки атмосферы.

Источник: Степанов Е. Н. Педагогический контроль в процессе воспитания. - М.: ТЦ Сфера, 2006. С. 103-104

Приложение 3

Методика определения профиля воспитанности
(К. Б. Малышев)

Цель исследования: определение профиля воспитанности учащихся.

Проводится в начале и конца года.

1. Я обладаю эмпатией (умею сопереживать).
2. Я вежлив, правдив, справедлив по отношению к сверстникам и взрослым.
3. Я опрятен внешне, ответственен и аккуратен в деятельности.
4. Я знаю и различаю, что такое «хорошо», «плохо», «добро», «зло» и т. д.
5. Бережно отношусь к объектам живой и неживой природы.
6. Умею замечать красоту окружающего мира.
7. Произведения литературы, изобразительного искусства и музыка вызывают в моей душе эмоциональный отклик.
8. Я обладаю художественным вкусом.
9. У меня богатое воображение, фантазия, и есть стремление создавать прекрасное своими руками.
10. Обладая творческими эстетическими способностями, я являюсь активным участником детских праздников.
11. Сформировано чувство любви к малой Родине.
12. С уважением отношусь к народам и нациям нашей страны, сверстникам своей группы.
13. С интересом и гордостью слушаю, узнаю от взрослых о ратном подвиге народа в годы войны, с уважением отношусь к ветеранам.
14. Имею представление о своих правах.
15. Небезразличен к событиям, происходящим в стране.
16. Хорошо развиты психические процессы: восприятие, речь, мышление.
17. Любознателен, сформирован интерес к учебной деятельности.
18. Развиты умения и навыки умственной деятельности и могу пользоваться знаниями.
19. Есть знания об окружающем мире, богатый словарный запас.
20. Развиты сенсорные способности.
21. Я трудолюбив.
22. Сформированы трудовые навыки и умения.
23. Я осознаю полезность и значимость своего труда, а также труда сверстников и взрослых.
24. Я считаю, что совместная трудовая деятельность укрепляет навыки общения.
25. В процессе труда у меня активизируется мыслительная деятельность.
26. Я физически здоров, имею хороший сон и аппетит.
27. У меня сформированы культурно-гигиенические навыки.
28. У меня развита потребность в двигательной активности.
29. Высокую сопротивляемость к заболеваниям мне обеспечивает закаливание и активная двигательная деятельность.
30. Подвижные игры, спортивные упражнения (лыжи, велосипед, футбол) дают возможность мне избежать переутомления, создают положительный эмоциональный настрой.

Ключ к методике:

Номера утверждений	Итог	Типы воспитанности
1 2 3 4 5		Нравственное
6 7 8 9 10		Эстетическое
11 12 13 14 15		Общественно-политическое
16 17 18 19 20		Интеллектуальное
21 22 23 24 25		Трудовое
26 27 28 29 30		Физическое

Согласие с утверждением опросника оценивается – 1, несогласие – 0.

Если в строке таблицы-ключа утверждений больше 1, чем 0, то вся строка оценивается 1 и наоборот. В итоге получается двоичное шестиразрядное число, которое соответствует определенной гексаграмме профиля воспитанности.

Если в результате получились все шесть единиц, то мы имеем дело с гармоническим профилем воспитанности, т.е. сформированы все шесть типов воспитанности (гармоничная личность).

Гармоничная личность представляет собой сочетание физического совершенства, трудовой активности, интеллектуального богатства, общественно-политической зрелости. Эстетического вкуса и нравственной чистоты.

Приложение 4

Материалы для занятий

Основные приемы запоминания

1. Метод мест и фона – запоминать предметы по их расположению (в помещении, по пути следования). «Метод мест» - суть его состоит в том, что единицы информации, которые необходимо запомнить мысленно расставляются в хорошо знакомой комнате в строго определенном порядке. Затем достаточно вспомнить эту комнату, чтобы воспроизвести необходимую информацию. Или можно представить себе путь и расположить на нем вещи, которые необходимо запомнить. Чтобы извлечь информацию по памяти, нужно мысленно перенестись в эту местность и

пройти по этому пути и, «собирая» расставленные там предметы, воспроизвести всю информацию.

2. Ассоциации – мысленные связи между образами:

По контрасту (антонимы): мокрый – сухой;

По сходству (синонимы): быстро – стремительно;

По звучанию: сон – тон, глаз – газ;

По корню слова: вода – водный;

Часть-целое: прибор – колба.

Ассоциации должны быть необычными, нестандартными, невероятными и даже абсурдными (скучные ассоциации быстро забываются).

3. Прием ритмизации и рифмования – перевод информации в стихи, песенки, в строки, связанные определенным ритмом или рифмой.

Задания на развитие памяти, внимания, мышления, логики

Вариант 1.

1. Найди слово в каждой строчке, которое не сочетается с первым словом.

ЧАСЫ - идут, спешат, спят, стоят.

ВЕТЕР - дует, веет, гудит, молчит.

ДОРОГА - ведет, бежит, петляет, стоит.

СОЛНЦЕ - греет, веет, сияет, светит.

РЕКА - бежит, идет, течет, движется.

ДОЖДЬ - идет, стучит, хлещет, бежит.

2. Научись рассуждать.

а) Подумай, кто был бы легче всех, если бы кошка была легче муравья и тяжелее кита?

б) Подумай, если бы корова была ниже зайца и выше жирафа, то кто бы был выше всех?

в) Карина живет немного ближе к школе, чем Алина и намного дальше от нее, чем Таня. Кто ближе всех живет к школе?

3. Рыцарь уснул в 3 часа дня, а проснулся в 4 часа 15 минут. Сколько времени проспал рыцарь?

4. Замени одну из согласных букв в словах, приведенных ниже на букву Н и получи новые слова.

ЛЁД, СЛОГ, СОК, МИЛА, СЫР, СОЛЬ, РАМА, КОРА, СЕЛО.

5. Вставь в данные слова нужный слог так, чтобы получились новые слова. Слоги -ЛЮ- и -ЗИН-:

МОТОК, РЕКА, ЖАБА, КОРКА

6. Объедини животных в группы по месту обитания: САВАННА, ЛЕС, ФЕРМА:

Индюк, газель, корова, лев, барсук, овца, бобр, курица, жираф, белка, олень, зебра.

7. У Тани было 5 яблок. 1 яблоко она отдала сестре Даше, у которой тоже были яблоки. После этого у сестер стало поровну яблок. Подумай, сколько яблок было у Даши сначала?

8. В конце каждого стихотворения подбери подходящее по смыслу и рифме слово (жираф, щенок, зайчишку, крошки).

а) Уронила белка шишку

Шишка стукнула.....

б) Прыгал птенчик по дорожке

И клевал большие

в) На дверях висел замок,

Взаперти сидел.....

г) Вяжет мама длинный шарф,

Потому что сын

9. Какие новые слова получатся, если поменять слоги местами:

АКТЕР, НАШИ, НАВЕС, КАБАН, ЖАЛО, КАЧАЙ, КАМЫШ, НОРА, СОСНА, КАКОЙ.

10. Соедини половинки слов, чтобы получились новые слова.

САМО, БУК, ФУТ, БАЛ, КАП, КОН, ВА, КА, ГОН, ЧАЙ.

БОЛ, ВЕРТ, ВАРЬ, НИК, КОН, НАЛ, КА, ГОН, КАН, ВАР

Вариант 2

1. Прочитайте названия птиц в этих анаграммах. Какое слово здесь лишнее?

ВОЛИГА, НИЦАСИ, ГАЙПОПУ, РОКАСО, ВЕЙЛОСО, РЕЦСКВО,
ЗАНАС, УССТРА, ЛИНФИ, БЕЙРОВО

2. Коля положил вещи в ячейку камеры хранения на вокзале и запомнил, что в её номере есть цифры 1,5,8. Номер ячейки - трехзначное четное число, в котором сотен больше, чем десятков. Запиши номер этой ячейки. _____

3. Пришел мельник на мельницу, на мельнице четыре угла, в каждом углу – по четыре мешка, в каждом мешке – по четыре кошки, у каждой кошки – по четыре котенка. Сколько всего ног? _____

4. Какую букву надо спрятать за местоимение, чтобы получить название животного? _____

5. Он был рождён в незнатной семье. Он не был полководцем, политическим деятелем или учёным. Однако сегодня о его имени и смерти в мире знают больше людей, чем о любой другой личности в истории.

А) Спартак; Б) Иисус; В) Наполеон; Г) Цезарь

6. В книге пронумеровывали страницы (со второй страницы и до последней). На это потребовалось ровно 100 цифр. Сколько страниц в этой книге?

7. Из писка птиц мой первый слог возьмете,

Второй – с бараньей головы.

Откройте печь и там найдете

То, что не раз едали вы. _____

8. Этот пугливый, вечно жующий зверёк – маленький король, так как название его пришло из польского языка. Народное средневековое латинское его название переводится «король зелени». Кто это?

А) корова; Б) мышь; В) кролик; Г) белка.

9. Прочитай слова:

СЛОН – СОН + ИКОТА – КОТ + ХНА – Х _____

БЕЗЕ – БЕ + МИЛЯ – И _____;

ОВЕН – О + МЕРА – М _____

10. Эту ягоду называют ВОРОН-ЯГОДА. В прежние времена из нее получали _____ фиолетовую _____ краску _____ для художников. _____

11. В каком порядке должны следовать предложения, обозначенные буквами, чтобы получился текст?

А. Победённый забился под сарай и сидит там тихонько.

Б. Вдруг налетел ястреб.

В. Он схватил крикуна и унёс себе на обед.

Г. Два молодых петушка подрались, и один победил другого.

Д. Победитель же взлетел на забор, замахал крыльями и заорал во всё горло: «Ку – ка – ре – ку!»

Интеллектуальные разминки

№1

1. Самый смешной артист цирка? (Клоун)
2. Воздушное пространство, где летают птицы? (Небо)
3. Вытянутый круг? (Овал)
4. Во дворе куры. У всех кур 10 ног. Сколько кур во дворе? (5)
5. В люстре 7 лампочек, 5 из них перегорели. Сколько лампочек надо заменить? (5)
6. Надутая домашняя птица? (Индюк)
7. Назовите всегда твердые согласные. (ш, ж, ц)
8. У Миши 3 пары варежек. Сколько варежек на левую руку? (3)
9. Цепочка верблюдов, движущаяся в пустыне? (Караван)
10. Названия компонентов при сложении? (Слагаемое, слагаемое, сумма)

№2

1. На чем путешествовал Емеля? (Печь)

2. Как кричит осел? (Иа-иа)
3. Наименьшее однозначное число? (0)
4. Какое сегодня число? А день недели?
5. Рот у птицы? (Клюв)
6. Кто сидит на троне и управляет царством? (Царь)
7. Заведение, где детей пытаются чему-нибудь научить? (Школа)
8. Её наклеивают на конверт?(Марка)
9. Сколько гласных звуков в русском языке?(6) А букв?(10) Почему?
10. $5 + 3 - 4 + 0 - 1 = ?$ (3)

№3

Сообрази, доскажи!

1. Заяц прыгает, а ласточка ...(летает)
2. Червяк ползает, а рыба ...(плавает)
3. Лошадь бежит, а змея ...(ползает)
4. гусеница ползет, а кузнечик ...(скачет)
5. Корова мычит, а лошадь ...(ржет)
6. Собака лает, а кошка ...(мяукает)
7. Свинья хрюкает, а овца ...(блеет)
8. Курица кудахчет, а кукушка ...(кукует)
9. Лягушка квакает, а мышь ...(пищит)
10. Сорока стрекочет, а ворона ...(каркает)

№4

1. Какое число было три дня назад?
2. Какой день недели будет послезавтра?
3. Какая буква – пятая с начала алфавита? (д) А пятая с конца? (ы)
4. Он следит за чистотой и работает с метлой. Кто это? (Дворник)
5. Назовите компоненты при вычитании. (Уменьшаемое, вычитаемое, разность)
6. Горело 10 свечей. 3 погасли. Сколько свечей осталось? (3 – остальные догорели)
7. Пара лошадей пробежала 20 км. Какое расстояние пробежала каждая? (20км)
8. Темный цвет кожи от долгого лежания под солнцем? (Загар)
9. За чем мы едим (За столом)
10. По чему утка плавает? (По воде)

№5

Представь, что ты можешь попасть в страну сказок. Все сказочные предметы, которые ты отгадаешь, возьми с собой:

1. Цветик - ...(семицветик)
2. Меч -....(кладенец)
3. Ковер -...(самолет)
4. Сапоги - ...(скороходы)
5. Палочка - ...(выручалочка)
6. Шапка -(невидимка)
7. Скатерть - ...(самобранка)

Логические задачи

1. Ира родная сестра Киры. Витя – брат Иры. Пётр Сергеевич–дедушка Киры. Папу Иры зовут Виталием. Напиши имя и отчество папы Киры и отчество брата Иры.
2. Из трёх братьев Миша был выше Вити, а Витя выше Димы. Кто выше: Митя или Дима?
3. Слева от квадрата находится треугольник, а справа от квадрата – круг. Где находится квадрат? Сделай рисунок.
4. Девочки Катя, Галя и Оля спрятали медвежонка, зайчика и слоника. Катя не прятала зайчика, Оля не прятала ни зайчика, ни медвежонка. Кто какую игрушку спрятал?
5. Кто выше всех, если Ира и Лена одинакового роста, Лена выше Оля, а Таня выше Иры.
6. В пакете и в вазе было 10 груш. Из пакета все груши переложили в вазу. Сколько груш стало в вазе?
7. В цирковом представлении принимали участие медведь, тигр и обезьяна. В каком порядке они выходили на арену, если тигр был не последним, а медведь выступал раньше, чем тигр?
8. Алла, Катя и Люда получили оценку за работу по математике. Какую оценку получила каждая девочка, если “2” в классе нет, а у девочек отметки разные, причем у Аллы – не “3”, у Люды – не “3” и не “5”.
9. Сколько будет, полсотни разделить на половину?
10. У брата имеется 5 трёхкопеечных монет, а у сестры – 5 пятикопеечных монет. Сколько монет сестра должна брату, чтобы денег у них было поровну?
11. В семье несколько детей. Один ребенок говорит, что у него есть один брат и одна сестра. Другой ребенок добавляет, что у него нет ни одного брата. Сколько в семье детей? Сколько в семье девочек и мальчиков?
12. У медведя было 5 яблок, а у лисы и волка меньше. Медведь отдал одно яблоко лисе и у них троих яблок стало поровну. Сколько яблок было у волка?

Игра «Конкурс эрудитов»

Представление команд. (Каждая команда выбирает название, которое связано с поиском знаний, с любознательностью, с учёбой). Капитаны командобъясняют, почему было выбрано именно такое название.

Конкурс «Хитрые вопросы»

На каждый вопрос – 10 секунд размышлений. Каждый ответ – 1 балл. Свой ответ команда записывает на листке, а затем произносит вслух.

1. Самый распространенный напиток, утоляющий жажду. (Вода.)
2. Они родились в античные времена, потом были забыты. Теперь они происходят каждые четыре года, причём только летом и зимой. (Олимпийские игры.)
3. В каком месяце меньше всего ночей?

4. Указ об этом празднике подписал Петр Первый в 1700 году. Все ворота украшали ветвями и цветами, пускали фейерверк. Что это за праздник? (Новый год.)
5. С каким врагом сражался богатырь Илья Муромец? (Соловей-разбойник.)
6. К какому виду спорта приросло название «королева спорта»? (Лёгкая атлетика.)
7. Задача: Через 10 лет мой брат будет втрое старше, чем я сейчас. Сколько лет мне сейчас, если мы с братом близнецы? (5)

Конкурс «Сказка стала былью»

Сопоставить и отгадать, о каком техническом чуде говорилось в сказках?

- | | |
|--|------------------------|
| 1. Конек - горбунок..... | 1. Телевизор. |
| 2. Ковёр – самолёт..... | 2. Радиолокатор. |
| 3. Золотой петушок..... | 3. Аэросани. |
| 4. Сани – самокаты..... | 4. Космическая ракета. |
| 5. Чудо – зеркальце..... | 5. Самолёт. |
| 6. Перо Жар – птицы..... | 6. Компас. |
| 7. Клубок ниток, указывающий путь..... | 7. Прожектор. |

Конкурс «Самый-самый»

Ответить на вопросы, которые представляют различные рекорды в природе. Команды могут обсуждать ответ в течение 1 минуты. Правильный ответ оценивается в 1 балл. Но если ответ дается без обсуждения, он оценивается в 2 балла. Команды отвечают по очереди.

1. Самая крупная ягода. (Арбуз.)
2. Самый короткий день в году. (22 декабря)
3. Самая большая пустыня. (Сахара.)
4. Птица с самым большим клювом. (Пеликан)
5. Самый длинный день в году. (21 июня)
6. Самое глубокое озеро на земле. (Байкал).
7. Самая маленькая птичка. (Колибри).

Конкурс «Тайны живой природы»

Каждая команда должна записать свой ответ и передать в жюри.

1. Какая из этих птиц не умеет хорошо плавать?
а) пингвин; б) буревестник; в) попугай.
2. Какое из этих животных является рыбой?
а) морская звезда; б) лосось; в) тюлень.
3. Какое из этих животных может отказаться от части своего тела?
а) осёл; б) попугай; в) ящерица.
4. Какой из этих игр обучили медведей?
а) волейбол; б) хоккей с шайбой; в) теннис.
5. Как называется сторона прямоугольного треугольника, примыкающая к прямому углу?
а) теорема; б) гипотенуза; в) катет.

Жюри подводит итоги.

«Верю — не верю»

Игра проводится по типу викторины, как индивидуального, так и командного характера (в зависимости от сложности вопросов). Задаются вопросы для всех участников. Каждый вопрос содержит некий факт, который может быть истинным или ложным. Игроки или команды, верящие в достоверность высказанной информации, поднимают руки, соответственно, воздержавшиеся не верят в правдивость информации. Далее оглашается вердикт: верна или не верна озвученная информация. В зависимости от правильности своего выбора участники получают по одному очку. Победителем признаётся игрок или команда с максимальным количеством очков.

Верите ли Вы, что...

1. Самый зубастый зверь на Земле - садовая улитка. (Да, у нее 14175 зубов)
2. Страус прячет голову в песок от страха. (Нет, спасаясь от паразитов).
3. Маленького друга Карлсона звали Пеппи Длинный Чулок. (Нет, Малыш).
4. Девочку, которая побывала на звездолете на Третьей планете, зовут Алиса. (Да).
5. Смычок скрипки представляет собой пучок конского волоса, который натянут на изогнутую на конце палочку. (Да)
6. У дельфинов самый крупный и лучше всех развитый мозг среди животных. (Да).
7. Тигру, чтобы не чувствовать себя голодным, достаточно съесть в день всего 7-8 кг мяса. (Да).
8. Взрослый слон за день выпивает примерно 90 литров воды. (Да).
9. Самый крупный сухопутный хищник - лев. (Нет, белый медведь).
10. Пара воробьев каждый день отлавливает примерно 400 вредных насекомых. (Да).
11. Орлы могут унести в когтях небольшую овцу. (Да)
12. Пчелы в жаркую погоду пьянеют? (Да, от перебродившего нектара)
13. Как утверждают японские ученые, чтобы мозг не старился быстро, нужно думать поменьше? (Нет, наоборот)
14. Согласно французскому воинскому уставу, при встрече равных по званию первым приветствует более умный? (Да)
15. Есть в Муроме источник, образованный ударом копыта Бурушки-Косматушки — коня Илюши Муромца? (Нет)

«Реалии»

Фактически это тоже викторина, но с подсказками. Участникам предлагаются задания, представляющих собой слова, понятия, термины и т. п. К каждому заданию прилагается 5 определений-подсказок, идущих «от сложного к простому» (после последней подсказки предполагается, что все участники дадут правильный ответ). Если участник называет (ответ сдаётся письменно на карточке) правильно этот термин после первой подсказки, то он получает 5 очков. Для всех остальных участников зачитывается вторая подсказка, после которой уже можно заработать только

4 очка и т. д. В случае, если участник даёт неверный ответ, он лишается права вторично отвечать на этот вопрос и зарабатывает 0 очков на данном задании. Победителем считается участник, заработавший максимальное количество очков по сумме всех заданий.

1. В одном художественном произведении он получает травму на рыбной ловле.

2. Описывалось, как ради добычи пропитания он брал уроки вокала.

3. Даже ребенку видно, что он имеет большие глаза, уши и рот.

4. Русский живописец запечатлел его как транспортное средство высокопоставленного лица.

5. Как его ни корми, он все равно в лес смотрит. (Волк)

1. Он видный специалист в своей области, известный как у нас, так и за рубежом.

2. Он удачно проводил протезирование и трансплантацию органов.

3. В составе рабочей группы выезжал в заграникомандировку, где и был захвачен группой террористов.

4. Он сумел перевоспитать этих террористов. 5. Он мог вылечить такие разнообразные заболевания, как ангина, скарлатина, холерина, дифтерит, аппендицит, малярия и бронхит. (Доктор Айболит)

1. Его цвет совпадает с цветом его губителей.

2. Нам сообщили о его останках двух разных видов общим количеством шесть.

3. Его судьба - тема знаменитого цикла пародий.

4. Его хозяйка стара и лишена возможности его защитить.

5. Он погиб в лесу потому, что некстати вздумал погулять в лесу. (Серенький козлик).

1. Это пришло к нам из Америки, хотя в Америке кое-где это называют "русским".

2. Первое место по потреблению этого на душу населения до революции занимала Тула.

3. Это пачкает наши улицы и портит наши манеры.

4. Это употребляют, щелкая.

5. Недавно ученые выяснили, что растение, из которого получают это, никуда на самом деле в течение дня не крутится. (Семечки подсолнечника).

«Надуваловка»

Игроки делятся на три или более команд, а ведущий зачитывает им несколько заведомо незнакомых слов (желательно, чтобы количество слов совпадало с количеством играющих команд). Каждая команда пытается дать им правдоподобные версии-определения, записывает их на листок и сдает ведущему. Собрав и смешав все полученные варианты ответа, ведущий последовательно зачитывает вслух все версии ответа одного слова,

произвольно вставляя правильное определение. После этого наступает черед команд выбрать правильное, на их взгляд, определение, о чем они по очереди и сообщают ведущему. В случае правильного ответа команда получает 2 очка, в случае неправильного ответа не получает ничего. Дополнительно каждой команде начисляется по очку за то, что ее версию выбрал кто-либо из противников. Сколько команд ей удалось таким образом «надуть», столько дополнительных очков можно и получить. После этого ведущий начинает «розыгрыш» следующего слова по той же схеме, но первой дает свою версию уже следующая по очереди команда. И так до тех пор, пока не будут «разыграны» все слова. Побеждает тот, кто набрал больше очков. В случае равенства приоритет дается команде, давшей больше правильных ответов.

Муром – Северное название белки.

Будина – Дом, хоромы

Скоболь – Нож с двумя поперечными ручками.

Притка – Болезнь, насланная злым колдуном.

Долбень – молоток для сбивания кедровых шишек.

Гонобобель – лесная ягода (голубика)

«Откажись или удвой»

Главный принцип – игра должна быть интересна. Поэтому необходимо регулироваться сложность вопросов, ориентируясь на аудиторию. Нужно иметь 30-40 вопросов, их лучше всего записать на специальной карточке.

Можно зачитывать вопросы в заранее определённом порядке (три – четыре легких вопроса, Один-два тяжёлых, снова три-четыре легких). Но можно менять очередность вопросов в ходе игры, дабы поддерживать интригу до конца игры.

Вопросы:

1. "А я денежки люблю! " ("Бременские музыканты").
2. "Мы с тобой одной крови. " ("Маугли").
3. "Одну простую сказку, а может не простую хотим мы рассказать". ("Пластилиновая ворона").
4. "Такая-сякая сбежала от отца! "("По следам бременских музыкантов").
5. "Как вы яхту назовете, так она и поплывет! "("Приключения капитана Врунгеля").
6. "В траве сидел кузнечик. "("Приключения Незнайки и его друзей").
7. "От улыбки станет всем светлей"("Крошка Енот").
8. "Дерни за веревочку, дверь и откроется". ("Красная шапочка").
9. "Маленькие дети, ни за что на свете не ходите, дети, в Африку гулять. "("Бармалей").

