

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа
№33 имени кавалера ордена «За личное мужество»
С.А. Вотрина городского округа Сызрань Самарской области

«Рассмотрено»

на заседании

методического

объединения

учителей предметов
гуманитарно-эстетического
цикла

Протокол № 1

от « 28.08 » 2020 г

«Проверено»

Заместитель

директора по УВР

ГБОУ СОШ № 33

г. Сызрани

С.В. Романенко

«Утверждено»

к использованию

Приказ № 376/4

от 31 августа 2020 г.

.Директор

ГБОУ СОШ №33

г. Сызрани

В.Ю. Мавринский

**Дополнительная образовательная общеразвивающая программа
научно-технической направленности
"Мозговой штурм"**

Содержание

Раздел 1. Пояснительная записка	3
Раздел 2. Содержание Программы	10
Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы	11
Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы:	17
Список литературы	
Приложения	
Календарный тематический план	
Календарный учебный график	

Раздел 1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Мозговой штурм» разработана для реализации в общеобразовательном учреждении в рамках дополнительного образования.

Программа направлена на всесторонне удовлетворение образовательных потребностей обучающихся в интеллектуальном, духовно-нравственном и профессиональном совершенствовании, формирование и развитие творческих способностей, удовлетворение их индивидуальных потребностей формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также на организацию их свободного времени. Дополнительное образование детей обеспечивает их адаптацию к жизни в обществе, профессиональную ориентацию, а также выявление и поддержку детей, проявивших выдающиеся способности.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мозговой штурм» учитывает возрастные и индивидуальные особенности детей.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Мозговой штурм» и порядок ее утверждения разработан в соответствии:

- ФЗ № 273 от 29 декабря 2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приложением к приказу Минобрнауки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 № 1726-р);
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014г. №41);
- Письмом Минобрнауки России от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».

Актуальность. Общество существует не только в мире вещей и предметов. Человек живет, воспринимая мир как сложную систему понятий, идей, теорий и образов. К духовному миру личности обычно относят знания, веру, потребности, способности и стремления людей. Неотъемлемой ее частью является и сфера

человеческих эмоций и переживаний. Одним из главных условий полноценной духовной жизни личности является овладение накопленными обществом в ходе истории знаниями, умениями, ценностями.

В начале XXI века в России формулируется общенациональная образовательная политика, первейшая задача которой - достижение такого образования, которое бы соответствовало актуальным и перспективным потребностям личности, общества, государства. Эта политика, отражая общенациональные интересы, учитывает и общие тенденции мирового развития:

- ускорение темпов развития общества, его демократизация определяют необходимость подготовки людей к жизни в быстро меняющейся ситуации;

- в период перехода к постиндустриальному обществу, расширения межкультурного взаимодействия особую важность приобретают факторы коммуникабельности и толерантности;
- возможность решения глобальных проблем лишь сотрудничеством в рамках международного сообщества требует формирования у молодого поколения современного мышления.

Интеллектуальная деятельность человека является составной частью гармонично развитой личности, а это в свою очередь - целенаправленный процесс воспитания и обучения в интересах человека, общества и государства.

Эта целенаправленность заключается:

- в постепенном, доступном для обучающихся различных возрастов формировании системы знаний о важнейших явлениях реального мира, а также умений и навыков познавательной и практической деятельности;
- в подготовке не только образованных, но и нравственных людей;
- в передаче и формировании опыта творческой деятельности, предполагающей, в частности, динамизм, конструктивность, способность принимать решения в ситуации выбора;
- в формировании гражданской ответственности, правового сознания, духовности и культуры, чувства любви к Родине, ответственности за ее судьбу.

Необходимо отметить, что любое познание нового очень эффективно в игровой форме, особенно если это касается подростков. Участвуя в интеллектуальных играх, таких как «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра» и другие, обучающиеся получают неоценимый опыт сотрудничества ради достижения необходимого результата, реализуют свой творческий и интеллектуальный потенциал, приобретают навыки работы в команде, развивают память, внимание, мышление, речь. Но особенно ценным является то, что ребята учатся использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни, например, для:

- понимания и критического осмысления общественных процессов и ситуаций;
- определения собственной позиции по отношению к явлениям современной жизни, исходя из их исторической обусловленности;
- формулирования своих мировоззренческих взглядов и принципов;
- учета в своих действиях необходимости конструктивного взаимодействия людей с разными убеждениями, культурными ценностями и социальным положением;
- осознания себя представителем исторически сложившегося гражданского, этнокультурного, конфессионального сообщества, гражданином России.

Интеллектуальная деятельность способствует решению многих образовательных задач:

- формирует умение анализировать вербальную информацию;
- помогает актуализировать активный и пассивный словарь;
- помогает обучающимся в полной мере реализовать себя;
- способствует повышению самооценки;
- предоставляет возможность попробовать себя в различных социальных ролях;
- формирует навыки логического и ассоциативного запоминания;

- способствует приобретению знаний по определенным разделам общественных наук.

Использование игровых методов относится к одному из современных способов повышения эффективности обучения, стимулирования интереса школьников к изучаемым предметам. Среди подобных форм особое место занимают интеллектуальные игры, получившие широкое распространение во всем мире, включая и нашу страну.

Участие в интеллектуальных играх вовлекает школьников в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой логической цепочкой: интересно играть и общаться - интересно воспринимать новое через игру - интересно узнавать новое самостоятельно - необходимо поделиться узнанным - необходимо применить полученные знания и умения.

Но для того, чтобы эта логическая цепочка полностью реализовалась, необходимо соответствующим образом организовать познавательную-игровую деятельность обучающихся.

Клубная форма, практикуемая в объединении дополнительного образования «Мозговой штурм», позволяет обучающимся пройти путь от простого увлечения популярной игрой и проверки своего интеллектуального потенциала (первый год занятий), до активного самообразования, охватывающего разнообразные области знаний, и собственному интеллектуально-игровому творчеству (второй год реализации программы).

Таким образом, не только раскрывается творческий потенциал обучающихся, но у них формируется раскованное, независимое мышление, они усваивают принципы эвристики и научной организации труда, что существенно облегчает им процесс дальнейшего, в том числе и школьного, образования, помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Кроме того, в клубе подростки находят свой круг общения, на практике усваивают и укрепляют навыки совместной, коллективной деятельности, они привыкают руководствоваться принятой в клубе системой приоритетов, ориентированной на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения).

Участие в совместных играх и мероприятиях, поездки и общение с представителями других школ, способствуют развитию нравственных качеств, воспитывают гражданские качества: гордость за принадлежность к своей стране, уважение к иным национальным культурам, чувство собственного достоинства и уважение достоинства других людей.

Практическая значимость Программы заключается в том, что занимаясь в клубе интеллектуальных игр «Мозговой штурм», обучающиеся получают возможность не только позитивной занятости, но и возможность удовлетворить свои образовательные потребности, реализовать способности, радовать социум своими успехами; получить оценку и общественное признание в школе, в городе, регионе, в России.

Отличительными особенностями данной Программы от уже существующих образовательных программ являются:

- организация работы с детьми, имеющими разные потребности и индивидуальные возможности;

- определение видов организации деятельности обучающихся, ориентированных на достижение личностных и метапредметных результатов;
- в основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты;
- вариативность, гибкость и мобильность программы;
- творческий и продуктивный характер программы;
- достижения планируемых результатов отслеживаются в рамках внутренней системы оценки педагогом, родителями и обучающимися.

Ведущая теоретическая идея, на которой базируется данная Программа

Ведущая теоретическая идея, на которой базируется данная Программа: каждый обучающийся есть неповторимая индивидуальность, обладающая свойственными только ей психическими, физическими и прочими особенностями. Необходимо всестороннее изучение этих особенностей и творческий, комплексный подход к формам и методам их развития.

Динамика живой интеллектуальной деятельности, непредсказуемость конечного результата, творческое интеллектуальное противоборство детей в составе команды, дают педагогам великолепную возможность развить в учениках способности самостоятельного логического мышления, интуицию, навыки к систематизированной аналитической работе, которые в дальнейшем принесут им реальную пользу в научной или практической деятельности.

Ключевые понятия, которыми оперирует программа: «ЧГК», «Брейн-ринг», «Своя игра», метод мозгового штурма, индукция, дедукция, теория решения изобретательских задач (ТРИЗ), банк вопросов, капитан, генератор идей, «кнопочник, игроки-универсалы.

Цель Программы - раскрытие интеллектуального потенциала обучающихся и их последующее всестороннее интеллектуальное и нравственное развитие посредством использования познавательных-игровых форм совместной командной деятельности.

Задачи Программы:

Обучающие:

- сформировать представление о видах и особенностях интеллектуальных игр, их влиянии на раскрытие личностного творческого потенциала;
- обучить технологии подготовки и проведения интеллектуальных игр; - изучить принципы организации и формирования игровой команды;
- научить способам самостоятельного поиска и оценки информации;
- научить приемам, позволяющим рационально организовывать интеллектуальную деятельность.

Развивающие:

- повысить общекультурный уровень обучающихся;
- сформировать навыки коллективной интеллектуальной деятельности;
- развить чувство здоровой конкуренции, умение корректно вести игру с соблюдением правил игрового этикета.

Воспитательные:

- сформировать устойчивую мотивацию на самообразование и интеллектуальное самосовершенствование;
- укрепить личностную самодисциплину и самообладание, умение быстро реагировать на изменение ситуации и находить оптимальное решение;
- содействовать стремлению к рациональному использованию свободного времени в интересах собственного личностного развития;
- приобщить обучающихся к клубной атмосфере коллективизма, взаимопомощи, напряженного интеллектуального сотворчества.

Принципы отбора содержания Программы

Представленные в программе темы создают целостную систему подготовки игроков-интеллектуалов. При отборе теоретического материала и установлении его последовательности соблюдаются следующие принципы:

- структурирование учебного материала с учетом объективно существующих связей между его темами;
- актуальность, практическая значимость учебного материала для обучающихся.

Направленность и уровень Программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мозговой штурм» имеет социально-педагогическую направленность, разработана для обучающихся, осваивающих образовательную программу на уровне основного общего образования.

Возрастные группы обучающихся, на которые рассчитана данная Программа 10 - 15 лет.

Психологические особенности.

Средний школьный возраст (12-15 лет) Подростковый возраст считают остро протекающим периодом перехода от детства к взрослости. Изменившиеся условия обучения детей 12-15 лет предъявляют более высокие требования и к интеллектуальному и к личностному развитию, к степени сформированности у них определенных учебных знаний, учебных действий. Это время плодотворного развития познавательных процессов.

Период 12-15 лет характеризуется становлением избирательности, целенаправленности восприятия, становлением устойчивого, произвольного внимания и логической памяти, время перехода от мышления, основанного на оперировании конкретными представлениями к мышлению теоретическому. Благодаря развитию нового уровня мышления происходит перестройка всех остальных психических процессов, т.е. к концу младшего школьного возраста у учащихся должны быть сформированы новообразования: произвольность, способность к саморегуляции. Подростковый возраст считают остро протекающим периодом перехода от детства к взрослости.

Воспитательная работа с подростками - важнейшая и сложнейшая задача: педагогам нужно глубоко осмыслить особенности развития и поведения современного подростка (подросток вполне способен понять аргументацию, согласиться с разумными доводами), уметь поставить себя на его место с учетом противоречивых условий реальной жизни с целью преодоления отчуждения подростков от учителей, школы, общества.

Формы и режим занятий

Реализация программы познавательными-игровыми методами требует соответствующих организационных форм обучения, поэтому основной организационной единицей является микрогруппа (команда), состоящая из 6-8 человек, что определяет и общую численность обучающихся в группах клуба кратным шести: 12, 18 и т.д. Однако допускаются отклонения от нормы по усмотрению педагога, при которых размеры микрогруппы могут быть увеличены до 8-10 человек.

Клуб - открытая структура, не ставящая никаких - ни социальных, ни интеллектуальных, ни возрастных - преград перед желающими в нем заниматься.

Формы занятий делятся на четыре категории:

- групповые;
- микрогрупповые;
- индивидуальные;
- массовые.

Первые три предполагают непосредственно работу с основным составом и обучение процессу игровой деятельности, а также постановку командной игры и взаимодействия.

Массовые занятия - тренировки с большим количеством команд или крупные мероприятия с участием команд из других клубов и городов.

Режим занятий, в т.ч. периодичность занятий, количество часов и занятий в неделю, продолжительность одного занятия по годам обучения периодичность занятий - 2 раза в неделю по 1 часу. Общее количество часов в год - 68 занятий. Продолжительность одного занятия 45 мин.

Особенности набора детей

Программа предусматривает свободный набор детей по заявлению родителей (законных представителей) обучающихся.

Количество обучающихся в группе от 15 до 20 человек

Срок реализации Программы : 1 год.

Планируемые результаты освоения Программы

В результате освоения программы обучающиеся:

- получают представление об истории и традициях клубного движения, видах информационно-развлекательных игр;
- овладеют основными правилами проведения и организации интеллектуальных игр (написание простейших по форме вопросов, основы ведения интеллектуальных игр);
- научатся применять метод мозгового штурма в игровой деятельности;
- усвоят требования к вопросам, применяемым в интеллектуальных играх;
- приобретут опыт участия в синхронных турнирах для школьников.
- познакомятся с технологией формирования игровой команды и принципами ее деятельности;

- усовершенствуют навыки коллективной работы в составе команды;
- научатся работать с информационными источниками, правильно готовить и отвечать на вопросы в интеллектуальных играх;
- будут знать особенности телевизионных вариантов интеллектуальных игр и форм подготовки к ним;
- получают представление об основных игровых школах, существующих в России, их отличительных чертах;
- овладеют тактическими приемами командной деятельности в ходе игры;
- узнают принципы организации фестивалей и турниров интеллектуальных игр.

По итогам прохождения программы у обучающихся:

- повысится общий культурный уровень, вырастет эрудиция, информированность в различных областях знания;
- сформируется устойчивый интерес к интеллектуальным видам деятельности, к собственному интеллектуальному самосовершенствованию;
- сформируются и закрепятся навыки самостоятельного мышления, оперирующего не предположениями, а фактами и доказательствами;
- закрепятся навыки коллективизма, взаимопомощи, совместной интеллектуальной, творческой деятельности.

Также обучающиеся:

- овладеют технологией подготовки и проведения интеллектуальных игр, создания и подготовки команды, тактикой ее действий в ходе игры;
- овладеют приемами логического мышления и умением находить нестандартные решения в игровой ситуации;
- смогут самостоятельно искать и обрабатывать информацию, критически оценивать ее и разрабатывать на ее основе вопросы различной тематики к играм.

Формы подведения итогов: результаты школьного, муниципального и областного чемпионата по игре «Что? Где? Когда?»

Формы отслеживания результатов: ежемесячные игры школы, ежемесячные муниципальные игры, областные межрегиональные фестивали интеллектуальных игр.

Раздел 2. Содержание Программы

Учебно-тематический план

№	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теоретические	Практические
Раздел 1 Диагностический				
1.1	Диагностика стартовых умений и навыков	2	1	1
1.2	Ожидаемые результаты реализации	2		2

Раздел 2 Форма проведения				
2.1	История создания телевизионного элитарного клуба «Что? Где? Когда?»	1	1	
2.2	Сходства и различия викторины и интеллектуальной игры	2	1	1
Раздел 3 Приёмы развития мыслительной деятельности				
3.1	Приемы развития внимания.	5	2	3
3.1	Приемы развития памяти	5	2	3
3.3	Приемы развития воображения	5	2	3
Раздел 4 Интеллектуально-практическая деятельность				
4.1	Информационно-коммуникативные технологии как источник знания и средства общения	5	1	4
4.2	Отработка навыков работы в команде	10	2	8
4.3	Отработка навыков участия в интеллектуальных играх.	7	2	5
4.4	Учись правильно работать со словарем, энциклопедией и справочной литературой	4	1	3
Раздел 5 Конкурсная деятельность				
5.1	Участие в интеллектуальных играх и конкурсах	20		20
Итого часов		68	15	53

Учебный план

№ п/п	Раздел программы/ Предмет, дисциплина, модуль	Количество часов		
		Теоретические	Практические	Всего
	Один год обучения	15	53	68

Содержание изучаемого курса в соответствии с календарным учебным графиком

№ п/п	Тема	Основное содержание	Основные формы работы	Средства обучения и воспитания	Форма подведения итогов	Ожидаемые результаты
Раздел			Диагностический			
1.1	Диагностика стартовых умений и навыков	Диагностика	Тестирование	Тестовый материал Визуальный ряд	Анализ результатов диагностики	Результаты диагностики
1.2	Ожидаемые результаты реализации	Диагностика	Тестирование	Тестовый материал Визуальный ряд	Анализ результатов диагностики	Результаты диагностики
Раздел 2 Форма проведения						
2.1	История создания телевизионного элитарного клуба «Что? Где? Когда?»	История и традиции клубного движения. Интеллектуальные игры в бывшем СССР. Объединение в клубы «Что? Где? Когда?» до 1989 года. Создание в 1989 году МАК (Международной ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?»). Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК. Участие игроков и команд клуба в фестивалях, турнирах.	Игровые, индивидуальные, коллективные, теоретические, практические	Средства наглядности, ТСО	Опрос	Приобщение к интеллектуальной истории нашей страны, осознание гордости за ее интеллектуальный потенциал
2.2	Сходства и различия викторины и интеллектуальной игры	Идея мозгового штурма. Создание метода мозгового штурма (брейн-сторминга) Алексом Осборном в 1930-е годы. Теоретические основы метода. Рассекречивание и применение метода в 1950-е годы. Брейн-сторминг применительно к интеллектуальным играм. Мозговой штурм и его	Беседа, интерактивные формы работы, мозговой штурм, групповая и индивидуальная работа, «банк идей»	Видео и аудиоматериалы дидактические средства, ТСО	Опрос	Анализ

		использование в интеллектуальных играх класса «Что? Где? Когда?». Принципы мозгового штурма применительно к интеллектуальным играм				
Раздел 3 Приёмы развития мыслительной деятельности						
3.1	Приемы развития внимания.	Внимание, как и память, можно тренировать. Если заниматься этим регулярно, результаты не замедлят сказаться. Самыми важными параметрами внимания в процессе овладения искусством сосредоточения являются концентрация и устойчивость	Индивидуальные, коллективные, постановочные, теоретические, практические	Средства наглядности, визуальный ряд, мяч, книжки, музыкальное сопровождение, дидактический материал	Игровая деятельность	Развитие внимания
3.2	Приемы развития памяти	Анализ идей и версий. Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Психологическое «фильтрование» критиков в команде	Деловая игра, словарные игры, ребусы, шарады, анаграммы, логические лабиринты и т.д.	Средства наглядности, видео и аудиоматериалы, дидактические средства	Игровая деятельность	Развитие памяти
3.3	Приемы развития воображения	Теория решения изобретательных задач (ТРИЗ). Творчество Г. Альтшуллера. Знакомство с основными приёмами техники ТРИЗ. Приёмы развития фантазии и творческого мышления, применяемые в ТРИЗ. Применение ТРИЗ в интеллектуальных играх.	Творческое задание	Средства наглядности, дидактический материал, видео и аудиоматериал	Игровая деятельность	Развитие воображения

Раздел 4 Интеллектуально-практическая деятельность

4.1	Информационно-коммуникативные технологии как источник знания и средства общения	<p>Индукция (генерирование идей). Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Психологическое «растормаживание» индукторов в команде.</p> <p>Дедукция (синтез информации). Игровая практика и «игра в пас» (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации.</p>	Творческое задание	Средства наглядности, дидактический материал, ТСО	Коллективный анализ	Получают возможность самореализации.
4.2	Отработка навыков работы в команде	<p>Распределение ролевой нагрузки в команде. Роль капитана - диспетчера. Роль генератора идей. Роль информационного критика-эрудита. Роль «командного дурака». Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы. Эмперические методики клуба. Схемы построения команд. Учёт ролевой нагрузки, типа темперамента и пола. Возможные отклонения от схемы.</p>	Интерактивные формы работы, мозговой штурм, групповая и индивидуальная работа, «банк идей»	Средства наглядности, дидактический материал, ТСО	Коллективный анализ	Развитие коммуникативных навыков, умения слышать и воспринимать идеи другого человека, умения работать в команде, находить компромисс.
4.3	Отработка навыков участия в интеллектуальных играх	<p>Вопросы к интеллектуальным играм. Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности. Простейшие вопросы (на элементарные знания). Логические</p>	Игровые, индивидуальные, коллективные, теоретические, практические	Средства наглядности, дидактический материал.	Коллективный анализ	Анализ формирования потребности реализации собственного творческого потенциала в интеллек-

		вопросы. Двух- и трехходовые вопросы. Вопросы на догадку. «Неберущиеся» вопросы. Создание банка вопросов для игр. Создание стандартного (оптимального) вопроса.				туальной деятельностью и.
4.4	Учись правильно работать со словарем, энциклопедией и справочной литературой	Работа со словарями разного вида (толковый, орфографический, энциклопедический и др.)	индивидуальные, коллективные	Словари, справочная литература	Анализ	Приобретение новых знаний и умений
Раздел 5 Конкурсная деятельность						
5.1	Участие в интеллектуальных играх и конкурсах	Участие в интеллектуальных турнирах, конкурсах разного уровня	Турниры, конкурсы	Ведущий турниров, тренеры команд	Результаты участия в турнирах	Приобретение положительного социального опыта интеллектуальной деятельности

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Текущие результаты обучения определяются посредством проведения тестов, позволяющих отслеживать динамику подготовленности обучающихся, определять уровень овладения изучаемыми приемами познавательно-игровой деятельности.

Результаты итогового обучения по годам и по результатам всего обучения в Клубе интеллектуальных игр проверяются тестами и участием команды в турнирах.

Тесты для проверки проводятся один раз в месяц. Формы тестов определяются педагогом, выбор зависит от игрового стажа обучающихся, их навыков и умений.

Самый простой тест подразумевает участие педагога в обсуждении блока вопросов с командой и непосредственной помощи по выводу команды к правильному ответу - для таких тестов очень подходят более сложные вопросы.

Второй вариант применяется для более опытных игроков - при нем за основу берется блок вопросов средней сложности, участие педагога в обсуждении вопроса сильно сокращается.

Третий вариант не предполагает участия педагога в обсуждении, он остается наблюдателем за действиями обучающихся за игровым столом и после отыгрыша блока вопросов рассматривает ошибки, допущенные во время теста, обучающимися.

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Турниры можно условно разделить на синхронные, локальные, региональные (национальные) и выездные.

Синхронные турниры рекомендуются для начинающих команд - они в заочной форме получают определенный объем игрового опыта, кроме того, в настоящее время проводится множество разнообразных синхронных и асинхронных турниров (асинхронные могут играть несколько дней, синхронные играют одновременно).

Самые известные и массовые из них - Молодежный кубок мира, Открытый всероссийский синхронный чемпионат.

Локальные турниры - это окружные турниры, кубки учебных заведений. Такие турниры рекомендуются для более опытных команд. Они позволяют сравнить разный вопросный материал, завести новые знакомства, которые благотворно влияют на обучающихся - у них появляются образцы для подражания, положительные и отрицательные примеры чужих ошибок.

Региональные (национальные) турниры - более крупная форма турниров. Как правило попадание в список участников подобных турниров - это уже крупное достижение для команды - так как для этого требуются высокие показатели в синхронных турнирах или достаточный рейтинг команды в таблице о рангах Международной ассоциации клубов.

Выездные турниры могут быть как локальными, так и региональными (национальными).

Выезд на локальный турнир - очень хороший шаг к укреплению заинтересованности команд в движении «Что? Где? Когда?» так как все подобные турниры отличаются непередаваемыми впечатлениями и долго не забываются. Выбор выездных турниров зависит от финансовых и игровых возможностей команд.

Анализ проверки результатов команд на турнирах отличается от тестового: за исключением синхронных турниров, не следует допускать поиска ошибок и их исправления в процессе мероприятия - это может повлечь резкое ухудшение микроклимата в команде и появление новых ошибок, которые будут наслаиваться друг на друга и усложнять ситуацию вплоть до раскола в команде.

После синхронного турнира следует провести тщательную проверку действий игроков и извлечение ошибок.

Подобная система проверки знаний позволяет определять и исправлять уровень усвояемости обучающимися предлагаемого материала, причем как на ранней стадии, так и на более поздней.

Критериями диагностики учебных достижений обучающихся выступают глубина и широта знаний, разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам, правилам, технологиям) практических действий.

Отследить уровень усвоения обучающимися содержания образования можно по следующим показателям:

- освоенность (знание, понимание, умение дать определение и применить) основных элементов содержания (правил, терминов, технологий и пр.);
- владение метазнаниями (приемах и средствах открытия нового знания, умение выполнить работу по образцу, применить полученные знания в различных ситуациях);
- самостоятельная практическая работа;
- умение анализировать и перерабатывать информацию любого вида;

- сопоставлять наглядные и вербальные формы предъявления материала;
- выбирать оптимальную форму для собственного ответа или решения проблемной задачи;
- умение строить целостный образ изучаемого опыта;
- количество учащихся, в полной степени освоивших программу;
- устойчивость интереса обучающихся к предлагаемой деятельности: текущая и перспективная сохранность контингента;
- наполняемость коллектива и количество групп на начало и конец года;
- положительные мотивы посещения занятий;
- осознание кадетами, обучающимися профильных классов социальной значимости и нужности деятельности коллектива для себя;
- оценка обучающимися клуба «Мозговой штурм» в их планах на будущее;
- широкое применение знаний на практике.

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

1. Учебно-методические условия

Программа относится к социально-педагогической направленности дополнительного образования детей.

Уровень освоения программы - общекультурный.

Тип программы - модифицированная.

Для успешного решения поставленных задач применяются такие формы изложения учебного материала, как рассказ и беседа, объяснение, инструктаж.

Наглядные методы обучения: наблюдение, иллюстрация и демонстрация (презентации, передачи, наглядные пособия, компьютерные продукты)

Практические методы: тренировочные игры, дидактические игры. Теоретический курс подкрепляется практическими заданиями и игровой практикой. Эффективность практических занятий заключается в развитии культуры речи, логического мышления, памяти и внимания.

Игровая ситуация вызывает у детей разнообразные эмоционально-психические переживания, углубляющие познания; активизирует внутренние положительные стимулы и мотивы, интерес к познавательной деятельности. В воспитательном отношении игра, моделируя различные жизненные ситуации, помогает школьникам избавиться от неуверенности в себе, разобраться в своём эмоциональном состоянии, снять комплексы, найти взаимопонимание со взрослыми и со своими ровесниками. Будущие журналисты учатся достигать поставленные цели; следовательно, формируется личность школьника, его индивидуально-психологические качества, необходимые в жизни.

2. Материально-технические условия

- учебный кабинет;
- компьютер с выходом в интернет;
- мультимедийное оборудование;
- научно-популярная литература;

- множительная техника;
- наглядный и раздаточный материал на игру;
- аудио и видеозаписи

3. Информационные условия

Перечень источников, поддерживающих процесс обучения:

1. Н. Ю. Анашина Энциклопедия интеллектуальных игр. Брэйи-ринг. Своя игра. Эрудит-аукцион. Академия Развития, 2007 г.
2. Алексеев, Е., «Что? Где? Когда?» / Е. Алексеев, В. Белкин, Н.Курмашева, М. Поташев, И. Тюрикова.- М.: Рольф, - 2000 г.
3. Баландин Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц М, 2008 г.
4. Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные/ Л.В.Климович. - Мн.: ЗорныВерасень, - 2007 г.
5. Климович, Л.В. Отличаются умом и сообразительностью/ Л.В.Климович. - Мн.:ЗорныВерасень, - 2007 г.
6. Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для чайников»/ Б.Е. Левин. - Донецк: Сталкер. - 1999.
7. Манусаджян, Н.Э. Методика тренировок по интеллектуальным играм / Н.Э.Манусаджян. - Ереван: Издательство Российско-Армянского (Славянского) государственного университета, - 2008 г.
8. Играем! Сборник вопросов для проведения интеллектуальных игр для учащихся 6-11 классов. Пособие для заместителей директора по воспитательной работе, педагогов-организаторов, воспитателей и родителей/ Марина Бондаренко. - Краснодар, 2018. - 188 с.
9. Турнир мудрой совы. Сборник вопросов и сценариев, предназначенных для проведения интеллектуальных игр среди учащихся 1-5 классов/Марина Бондаренко. - Краснодар, 2018. - 130с.
10. Большая книга логических игр и головоломок/Сергей Гордиенко. - Москва: АСТ, 2014. - 240 с.
1. Бурда, Б.О. «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана [Электронный ресурс] 1996.- Режим доступа: // <http://internet.chgk.info/znatoki/boris/burda/chgk/>
2. Поникаров Е. Что? Где? Когда? [Электронный ресурс] 2000.- Режим доступа: // <http://nesprosta.tripod.com/pony-car/pony-car 1.htm>
3. Поташев М. Как не надо делать вопросы [Электронный ресурс] -1997, -2000.- Режим доступа: // <http://www.klex.ru/ds>.