

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ ДНІПРОПЕТРОВСЬКОЇ ОБЛДЕРЖАДМІНІСТРАЦІЇ  
ВІДДІЛ ОСВІТИ ВИКОНКОМУ ЖОВТОВОДСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

СХВАЛЕНО

педагогічною радою  
комунального закладу освіти  
навчально-виховного комплексу №6  
«Перспектива»  
Протокол від 30.08.13 №10

\_\_\_\_\_ П.П.Чаленко

ЗАТВЕРДЖЕНО

науково-методичною радою відділу  
освіти виконкому Жовтководської  
міської ради

Протокол від 04.09.2013 №1

\_\_\_\_\_ С.С. Канівець

Навчальна програма з позашкільної освіти  
соціально-реабілітаційного напрямку  
Програма гуртка «Юний ерудит»

2 роки навчання

**Рекомендовано Міністерством освіти і науки України**

(лист Міністерства освіти і науки України № 1/11-3839 від 12.07.2005 р.)

**Програми для творчих об'єднань позашкільних і загальноосвітніх  
навчальних закладів. Соціально-реабілітаційний напрям**

**Укладач:** Павлова Л.М., С.: « Антей», 2005

Програма гуртка «Юний ерудит». Автор Пащенко Л.І.

## ПРОГРАМА ГУРТКА «ЮНИЙ ЕРУДИТ»

### Пояснювальна записка

Головним завданням роботи гуртка є спрямованість на розвиток творчої особистості, надання дітям можливості вільного розвитку, підвищення свого інтелектуального рівня, створення мотивації до самовдосконалення.

Навчально-виховне завдання – розвиток творчої активності школярів, заохочення до поглиблення та розширення знань, створення умов для самоаналізу та самовдосконалення, розвиток логічного мислення, навчання комунікативним навичкам.

Навчальні плани враховують вікові особливості школярів, об'єм можливих знань, основний принцип подачі матеріалу: від простого до більш складного.

Велика увага приділяється розвитку уяви, логіки, естетичного смаку.

У роботі зі школярами використовуються такі методичні прийоми, як методики активізації здібностей, пошуки нових ідей.

Основною формою роботи в гуртку є практичні заняття: логічні задачі, участь і проведення конкурсів і чемпіонатів з інтелектуальних ігор, тренінги, добір матеріалів для проведення ігор.

Програма розрахована на 2 роки навчання: 1 рік – 72 години (2 години на тиждень); 2 рік – 72 годин (2 години на тиждень).

Форма проведення занять: групова та індивідуальна.

Запорукою успіху роботи гуртка є доброзичливі відносини, творча атмосфера в дитячому колективі.

Запропонований план і програма не є універсальними, кількість тем і годин можна скоротити або збільшити, теми змінити залежно від ступеню володіння керівником тим чи іншим матеріалом.

**Тематичний навчальний план  
Перший рік навчання**

№	Тема	Кількість годин		
		Теорія	Практика	Разом
1	Вступне заняття	1	-	1
2	Інтелектуальне й емоційно-вольове самовиховання	4	8	12
3	Розвиток розумових здібностей	4	8	12
4	Запитання – основа інтелектуальної гри	2	10	12
5	Алгоритм пошуку відповіді	2	3	5
6	Як працювати з книгою	2	3	5
7	Гра «Ерудит-лото»	1	3	4
8	Форми нетрадиційних логічних ігор	4	10	14
9	Ігри в трійках	2	4	6
10	Підсумкове заняття	1	-	1
<b>УСЬОГО</b>		<b>13</b>	<b>49</b>	<b>72</b>

**Програма**

**Перший рік навчання**

**1. Вступне заняття (1 год)**

Знайомство з членами гуртка, їх нахилами, інтересами, уподобаннями. Розповідь про мету та завдання гуртка. План роботи і порядок проведення занять. Гра «Пройди лабіринт».

**2. Інтелектуальне й емоційно-вольове самовиховання (12 год)**

Творче мислення й уява. Поняття інтелекту та ерудиції. Природа інтелектуальних здібностей людини. Розвиток уваги. Формування логічного мислення. Що значить бути «комунікабельним»?

***Практичні заняття***

Тренінги на розвиток уваги, логічного мислення, уяви. Ігри на розвиток уваги, пам'яті, перевірку інтелекту.

**3. Розвиток розумових здібностей (12 год)**

Ігри для розумового навчання. Комунікативно-лінгвістичні ігри. Психотехнічні ігри. Пам'ять та її розвиток. Аспекти спілкування.

***Практичні заняття***

Виконання різноманітних завдань для розвитку розумових здібностей.  
КРОКС. Принципи гри. Підготовка завдань з метою проведення занять для чемпіонату з КРОКС. Тестування.

#### **4. Запитання – основа інтелектуальної гри (12 год)**

Вимоги до запитань: цікава інформація, лаконічність. Як працювати над запитаннями?

##### ***Практичні заняття***

Створення пакетів запитань. Гра «А якщо подумати», «Літературний футбол».

Тренінги, інтелектуальні розминки.

#### **5. Алгоритм пошуку відповіді (5 год)**

Поняття терміна «алгоритм». Як побудувати логічний ланцюжок? Ключове слово в запитанні. Вміння мислити нестандартно.

##### ***Практичні заняття***

Побудова логічних ланцюжків. Тренінги. Пошуки ключового слова в запитанні, тренінги. Шаради, загадки.  
«Інтелект-шанс». «Віриш-не віриш».

#### **6. Як працювати з книгою (5 год)**

Основні принципи роботи з книгою; базовий набір книжок, необхідних для інтелектуальних ігор; вдумливе вивчення загальної сюжетної лінії твору; вміння звертати увагу на подробиці.

##### ***Практичні заняття***

Гра-вікторина «Чи пам'ятаєте ви?». Відпрацювання питань по творах класиків. Тренінги. Специфічні прийоми складання питань.

#### **7. Гра «Ерудит-лото» (4 год)**

Гра «Ерудит-лото» як одна з інтелектуальних ігор. Основні принципи «Ерудит-лото».

##### ***Практичні заняття***

Складання питань для «Ерудит-лото». Тренінги.

#### **8. Форми нетрадиційних логічних ігор (14 год)**

«Вірю-не вірю», «Перевертні», «Травестії», «Шароїди». Принципи ігор та підбору матеріалу до них.

### ***Практичні заняття***

Складання запитань до ігор. Проведення ігор (спаринги).

## **9. Ігри в трійках (6 год)**

Правила та основні принципи гри в «трійках», функції «кущового» і «пристяжних».

Відповідальність кожного гравця за результат команди. Підбір «трійок».

### ***Практичні заняття***

Ігри в трійках. Відпрацювання взаємодії в трійках. Тренінги.

## **10. Підсумкове заняття (1 год)**

Підбиття підсумків роботи за рік. Рекомендований список літератури, яку необхідно вивчити за літо.

## **Тематичний навчальний план**

### **Другий рік навчання**

№	Тема	Кількість годин		
		Теорія	Практика	Разом
1	Вступне заняття	1	-	1
2	Запитання – основа інтелектуальної гри	2	4	6
3	Алгоритм пошуку відповіді	-	3	3
4	Ерудиція – шлях до успіху	1	4	5
5	Специфічні засоби складання запитань	1	4	5
6	Складання запитань для «Ерудит-лото»	1	4	5
7	Принципи гри в команді	1	4	5
8	Розподіл командних ролей	1	2	3
9	Відпрацювання гри в трійках, гра «Ерудит-квартет»	1	5	6
10	Відпрацювання гри в команді	2	6	8
11	Як організувати гру «Що? Де? Коли?»	2	2	4
12	Проведення ігор «Що? Де? Коли?» між командами школи, гуртків	1	4	5

13	Особливості гри у «Брейн-ринг»	2	4	6
14	Участь у конкурсах та відкритих чемпіонатах з «Що? Де? Коли?» та «Брейн-рингу»	-	9	9
15	Підсумкове заняття	1	-	1
УСЬОГО		17	55	72

## Програма

### Другий рік навчання

#### 1. Вступне заняття (1 год)

Ознайомлення з планом і порядком проведення занять. Історія і принципи гри в інтелектуальні ігри. Проведення інтелектуальних ігор в нашому місті.

Всеукраїнські фестивалі та чемпіонати з інтелектуальних ігор. Тренінг.

#### 2. Запитання – основа інтелектуальної гри (6 год)

Вимоги до запитань: цікава інформація, лаконізм, логічний шлях відповіді, правильна стилістична побудова, однозначність відповіді, чіткий коментар. Джерела інформації.

##### *Практичні заняття*

Тренінги зі складання запитань: на запропоноване джерело, на поставлену тему, на певну відповідь. Гра «Надуваловка», складання анаграм.

#### 3. Алгоритм пошуку відповіді (3 год)

##### *Практичні заняття*

1. Відпрацювання анаграмних, абеткових, паліндромних, шифрованих запитань

2. Відпрацювання математичних запитань

3. Відпрацювання багатоходових запитань

#### 4. Ерудиція – ключ до успіху (5 год)

Необхідність поповнення знань. Джерела поповнення та поглиблення знань: енциклопедична та художня література, друковані та електронні ЗМІ, особисті спостереження, міжособистісне спілкування.

##### *Практичні заняття*

1. Робота з довідниками, словниками та енциклопедіями

2. Робота з художньою літературою
3. Робота з інформацією, яка не має матеріального носія
4. Вікторини за основним джерелом запитань

#### **5. Специфічні засоби складання запитань (5 год)**

Смислове та стилістичне оформлення питання. Прийоми шифрування інформації. Вміння мислити нестандартно, бачити незвичайне в звичайному.

##### ***Практичні заняття***

Інтелектуальна розминка. Розстановка акцентів та ключових слів у запитаннях. Створення форми питання на пропоновану інформацію. Гра «Надуваловка», «Чудова сімка».

#### **6. Складання запитань для «Ерудит-лото» (5 год)**

Основні принципи гри в «Ерудит-лото», як складати запитання для цієї гри.

##### ***Практичні заняття***

Підбір запитань для проведення «Ерудит-лото». Гра «Ерудит-лото», «Перевертні».

#### **7. Принципи гри в команді (5 год)**

Психологічна сумісність. Концептуальне бачення гри. Безперервність обговорення, вміння слухати партнера за ігровим столом, вміння вибрати відповідь.

##### ***Практичні заняття***

Психологічне тестування. Моделювання команд.

Моделювання вибору основного складу.

Проведення ігор «Квартет», «А вам слабо», «Прощальна симфонія».

#### **8. Розподіл ролей у команді (3 год)**

Спеціалізація гравців за сферами знань. Основні ігрові амплуа та їх функції: капітан – генератор думок; енциклопедист видає інформацію; критик піддає сумніву всі висловлені версії і т. ін.

##### ***Практичні заняття***

«Даугавпілс», «Реалії» – відпрацювання обов'язків у команді.



## **9. Відпрацювання гри в трійках (6 год)**

«Своя гра» як передумова успішної гри в трійках. Функції «кущового», «першого пристяжного», «другого пристяжного».

### ***Практичні заняття***

Проведення тренінгів: «Своя гра», «Ерудит-квартет», «Бермудський трикутник» тощо.

## **10. Відпрацювання гри в команді (8 год)**

Формування команд. Відпрацювання взаємодій у команді. Психологічний настрій на гру. Логічні та психологічні тренінги.

### ***Практичні заняття***

1. Ігри на розвиток логічного мислення
2. «Суперкросворд»
3. «Інтелект-ринг»
4. «Один за всіх»

Підготовка запитань до ігор.

## **11. Як організувати гру в «Що? Де? Коли?» (4 год)**

Особливості і правила гри в «Що? Де? Коли?». Необхідне технічне забезпечення. Підбір та редагування текстів питань. Три основні форми гри «Що? Де? Коли?»: класична, спортивна, синхронна. Ігри з глядачами: «Ерудитка», «Щасливе місце» та ін.

### ***Практичні заняття***

Підготовка пакетів запитань для проведення гри. Ділова гра «Створи своє «Що? Де? Коли?»».

## **12. Проведення ігор «Що? Де? Коли?» між командами школи, гуртків (5 год)**

Розробка нормативних документів – положення, підрахунок балів, оформлення протоколів гри. Збір необхідної довідкової літератури; матеріально-технічне забезпечення гри.

### ***Практичні заняття***

Розробка положення про гру. Підготовка пакету запитань. Проведення шкільного чемпіонату з «Що? Де? Коли?». Аналіз проведення шкільного чемпіонату з «ЩДК».

### **13. Особливості гри в «Брейн-ринг» (6 год)**

Відмінність «Брейн-рингу» від «Що? Де? Коли?» – тактика гри, швидкість мислення, гра з суперником в режимі реального часу.

Вимоги до запитань з «Брейн-рингу» – лаконічність, одноходовість, використання загальновідомої інформації. Зміна функції капітана в грі.

#### *Практичні заняття*

1. Підбір запитань для «Брейн-рингу»
2. Взаємодії команди в грі «Брейн-ринг»
3. Тренінги «Знаєш-відповідай»
4. Гра «Брейн-ринг»

### **14. Участь у конкурсах та відкритих чемпіонатах з «Що? Де? Коли?» та «Брейн-рингу» (9 год)**

1. Тренінги з «Що? Де? Коли?», «Брейн-рингу»
2. Участь у фестивалях та чемпіонатах з інтелектуальних ігор.

### **15. Підсумкове заняття (1 год)**

Підбиття підсумків роботи гуртка за 2 роки, аналіз досягнень гуртківців.

#### **Наприкінці першого року навчання діти повинні:**

- володіти основними прийомами формальної класичної логіки;
- вміти формулювати і чітко висловлювати власні думки;
- володіти основними комунікаційними навичками;
- знати основні різновиди запитань та основні прийоми їх формулювання;
- вміти самостійно підшукувати джерела для створення запитань;
- мати початкові навички пошуку відповідей на запитання та вміти застосовувати їх на практиці.

**Наприкінці другого року навчання діти повинні:**

- знати основні різновиди інтелектуальних ігор та особливості стратегії і тактики гри в них;
- володіти навичками командної гри та застосовувати їх на практиці;
- вміти самостійно складати запитання;
- вміти самостійно організовувати та проводити турніри з інтелектуальних ігор;
- володіти навичками самоосвіти та застосовувати їх на практиці.

**Бібліографія**

1. І. Бобрищев К. Пораскинь мозгами. - Полтава: МІД «Астрєя», 1992.
2. Бондаренко Л.И. У истоков логического мышления. - М., 1981.
3. Видинеев Н.В. Природа интеллектуальных способностей. - М., 1969.
4. Конфорович Н.Г. Математика лабиринта. - К.: «Радянська школа», 1987.
5. Меньшиков В.Н. Логические задачи. - К., Одесса, 1989.
6. Нагорный В.А. Гимнастика для мозга. - М., 1972.
7. Тарасов С.М., Попов С.П. Игры для всех. Азартные и неазартные. - М.: «Профиздат», 1971.
8. Игры, обучение, тренинг, досуг / Под ред. Петрушинского Б.В. - М.: «Новая школа», 1994.