

Муниципальное общеобразовательное учреждение города Новосибирска
«Вторая Новосибирская гимназия»

Рассмотрено и одобрено
на заседании кафедры



**Рабочая программа
внеклассной деятельности интеллектуального клуба «СКИФ»
в 10,11 классах
на 2019 - 2020 учебный год**

Учитель: Огольцова Зинаида Леонидовна

10 кл - 1 час в неделю 36 учебных недель, 36 часов за учебный год
11 кл - 1 час в неделю 34 учебных недели, 34 часа за учебный год

г. Новосибирск 2019 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Внеурочная познавательная деятельность традиционно является одним из самых распространённых видов внеурочной деятельности детей в образовательных учреждениях России. Она может быть организована в форме факультативов, кружков, библиотечных, классных и иных занятий познавательной направленности: экскурсий, олимпиад, викторин, исследовательских проектов, работы научных обществ учащихся, интеллектуальных клубов и т. п. Любая из этих форм обладает достаточно большим воспитательным потенциалом, реализация которого является задачей педагога, организующего свою работу в соответствии с новыми федеральными государственными образовательными стандартами. Педагогу, работающему вместе с детьми по настоящей программе, предоставляется возможность планомерно достигать воспитательных результатов разного уровня познавательной деятельности. Реализуя предлагаемое программой содержание занятий с детьми, подбирая соответствующие этому содержанию формы, педагог может постепенно переходить от простых результатов к более сложным.

Программа ориентирована на школьников подросткового возраста и может быть реализована в работе педагога как с отдельно взятым классом, так и с группой учащихся из разных классов и параллелей.

Вся жизнь человека постоянно ставит перед ним острые и неотложные задачи и проблемы. Возникновение таких проблем, трудностей, неожиданностей означает, что в окружающей нас действительности есть еще много неизвестного, скрытого. Следовательно, нужно все более глубокое познание мира, открытие в нем все новых и новых процессов, свойств и взаимоотношений людей и вещей. Поэтому, какие бы новые веяния, рожденные требованиями времени, ни проникали в школу, как бы ни менялись программы и учебники, формирование культуры интеллектуальной деятельности учащихся всегда было и остается одной из основных общеобразовательных и воспитательных задач. Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки подрастающих поколений.

Формирование интеллекта происходит не только на уроках, но и во внеурочной деятельности, в интеллектуально направленном общении, во

внеклассных видах деятельности. Развитие интеллектуальных возможностей дает не только успешность в учении, но и помогает осознанию своего внутреннего мира, своих возможностей, своего эмоционального состояния и состояния других людей. Под воспитанием интеллекта нужно подразумевать создание условий для самореализации и самовоспитания, конструктивного взаимодействия с окружающей средой, стремления к самосовершенствованию.

Воспитание интеллекта ребенка требует всестороннего развития его познавательных способностей (широкости и тонкости разнообразных ощущений, наблюдательности, упражнений разных видов памяти, стимуляции воображения), но в особенности развития мышления. Воспитание интеллекта – одна из центральных задач всестороннего гармонического развития личности. Интеллектуальное воспитание – важнейшая сторона подготовки к жизни и труду подростков, заключающееся в руководстве развития интеллекта и познавательных способностей путем возбуждения интереса к интеллектуальной деятельности, вооружая знаниями, методами их добывания и применения на практике, привитию культуры интеллектуального труда. Забота о воспитании интеллекта является задачей семьи и школы.

Интеллектуальное развитие – непрерывный процесс, совершающийся в учении, труде, играх, жизненных ситуациях, и оно наиболее интенсивно происходит в ходе активного усвоения и творческого применения знаний, т.е. в играх, которые содержат особенно ценные операции для развития интеллекта.

Актуальность программы.

Актуальность программы обусловлена следующими факторами:

- целью современного образования.

Интеллектуальные игры способствуют вовлечению учащихся в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой психологической цепочкой: интересно играть и общаться - интересно воспринимать новое через игру - интересно узнавать новое самостоятельно - необходимо поделиться узнанным.

- необходимо применить полученные знания и умения.

Таким образом, учащийся проходит путь от простого увлечения интеллектуальной игрой к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству. Воспитание творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принципов научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

- особенностью современной ситуации.

Учащиеся находят свой круг общения, в котором основными являются общечеловеческие ценности, а система приоритетов ориентирована на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения).

- особенности микросоциума.

Одним из наиболее важных психологических условий в развитии интеллектуальной культуры личности учащегося является его эмоциональное благополучие, эмоциональный комфорт, сопровождающий процесс познания. От этого зависит самооценка ребенка, его отношение к осваиваемым видам познавательной деятельности. Эмоциональное благополучие определяется также положительной оценкой окружающих.

Для учащихся очень важно почувствовать себя взрослыми, им важен приобретаемый статус в мире взрослых, важен социальный опыт, «ставящий их», условно говоря, на одну ступеньку с состоявшимися в интеллектуальном отношении людьми. Учащимся важна также практическая значимость их деятельности.

Обучение и тренировки в кружке дают, поэтому, ценный опыт социодействия, помогают процессу самопознания среди участников интеллектуальной игры

Современный человек должен строить свою жизнь не на» мертвом грузе накопленных и неприменяемых» знаний, а на умении применить известное, придумать новое, быстро и правильно ориентироваться в потоке информации, находить место себе и своему интеллекту в непрерывно изменяющейся жизни.

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

Цели программы:

Социализация личности через вовлечение в различные виды интеллектуальной деятельности, создание условий для творческого и интеллектуального развития личности обучающихся через формирование познавательной активности, посредством овладения базовыми навыками стратегии, тактики и техники интеллектуальных игр, игрового соперничества, расширения общего кругозора и развития интеллекта в игровой деятельности.

Для достижения поставленной цели данная программа решает следующие **задачи:**

- пропаганда интеллектуального развития среди учащихся гимназии и создание условий для реализации их творческого потенциала;
- создание креативной образовательной среды, способствующей развитию ребёнка, формированию у него потребности и в саморазвитии, и самопознании;
- налаживание межпредметных связей;
- усиление мотивации познавательной деятельности;
- актуализация приобретаемых знаний;
- способствовать включению детей в активную интеллектуальную деятельность, эффективную реализацию творческого и интеллектуального потенциала обучающихся;
- социализация учащихся гимназии посредством участия их в различных выездных и домашних интеллектуальных турнирах и фестивалях.
- учить самостоятельно искать и получать информацию из различных источников, уметь ее анализировать и критически мыслить;

- способствовать развитию индивидуальных особенностей ученика; создать условия для творческой деятельности учащихся в предпочтаемых ими областях знаний;
- сформировать у ребенка навыки оперативного анализа проблемы и привить ему необходимость осознанного принятия решения в любой ситуации;
- сформировать и развить навыки взаимодействия в группе;
- способствовать формированию умения понимать себя и других, давать правильную оценку поступком других людей, вести диалог, участвовать в совместных мероприятиях;
- стимулировать умение совершенствоваться в коллективе;
- обучать детей уважительному и толерантному общению друг с другом;

Методическое описание образовательного процесса.

Основной формой организации образовательного процесса является учебное занятие, состоящее из теоретической и практической части.

Другие формы обучения: интеллектуальные игры, семинары, ролевые игры, дебаты.

Формы организации занятий:

- коллективная;
- групповая;
- индивидуальная.

Занятия делятся на теоретические (в форме бесед, лекций) и практические (отработка на практике теоретических знаний, проходящая в коллективной, групповой и индивидуальной форме в виде игр и соревнований). Теоретические занятия помогают лучше разобраться в особенностях ведения игр, а практические занятия, игры и турниры позволяют на практике реализовать поставленные задачи.

- беседа;
- турнир;
- конкурс;
- интеллектуальные игры («Брейн-ринг», «Поле чудес», «Что? Где? Когда?»)

Почему?»);

- викторины;

1 Групповые занятия:

- лекция: теоретические вопросы объясняет педагог;
- диалог: "столкновение" двух противоположных точек зрения. Учащиеся заранее получают материал к занятию и готовятся к полемике.

2. Индивидуальная работа:

- работа с заданиями по тактике;
- работа с литературой во время занятия (с помощью педагога или самостоятельно);

3. Коллективные занятия:

- соревнования, турниры.

Стандартное занятие состоит из трех этапов. Первый - круговая тренировка с применением разминочных игр. Второй - разбор и игровое подтверждение теоретических положений, запланированных на данное занятие. Третий - тренировка в режиме реального времени по правилам одной из интеллектуальных игр.

Методы и приемы работы:

- словесные: беседа, рассказ;
- создание проблемной ситуации;
- техника поэтапного формирования умственных способностей;
- развивающие игры, упражнения с игровыми формами работы;
- наглядные: электронные наглядные пособия, репродукции;
- практические: выполнение заданий, тренинги, отработка знаний и умений.

Для стимулирования положительного отношения к занятиям применяются специальные методы и приемы: – создание на занятиях ситуации занимательности: примеры и факты, мультимедийный показ, относящиеся к теме занятия; – использование сравнений и аналогий; – образное, эмоциональное изложение нового материала, или защита своей работы; –

увлечение к чтению специальной литературы, поиска интересного материала к теме занятия (обзоры, стенгазеты), с использованием интернета; – использование познавательных игр, викторин; – организация работы в группе (создание коллективной творческой работы, проекта). Методы стимулирования учебной деятельности: – дидактические игры, занимательные вопросы и задания, игры, викторины, конкурсы, награждение и поздравления учащихся.

Для реализации учебно-воспитательных целей используются следующие материалы:

- развивающие игры;
- архивы вопросов и игр;
- авторские интеллектуальные игры;
- информационные базы данных, электронные энциклопедии,
- справочники и интерактивные пособия.

Программа обеспечивает формирование личностных, метапредметных, предметных результатов.

Основные УУД, формируемые на занятиях:

Метапредметными результатами является формирование универсальных учебных действий (УУД):

- умение высказывать свое предположение;
- умение работать по предложенному плану;
- решать нестандартные и логические задачи.

Личностные УУД :

- умение обмениваться друг с другом информацией;
- выражать личное мнение;
- приобретение навыков позитивного общения;
- умение свободного высказывания и отстаивания своей точки зрения;
- эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения.

Регулятивные УУД:

- определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного

результата;

- составление плана и последовательности действий;

Познавательные УУД:

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную в дополнительной литературе;
- делать предварительный отбор источников информации;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы, сравнивать и группировать предметы и их образы.

Коммуникативные УУД:

- совершенствование речевых навыков (логически выстроить свою речь);
- умение отстаивать свою позицию;
- вырабатывать общее решение;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения во время игры и следовать им.
- интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми;
- понимание значимости коллектива и своей ответственности перед ним;

Формы подведения итогов реализации программы:

Система контроля и оценки детских достижений дает возможность педагогу проследить динамику развития каждого учащегося, выявить наиболее одаренных или неуспевающих и создать условия для их дальнейшего развития. Контроль за результатами обучения, как и сам процесс обучения, должен быть непрерывным, разнообразным, дифференцированным и индивидуальным.

Входной – проверка начального уровня знаний, умений и навыков обучающихся; форма проведения – собеседование, наблюдение, творческие задания.

Текущий – индивидуальный и коллективный контроль во время занятия с

целью усвоения знаний учащимися; форма проведения – викторины, кроссворды, игры, практическая работа; для изучения мотивации к занятиям, творческих способностей (тесты, анкеты совместно с педагогом – психологом);

Рубежный – проверка практических навыков после прохождения тем; форма проведения - комбинированный опрос, игры по вопросам теории. В работе используются как стандартизированные, так и экспертные методы измерения достижений учащихся.

В ходе игр используется рейтинговая система оценки знаний учащихся. Рейтинг является количественной характеристикой качества учебной деятельности учащихся в рамках занятий. В «Таблице результатов» выставляются баллы за ответ команды и индивидуальные результаты игроков в накопительной системе.

По итогам работы и творческим достижениям учащихся определяются номинации «Лучшая команда сезона», «Лучший игрок сезона». Контроль за знаниями, умениями и навыками должен помочь закрепить знания учащихся, расширить их кругозор, повысить собственную самооценку и веру в собственные силы.

Успешной реализации программы способствуют:

- учет возрастных особенностей учащихся, их интересов при планировании и построении занятий;
- индивидуальный подход в обучении;
- поощрение педагогом любой творческой инициативы учащихся, что способствует
 - более полному раскрытию личности и мотивации к творчеству;
- усвоение теоретических знаний в практическом их применении;
- осознание учащимися реальности практической значимости задач, поставленных
 - педагогом на занятии;
- развитие потребности в самосовершенствовании;

– активизация детской мысли, воображения.

Способы определения результативности:

способами фиксации результатов обучения и формами подведения итогов реализации данной программы являются:

- проведение диагностики и фиксирование результатов обучающихся на основе входящего и текущего;
- собеседование; промежуточный контроль;
- самооценка и коллективная оценка качества выполненной работы с учетом желаний учащегося;
- фронтальный опрос, рефлексия;
- педагогическое наблюдение;
- тестирование, самостоятельные практические работы (выполнение конкретного задания);
- викторины, игры, конкурсы по вопросам теории и практики.

Главным показателем качества работы кружка является система критериев интеллектуального развития личности КИТСУ (компетентность, инициатива, творчество, саморегуляция, уникальность склада ума) по Дж. Дьюи, где сочетаются особенности индивидуального ментального опыта, характеризующие уровень развития интеллектуальных возможностей учащегося.

Оценка результатов:

Оценка результатов занятий учащихся в кружке интеллектуальных игр клубе осуществляется с помощью следующих критериев:

- умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачей;
- знание начальных теоретических основ решения интеллектуальных задач;

- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности

Главным результатом можно считать то, что многие из учеников захотят заинтересовать как можно больше ребят интеллектуальной деятельностью.

В ходе реализации программы учащимися приобретаются навыки:

- работы с информацией,
- вычленение главного в полученной информации,
- умение анализировать и обобщать,
- выдвигать возможные варианты ответов
- и принимать аргументированные решения.
- навыки общения через работу в команде: совместные тренировки, мероприятия, турниры,
- чемпионаты, разного уровня.

ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОБУЧЕНИЯ:

1. повышение интеллектуальных способностей детей и их эрудиции;
2. расширение кругозора учащихся,
3. дополнение и углубление знаний по различным предметам школьной программы;
4. улучшение воображения, фантазии и логики;
5. развитие большей самостоятельности и инициативы учащихся среднего звена;
6. приобретение школьниками навыков практической деятельности;
7. овладение учащимися основными навыками работы в команде;
8. развитие творческих способностей;
9. воспитание у учащихся дисциплины, ответственности, коммуникативности,
уважения к мнению педагога и товарищей;
10. приобретение устойчивого интереса к занятиям интеллектуальными играми;

11. выступит в роли организатора в своей команде;
12. проявит интерес к различным видам интеллектуальных игр;
13. овладеет определенным уровнем мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация);
14. гармоническое развитие положительных личностных качеств и творческих способностей;
15. достижение высоких результатов в соревнованиях по интеллектуальным играм.

К планируемым результатам реализации программы относятся:

на уровне личностных результатов:

- формирование самостоятельности в действиях;
- нормализация самооценки;
- повышение познавательной активности;

на уровне метапредметных результатов:

- развитие познавательной сферы школьников (процессов восприятия, памяти, воображения и мышления),
- развитие творческих способностей, гибкости мышления;
- самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели;
- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной форме;
- поиск и выделение необходимой информации;
- самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

на уровне результатов общеинтеллектуального направления:

- анализ объектов с целью выделения существенных и несущественных признаков;
- выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;
- установление причинно-следственных связей;
- формулирование проблемы;
- построение логической цепи рассуждений;
- выдвижение гипотез и их обоснование;

К концу обучения учащие должны:

знать:

- правила индивидуальных разминочных игр и индивидуально-командных игр для круговой тренировки;
- первичные принципы и приемы командной игры.
- основные приемы оппонирования;
- основные приемы ведения дискуссии в играх;
- основные особенности ведения индивидуальной и командной игры;
- основные приемы сбора и разгадывания головоломок;

уметь:

- доказывать и опровергать любые утверждения;
- распределять роли в команде при ведении командной игры;
- вести дискуссию в ходе игры, грамотно формулировать вопросы и ответы;
- быстро переносить своё внимание с объекта на объект;
- решать индивидуально и в команде вопросы на элементарные знания и простую логику;
- оценивать и проверять возможные решения.
- уметь концентрировать внимание;
- уметь пользоваться справочной литературой;
- организовать свой досуг при помощи интеллектуальных игр.

- работать с понятиями : омонимы, палиндром, метаграмма, изографы и др.

Для достижения поставленных задач на тренировках используются методики развития памяти, конкретных видов мышления, упражнения на выбор версии, быстроту реакции. На играх и тренировках игрокам предлагаются вопросы и задания из разных областей знаний, что повышает общий уровень эрудиции.

Вся деятельность клуба направлена на развитие **подвижного интеллекта** (умения быстро и точно обрабатывать текущую информацию для принятия оптимального решения) и самореализацию личности, её социализацию, нахождение своего круга общения.

ПРОГРАММА ЗАНЯТИЙ В КЛУБЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР «Скиф»

Программа предназначена для проведения занятий в клубе интеллектуальных игр и основывается на игре «Что? Где? Когда?» и сопутствующих ей играх. Теоретическая программа рассчитана на два учебных года, но пребывание в клубе интеллектуальных игр этим не ограничивается. После приобретения необходимых теоретических знаний учащиеся впоследствии развивают практические и игровые навыки. Поэтому программа последующих лет обучения состоит из практических и игровых занятий. Группа, занимающаяся по данной программе, может насчитывать до 30 человек учащихся 12 – 17 лет. Целью данной программы является обучение учащихся приёмам и навыкам игры «ЧГК» (и смежных с ней игр), а на основе этого – расширение у них интеллектуальных навыков вообще; развитие эрудиции, логики, фантазии; обучение собранности, умению принимать решения в критических ситуациях; привитие любви к работе со справочным материалом.

Упор в занятиях делается на игру, как таковую, в процессе которой предусмотрена наработка необходимых навыков и выполнение поставленных целей. Отсюда преобладание чисто игровых занятий у учащихся над теоретическими и практическими (где отрабатывается какой либо конкретный вопрос). В ходе игровых занятий у учащихся есть возможность проявлять приобретённые знания и навыки в комплексе, а у руководителя замечать и устранять слабые места и недоработки в их подготовке. Кроме того, конкретные

знания, полученные в ходе игры и имеющие эмоциональную окраску, являются наиболее устойчивыми.

К концу первого года обучения из учащихся формируется 2-3 команды игроков, которые могут принимать активное участие в различных турнирах и фестивалях на уровне города и области. Кроме того, учащиеся получают необходимые навыки, чтобы суметь самостоятельно организовать и провести игру «ЧГК» у себя в классе и так далее.

План учебного материала в каждой параллели состоит из 3-х блоков.

1 - теоретический блок

2 – игровые занятия

3 – практические занятия

Учебно - календарный план ЗАНЯТИЙ 10-11 х-классов

| № | Название темы | Даты проведения | | | |
|----|---|-----------------|----------------|----------------|---------------|
| | | Всего | Теория | Игровые | Реальные игры |
| 1. | Вводное | 1 | 07.09 | | |
| 2. | Вопрос – основа игры. Требования к вопросам. | 2 | 14.09 21.09 | | |
| 3. | Алгоритм поиска ответов. Основные приёмы. | 1 | 28.09 | | |
| 4. | Игровое занятие. | 2 | | 05.10 12.10 | |
| 5. | Эрудиция – ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки. | 1 | 19.10 | | |
| 6. | Как работать со справочным материалом. | 2 | 26.10 02.11 | | |
| 7. | Игровое занятие. | 1 | | 16.11 | |

| | | | | | |
|-----|---|--|----------------------------------|-------------------------|----------|
| 8. | Реальная игра | 1 | | | 23.11 |
| 9. | Игра «Эрудит-лото». | 2 | | 30.11 07.12 | |
| 10. | Нетрадиционные формы интеллектуальных игр. | 1 | 14.12 | | |
| 11. | Реальная игра | 1 | | | 21.12 |
| 12. | Принципы игры в команде. | 2 | 28.12 18.01 | | |
| 13. | Распределение командных ролей. | 1 | 25.01 | | |
| 14. | Отработка игры в тройках. | 3 | | 01.02 08.02 15.02 | |
| 15. | Игровое занятие. | 1 | | 22.02 | |
| 16. | Реальная игра | 1 | | | 29.02 |
| 17. | Отработка игры в шестёрках. | 2 | | 07.03 14.03 | |
| 18. | Игровое занятие. | 2 | | 21.03 04.04 | |
| 19. | Реальная игра | 1 | | | 11.04 |
| 20. | Как придумать вопрос. | 1 | 18.04 | | |
| 21. | Игровое занятие. | 1 | | 25.04 | |
| 22. | Игровое занятие. | 1 | | 02.05 | |
| 23. | Нетрадиционные формы интеллектуальных игр. | 1 | 16.05 | | |
| 24. | Реальная игра | 1 | | | 23.05 |
| 25. | Подготовка вопросов к интеллектуальным играм. Итоги года. Для 10 класса | 1 2 | 30.05 05.06 06.06 | | |
| | Итого часов по блокам | 34 (36 для 10 класса) | 14 (16 для 10 класса) | 15 | 5 |

ПРОГРАММА

1. **Вводное занятие.** История и принципы интеллектуальной игры. Правила игры.
2. **Вопрос – основа игры.** Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, чёткий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном.
3. **Алгоритм поиска ответов.** Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приёмы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.
4. **Эрудиция - ключ к успеху.** Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки – игры в «21». Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний.
5. **Как работать со справочным материалом.** Основные принципы работы с книгой. Специфические приёмы для составления вопросов.
6. **Игра «Эрудит – лото».** Игра «Эрудит – лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы. Как интересно составить вопросы для «Эрудит – лото».
7. **Формы нетрадиционных логических игр.** «Откажись и удвой»; «Реалии»; «Веришь – не веришь»; «Надувалочка»; «Травести»; перевёртыши, шароиды, кубраечки и так далее.
8. **Принципы игры в команде.** Команда – единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой.
9. **Распределение командных ролей.** Функции капитана, генератора идей, критика. «Том прямого доступа». Другие возможные роли.
10. **Отработка игры в тройках.** Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка – ещё не команда.
11. **Отработка игры в шестёрках.** Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.
Примечание: тройки – промежуточный этап для притирания игроков друг к другу.
12. **Как организовать «ЧГК».** Три основные формы игры. Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу.
13. **Основные особенности «Брейн-ринга».** Отличия «Брейн-ринга» от «ЧГК». Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».
14. **Игровые занятия.** Примерный план игрового занятия:
 - Интеллектуальная разминка («21», «Надувалочка», «Реалии», «Эрудит-лото») – 15 – 20 минут.
 - Игра в «ЧГК» - 40 минут.
 - Игра в «Брейн-ринг» - 30 минут.

Возможно включение других представленных в программе игр. Время на каждую игру может варьироваться в соответствии с конкретно **ситуацией** или **целями**, поставленными руководителем (например, подготовка к конкретному турниру).

Вопросы и другие игровые материалы готовятся руководителем и учащимися.