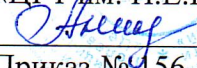


Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования Полевского городского округа  
«Центр развития творчества им. Н.Е. Бобровой»

Рассмотрена на заседании  
методического совета  
МБУ ДО ПМО СО  
«ЦРТ им. Н.Е.Бобровой»  
Протокол № 1  
от 24.08.2025г

Принята на педагогическом  
совете МБУ ДО ПМО СО  
«ЦРТ им. Н.Е.Бобровой»  
Протокол № 1  
от 03.09.2025 г.

Утверждаю:  
Директор  
МБУ ДО ПМО СО  
«ЦРТ им. Н.Е.Бобровой»  
 Т. В. Аникиева  
Приказ № 156-Д  
от 01.09.2025

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности**

**«Эврика Клуб»**

(стартовый, базовый уровень)

Возраст учащихся: 11-18 лет

Срок реализации: 2 года

Составитель:

Черепанов Евгений Владимирович  
педагог дополнительного образования  
Консультант-методист: Шаламова  
Ульяна Николаевна

г. Полевской,  
2025г.

# **1. Комплекс основных характеристик программы**

## **1.1. Пояснительная записка.**

**Направленность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-гуманитарная.

Программа разработана на основании нормативно-правовых документов:

Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Федерального закона Российской Федерации от 14.07.2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации».

Федерального закона Российской Федерации от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.)

Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённой распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.

Указа Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474, «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».

Указа Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809. «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».

Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20. «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм».

Постановления Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения,

дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

Приказа Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 №298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

Письма Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

Письма Минобрнауки России от 28.08.2015 №АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»).

Письма Министерства просвещения Российской Федерации от 30.12.2022 № АБ-3924/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации»).

Письма Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий».

Приказа Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

Приказа Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 №785-Д «Об утверждении Требований к

условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ в соответствии с социальным сертификатом».

Устава МБУ ДО ПМО СО «ЦРТ им. Н.Е. Бобровой.

Положения «О дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования Полевского городского округа «Центр развития творчества им. Н.Е. Бобровой».

### **Актуальность общеразвивающей программы.**

Согласно Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. в разделе «Приоритеты обновления содержания и технологий по направленностям» одним из приоритетов социально-гуманитарной направленности является «включение детей в освоение практик развития Человека<...>, одним из способов реализации которого, названы интеллектуальные игры.

Одна из рекомендаций Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2030 года говорит о необходимости развивать формы воспитания, через включение детей в различные виды деятельности, в числе которых названы интеллектуально-познавательная и игровая. Так же в Стратегии развития воспитания указано на необходимость развивать у детей интерес к чтению и создавать условия для повышения уровня владения русским языком и иными коммуникативными компетенциями.

Данная программа создана с учётом этих рекомендаций.

Программа сориентирована на учащихся, которые в составе школьных команд участвуют в соревнованиях по интеллектуальным играм различного уровня. Занятия по программе способствуют интеллектуальному развитию и повышению уровня культуры и образованности, создают условия, когда ребёнок начинает придавать значение собственному развитию, в котором особую ценность имеют знания и развитое мышление. Это, как правило, отвечает запросам и ожиданиям родителей, поэтому многие из них положительно относятся к тому, что их дети играют в интеллектуальные игры. Особенно ярко проявляется положительное отношение родителей, когда их дети достигают значимых результатов в официальных соревнованиях.

Программа также востребована и со стороны образовательных учреждений, которые заинтересованы в успешном выступлении своих учеников в соревнованиях по интеллектуальным играм.

## **Отличительные особенности общеразвивающей программы.**

Основная идея программы: организация занятий-тренировок с целью подготовки школьных команд к соревнованиям по интеллектуальным играм.

В учебных (тематических) планах стартового и базового уровней большинство тем занятий одинаковые. Основания для разделения программы на стартовый и базовый уровни следующие:

1. Стартовый уровень – для учащихся 5-7 классов, базовый уровень – для учащихся 8-11 классов. Разделение обусловлено существующим для чемпионатов России по интеллектуальным играм делением школьных команд на зачётные группы Ш (10-11 классы), М (8-9 классы) и Д (5-7 классы). В программе планы занятий для учащихся 8-9 и 10-11 классов объединены, так как они участвуют в соревнованиях по интеллектуальным играм по одним и тем же пакетам вопросов.
2. На стартовом уровне задания и вопросы для тренировочных игр легче, чем на базовом уровне, поэтому невозможно проведение занятий с учащимися 5-7 классов по одной и той же теме вместе у учащимися 8-11 классов.
3. На занятиях по одним и тем же темам на стартовом уровне происходит знакомство с правилами, приёмами и методами, и приобретение начальных умений использовать их во время соревнований, а на базовом уровне учащиеся в начале повторяют правила, приёмы и методы, потом изучают их на более серьёзном уровне, и на практических занятиях переводят приобретённые ранее умения использовать правила, приёмы и методы на уровень навыков. Поэтому в плане базового уровня в отличие от стартового в разделе «Приёмы и методы» присутствует тема «Отработка навыков использования приёмов и методов». Также имеются отличия по количеству часов, отведённых на изучение значительной части тем.
4. В плане стартового уровня 7 дистанционных занятий в течение учебного года, в плане базового уровня – 11, что обусловлено количеством официальных игр, в которых участвуют учащиеся.

При создании программы были использованы книги специалистов (тренеров и бывших игроков в «Что? Где? Когда?»): «Почему вы проигрываете в ЧГК?» (автор – Максим Поташёв), «Интеллектуальные игры и не только» (автор – Борис Бурда), «Методическое пособие для тех, кто хочет тренироваться в спортивное «Что? Где? Когда?» (автор – Юрий Вашкулат), «Как играть в «Что? Где? Когда?» Пособие для тренировки

школьной команды по «Что? Где? Когда?» (автор – Алексей Рогачёв) и другие.

Вопросы для тренировочных игр «Что? Где? Когда?» подбираются педагогом в зависимости от уровня подготовленности детей. Источники:

- книги из списка литературы данной программы;
- сайт «База вопросов «Что? Где? Когда?»;
- сайт Молодёжного кубка мира (раздел «Материалы прошлых лет»)
- «банк» вопросов автора программы (вопросы соревнований за период с 2005 по 2023 годы).

В учебно-тематических планах стартового и базового уровней по четыре раздела.

Первый раздел – «Игра в команде» – на стартовом уровне посвящён знакомству с правилами и рекомендациями, которыми следует пользоваться командам, участвующим в соревнованиях по интеллектуальным играм, и приобретение первичных умений использовать эти рекомендации и правила в официальных играх. На базовом уровне происходит повторение темы и отработка навыков игры в команде с соблюдением существующих правил и рекомендаций.

Второй раздел – «Типы вопросов» – на стартовом уровне учащиеся знакомятся с типологией вопросов, используемых в интеллектуальных играх, учатся определять, какой вопрос к какому типу относится. На базовом уровне проходит повторение темы, и учащиеся стараются превратить умение определять типы вопросов в навык.

Третий раздел – «Приёмы и методы» – на стартовом уровне посвящён знакомству с основными приёмами и методами «взятия вопросов» и проходят начальное их освоение (на стартовом уровне не предусмотрено овладение этими методами и приёмами). На базовом уровне проходит повторение приёмов и методов, к которым добавляется несколько новых, и учащиеся пробуют приобрести умения использовать изученные приёмы и методы в игре.

Занятия по первым трём разделам проходят в постоянном чередовании теории и практики.

Четвёртый раздел – «Практика игры». И на стартовом и на базовом уровнях – это, выработка умений и/или отработка навыков в режиме, приближенным к условиям официального соревнования.

В программе стартового уровня практики 73%, в программе базового уровня практики 75%. В качестве практических заданий (занятий) используются игры и упражнения из следующих источников:

- книги из списка литературы данной программы,
- сайты, посвящённые развитию, и адаптированные автором программы под потребности программы,
- настольные игры, адаптированные автором программы под потребности программы,
- игры, разработанные автором программы<sup>1</sup>.

### **Адресат общеразвивающей программы.**

Образовательная программа предназначена для работы с учащимися 5-11 классов (11-18 лет).

Условия зачисления: принимаются учащиеся, участвующие в соревнованиях по интеллектуальным играм в составе школьных команд.

Дети, занимающиеся по программе, относятся к подростковому (по Эльконину 11-17 лет) и раннему юношескому возрасту (15-17 лет).

В подростковый период ведущей становится социально-значимая деятельность, которая реализуется с помощью получения новых знаний, общения и какой-либо практической деятельности. При этом основным источником развития личности становится общение со сверстниками (подросток учится строить отношения, начинает анализировать себя, сравнивая себя с другими). Если в младшем подростковом возрасте ребёнок стремится быть в группе, заниматься каким-либо общим делом, то к старшему подростковому возрасту это стремление перерастает в желание занять определённое место в группе, а впоследствии – в попытки стать автономной личностью, значимость которой признают окружающие. Как следствие этого процесса, происходит формирование предпочтений в выборе получаемых знаний и практической деятельности. Таким образом, в подростковом возрасте дети хорошо откликаются на предложения решить трудную нестандартную ситуацию, высказывать своё мнение, начинают осознанно подходить к выбору занятий. Занятия в объединении и участие в интеллектуальных соревнованиях создают условия, где ребёнок реализует свои потребности в решении сложных задач, помогают определить своё место в группе и повысить свою значимость.

В раннем юношеском возрасте ведущей деятельностью становится познавательная, которая тесно связана с процессом выбора будущей профессии и жизненного пути в целом. Одновременно повышается интерес к решению общих познавательных проблем, к выяснению их мировоззренческой и моральной ценности. Ещё более важным, чем в

---

<sup>1</sup> - описание игр и упражнений смотрите в приложении

подростковом возрасте, становится общение со сверстниками, которое является не только способом, позволяющим понять себя и окружающих, но и средством отработки навыков социального взаимодействия. Кроме того, в юношеском возрасте формируются представления о том, как должны проходить занятия, где основными условиями становятся бóльшая ориентация на интересы учащихся и предоставление большей самостоятельности. Таким образом, занятия с детьми 16-17 лет в большей степени, чем с детьми 11-15 лет, ориентированы на расширение кругозора и получение результата.

Количество учащихся в одной группе – 12-15 человек.

**Режим занятий.** Занятия проходят на стартовом и базовом уровнях по 1 разу в неделю по 2 академических часа, общей продолжительностью 90 минут.

**Объём программы:** 148 часов.

Стартовый уровень – 74 часа.

Базовый уровень – 74 часа.

**Срок освоения программы**

Для освоения программы необходимо 2 учебных года.

**Уровни программы.**

Программа предусматривает стартовый и базовый уровни.

На занятиях обоих уровней учащиеся проходят подготовку к играм чемпионата ПМО по спортивному «Что? Где? Когда?».

На **стартовом уровне** учащиеся приобретают навыки игры в команде, знакомятся с правилами, приёмами и методами, приобретают начальные умения использовать правила и приёмы во время участия в играх официальных соревнований.

В программе **базового уровня** учащиеся повторяют, закрепляют и изучают более подробно правила, приёмы и методы. Стараются умения использовать правила и приёмы довести до уровня навыка, и освоить на практике умения использовать методы «взятия вопросов».

В программах **стартового и базового уровня** часть времени уделяется играм и упражнениям, способствующим развитию некоторых качеств, необходимых игрокам в интеллектуальные игры.

**Формы обучения для стартового и базового уровней:** очная.

**Форма организации образовательного процесса:** фронтальная, групповая, индивидуально-групповая, индивидуальная. Изучение отдельных тем проводится с помощью форм дистанционного обучения.

**Перечень видов занятий.**

Лекция с элементами беседы, обсуждение, практические задания, игра, упражнение.

Средства для дистанционного обучения:

- программы Skype и Discord;  
- рассылка текстов с теоретическим материалом и практическими заданиями осуществляется через специально созданные группы в социальных сетях;

- индивидуальное консультирование происходит через беседы и личные сообщения в социальных сетях.

### **Перечень форм подведения итогов**

Устный опрос, тест, результаты игр, результаты выполнения практических заданий и упражнений.

**Цель программы стартового уровня:** привитие интереса к участию в соревнованиях по интеллектуальным играм.

### **Задачи программы стартового уровня:**

#### **Обучающие:**

1. Сформировать первичные навыки игры в составе команды;
2. Изучить и освоить на уровне умений правила и рекомендации для игроков в командные интеллектуальные игры;
3. Познакомить с типами вопросов, используемых в «Что? Где? Когда?»;
4. Познакомить с наиболее простыми приёмами и методами, помогающими находить ответы на вопросы интеллектуальных игр. Освоить приёмы на уровне умений.

#### **Развивающие:**

1. Развивать мышление: логическое, ассоциативное, скоростное;
2. Развивать оперативную память;
3. Расширять словарный запас и эрудицию;
4. Развивать коммуникативные способности.

#### **Воспитательные:**

1. Прививать учащимся устойчивый интерес к участию в интеллектуальных играх;
2. Прививать учащимся устойчивое желание расширять эрудицию;
3. Прививать умения работать в команде, в коллективе.

**Цель программы базового уровня:** развитие коммуникативных навыков, через основные приёмы, помогающие находить правильные ответы на вопросы интеллектуальных игр.

## **Задачи программы:**

### **Обучающие.**

1. Изучить и освоить на уровне навыков правила и рекомендации, которые необходимо соблюдать, играя в составе команды;
2. Изучить и освоить типы вопросов и научиться определять типы вопросов на уровне навыка;
3. Изучить и освоить на практике приёмы «взятия вопросов» на уровне навыка;
4. Познакомить с методами «взятия вопросов» и освоить методы «взятия вопросов» на уровне умений.

### **Развивающие.**

1. Развивать мышление: логическое, ассоциативное, скоростное;
2. Развивать оперативную память;
3. Расширять словарный запас и эрудицию;
4. Развивать коммуникативные способности.

### **Воспитательные.**

1. Воспитывать у учащихся мотивацию достижений;
2. Воспитывать самокритичность и рассудительность, способствующую адекватно оценивать свои возможности и достижения, а также возможности и достижения команды;
3. Прививать учащимся любовь к интеллектуальной деятельности (интеллектуальному труду).

### 1.3. Планируемые результаты

#### Стартовый уровень

##### Предметные:

1. Сформированные первичные навыки игры в составе команды;
2. Изучены и освоены на уровне умений правила и рекомендации для игроков в командные интеллектуальные игры;
3. Получены начальные знания по теме «Типы вопросов». Умеют определять типы вопросов (допустимо незначительное количество ошибок);
4. Знают наиболее распространённые приёмы и методы «взятия вопросов». Приёмы освоены на практике на уровне умений.

##### Метапредметные:

1. В сравнении с началом учебного года имеется прогресс в развитии логического, ассоциативного и скоростного мышления;
2. В сравнении с началом учебного года имеется прогресс в развитии оперативной памяти;
3. В сравнении с началом учебного года имеется прогресс в уровне эрудированности;
4. В сравнении с началом учебного года имеется прогресс в развитии коммуникативных способностей.

##### Личностные:

1. Сформирован устойчивый интерес к участию в интеллектуальных играх;
2. Имеется устойчивое желание развивать эрудицию;
3. Сформировано умение работать в команде, в коллективе.

#### Базовый уровень

##### Предметные.

1. Изучены и освоены на практике на уровне навыков правила и рекомендации, которые необходимо соблюдать, играя в составе команды;
2. Изучены и освоены на практике на уровне навыка типы вопросов;
3. Изучены и освоены на практике на уровне навыка приёмы «взятия вопросов»;
4. Изучены и освоены на практике на уровне умений методы «взятия вопросов».

### **Метапредметные.**

1. В сравнении с началом учебного года имеется прогресс в развитии логического, ассоциативного и скоростного мышления;
2. В сравнении с началом учебного года имеется прогресс в развитии оперативной памяти;
3. В сравнении с началом учебного года имеется прогресс в уровне эрудированности;
4. В сравнении с началом учебного года имеется прогресс в развитии коммуникативных способностей.

### **Личностные.**

1. Проявляется мотивация достижений;
2. Проявляется самокритичность и рассудительность, способность адекватно оценивать свои возможности и достижения, а также возможности и достижения команды;
3. Проявляется любовь к интеллектуальной деятельности (интеллектуальному труду).

## 1.4. Содержание общеразвивающей программы

### Учебный (тематический) план стартового уровня.

№	Темы занятий	Часы			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Игра а команде</b>	<b>26</b>	<b>6</b>	<b>20</b>	<b>Наблюдение Анкеты Тесты</b>
1.1	Развивающие игры, тестирование	2	0	2	Наблюдение Тесты
1.2	Введение в предмет, тестирование	2	1	1	Наблюдение Тесты
1.3	Правила игроков в интеллектуальные игры	4 (из них 2 дист.)	2	2	Наблюдение Тест
1.4	Команда, типы, роли и функции игроков	6	2	4	Наблюдение Итоги игр
1.5	Тренинг игры на слух	2дистант	0	2	Итоги игр Упражнения
1.6	Тренинг проговаривания версий	4	0	4	Наблюдение Упражнения
1.7	Правила, роли и функции	6	1	5	Наблюдение Итоги игр
<b>2.</b>	<b>Типы вопросов</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>Наблюдение Упражнения Опрос</b>
2.1	Типы вопросов. Обзор	4 (из них 2 дист.)	4	0	Наблюдение
2.2	Практика определения типа вопроса	6	2	4	Упражнения Опрос
<b>3.</b>	<b>Приёмы методы</b>	<b>28</b>	<b>9</b>	<b>19</b>	<b>Упражнения Опрос</b>
3.1	Стандартные приёмы	4	2	2	Опрос
3.2	Специфические вопросы	6 (из них 2 дист.)	2	4	Опрос
3.3	Решение вопросов на школу	4	1	3	Упражнения Опрос
3.4	Решение рамочных вопросов	4	1	3	Упражнения

		(из них 2 дист.)			Опрос
3.5	Методы взятия вопросов. итоговые тестирования	10	3	7	Упражнения
<b>4.</b>	<b>Практика игры</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	<b>Итоги игр</b>
4.1	Тренировочная игра	10 (из них 4 дист.)	0	10	Итоги игр
Итого:		74	20	54	

## Содержание учебного (тематического) плана стартового уровня.

### Тема 1. Игра в команде

#### 1.1. Развивающие игры, тестирование, 2 часа

**Теория:** нет

**Практика:**

1. Развивающие игры;
2. Тест на логику;
3. Тест на скорость мышления;
4. Тест на развитость коммуникативных качеств (задание на дом).

#### 1.2. Введение в предмет, тестирование, 2 часа

**Теория:**

1. Организационные вопросы: расписание занятий, содержание занятий, план соревнований (расписание игр), инструктажи.

**Практика:**

1. Тест на оперативную память;
2. Тест на ассоциативное мышление;

#### 1.3. Правила игроков в интеллектуальные игры, 4 часа (из них 2 часа дистанционно)

**Теория:**

1. Что влияет на результат команды, правила игроков в интеллектуальные игры, как вести минуту обсуждения, фазы обсуждения и ошибки во время обсуждения (лекция с элементами беседы, использование мнемоники для запоминания правил);

**Практика:**

1. Тренировочная игра с соблюдением правил и рефлексией (игроки ставят себе отметки за выполнение правил в карточках-таблицах);

2. Тест на уровень эрудированности.

*Источники информации для преподавателя: Поташёв, стр. 20-25*

#### **1.4. Команда, типы, роли и функции игроков, 6 часов**

##### **Теория:**

1. Команда: этапы существования, проблемы и пути их решения (лекция с элементами беседы);
2. Роли и функции игроков, функции капитана (лекция с элементами беседы; критический анализ типологий).

##### **Практика:**

1. Развивающие игры;
2. Кто есть кто? (обсуждение внутри команд; в процессе обсуждения каждый составляет для себя список своих ролей и функций, или – для удобства – дети распределяют между собой карточки, на которых написаны роли и функции);
3. Рассадка за игровым столом в соответствии с функциями (информационное сообщение; обсуждение, пробные рассадки с пробными обсуждениями вопросов; критический анализ);
4. Игра по отработке своих функций в команде (игроки отмечают свои роли и функции в карточках-таблицах).

*Источники информации для преподавателя: Поташёв и Ершов, стр. 11-36; Поташёв, стр. 7-14, 24*

#### **1.5. Тренинг игры на слух, 2 часа дистанционно**

**Теория:** нет.

##### **Практика:**

1. Развивающие игры;
2. Игра-упражнение: «Вопросы по частям»;
3. Упражнение: конспектирование.

#### **1.6. Тренинг проговаривания версий, 4 часа**

**Теория:** нет.

##### **Практика:**

1. Развивающие игры;
2. Игра-упражнение: «Вопросы по частям»;
3. Игра-упражнение: «10 секунд» (команды по 4-6 игроков)
4. Тренировочная игра проговаривания версий (команды по 4-6 игроков)

#### **1.7. Правила, роли и функции (тренировочная игра), 6 часов (по одному занятию в октябре, декабре, марте)**

**Теория:**

1. Правила команды, правила, роли и функции игроков (повторяем и закрепляем знания)

**Практика:**

1. Развивающие игры;
2. Контрольно-проверочная игра (игроки оценивают соблюдение правил и отмечают свои роли и функции в карточках-таблицах)

**Тема 2. Типы вопросов****2.1. Типы вопросов. Обзор, 4 часа (из них 2 часа дистанционно)****Теория:**

1. Обзор типологий вопросов в игре «Что? Где? Когда?»
  - Простой,
  - Многоходовой,
  - С заменой,
  - Двусторонний,
  - С раздаточными материалами,
  - С пропусками,
  - Рамочные,
  - Блицы и дуплеты,
  - На школу.

**Практика:** нет.

*Источники информации для преподавателя: Рогачёв, стр. 9-17.*

**2.2. Практика определения типа вопроса, 6 часов****Теория:**

1. Повторение темы «Типы вопросов».

**Практика:**

1. Развивающие игры;
2. Практика определения типа вопроса» (мини-группы по 2-3 ученика);
3. Тренировочная игра с определением типа вопроса (команды по 4-6 игроков).

**Тема 3. Приёмы и методы****3.1. Стандартные приёмы взятия вопросов, 4 часа****Теория:**

1. Обзор стандартных приёмов взятия вопросов по Юрию Вашкулату (лекция с элементами беседы с параллельным решением практических заданий)

Стандартные приёмы по Юрию Вашкулату:

- Декомпозиция
- Редукция до очевидного
- Просто добавь воды (дополнение скрытого)
- Полный перебор
- Поиск сингулярности
- Аббревиатура

**Практика:**

1. Развивающие игры.

*Источники информации для преподавателя: Вашкулат, стр. 3-18.*

**3.2. Специфические вопросы, тестирование, 6 часов (из них 2 часа дистанционно)**

**Теория:**

1. Обзор специфических вопросов по Юрию Вашкулату (лекция с элементами беседы с параллельным решением практических заданий)

Специфические вопросы по Юрию Вашкулату:

- Дополнительная подсказка (Чёрный ящик, Фиктивный автор, Странная фраза, "Играющий" номер, Текстовый раздаточный материал, Текстовой раздаточный материал, где важен не только текст, Графический раздаточный материал, Блицы и дуплеты),
- Логиказамены.

**Практика:**

1. Тест на развитие логического мышления;
2. Тест на скорость мышления;
3. Решение заданий по теме «Специфические вопросы»;

*Источники информации для преподавателя: Вашкулат, стр. 76-109.*

**3.3. Решение вопросов на школу, тестирование, 4 часа**

**Теория:**

1. Вопросы на школу (повторение темы).

**Практика:**

1. Тестирование оперативной памяти;
2. Решение вопросов на школу различных видов;

**3.4. Решение рамочных вопросов, тестирование, 4 часа (из них 2 часа дистанционно)**

**Теория:**

1. Рамочные вопросы (повторение темы).

**Практика:**

1. Тест на определение уровня эрудированности;
2. Решение рамочных вопросов различных видов.

**3.5. Методы взятия вопросов, итоговые тестирования, 10 часов**

**Теория:**

1. Обзор методов взятия вопросов по Юрию Вашкулату (лекция с элементами беседы с параллельным решением практических заданий)
  - Логика
  - Антилогика
  - Ключевое слово
  - Выход из плоскости
  - Стандартная ассоциация
  - Аллюзия
  - Образное мышление
  - Вопрос на школу
  - Ответ по формулировке

**Практика:**

1. Развивающие игры и игры на взаимодействие в команде;
2. Практика решения вопросов с использованием изучаемых методов;
3. Тест на логику;
4. Тест на скорость мышления;
5. Тест на оперативную память;
6. Тест на ассоциативное мышление;
7. Тест на эрудицию;
8. Тест на развитие коммуникативных качеств (задание на дом);

*Источники информации для преподавателя: Вашкулат, стр. 21-76.*

**Тема 4. Практика игры**

**4.1. Тренировочная игра в режиме соревнования, 10 часов (из них 4 часа дистанционно)**

**Теория:** нет.

**Практика:**

1. Настрой на игру (проверка соблюдения правил и рекомендаций).

2. Игра: «Что? Где? Когда?» (не более 15 вопросов, команды по 4-6 игроков)
3. Разбор игры команды (что получилось, какие были допущены ошибки, над чем следует поработать, чтобы улучшить игру команды).

### Учебный (тематический) план базового уровня.

№	Темы занятий	Часы			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Игра в команде</b>	<b>20</b>	<b>5</b>	<b>15</b>	<b>Наблюдение Анкеты Тесты</b>
1.1	Развивающие игры, тестирование	2	0	2	Наблюдение Тесты
1.2	Введение в предмет, тестирование	2	1	1	Наблюдение Тесты
1.3	Правила игроков в интеллектуальные игры, тестирование	2	1	1	Наблюдение Тест
1.4	Команда, типы, роли и функции игроков	4 (из ни 2 дист.)	2	2	Наблюдение Итоги игр
1.5	Правила, роли и функции (контрольно-проверочная игра)	6	1	5	Наблюдение Итоги игр
1.6	Тренинг проговаривания версий	2	0	2	Наблюдение Упражнения
1.7	Тренинг игры на слух	2 (дистант.)	0	2	Итоги игр Упражнения
<b>2.</b>	<b>Типы вопросов</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>Наблюдение Упражнения Опрос</b>
2.1	Типы вопросов. Обзор	6 (из ни 2 дист.)	2	4	Наблюдение
2.2	Практика определения типа вопроса	4 (из ни 2 дист.)	1	3	Упражнения Опрос
<b>3.</b>	<b>Приёмы и методы</b>	<b>32</b>	<b>10</b>	<b>22</b>	<b>Упражнения Опрос</b>
3.1	Стандартные приёмы взятия вопросов	6 (из ни 4 дист.)	3	3	Упражнения Опрос
3.2	Методы взятия вопросов	4	2	2	Упражнения Опрос
3.3	Специфические вопросы	4	1	3	Упражнения

	(2 часа дистанционно)	(из ни 2 дист.)			Опрос
3.4	Решение вопросов на школу. (2 часа дистанционно)	4 (из ни 2 дист.)	1	3	Упражнения Опрос
3.5	Решение рамочных вопросов.	4	1	3	Упражнения Опрос
3.6	Отработка навыков использования приёмов и методов. Итоговые тестирования	10	2	8	Упражнения Опрос Тест
<b>4.</b>	<b>Практика игры</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>12</b>	<b>Итоги игр</b>
4.1	Тренировочная игра	12 (из ни 4 дист.)	0	12	Наблюдение Итоги игр
<b>Итого:</b>		<b>74</b>	<b>18</b>	<b>56</b>	

### Содержание учебного (тематического) плана базового уровня.

#### Тема 1. Игра в команде

##### 1.1. Развивающие игры, тестирование, 2 часа

**Теория:** нет

**Практика:**

1. Развивающие игры, игры;
2. Тест на знание предмета (по программе стартового уровня);
3. Тест на логику;
4. Тест на скорость мышления;
5. Тест на развитость коммуникативных качеств (задание на дом).

##### 1.2. Введение в предмет, тестирование, 2 часа

**Теория:**

1. Организационные вопросы: расписание занятий, содержание занятий, план соревнований (расписание игр), инструктажи.

**Практика:**

1. Тест на оперативную память;
2. Тест на ассоциативное мышление;

##### 1.3. Правила игроков в интеллектуальные игры, тестирование, 2 часа

**Теория:**

1. Что влияет на результат команды, правила игроков в интеллектуальные игры, как вести минуту обсуждения, фазы обсуждения и ошибки во

время обсуждения (лекция с элементами беседы, использование мнемоники для запоминания правил)

2. Повторение правил игроков в интеллектуальные игры (пробное письменное задание)

#### **Практика:**

1. Тренировочная игра с соблюдением правил и рефлексией (игроки ставят себе отметки за выполнение правил в карточках-таблицах);
2. Тест на уровень эрудированности.

*Источники информации для преподавателя: Поташёв, стр. 20-25<sup>2</sup>*

### **1.4. Команда, типы, роли и функции игроков, 4 часа (из них 2 часа дистанционно)**

#### **Теория:**

1. Команда: этапы существования, проблемы и пути их решения (лекция с элементами беседы);
2. Роли и функции игроков, функции капитана (лекция с элементами беседы; критический анализ типологий);
3. Кто есть кто? (обсуждение внутри команд; в процессе обсуждения каждый составляет для себя список своих ролей и функций, или – для удобства – дети распределяют между собой карточки, на которых написаны роли и функции);
4. Рассадка за игровым столом в соответствии с функциями (информационное сообщение; обсуждение, пробные рассадки с пробными обсуждениями вопросов; критический анализ).

#### **Практика:**

1. Тренировочная игра с отработкой командных взаимодействий (игроки отмечают свои роли и функции в карточках-таблицах).

*Источники информации для преподавателя: Поташёв и Ершов, стр. 11-36; Поташёв, стр. 7-14, 24*

### **1.5. Правила, роли и функции (тренировочная игра), 6 часов (октябрь, декабрь, март)**

#### **Теория:**

1. Правила команды, правила, роли и функции игроков (повторяем и закрепляем знания).

#### **Практика:**

---

<sup>2</sup> - фазы обсуждения и ошибки во время обсуждения – об этом у Поташёва нет. Кратко – в приложении к программе № 3.

1. Контрольно-проверочная игра (игроки оценивают соблюдение правил и отмечают свои роли и функции в карточках-таблицах).

### **1.6. Тренинг проговаривания версий, 2 часа**

**Теория:** нет.

**Практика:**

1. Развивающие игры;
2. Игра-упражнение: «10 секунд» (команды по 4-6 игроков);
3. Тренировочная игра с проговариванием версий всеми членами команды (команды по 4-6 игроков).

### **1.7. Тренинг игры на слух, 2 часа дистанционно**

**Теория:** нет.

**Практика:**

1. Развивающие игры;
2. Игра-упражнение: «Вопросы по частям» (команды по 4-6 игроков);
3. Тренировочная игра на слух (команды по 4-6 игроков).

## **Тема 2. Типы вопросов**

### **2.1. Типы вопросов. Обзор, 6 часов (из них 2 часа дистанционно)**

**Теория:**

1. Обзор типологий вопросов в игре «Что? Где? Когда?» (лекция по Бурде краткая ознакомительная, по Рогачёву подробная, совмещённая с практическими заданиями)

Типология вопросов Рогачёва:

- Простой,
- Многоходовой,
- С заменой,
- Двусторонний,
- С раздаточными материалами,
- С пропусками,
- Рамочные,
- Блицы и дуплеты,
- На школу.

**Практика:**

1. Разбор и варианты решений различных типов вопросов (в парах и тройках)

*Источники информации для преподавателя: Бурда, стр. 28-36;  
Рогачёв, стр. 9-17.*

## **2.2. Практика определения типа вопроса, 4 часа (из них 2 часа дистанционно)**

### **Теория:**

1. Обзор типологии вопросов по Рогачёву (повторение теоретического материала).

### **Практика:**

1. Практика определения типа вопроса» (мини-группы по 2-3 ученика);
2. Тренировочная игра с определением типа вопроса (команды по 4-6 игроков).

## **Тема 3. Приёмы и методы**

### **3.1. Стандартные приёмы взятия вопросов, 6 часов (из них 4 часа дистанционно)**

#### **Теория:**

1. Обзор стандартных приёмов взятия вопросов по Юрию Вашкулату (лекция с элементами беседы с параллельным решением практических заданий)

Стандартные приёмы по Юрию Вашкулату:

- Декомпозиция
- Редукция до очевидного
- Просто добавь воды (дополнение скрытого)
- Полный перебор
- Поиск сингулярности
- Выбор отдельно стоящей версии
- Копаем с двух сторон
- Аббревиатура
- Перевод
- Отсечки

#### **Практика:**

1. Разбор и варианты решений с использованием различных приёмов (в парах или тройках, индивидуально).

*Источники информации для преподавателя: Вашкулат, стр. 3-21.*

### **3.2. Методы взятия вопросов, 4 часа**

#### **Теория:**

1. Обзор методов взятия вопросов по Юрию Вашкулату (лекция с элементами беседы с параллельным решением практических заданий)

Методы по Юрию Вашкулату:

- Логика
- Антилогика
- Ключевое слово
- Выход из плоскости
- Стандартная ассоциация
- Аллюзия
- Образное мышление
- Вопрос на школу
- Ответ по формулировке

#### **Практика:**

1. Разбор и варианты решений с использованием различных методов (в парах или тройках, индивидуально)

*Источники информации для преподавателя: Вашкулат, стр. 21-76.*

### **3.3. Специфические вопросы, 4 часа (из них 2 часа дистанционно)**

#### **Теория:**

1. Обзор специфических вопросов по Юрию Вашкулату (лекция с элементами беседы с параллельным решением практических заданий)

Специфические вопросы по Юрию Вашкулату:

- Дополнительная подсказка (Чёрный ящик, Фиктивный автор, Странная фраза, "Играющий" номер, Текстовый раздаточный материал, Текстовый раздаточный материал, где важен не только текст, Графический раздаточный материал, Блицы и дуплеты
- Логика замены

#### **Практика:**

1. Тренировочная игра с решением специфических вопросов (в командах)

*Источники информации для преподавателя: Вашкулат, стр. 76-109.*

### **3.4. Решение вопросов на школу, 4 часа (из них 2 часа дистанционно)**

#### **Теория:**

1. Вопросы на школу (повторение темы).

#### **Практика:**

1. Решение вопросов на школу различных видов;

### **3.5. Решение рамочных вопросов, 4 часа**

#### **Теория:**

1. Рамочные вопросы (повторение темы).

**Практика:**

1. Решение рамочных вопросов различных видов.

### **3.6. Отработка навыков использования приёмов и методов, 10 часов**

**Теория:**

1. Повторение теоретического материала по приёмам и методам по выбору учащихся (лекция, опрос, беседа, тест)

**Практика:**

1. Развивающие игры;
2. Тренировочная игра (отработка навыков использования приёмов и методов, команды по 4-6 игроков);
3. Тест на логику;
4. Тест на скорость мышления;
5. Тест на оперативную память;
6. Тест на ассоциативное мышление;
7. Тест на эрудицию;
8. Тест на развитие коммуникативных качеств (задание на дом);

## **Тема 4. Практика игры**

### **4.1. Тренировочная игра в режиме соревнования, 12 часов**

**Теория:** нет.

**Практика:**

1. Настрой на игру (проверка, насколько команда соблюдает правила и рекомендации, способствующие эффективной командной игре).
2. Игра: «Что? Где? Когда?» (не более 15 вопросов, команды по 4-6 игроков)
3. Разбор игры команды (что получилось, какие были допущены ошибки, над чем следует поработать, чтобы улучшить игру команды).

## 2. Основные характеристики программы

### 2.1. Календарный учебный график

	<b>Основные характеристики образовательного процесса</b>	<b>Стартовый уровень</b>	<b>Базовый уровень</b>
1	Количество учебных недель	37	37
2	Количество учебных дней	37	37
3	Количество часов в неделю	2	2
4	Количество часов (всего)	74	74
5	Недель в первом полугодии	17	17
6	Недель во втором полугодии	20	20
7	Начало занятий	01.09	01.09
8	Каникулы	01.06-31.08	01.06-31.08
9	Сроки проведения аттестации	15-20.12 11-23.05	15-20.12 11-23.05
10	Режим занятий	1 раз в неделю по 2 часа	1 раз в неделю по 2 часа
11	Выходные дни	Воскресенья, праздничные дни	Воскресенья, праздничные дни
12	Окончание учебного года	31.05	31.05

### 2.2. Условия реализации программы.

#### Материально-техническое обеспечение

Актовый зал или учебный кабинет, компьютер, проектор с экраном.

#### Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования, имеющий высшее профессиональное образование, прошедший курсы повышения квалификации по профилю программы.

#### Методические материалы

Для работы по программе необходимы:

- Презентации занятий и игр по темам образовательной программы.
- Пакеты вопросов «Что? Где? Когда?» для проведения тренировочных игр и выполнения упражнений.

#### Общая методика проведения занятий.

Учащихся чаще всего приходят на занятия командами, которые участвуют в соревнованиях по интеллектуальным играм. Учащиеся, не входящие в состав команд, образуют новые команды. Составы команд неизменны до конца учебного года, но могут меняться на время проведения игровых разминок, игровых пауз и выполнения упражнений.

Рекомендуемое количество игроков в команде – 6.

Методы, используемые на занятиях.

По источнику изложения:

- словесные (лекция, дискуссия, объяснение, инструктаж, проблемное изложение),

- наглядные (демонстрация, показ образца),

- практические (устные и письменные упражнения, практические задания, игры в тестовом, тренировочном и соревновательном режимах).

По характеру учебно-познавательной деятельности:

- репродуктивные (теория),

- проблемное изложение (практика).

При использовании всех методов предпочтение отдаётся активным и интерактивным приёмам работы.

Методы контроля:

- наблюдение за учебной и практической деятельностью учащихся,

- устный опрос,

- письменные проверочные работы,

- результаты выполнения практических заданий,

- результаты игр в тренировочных и соревновательных режимах,

- результаты официальных соревнований.

Методы стимулирования:

- эмоциональные методы (поощрение, создание ситуации успеха, стимулирующее оценивание, удовлетворение желания быть значимой личностью)

- познавательные методы (создание ситуаций, побуждающих к поиску ответа)

- волевые методы (побуждение к ответственному отношению, самооценке)

- социальные методы (стимулирование быть полезным, стимулирование к поиску сотрудничества, стимулирование к заинтересованности в результатах коллективной работы).

**Образовательные технологии.**

На занятиях используется комплекс образовательных технологий, главная из которых – педагогика сотрудничества. Выражается в первую очередь в «учении без принуждения» и «свободе выбора» (занятия нужны учащимся, так как перед ними стоит цель – успешно выступить в соревнованиях по интеллектуальным играм; педагог помогает им освоить приёмы, которые помогут добиться более высоких результатов) и «личностном подходе» (успех команды зависит от знаний и умений каждого члена команды, поэтому много времени отводится отработке умений в мини-группах – по 2-3 ученика – когда педагогу легко увидеть, какие у ребёнка есть проблемы в освоении программы, и внести необходимые коррективы. Педагогика сотрудничества обуславливает выбор методов и форм работы: беседа (которая становится обязательной частью лекций), упражнение, игра-упражнение.

Нередко применяется технология проблемного обучения. Используя словесные методы, педагог излагает проблемную ситуацию (например, нужно рассадить игроков за игровым столом в зависимости от их игровых функций, чтобы команда сыграла максимально эффективно) и предлагает в группах (командах) обсудить и найти решение. Найденные решения дети проверяют на практике, оценивают, после чего вместе с педагогом делают выводы.

На занятиях активно используются и информационно-коммуникативные технологии: многие задания и игры оформлены в виде презентаций, дополнительно педагог предлагает учащимся ссылки на источники информации, при необходимости между педагогом и учащимися происходит обмен информацией с использованием электронных средств.

Так как цель программы – подготовка к соревнованиям по интеллектуальным играм, то наиболее часто используемыми являются игровые технологии. Игры проводятся на каждом (за редким исключением) занятии.

Каждое занятие планируется с учётом здоровьесберегающих технологий. Используются:

- при изучении теории – модульное обучение (блоки по 10-15 минут, позволяющие варьировать темп занятий: чередование пассивных, активных и интерактивных методов (включение в процесс подачи теории выполнение практических заданий, игровых элементов, дискуссий),
- мультимедийные средства,
- игры.

### **Формы аттестации/контроля**

Предварительный контроль на стартовом и базовом уровнях: тестирование на уровень развития логического, скоростного и ассоциативного мышления, оперативной памяти, коммуникативных способностей, речи, эрудиции; на базовом уровне дополнительно: тест на знание предмета по темам стартового уровня.

Текущий контроль осуществляется в течение всего учебного года на каждом занятии. Формы текущего контроля:

- выполнение индивидуальных и командных заданий и упражнений,
- участие в тренировочных играх,
- участие в официальных соревнованиях,
- тесты по пройденному теоретическому материалу;
- опросы устные

Периодический контроль выполняется в конце первого полугодия.

Итоговый контроль – в конце учебного года. Периодический и итоговый контроли проводятся в форме теста на знание изученного теоретического материала (в конце первого полугодия по первому и второму разделам программы, в конце учебного года по второму и третьему разделам).

Дополнительной аттестационной оценкой являются результаты участия команд в официальных соревнованиях.







Таблица «Практика определения типа вопроса» используется на стартовом и базовом уровнях. На стартовом уровне заполняют в парах или тройках, на базовом уровне в парах или индивидуально.

Комментарий: Учащиеся рассаживаются по двое-трое (на базовом уровне парами или индивидуально), слушают вопросы и определяют, к какому типу они относятся, заполняя таблицу. На практических занятиях в случаях получения разных ответов проводится дискуссия. На проверочных работах (диагностика) – обсуждений нет.

Для промежуточной диагностики на стартовом и базовом уровнях используются тесты «Функции игроков» и «Функции капитана», задание «Восемь правил», таблица «Практика определения типа вопроса». Все задания выполняются индивидуально.

**Таблица. Практика использования приёмов (стартовый уровень)**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Декомпозиция												
Редукция												
Добавь воды												
Полный перебор												
Поиск сингуляр-сти												
Аббревиатура												

**Таблица. Практика использования приёмов (базовый уровень)**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Декомпозиция												
Редукция												
Добавь воды												
Полный перебор												
Поиск сингуляр-сти												
Выбор ОСВ												
С двух сторон												
Аббревиатура												
Перевод												
Отсечки												

Таблицы «Практика использования приёмов» используются при изучении третьего раздела программы. Таблицы для стартового и базового уровней отличаются количеством приёмов.

Комментарий: Учащиеся разделены по командам. После прослушивания каждого вопроса (всего не более 12 вопросов) команды подбирают приём, используя который пробуют найти ответ. При этом отмечают в таблице приёмы, которые не подходят к решению вопроса, приёмы, которые показались подходящими, но в данном случае не сработали, и приём, с помощью которого получилось ответить правильно.

**Таблица. Использование методов (базовый уровень)**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Логика												
Антилогика												
Ключевое слово												
Выход из плоскости												
Стандарт. ассоциац.												
Аллюзия												
Образное мышление												
На школу												
По формулировке												

Таблица «Использование методов» используется на занятиях базового уровня. (На стартовом уровне проходит только знакомство с методами.)

Комментарий: принцип работы с использованием таблицы такой же, как и с предыдущей таблицей.

Итоговый контроль на стартовом уровне состоит из:

- тестов на развитие логического, ассоциативного и скоростного мышления, оперативной памяти, коммуникативных способностей, речи, эрудиции,
- таблицы «Практика определения типа вопроса»,
- опроса на тему «Какие методы взятия вопроса вам известны и в чём их суть?» (точных знаний по этой теме на стартовом уровне не требуется, поэтому результаты опроса мало влияют на итоговую оценку учащегося),
- результатов участия в официальных играх.

Итоговый контроль на базовом уровне состоит из:

- тестов на развитие логического, ассоциативного и скоростного мышления, оперативной памяти, коммуникативных способностей, речи, эрудиции,
- таблицы «Практика определения типа вопроса»,
- таблицы «Использование методов»,



первичных навыков игры в команде												
Освоение правил и рекомендаций для игроков в интеллектуальные игры												
Умение определять типы вопросов												
Знание приёмов взятия вопросов и умения применять их												
Знание методов взятия вопросов												
Результативность участия в составе команды в официальных соревнованиях												

Методы оценивания (кроме последнего): выполнение проверочных работ, опрос.

Метод оценивания результативности участи в соревнованиях:

- высокий уровень – место в верхней трети итоговой таблицы школьного чемпионата ПМО по «Что? Где? Когда?»

- средний уровень – место в средней трети итоговой таблицы школьного чемпионата ПМО по «Что? Где? Когда?»

- низкий уровень – место в нижней трети итоговой таблицы школьного чемпионата ПМО по «Что? Где? Когда?»

Дополнительный бал может быть дан игроку за особую роль в команде (предлагает больше правильных вариантов ответов, руководит обсуждением, поддерживает «боевой», позитивный настрой команды).

### Лист мониторинга личностных результатов (базовый уровень)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Мотивация достижений												
Адекватная самооценка и оценка команды												
Любовь к интеллектуальной деятельности												

Метод при оценивании: наблюдение.

Критерии оценки:

1 – низкий уровень (не проявляется, или проявляется редко);



Методы оценивания (кроме последнего): выполнение проверочных работ, опрос.

Метод оценивания результативности участия в соревнованиях:

- высокий уровень – место в верхней трети итоговой таблицы школьного чемпионата ПМО по «Что? Где? Когда?»

- средний уровень – место в средней трети итоговой таблицы школьного чемпионата ПМО по «Что? Где? Когда?»

- низкий уровень – место в нижней трети итоговой таблицы школьного чемпионата ПМО по «Что? Где? Когда?»

Дополнительный бал может быть дан игроку за особую роль в команде (предлагает больше правильных вариантов ответов, руководит обсуждением, поддерживает «боевой», позитивный настрой команды).

### 3. Списки литературы

#### Список литературы для педагога

1. Алексеев Е. В., Белкин В. Г., Курмашева Н. А., Поташёв М. О., Тюрикова И. К. / «Что? Где? Когда?», Рольф, М., 2000, 244 с.
2. Баландин Б. Б. / 10000 вопросов для очень умных, РИПОЛ классик, 2007, 235 с.
3. Баландин Б. Б. / Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц, Рипол Классик, 2008, 244 с.
4. Бондаренко М. Н. / Турнир мудрой совы, Райт принт юг, Краснодар, 2018, 130 с.
5. Бондаренко М. Н. / Играем! Райт принт юг, Краснодар, 2018, 186 с.
6. Бурда Б. / Интеллектуальные игры для знатоков и не только. [Электронная книга]
7. Вашкулат Юрий // Методическое пособие для тех, кто хочет тренироваться в спортивное «Что? Где? Когда?» [Электронная книга]
8. Манусаджян Н. Э. / Методика тренировок, МЦРК «Гармония», Ереван, 2009
9. Микалко М. / Игры для разума. Тренинг креативного мышления, СПб.: Питер, 2007 – 443 с.
10. Поташёв М. О. // Почему вы проигрываете в ЧГК?, сайт Максима Поташёва, <http://potashev.ru/category/books/>, 2005
11. Поташёв М. О., Ершов П. М. / Правила команды. Искусство думать вместе, М., АльфртаПабблишер, 2021, 158 с.
12. Рогачёв А. М. // Как играть в «Что? Где? Когда?» Пособие для тренировки школьной команды по «Что? Где? Когда?» [Электронная книга], Коми республиканская общественная организация интеллектуальных игр «Лига интеллектуальных игр», Сыктывкар, 54 с.

#### Интернет ресурсы:

Сайт «База вопросов «Что? Где? Когда?». <https://db.chgk.info/>

Сайт «Молодёжный кубок мира по «Что? Где? Когда?», раздел «Материалы прошлых лет», <https://student.chgk.info/>

#### Список литературы для учащихся

1. Де Боно Эдвард / Научите себя думать. Самоучитель по развитию мышления, Попурри, 2010, 288 с.

2. Зяблицева М. А. / Моментальные приёмы запоминания. Мнемоника разведчиков. Ростов-на-Дону, Феникс, 2005, 148с.
3. Козаренко В. А. / Учебник мнемоники. М., 2007. [Электронная книга]
4. Никитина Т. М. /Как развить суперпамять, или запоминаем быстро и легко, М., Аст-пресс книга, 2006, 319с.
5. Пауэлл Майкл / Как подружиться с головой. 50 упражнений для прокачки мозга, Манн, Иванов и Фербер, М., 2019, 160 с.
6. Сайп Роджер / Развитие мозга. Как читать быстрее, запоминать лучше и добиваться больших целей, Манн, Иванов и Фербер, М., 2014, 119 с.
7. ФюрДжошуа / Эйнштейн гуляет по Луне. Наука и искусство запоминания, Ломоносов, Альпина Паблицер, М., 2013, 272 с.

### **Список литературы для родителей**

1. Бьюзен Т. / «10 способов как стать гением», Издательство Астрель, М., 2002 – 253 с.
2. Бройнинг Л. Г. / Гормоны счастья. М., Манн, Иванов и Фербер, 2016, 241 с.
3. Дьюи Д. / Психология и педагогика мышления, М.: Совершенство, 1997 – 208 с.
4. Манусаджян Н. Э. / Методика тренировок, МЦРК “Гармония”, Ереван, 2009
5. Медина Дж. / Правила мозга. Что стоит знать о мозге вам и вашим детям. М., Манн, Иванов и Фербер, 2014, 138 с.

**Аннотация**  
**к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе**  
**“Эврика Клуб”**

Статус программы: Программа объединения “Эврика Клуб” создана на основе методик, описанных в книгах известных специалистов по интеллектуальным играм (Максим Поташёв, Борис Бурда, Юрий Вашкулат, Алексей Рогачёв).

Направленность: социально-педагогическая.

Цели программы:

Общая: Подготовить обучающихся к более успешной игре в составе своих команд в школьном чемпионате ПМО по «Что? Где? Когда?».

Цель программы стартового уровня: привитие интереса к участию в соревнованиях по интеллектуальным играм.

Цель программы базового уровня: научить основным приёмам, помогающим находить правильные ответы на вопросы интеллектуальных игр.

Возраст: от 11 до 18 лет. Продолжительность реализации программы: 1 год.

Режим занятий на стартовом уровне: 1 раз в неделю по 2 часа.

Режим занятий на базовом уровне: 1 раз в неделю по 2 часа.

Форма организации процесса: разделение группы на мини-группы и команды.

Краткое содержание. Теоретическая часть построена на основе методик указанных выше специалистов и подаётся в виде лекций-бесед. Основная тематика теоретических занятий: эффективная работа в команде и методы, помогающие отвечать на вопросы интеллектуальных игр. Практическую часть программы составляют развивающие игры, упражнения, игра «Что? Где? Когда?», проходящая в разнообразных тренировочных форматах и в режиме соревнования.

Ожидаемый результат на стартовом уровне.

1. Дети получают навыки игры в интеллектуальные игры в соответствии с рекомендуемыми принципами и правилами, стараясь выполнять свои игровые функции;
2. Дети научатся распознавать основные типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?» и получают начальные умения применения приёмов, которые помогают находить правильные ответы;
3. Дети познакомятся с методами «взятия вопросов»;

4. Дети повысят уровень эрудиции, уровни развития оперативной памяти, логического, ассоциативного и скоростного мышления, коммуникативные способности.

Ожидаемый результат на базовом уровне.

1. Дети закрепят на практике навыки игры в интеллектуальные игры в соответствии с рекомендуемыми принципами и правилами, стараясь выполнять свои игровые функции;
2. Дети закрепят на практике навыки распознавания типов вопросов и применения приёмов, которые помогают находить правильные ответы;
3. Дети освоят на уровне умения методы «взятия вопросов»;
4. Дети повысят уровень эрудиции, уровни развития оперативной памяти, логического, ассоциативного и скоростного мышления, коммуникативные способности.

*Приложение 1*

**Календарный план занятий на 2025-2026 учебный год. Стартовый уровень**

<b>№</b>	<b>Дата<sup>3</sup></b>	<b>Раздел</b>	<b>Тема занятия</b>
1	08.09	1. Игра в команде	1.1. Вводное занятие
2	08.09	1. Игра в команде	1.2. Вводное занятие
3	15.09	1. Игра в команде	1.3. Правила игроков в интеллектуальные игры. Занятие 1.
4 <sup>4</sup>	22.09	1. Игра в команде	1.3. Правила игроков в интеллектуальные игры. Занятие 2.
5	29.09	1. Игра в команде	1.4. Команда, типы, роли и функции игроков. Занятие 1.
6	06.10	1. Игра в команде	1.4. Команда, типы, роли и функции игроков. Занятие 2.
7	13.10	1. Игра в команде	1.4. Команда, типы, роли и функции игроков. Занятие 3.
8	20.10	1. Игра в команде	1.5. Тренинг игры на слух
9	27.10	1. Игра в команде	1.6. Тренинг проговаривания версий. Занятие 1.
10	03.11	1. Игра в команде	1.7. Правила, роли и функции (тренировочная игра). Занятие 1.
11	10.11	2. Типы вопросов	2.1. Типы вопросов. Обзор. Занятие 1.
12	17.11	2. Типы вопросов	2.1. Типы вопросов. Обзор. Занятие 2.
13	24.11	2. Типы вопросов	2.2. Практика определения типа вопроса. Занятие 1.
14	01.12	2. Типы вопросов	2.2. Практика определения типа вопроса. Занятие 2.
15	08.12	4. Практика игры	4.1. Тренировочная игра 1.
16	15.12	2. Типы вопросов	2.2. Практика определения типа вопроса. Занятие 3.
17	22.12	1. Игра в команде	1.4. Правила, роли и функции (тренировочная игра). Занятие 2.
18	12.01	3. Приёмы и методы	3.1. Стандартные приёмы. Занятие 1.
19	19.01	4. Практика игры	4.1. Тренировочная игра 2.
20	26.01	3. Приёмы и методы	3.1. Стандартные приёмы. Занятие 2.
21	02.02	3. Приёмы и методы	3.2. Специфические вопросы. Занятие 1.
22	09.02	3. Приёмы и методы	3.2. Специфические вопросы. Занятие 2.
23	16.02	3. Приёмы и методы	3.2. Специфические вопросы. Занятие 3.
24	23.02	3. Приёмы и методы	3.3. Решение вопросов на школу. Занятие

<sup>3</sup> - указана первая дата (первый день) недели, в течение которой проводится занятие.

<sup>4</sup> - фоном отмечены занятия, которые проводятся дистанционно.

			1.
25	02.03	3. Приёмы и методы	3.3. Решение вопросов на школу. Занятие 2.
26	09.03	3. Приёмы и методы	3.4. Решение рамочных вопросов. Занятие 1.
27	16.03	1. Игра в команде	1.4. Правила, роли и функции (тренировочная игра). Занятие 3.
28	23.03	1. Игра в команде	1.5. Тренинг проговаривания версий. Занятие 2.
29	30.03	4. Практика игры	4.1. Тренировочная игра 3.
30	06.04	3. Приёмы и методы	3.4. Решение рамочных вопросов. Занятие 2.
31	13.04	3. Приёмы и методы	3.5. Методы взятия вопросов. Занятие 1.
32	20.04	3. Приёмы и методы	3.5. Методы взятия вопросов. Занятие 2.
33	27.04	4. Практика игры	4.1. Тренировочная игра 4.
34	04.05	3. Приёмы и методы	3.5. Методы взятия вопросов. Занятие 3.
35	11.05	3. Приёмы и методы	3.5. Методы взятия вопросов. Занятие 4.
36	18.05	3. Приёмы и методы	3.5. Методы взятия вопросов. Занятие 5.
37	25.05	4. Практика игры	4.1. Тренировочная игра 5.

*Приложение 2*

**Календарный план занятий на 2025-2026 учебный год. Базовый уровень**

<b>№</b>	<b>Дата<sup>5</sup></b>	<b>Раздел</b>	<b>Тема занятия</b>
1	01.09	1. Игра в команде	1.1. Развивающие игры, игры для разминки, тестирование
2	08.09	1. Игра в команде	1.2. Введение в предмет, тестирование
3	15.09	1. Игра в команде	1.3. Правила игроков в интеллектуальные игры, тестирование
4	22.09	1. Игра в команде	1.4. Команда, типы, роли и функции игроков. Занятие 1.
5	29.09	1. Игра в команде	1.4. Команда, типы, роли и функции игроков. Занятие 2.
6	06.10	1. Игра в команде	1.5. Правила, роли и функции (тренировочная игра). Занятие 1.
7	13.10	1. Игра в команде	1.6. Тренинг проговаривания версий
8	20.10	1. Игра в команде	1.7. Тренинг игры на слух
9	27.10	2. Типы вопросов	2.1. Типы вопросов. Обзор. Занятие 1.
10	03.11	2. Типы вопросов	2.1. Типы вопросов. Обзор. Занятие 2.
11	10.11	2. Типы вопросов	2.1. Типы вопросов. Обзор. Занятие 3.
12	17.11	2. Типы вопросов	2.2. Практика определения типа вопроса. Занятие 1.
13	24.11	2. Типы вопросов	2.2. Практика определения типа вопроса. Занятие 2.
14	01.12	4. Практика игры	4.1. Тренировочная игра 1.
15	08.12	3. Приёмы и методы	3.1. Стандартные приёмы взятия вопросов. Занятие 1.
16	15.12	3. Приёмы и методы	3.1. Стандартные приёмы взятия вопросов. Занятие 2.
17	22.12	1. Игра в команде	1.5. Правила, роли и функции (тренировочная игра). Занятие 2.
18	12.01	4. Практика игры	3.1. Стандартные приёмы взятия вопросов. Занятие 3.
19	19.01	3. Приёмы и методы	4.1. Тренировочная игра 2.
20	26.01	3. Приёмы и методы	3.2. Методы взятия вопросов. Занятие 1.
21	02.02	3. Приёмы и методы	3.2. Методы взятия вопросов. Занятие 2.
22	09.02	3. Приёмы и методы	3.3. Специфические вопросы. Занятие 1.
23	16.02	3. Приёмы и методы	3.3. Специфические вопросы. Занятие 2.
24	23.02	3. Приёмы и методы	3.4. Решение вопросов на школу. Занятие

<sup>5</sup> - указана первая дата (первый день) недели, в течение которой проводится занятие.

			1.
25	02.03	4. Практика игры	4.1. Тренировочная игра 3.
26	09.03	3. Приёмы и методы	3.4. Решение вопросов на школу. Занятие 2.
27	16.03	1. Игра в команде	1.5. Правила, роли и функции (тренировочная игра). Занятие 3.
28	23.03	3. Приёмы и методы	3.5. Решение рамочных вопросов. Занятие 1.
29	30.03	4. Практика игры	4.1. Тренировочная игра 4.
30	06.04	3. Приёмы и методы	3.5. Решение рамочных вопросов. Занятие 2.
31	13.04	3. Приёмы и методы	3.6. Отработка навыков использования приёмов и методов. Занятие 1.
32	20.04	3. Приёмы и методы	3.6. Отработка навыков использования приёмов и методов. Занятие 2.
33	27.04	4. Практика игры	4.1. Тренировочная игра 5.
34	04.05	3. Приёмы и методы	3.6. Отработка навыков использования приёмов и методов. Занятие 3.
35	11.05	3. Приёмы и методы	3.6. Отработка навыков использования приёмов и методов. Занятие 4.
36	18.05	3. Приёмы и методы	3.6. Отработка навыков использования приёмов и методов. Занятие 5.
37	25.05	4. Практика игры	4.1. Тренировочная игра 6.

**Фазы обсуждения**

- **Мозговой штурм (10–15 секунд).** Игроки делятся версиями без критики.
- **Обсуждение.** Команда анализирует версии, отсеивает неверные, добавляет новые идеи.
- **Выбор ответа (последние 5 секунд).** Команда выбирает наиболее вероятный ответ; при спорах по поводу выбора варианта ответа, выбирает капитан или ответственный за окончательный выбор ответа.

**Распространённые ошибки**

- **Поспешные ответы.** Отвечать, не дослушав вопрос.
- **Тихая речь.** Игроки говорят так тихо, что их не слышат.
- **Страх ошибиться.** Игроки боятся предлагать версии, считая их «глупыми».
- **Недостаток внимания.** Капитан не слышит всех игроков.
- **Обсуждение прошлых вопросов.** Это отвлекает от текущего тура.
- **Обвинения в команде.** Критика во время игры снижает моральный дух.

## **Тест на ассоциативное мышление**

### **Инструкция**

- Участник читает каждое задание и записывает первые возникающие ассоциации или выбирает вариант, в зависимости от типа задания.
- Ничего не нужно размышлять слишком долго — лучше первая мысль.
- Время на тест 20–30 минут. Баллы фиксируются по ключу.

### **Структура теста**

- Часть А (вербальные ассоциации) — 8 заданий
- Часть В (образные ассоциации) — 6 заданий
- Часть С (латеральное мышление / нестандартные ассоциации) — 6 заданий

### **Часть А Вербальные ассоциации**

Инструкция: Напишите первое слово, которое приходит в голову в ответ на каждое указанное слово.

- |           |            |
|-----------|------------|
| 1. Солнце | 5. Семья   |
| 2. Книга  | 6. Музыка  |
| 3. Друг   | 7. Время   |
| 4. Школа  | 8. Свобода |

Оценивание: Часть А

- Для каждого ответа оценивайте оригинальность (1–3 балла):
- 3 — необычная/редкая ассоциация (мало кто мог бы назвать)
- 2 — средняя оригинальность (не развязанные банально, но логичные)
- 1 — банальная/частая ассоциация
- Итог = сумма баллов (максимальная оценка – 24).

### **Часть В Образные ассоциации**

Инструкция: Посмотрите на изображение (или представьте себе) и запишите 3 ассоциации. Если тест на бумаге — можно приложить простые картинки: облако, перекошенное лицо, зубчатое колесо, мост, открытая дверь, часы.

- |                   |                      |
|-------------------|----------------------|
| 1. Облако         | 4. Зубчатое колесо   |
| 2. Мост           | 5. Часы              |
| 3. Открытая дверь | 6. Перекошенное лицо |

Оценивание: Часть В

- За каждую ассоциацию ставьте 0–2 балла по критериям:
- 2 — образная, метафорическая связь или необычная интерпретация
- 1 — прямая, ожидаемая ассоциация

- 0 — бессмысленное/повторяющееся

- Для каждого изображения суммируйте (максимальная оценка –  $6 \times 6 = 36$ ).

### **Часть С Латеральное мышление / свободные ассоциации**

Инструкция: Дайте несколько ответов или завершите фразу; учитывается гибкость и оригинальность.

1. Назовите 5 разных применений обычного кирпича (кроме строительства).
2. Придумайте 3 метафоры для чувства неловкости.
3. Завершите фразу: "Если бы время было человеком, он бы..."
4. Какие 4 слова связывают (назовите слово-«мост») между понятиями: "река" и "семья"?
5. Придумайте необычное название для школьного фестиваля и короткий слоган.
6. Составьте короткую историю (2–3 предложения), где в качестве связующего элемента выступает предмет "зонтик".

Оценивание: Часть С

- Гибкость (количество адекватных разных ответов): 0–4 балла на задание

- Оригинальность (новизна/необычность): 0–4 балла

- Итог по заданию = гибкость + оригинальность (макс 8). Максимум =  $6 \times 8 = 48$ .

### **Общая шкала и интерпретация**

- Максимум всех частей =  $24 + 36 + 48 = 108$ .

- Очень высокий уровень ассоциативного мышления: 90–108

- Высокий: 72–89

- Средний: 54–71

- Ниже среднего: 36–53

- Низкий: 0–35

### **Рекомендации по проведению и анализу**

- Проводите в спокойной обстановке. Для групповой диагностики — по одному ребёнку за партой (общение запрещено), время отслеживать.

- Оценивайте по заранее согласованным критериям; лучше иметь 2 оценщика для повышения надежности.

- Проверьте согласованность оценок (коэффициент альфа Кронбаха) при массовом использовании.

- Для развития ассоциативного мышления используйте упражнения: мозговые штурмы, техника «6 шляп», метафорические задания, игра "ассоциации" на скорость, творческое письмо и рисование связей между понятиями.

- Этические замечания: тест — скрининговый инструмент, не ставит окончательных диагнозов. Для психодиагностических выводов комбинируйте с другими методиками и контекстной информацией.

## **В помощь**

### **Изображения (рекомендуемые простые рисунки)**

1. Облако — простой контур облака, без деталей.
2. Мост — силуэт арочного моста через реку.
3. Открытая дверь — прямой ракурс: дверной проём с открытой дверью, видно тёмное пространство за ней.
4. Зубчатое колесо — одно большое зубчатое колесо, чёткие зубцы.
5. Часы — классические круглые настенные часы со стрелками.
6. Перекошенное лицо — схематичное лицо с асимметричной улыбкой/глазами (карикатурное).

### **Подсказка по печати/отображению**

- Рисунки простые, силуэтные, чёрно-белые; масштаб ~10×10 см для бумаги.

- Дайте участнику 45–60 секунд на каждое изображение и попросите записать 3 ассоциации.

Примерные ответы и оценивание (каждое изображение — 3 ассоциации; баллы 0–2 за каждую; итого макс 6 на изображение)

#### **1. Облако**

- Ответ А: "Дождь" — 1 балл (прямая, ожидаемая ассоциация).
- Ответ В: "Переносная мысль / мечты" — 2 балла (метафорическая, образная).
- Ответ С: "Тень для солнца" — 1 балл (оригинально, но не очень метафорично).

Комментарий: типичные ответы: «дождь», «пасмурно», «воздух», оригинальные — «ковёр для небес», «парус эпохи».

#### **2. Мост**

- Ответ А: "Река" — 1 балл (прямая, конкретная).
- Ответ В: "Связь" — 2 балла (метафорическая, хорошая абстракция).
- Ответ С: "Переход в другое место" — 2 балла (образное, гибкое).

Комментарий: устоявшиеся ассоциации — транспорт, дорога; высоко оцениваются метафоры связей/переходов.

#### **3. Открытая дверь**

- Ответ А: "Выход" — 1 балл (ожидаемо).

- Ответ В: "Новый шанс" — 2 балла (метафора, позитивный перенос).
- Ответ С: "Страх незнакомого" — 2 балла (эмоционально-образная, оригинально).

Комментарий: ценные ответы показывают эмоциональную интерпретацию или неожиданные сценарии.

#### 4. Зубчатое колесо

- Ответ А: "Механизм" — 1 балл (очевидно).
- Ответ В: "Ритм" — 2 балла (образно, перенос структурности).
- Ответ С: "Колесо жизни" — 2 балла (метафорично, оригинально).

Комментарий: высоко оцениваются переносы на социальные/жизненные структуры.

#### 5. Часы

- Ответ А: "Время" — 1 балл (банально).
- Ответ В: "Пульс истории" — 2 балла (метафорично).
- Ответ С: "Ограничение" — 1 балл (логично, но не сильно оригинально).

Комментарий: креативные ответы связывают часы с эмоциями или абстрактными понятиями.

#### 6. Перекошенное лицо

- Ответ А: "Неловкость" — 2 балла (точная эмоциональная ассоциация, образна).
- Ответ В: "Шутка" — 1 балл (возможный, но ожидаемый).
- Ответ С: "Двойственность" — 2 балла (глубже, метафорично).

Комментарий: ценны ответы, которые интерпретируют выражение как внутренний конфликт или скрытую эмоцию.

### **Рекомендации для тренировки оценщиков**

- Оценивайте независимо и затем сверяйте расхождения; при расхождении >1 балла обсуждайте причину.

- Примеры оценок используйте как ориентир, но учитывайте культурный и контекстный фон подростков (некоторые метафоры могут быть специфичны).

### **Принцип оценки напоминание**

- 0–1 балл: буквальные, малокреативные или несвязные ответы.  
- 2 балла: адекватные, ожидаемые ассоциации, но не особенно оригинальные.

- 3 балла: высоко образные, оригинальные, эмоционально или концептуально богатые ответы, демонстрирующие ассоциативную гибкость и абстрактное мышление.

## **Примеры ответов на 3 балла**

Слово: ДОМ

- «Корабль прошлого — каждый этаж как палуба с историями предков»
- Обоснование: метафорическое перенесение, богатый образ,

неочевидная, эмоционально окрашенная ассоциация.

Слово: РЕКА

- «Лента памяти, по которой плывут наши решения»
- Обоснование: абстрактная интерпретация природного объекта, перенос

на когнитивную/эмоциональную сферу.

Слово: ОГОНЬ

- «Неукротимый учитель — сжигает лишнее и оставляет ценное»
- Обоснование: философская, символическая ассоциация с глубокой

смысловой связью.

Слово: КЛЮЧ

- «Тишина за закрытой дверью — инструмент для входа в себя»
- Обоснование: метафора с психологическим подтекстом, оригинальная и

образная.

Слово: МОСТ

- «Памятник обещаниям — переброшенный через пропасти

непроизнесённых слов»

- Обоснование: эмоционально-образная переработка, нестандартная

семантическая связь.

Слово: ЧАСЫ

- «Хранитель сожалений — тихо отмечает утраты, которые мы не успели исправить»

- Обоснование: сильная эмоциональная окраска, перенос на психоэмоциональную плоскость.

## **Рекомендации для оценщиков**

- 3 балла ставьте, когда ответ демонстрирует: метафоричность, эмоциональную глубину, когнитивную оригинальность и связь между стимулом и абстрактной идеей.

- Избегайте давать 3 балла за просто длинные описания — важна именно творческая семантическая трансформация.

## **Тест на развитость коммуникативных качеств для подростков**

### **Инструкции**

- Оцените честно, выбирая ответ, который больше всего соответствует вашему поведению.
- Время прохождения 15–20 минут.
- Ответы: 0 — Никогда, 1 — Редко, 2 — Иногда, 3 — Часто, 4 — Всегда.
- Суммируйте баллы в конце. Интерпретация ниже.

### **Часть 1. Навыки вербального общения**

1. Я легко начинаю разговор с новым человеком
2. Мне просто поддерживать беседу на общие темы
3. Я могу ясно и последовательно объяснить свою точку зрения
4. Я подбираю слова так, чтобы собеседнику было понятно
5. Я умею задавать вопросы, чтобы развить тему разговора

### **Часть 2. Навыки слушания**

- 6) Я внимательно слушаю, не перебивая
- 7) Я переспрашиваю, если не понял собеседника
- 8) Я демонстрирую понимание (киваю, даю краткие ответы)
- 9) Я запоминаю важные детали из разговоров с друзьями/учителями
- 10) Я умею удерживать внимание на собеседнике, даже если тема неинтересна

### **Часть 3. Эмпатия и эмоциональный интеллект**

- 11) Я замечаю, когда собеседнику грустно или тревожно
- 12) Я умею поддержать словами, если человеку плохо
- 13) Я могу выразить свои эмоции словами, не обвиняя других
- 14) Я учитываю чувства других при выборе темы или тона разговора
- 15) Я вижу, когда собеседник притворяется, и понимаю почему

### **Часть 4. Невербальное общение**

- 16) Я слежу за своим тоном голоса, чтобы не звучать грубо
- 17) Мой взгляд соответствует тому, что я говорю (не избегаю контакта)
- 18) Я использую жесты, которые помогают объяснить мысль
- 19) Моя поза и мимика обычно открыты и дружелюбны

20) Я замечаю жесты и выражения лица других людей

### **Часть 5. Умение сотрудничать и работать в команде**

21) Я легко нахожу общий язык в новой группе

22) Я готов выслушать и принять идею другого ради общего дела

23) Я умею договариваться о распределении задач

24) Я принимаю конструктивную критику без обиды

25) Я стараюсь поддерживать позитивную атмосферу в команде

### **Часть 6. Управление конфликтами**

26) Я спокойно обсуждаю разногласия, не повышая голос

27) Я предлагаю компромиссы, если спор зашел в тупик

28) Я умею сказать «извини», если виноват

29) Я не перевожу конфликт в ссору

30) Я умею устанавливать границы, не унижая другого

### **Часть 7. Адаптивность общения**

31) Я меняю стиль общения в зависимости от ситуации (учитель, друг, взрослый)

32) Я подстраиваюсь под настроение группы, чтобы не выглядеть неуместно

33) Я могу разговаривать как с младшими, так и со старшими

34) Я легко включаю новые контакты в уже существующую компанию

35) Я быстро восстанавливаюсь после неловких моментов в разговоре

### **Часть 8. Самопрезентация и убеждение**

36) Я уверенно представляю свои идеи перед классом или группой

37) Мне удаётся убедить сверстников в своей точке зрения аргументами, а не давлением

38) Я умею кратко и ясно рассказать о себе при знакомстве

39) Я использую примеры и истории, чтобы сделать речь интересной

40) Я могу публично выступать без сильного стресса

### **Как подсчитать**

- Сложите баллы по всем 40 вопросам. Максимум 160 баллов.

### **Интерпретация результатов**

- **0–48 баллов** — Низкий уровень: стоит работать над базовыми навыками слушания и выражения мыслей. Рекомендация — упражнения на активное слушание и простые ролевые игры.

- **49–96 баллов** — Ниже среднего: есть отдельные сильные стороны, но отмечаются проблемы в эмпатии или управлении конфликтами. Рекомендация — тренинги по эмоциональному интеллекту и групповые проекты.

- **97–128 баллов** — Средний уровень: комфортно общаетесь в знакомой среде, можно развивать навыки публичного выступления и убеждения. Рекомендация — участие в дебатах, театральных кружках, волонтерстве.

- **129–160 баллов** — Высокий уровень: хорошие коммуникативные навыки, умение слушать и вести диалог. Рекомендация — лидерские проекты, наставничество, развитие навыков фасилитации.

### **Короткие задания для развития**

- Активное слушание: 10 минут — перескажите собеседнику его слова своими словами.

- Эмпатия: задайте 3 открытых вопроса другу о его чувствах.

- Ролевая сцена: разыграйте конфликт и найдите 2 пути решения.

- Публичная речь: подготовьте 2-минутную историю о себе и расскажите группе.

### **Дополнительно**

#### **Тест на развитость коммуникативных качеств для подростков**

***Ключи и рекомендации для преподавателя, адаптация для группового тренинга***

#### **Формат**

- 40 вопросов, шкала 0–4, максимум 160 баллов.

- Четыре блока интерпретации: 0–48 (низкий), 49–96 (ниже среднего), 97–128 (средний), 129–160 (высокий).

#### **Ключи к оценке по подшкалам**

- Вербальное общение (вопросы 1–5) сумма 0–20

- Навыки слушания (6–10) сумма 0–20

- Эмпатия и ЭИ (11–15) сумма 0–20

- Невербальное общение (16–20) сумма 0–20

- Работа в команде (21–25) сумма 0–20

- Управление конфликтами (26–30) сумма 0–20

- Адаптивность (31–35) сумма 0–20

- Самопрезентация и убеждение (36–40) сумма 0–20

## **Как использовать ключи**

1. Подсчитайте общий балл и баллы по каждому блоку.
2. Обращайте внимание не только на общий уровень, но и на блоки с самым низким результатом — они укажут приоритеты для работы.
3. При интерпретации учитывайте контекст (школа, возраст, языковая среда, особенности развития).

## **Рекомендации для преподавателя по уровням общего результата**

### Низкий: 0–48

- Цель работы — сформировать базовые навыки: простая речь, слушание, контроль эмоций.
- Методика: короткие упражнения 10–15 минут, частая обратная связь, игровые формы.
- Частые задания: «активное слушание» в парах, простые ролевые игры, тренировка фразы «мне важно, когда...», дыхательные упражнения для контроля голоса.

### Ниже среднего: 49–96

- Цель — повысить эмпатию, учиться конструктивно реагировать на критику и конфликты.
- Методика: групповые дискуссии с фасилитацией, анализ ситуаций, тренировки принятия обратной связи.
- Частые задания: разбор кейсов, ролевые отработки конфликтов с рефлексией, упражнения на выражение чувств («я-высказывания»).

### Средний: 97–128

- Цель — расширять навыки публичной речи, убеждения, лидерства в группе.
- Методика: дебаты, презентации, проектная работа, наставничество младших.
- Частые задания: мини-презентации, аргументационные тренировки, фасилитация обсуждений.

### Высокий: 129–160

- Цель — закрепление и развитие сложных навыков: фасилитация, наставничество, медиа-коммуникация.

- Методика: лидерские проекты, тренинги по фасилитации, подготовка и проведение мастер-классов.

- Частые задания: ведение тренинга, модерация дискуссий, коучинговые сессии в паре.

### **Практические рекомендации по обратной связи**

- Используйте конкретику: говорите, что именно было хорошо/что можно улучшить.

- Комбинируйте положительную подкрепляющую фразу + рекомендация (например, «Ты хорошо задавал вопросы; попробуй при следующей встрече подводить выводы»).

- При низких показателях доверия и эмпатии начинайте с индивидуальной поддержки и простых задач в паре.

## Тест Войнаровского на уровень логического мышления

Тест состоит из 30 пунктов. Каждый пункт имеет вид:

- Условие

а. первое следствие

б. второе следствие

с. третье следствие

"Условие" - это условие задачи, обстоятельства, которые считаются ранее каким-то образом доказанными и всегда истинными.

"Следствие" - это логическое следствие из условия. Из трёх следствий только одно правильное. Задача тестируемого – проверить свою способность отделять правильные логические следствия от неправильных.

Тест не требует специальных знаний. Все с

лова в тесте надо толковать так, как это делается в повседневном русском языке. Все слова в тесте надо толковать буквально, никаких метафор или намеков в тесте не предусмотрено.

В тесте есть незнакомые слова, такие, как "куздра". Эти слова предназначены для того, чтобы оценить способность к логическому мышлению, отделив её от других знаний об окружающем мире.

Иногда в тесте встречаются противоположные по смыслу слова и выражения. Например, "умеют" и "не умеют", "большой" и "маленький" и т.п. Во всех таких случаях предполагается, что промежуточные варианты ("умеет, но плохо", "средний") не рассматриваются.

### Тест

**1. Шмурдик боится как мышей, так и тараканов.**

а. шмурдик не боится тараканов;

б. шмурдик боится мышей;

с. шмурдик боится мышей больше, чем тараканов, но и тараканов боится тоже.

**2. Известно, что gryмзик обязательно или полосат, или рогат, или то и другое вместе.**

а. gryмзик не может быть безрогим;

б. gryмзик не может быть однотонным и безрогим одновременно;

с. gryмзик не может быть полосатым и безрогим одновременно.

*Если гримзик полосат, то он вполне может быть как рогатым, так и безрогим, поэтому первый и последний варианты ответа исключаются.*

**3. Если запырку отравить, то она сразу начнёт пускать пузыри.**

- a. если запырка пускает пузыри, то она была отравлена;
- b. если запырку не отравить, то она не будет пускать пузыри;
- c. **если запырка не пускает пузыри, то она не отравлена.**

*Тут ключевой момент в том, что обратное утверждение не обязательно должно срабатывать, т.е. если запырка пускает пузыри, то это ещё не факт, что её отравили. Поэтому первые два варианта не верны.*

**4. Все охлотушки умеют играть в шашки**

- a. **не бывает охлотушек, которые не умеют играть в шашки;**
- b. все, кто умеет играть в шашки, являются охлотушками;
- c. не бывает охлотушек, которые умеют играть в шашки.

*В самом условии сказано, что ВСЕ умеют, значит неумеющих не бывает.*

**5. Дубараторы бывают либо хорошими, либо плохими. Неправда, что этот дубаратор не плохой.**

- a. этот дубаратор хороший;
- b. этот дубаратор средненький;

**c. этот дубаратор плохой.**

*Разберём по частям последнюю часть утверждения и избавимся от лишних отрицаний: «..дубаратор не плохой» = «дубаратор хороший», так как бывают они либо плохие либо хорошие, среднего не дано. И перед этой фразой указывается, что это неправда, т.е. получается, что утверждение «дубаратор хороший» ложно. И так мы приходим к правильному ответу.*

**6. В природе обнаружено более десятка тиалей. Все обнаруженные тиали сплошь красного цвета.**

- a. **по крайней мере некоторые из обнаруженных тиалей красного цвета;**
- b. по крайней мере некоторые из обнаруженных тиалей зелёные;
- c. некоторые из обнаруженных тиалей не красные.

*Все остальные ответы в явном виде не соответствуют условию.*

**7. Существуют шакалы с больной мухропендией (мухропендия есть у всех шакалов).**

- a. **не всякий шакал может похвастаться здоровой мухропендией;**
- b. не всякий шакал может похвастаться больной мухропендией;
- c. существуют шакалы со здоровой мухропендией.

*Замечание: говоря "существуют шакалы", имеется в виду что таких шакалов может быть один, несколько или вообще все шакалы.*

не всякий шакал может похвастаться здоровой мухромпендией. Тут последний вариант исключаем, так как про шакалов со здоровой мухромпендией из условия задачи ничего не известно, а второй вариант исключаем, т.к. в условии сказано «существуют», а значит, вполне могут все шакалы быть со здоровой мухромпендией.

**8. Неправда, что наша тумельница большая и круглая.**

- a. наша тумельница маленькая и некруглая;
- b. наша тумельница маленькая, или некруглая, или то и другое вместе;
- c. наша тумельница маленькая, или некруглая, но не то и другое вместе.

Чтобы условие («тумельница большая и круглая») было неверным («неправда»), нужно либо, чтобы было отрицание одного из качеств (маленькая, некруглая), либо отрицание и того и другого (и маленькая и некруглая).

**9. Джон всегда либо урдит, либо мурлит.**

- a. Джон иногда урдит;
- b. Джон иногда урдит, а иногда мурлит;
- c. Джон никогда не занимается одновременно и урдением, и мурлением.

Первый вариант исключаем, т.к. мы точно не знаем, как часто Джон урдит. Второй вариант исключаем, т.к. условия иногда подразумевают, что есть моменты, когда Джон не урдит и не мурлит, а в условии задачи сказано, что одно из этих действий обязательно должно выполняться.

**10. Журналисты наврали, что бздыш болотный безграмотен и нахален.**

- a. на самом деле бздыш болотный образован и тактичен;
- b. на самом деле бздыш болотный безграмотен, но не нахален;
- c. те журналисты солгали.

В первых двух вариантах ответа указаны только частные случаи истины, но не все. Раз журналисты солгали, то правдой могут быть следующие сочетания: образованный и тактичный, образованный и нахальный, безграмотный и тактичный. Но такого варианта нет, значит правильный ответ последний.

**11. Если потрянуть бурдылькой, то начнётся стрельба. Бурдылькой потрянули.**

- a. стрельба уже началась;
- b. стрельба начнётся когда-нибудь;
- c. стрельба начнётся когда-нибудь или уже началась.

В условии не указано время, когда потрянули бурдылькой, и через сколько времени после этого события начнётся стрельба. Поэтому правильный ответ последний.

**12. Если потрянуть перпелькой, то немедленно начнётся стрельба. За последний час стрельбы не было.**

- a. в течение последнего часа перпелькой не трясли;

**б.** в течение последнего часа перпелкой трясли;

с. а нечего было трясти чем попало.

*Правильный ответ: в течении последнего часа перпелкой не трясли. Все логично – стрельба начнется немедленно после тряски, а раз последний час стрельбы не было, то и перпелкой не трясли в течение этого часа.*

**13. Огромный бутряк напугал деревенского старосту.**

а. старосте приснился ночной кошмар;

б. староста попробовал некачественной выпивки;

**с. староста был напуган.**

*В остальных вариантах содержатся детали, не указанные в условии.*

**14. Если почесать угубку за ухом, он начнёт довольно шипеть. Если угубок довольно зашипит, то молоко поблизости скиснет.**

а. если не чесать угубка за ухом, то молоко поблизости не скиснет;

**б. если почесать угубка за ухом, молоко поблизости скиснет;**

с. молоко вдалеке никогда не скисает от чесания угубков.

*Первый вариант исключаем – молоко может скиснуть не только от чесания угубки. Последний вариант тоже исключаем – в условии не сказано «ТОЛЬКО», так что вполне возможно, что молоко может и вдалеке скиснуть от чесания угубки.*

**15. Всех, кто громко обуривает, обязательно съедают. Все ухмырки постоянно громко обуривают.**

а. все, кто громко обуривает –ухмырки;

**б. всех ухмырков обязательно съедают;**

с. некоторых ухмырков не съедают.

*Первый вариант неправильный, т.к. не срабатывает обратное условие (если все ухмыркиобуривают, это ещё не значит, что все, кто обуривает – ухмырки). Последний вариант также неверен, т.к. не соответствует условиям.*

**16. В реках близ Тимуграда обитает и вобла, и щука.**

а. в реках близ Тимуграда не бывает воблы;

**б. в реках близ Тимуграда обитает щука;**

с. в реках близ Тимуграда обитает только вобла и щука.

*В этих реках обитают и вобла, и щука в любом случае, и это не исключает возможность обитания в них кого-либо ещё.*

**17. Все пуфелки радуют умом или красотой, а иногда даже и тем, и другим.**

а. пуфелка не может быть глупой;

**б. не бывает глупых некрасивых пуфелок;**

с. не бывает умных красивых пуфелок.

Можно просто перечислить, какие бывают пуфелки, и сравнить с возможными вариантами: умная и некрасивая, глупая и красивая, умная и красивая. Под это описание попадает только второй вариант ответа.

**18. Когда вы спите, вы всегда мухряете.**

a. если вы мухряете, значит, вы спите;

b. если вы не спите, вы не мухряете.

**с. если вы не мухряете, значит, вы не спите.**

*Правильный ответ: если вы не мухряете, значит, вы не спите.*

**19. Все болельщики любят ыгу.**

a. не бывает болельщиков, которые не любят ыгу;

b. все, кто любит ыгу, болеет за кого-нибудь;

c. не бывает болельщиков, которые любят ыгу.

**20. Есть только два вида здунцов: красные и синие. Что касается этого конкретного здунца, то он оказался вовсе не синим.**

a. этот здунец синий;

b. этот здунейсинекрасный;

**с. этот здунец красный.**

*Если бывают только синие или красные, и этот не синий, значит он – красный.*

**21. Найдено множество останков быдлозавров. Но все они (найденные) очень плохо сохранились.**

a. некоторые останки быдлозавров очень плохо сохранились

b. по крайней мере некоторые останки быдлозавров в отличном состоянии;

c. некоторые найденные останки быдлозавров сохранились хорошо.

Замечание: при анализе вариантов а и б учтите, что в них говорится об останках вообще, а не только о тех, что найдены.

*В условии говорится, что ВСЕ плохо сохранились, поэтому второй и третий варианты неверные.*

**22. Некоторые лапухондрии не стабильны.**

a. не всякая лапухондрия не стабильна;

b. существуют стабильные лапухондрии;

**с. не всякая лапухондрия стабильна.**

Замечание: под словами "некоторые лапухондрии" имеется в виду как минимум одна лапухондрия или несколько или даже все.

*Первый вариант исключим – если некоторые нестабильны, то вполне могут быть нестабильными все. Второй вариант тоже не проходит – стабильных может и не быть.*

**23. Говорили, что дукни и острые, и твёрдые. Оказывается, это вовсе не так.**

- а. на самом деле дукни тупые и мягкие;  
б. на самом деле дукни тупые или мягкие или то и другое сразу;  
с. на самом деле дукни тупые или мягкие, но не то и другое сразу.

*Подобная задача уже была ранее – номер 8. (там можно проследить логику).*

**24. Кафля всегда либо бегают, либо дышит.**

- а. Кафля дышит на бегу;  
б. Кафля не дышит стоя;

с. Кафля не дышит на бегу.

*Она либо бегают, либо дышит, т.е. взаимоисключающие действия и одновременно они происходить не могут.*

**25. Информация о том, что завтрашнее совещание будет посвящено альным утятам, оказалась ложной.**

- а. информация оказалась ложной;  
б. совещание будет посвящено не утятам;

с. совещание будет посвящено утятам, но вовсе не альным.

*Второй вариант исключим, т.к. совещание вполне может быть посвящено утятам, только не альным, третий вариант также неверен, т.к. может быть посвящен альным, но вовсе не утятам.*

**26. Если облить узку водой, она испортится сразу же. Эта узка не испорчена. Сейчас я оболью её водой.**

- а. не надо обижать узку;  
б. узка испортится;

с. узка не испортится.

*В условии говорится, что если облить, то испортится.*

**27. Если облить узку водой, она испортится сразу же. Эта узка не была испорчена.**

- а. узку не обливали;  
б. узку обливали;  
с. да отстаньте вы от узки.

*Замечание: слова "не была испорчена" подразумевают, что не была испорчена от рождения и до настоящего момента.*

**28. Вася бросил проходить этот тест, ответив только на 28 вопросов.**

- а. Вася устал, проходя тест;  
б. Вася заколебался, проходя тест;

с. Вася не закончил тест.

*Истинную причину мы не знаем из условия, поэтому однозначно можно сказать только то, Вася не закончил тест, а остальные варианты только предположения.*

**29. Если покормить бушку, она успокоится. Спокойную бушку можно доить.**

- а. если бушку не кормить, её нельзя будет доить;
- б. бушку можно доить, но не кормить, она сама чего-нибудь найдёт и съест;
- с. после кормления бушку можно доить.

*Первый вариант, так как мы ничего не знаем про беспокойную бушку, возможно её тоже можно доить. Второй вариант также неверный – мы не знаем, может ли бушка сама искать еду и есть.*

**30. Если обрадовать бушку, она даст молока. Бушка обрадуется, если дёрнуть её за хвост.**

- а. если дёрнуть бушку за хвост, она даст молока;
- б. никто не обрадуется, если дёрнуть его за хвост;
- с. если не дернуть бушку за хвост, она не даст молока..

*Второй вариант исключаем, т.к. бушка обрадуется, если её дёрнуть за хвост. А третий вариант исключаем, т.к. бушка может обрадоваться не только от того, что кто-то дёрнет её за хвост.*

**Подсчитайте количество правильных ответов и читайте ваш результат:**

**26-30 правильных ответов:**

У вас отлично развито логическое мышление. Если вы и делаете ошибки в рассуждениях, то, в основном, по случайности или от усталости, но не из-за неумения. Тем не менее, помните, что все хорошее всегда можно улучшить - если, конечно, оно вам надо.

**20-25 правильных ответов:**

У вас хорошо развито логическое мышление. Однако вы можете делать ошибки в нестандартных или запутанных случаях. Получив какой-нибудь вывод в результате рассуждения, не торопитесь принимать его за истину. Возьмите за правило перепроверять свои выводы, искать в них ошибки и просто слабые места. Не удивляйтесь, не возмущайтесь, если вас поправляют: возможно, за дело.

**14-19 правильных ответов:**

Вариант 1.

У вас не хватило терпения пройти весь тест, вы сделали его только отчасти, а оставшиеся пункты выбрали наугад.

Вариант 2.

Ваше логическое мышление неразвито. Если вы попытаетесь публично рассуждать, то, вполне возможно, вас будут высмеивать. Вам придется обратиться к другим сильным сторонам вашей личности, если вы хотите кого-

то в чем-то убедить или что-то узнать. Однако, может быть, вы не совсем безнадежны, если попробуете подучиться.

**6-13 правильных ответов:**

Вариант 1.

Вы проходили тест, тыкая в пункты наугад.

Вариант 2.

У вас логическое мышление отсутствует вообще. Тот результат, который получили вы, можно получить простым тыканием наугад. Не стоит пытаться "рассуждать логически", особенно прилюдно. Вас могут посчитать, мягко говоря, "странным".

**3-5 правильных ответов:**

Вы не захотели проходить тест.

**0-2 правильных ответа:**

У вас отлично развито логическое мышление. Если вы и делаете ошибки в рассуждениях, то, в основном, по случайности или от усталости, но не из-за неумения. Тем не менее, помните, что все хорошее всегда можно улучшить - если, конечно, оно вам надо. В данном случае вы решили отвечать на вопросы намеренно неправильно.

## **Приложение 7**

### **Тест для проверки эрудиции подростков (100 вопросов)**

#### **Инструкция**

- Время выполнения 60–90 минут.
- Отвечать письменно; не используя интернет и подсказки.
- Каждый вопрос 1 балл. Максимум 100 баллов.
- В конце подсчитать сумму баллов и оценить уровень.

Для учащихся 10-11 классов: 0–30 — низкий, 31–60 — средний, 61–85 — хороший, 86–100 — высокий.

Для учащихся 8-9 классов: на 10 меньше, чем для учащихся 10-11 классов.

Для учащихся 6-7 классов: на 20 меньше, чем для учащихся 10-11 классов.

Для учащихся 5 классов: на 30 меньше, чем для учащихся 10-11 классов.

#### **Общие знания**

1. Назовите столицу Франции.
2. Какая планета ближе всего к Солнцу?
3. Кто написал роман «Война и мир»?
4. Как называется процесс, при котором растения превращают солнечный свет в энергию?
5. Какой газ преимущественно выдыхают люди?
6. Какая самая длинная река в мире (по общепринятой оценке)?
7. Какой континент самый большой по площади?
8. В каком году началась Вторая мировая война?
9. Кого чаще называют изобретателем лампочки (фамилия)?
10. Какой океан самый большой на Земле?

#### **История**

- 11) В каком году произошла Октябрьская революция в России?
- 12) Кто был первым царём/императором России (упрощенно)?
- 13) Какой учёный открыл закон всемирного тяготения (фамилия)?
- 14) Какое событие положило начало эпохе Возрождения (коротко)?
- 15) Кто возглавлял Советский Союз во время Великой Отечественной войны (фамилия)?
- 16) Какая цивилизация построила пирамиды Гизы?
- 17) Как называлась империя с центром в Риме?
- 18) Что такое Великая депрессия — коротко?

19) В каком веке просуществовала древняя Греция в классический период — V–IV до н.э. относится к какому столетию нашей эры/до н.э.?

20) Кто открыл Америку в 1492 году (фамилия)?

### **География**

21) Назовите столицу России.

22) Какой материк находится к югу от Европы?

23) Где находится Сахара — на каком континенте?

24) Что такое экватор — коротко?

25) Назовите одну из крупнейших рек России.

26) Какая страна самая густонаселённая в мире?

27) Назовите самое высокое горное образование на Земле (по высоте над уровнем моря).

28) Какая столица Италии?

29) Какой океан омывает берега Японии?

30) Что такое архипелаг — коротко?

### **Наука и техника**

31) Что измеряет термометр?

32) Какой химический элемент обозначается символом O?

33) Что такое электрический ток — поток чего?

34) Что такое вакцина — коротко?

35) Как называется наука, изучающая погоду?

36) Назовите одну из основных частей компьютера.

37) Что такое экосистема — кратко?

38) Какая сила притягивает предметы к Земле?

39) Что показывает шкала pH в химии?

40) Что такое ДНК — кратко?

### **Математика и логика**

41) Решите:  $12 + 15 = ?$

42) Сколько градусов в прямом угле?

43) Если  $x + 5 = 12$ , чему равен  $x$ ?

44) Что такое простое число — коротко?

45) Решите:  $7 \times 8 = ?$

46) Последовательность: 2, 4, 8, 16, ... — следующее число?

47) Что означает процент — кратко?

48) Если в коробке 24 конфеты и их разделили на 6 детей поровну, сколько конфет получает каждый?

49) Решите:  $100 - 37 = ?$

50) Какой фигурой называется многоугольник с четырьмя равными сторонами и четырьмя прямыми углами?

### **Литература**

51) Кто автор «Евгения Онегина»?

52) Назовите произведение Шекспира (одну из трагедий или комедий).

53) Что такое эпос — кратко?

54) Назовите известную русскую поэзию или поэта классика.

55) Какой жанр у «Гарри Поттера»?

56) Что такое сюжет в литературе — кратко?

57) Назовите детскую книгу, которую вы читали.

58) Кто написал «Маленького принца»?

59) Что такое метафора — коротко?

60) Назовите одно из классических произведений мировой литературы.

### **Искусство и культура**

61) Кто написал «Мону Лизу»?

62) Что такое симфония — кратко?

63) Назовите жанр живописи (например, портрет, пейзаж).

64) Что такое балет — кратко?

65) Назовите известного современного музыканта или группу.

66) Что такое музей — кратко?

67) Назовите художественный стиль (например, импрессионизм).

68) Кто исполнил роль Гарри Поттера в фильмах (фамилия актёра)?

69) Назовите одну из операционных знаменитых арий или авторов опер.

70) Что изучает искусствоведение — кратко?

### **Природа и экология**

71) Что такое биоразнообразие — кратко?

72) Назовите источник энергии, который является возобновляемым.

73) Что такое глобальное потепление — кратко?

74) Что такое переработка отходов (рецайклинг) — коротко?

75) Назовите хищную птицу (например, орёл).

76) Что такое лес — кратко?

77) Назовите одного млекопитающего.

78) Что такое коралловый риф — кратко?

79) Назовите газ, необходимый для фотосинтеза.

80) Что такое экологический след — коротко?

### **Общество и право**

- 81) Что такое демократия — кратко?
- 82) Назовите одно из основных прав человека (например, право на жизнь).
- 83) Что такое конституция — коротко?
- 84) Что делает парламент — кратко?
- 85) Что такое выборы — коротко?
- 86) Назовите одну профессию в системе здравоохранения.
- 87) Что такое налоги — кратко?
- 88) Назовите общественную организацию (например, ООН).
- 89) Что такое гражданство — коротко?
- 90) Что означает слово «этика» — кратко?

### **Логические задачи и внимание**

- 91) Найдите лишнее слово: яблоко, груша, морковь, банан.
- 92) Если 5 карандашей стоят 100 рублей, сколько стоит 1 карандаш?
- 93) В ряду чисел 3, 6, 9, 12 — какое следующее число?
- 94) Если поезд едет со скоростью 60 км/ч, сколько километров он проедет за 2 часа?
- 95) У Пети 3 сестры и 2 брата. Сколько у него братьев и сестер вместе?
- 96) Внимание: запомните буквы и закройте лист — какие буквы были: А, О, К, Р, Т
- 97) Логическая задача: Анна старше Бори, Боря старше Вити. Кто самый младший?
- 98) Найдите закономерность: 1, 4, 9, 16, ... — какие числа это и какое следующее?
- 99) Если у вас есть 10 яблок и вы отдали 3, сколько осталось?
- 100) Задача на внимание: в наборе слов найдите лишнее — стакан, тарелка, ложка, стол, книга.

### **Рекомендации по проверке**

- За каждый правильный ответ ставьте 1 балл (по сложным вопросам допускается 2 балла по усмотрению проверяющего).
- Для задач на рассуждение оценивайте полноту ответа.
- Обсудите неправильные ответы с учащимся, разьясните и дайте ссылки на дополнительные материалы.

## **Приложение 8**

### **Тест определения уровня развития оперативной памяти для подростков**

#### **Инструкции**

- Время выполнения 15–20 минут.
- Отвечать устно или письменно в указанном формате.
- Не пользоваться подсказками (телефон, бумажки) и не возвращаться к предыдущим заданиям.
- После выполнения сравнить ответы с ключом и посчитать баллы.

#### **Структура теста**

- Часть А Запоминание цифр (вербальная, 5 заданий)
- Часть В Запоминание слов (вербальная, 3 задания)
- Часть С Простая визуальная память (визуальная рабочая память, 3 задания)
- Часть D Обратная цифро-последовательность (рабочая память, 4 задания)

#### **Часть А Запоминание цифр**

##### Инструкция

Ведущий вслух произносит последовательность цифр; участники повторяют их в том же порядке. Между проговариванием и повторением удерживать 2–3 секунды. Если ошибся — задание считается неверным. Записи не делать.

##### Задания

1. 3 цифры: 7 4 9
2. 4 цифры: 2 6 1 8
3. 5 цифр: 5 3 9 0 2
4. 6 цифр: 4 7 1 9 3 6
5. 7 цифр: 8 2 5 1 9 4 3

##### Оценивание

- Правильный ответ 1 балл за каждое верное задание (макс 5 баллов).

#### **Часть В Запоминание слов**

##### Инструкция

Ведущий называет список слов медленно (одно слово в секунду). Через 10–15 секунд просит воспроизвести все слова, которые помнит, в любом порядке. Повторять нельзя. Оценивать количество правильно воспроизведённых слов.

#### Задания

1. Список из 6 слов (повседневные): кот, книга, яблоко, стул, река, ключ
2. Список из 7 слов (смешанные): школа, машина, луна, лампа, газета, очки, телефон
3. Список из 8 слов (легкие): мяч, окно, ручка, дерево, часы, хлеб, носки, кресло

#### Оценивание

- 1 балл за каждое правильно воспроизведённое слово.
- Максимум  $6 + 7 + 8 = 21$  балл.

### **Часть С Визуальная кратковременная память**

#### Инструкция

Покажите на 3–5 секунд изображение с набором фигур/символов (или карточки с 6–8 разноцветными фигурами). Затем прикройте и попросите перечислить, какие фигуры были и какие цвета. Два варианта: воспроизведение в любом порядке и точное положение элементов (если показано поле  $3 \times 3$ ).

#### Задания

1. Набор 6 фигур разного цвета — воспроизвести фигуры и цвета.
2. Карта  $3 \times 3$  с 4 отмеченными клетками — воспроизвести расположение отмеченных клеток.
3. Набор 8 иконок — назвать иконки, которые были.

#### Оценивание

- По 1 баллу за каждый правильно воспроизведённый элемент/позицию.
- Рекомендованный максимум  $8 + 4 + 8 = 20$  баллов.

### **Часть D Обратная цифро-последовательность**

#### Инструкция

Ведущий произносит цифры, участник должен назвать их в обратном порядке. Интервал между проговариваниями 1–2 секунды.

#### Задания

1. 3 цифры: 4 1 7 → 7 1 4
2. 4 цифры: 9 2 6 3 → 3 6 2 9
3. 5 цифр: 5 8 2 0 1 → 1 0 2 8 5
4. 6 цифр: 3 9 4 7 2 6 → 6 2 7 4 9 3

#### Оценивание

- Правильный ответ 1 балл за каждое верное задание (макс 4 балла).

Итоговая шкала

- Сумма баллов возможна  $5 (A) + 21 (B) + 20 (C) + 4 (D) = 50$  баллов.
- Уровни
- 0–15 низкий уровень оперативной памяти
- 16–30 средне-низкий
- 31–40 средний
- 41–47 высокий
- 48–50 очень высокий

### **Советы по корректному проведению и интерпретации**

- Проводите тест в тихой обстановке; избегайте жевания, шумов и отвлекающих факторов.

- Запрещено записывать или шептать ответы.

- Для надёжности повторите тест через 1–2 недели и сравните результаты.

- Учтите, что стресс, усталость и мотивация влияют на результат; интерпретируйте с учётом состояния подростка.

- Для школьных целей используйте тест как ориентир, а не диагноз; при сомнениях — обратиться к психологу для более глубокой диагностики.

## **Приложение 9**

### **Тест на уровень развития скорости мышления для подростков**

Время выполнения 12 минут, ответы записывать на бумаге; после каждого задания отмечать время, затраченное на его выполнение.

#### **Инструкции**

- Решать задания последовательно, не возвращаясь к пропущенным.
- Писать ответы кратко (слово, число, буква).
- Если ответа нет — переходить к следующему заданию.
- После окончания подсчитать количество правильных ответов и суммарное время; ориентироваться на шкалу, приведённую ниже.

#### **Часть А. Быстрая реакция на слова (3 минуты)**

1. Назовите как можно больше слов, которые начинаются на букву С за 30 секунд.
2. Назовите как можно больше животных за 30 секунд.
3. Назовите как можно больше глаголов в неопределённой форме за 30 секунд.

Оценка

- 0–5 слов в каждой задаче — медленная реакция
- 6–12 — средняя
- 13+ — быстрая

#### **Часть В Ассоциативная цепочка (2 минуты)**

Задание

- Дается слово-старт: МОЛНИЯ. За 60 секунд запишите 10 слов, которые приходят на ум по цепочке ассоциаций (каждое следующее слово ассоциируется с предыдущим).

Оценка

- 0–3 слов — медленно
- 4–7 — средне
- 8–10 — быстро

#### **Часть С Решение простых логических задач (4 минуты)**

Задание

1. У Пети 3 яблока, у Кати на 2 больше. Сколько яблок у двоих?

2. Заполните пропуск: 2, 4, 8, 16, \_\_\_\_

3. Найдите лишнее слово: Яблоко, Банан, Груша, Морковь

4. Если поезд едет со скоростью 60 км/ч, сколько времени потребуется, чтобы проехать 180 км?

5. Какое число в ряду 2, 5, 8, 11, ... пятое?

Оценка по времени и точности

- За каждое правильное решение присваивайте 1 балл.

- 0–1 балл — медленная скорость мышления

- 2–3 — средняя

- 4–5 — быстрая

### **Часть D Внимание и переключение внимания (3 минуты)**

Задание

- Нарисовать таблицу 5x5 заполнить её числами от 1 до 25 в любом порядке. Затем за 90 секунд найти и зачеркнуть числа от 1 до 25 по порядку (визуально переключаясь). Зафиксировать последний найденный номер.

Оценка

- Найдено 1–10 — медленно

- 11–20 — средне

- 21–25 — быстро

### **Подведение итогов**

- Суммируйте баллы из частей А (макс 3), В (1), С (5) и D (1) и оцените по шкале:

- 0–3 балла — низкая скорость мышления

- 4–6 — средняя

- 7–10 — высокая скорость мышления

### **Рекомендации по улучшению**

- Тренируйте словесную беглость (анаграммы, словесные игры).

- Делайте быстрые математические практики в уме (таблица умножения, простые уравнения).

- Тренируйте внимание (поиск отличий, игры на скорость).

- Спируйте достаточно и делайте краткие физические упражнения перед тренировкой.

## **Приложение 10**

### **Список литературы для школьного ЧГК от Рафаэля Гиззатуллина (тренер детских команд, Ижевск)**

#### **То, без чего нельзя**

*Обязательный минимум школьника в ЧГК.*

1. Андерсен Ганс Христиан / Снежная королева и другие сказки
2. Беляев А. Р. / Человек-амфибия
3. БредбериРэй / И грянул гром
4. Булычев Кир / Приключения Алисы
5. Верн Жюль / Дети капитана Гранта
6. Верн Жюль / Двадцать тысяч лье под водой
7. Верн Жюль / Таинственный остров,
8. Верн Жюль / Вокруг света за 80 дней
9. Верн Жюль / Пятнадцатилетний капитан
10. Волков А. М. / Волшебник Изумрудного города
11. Волков А. М. / УрфинДжюс и его деревянные солдаты
12. Волков А. М. / Семь подземных королей
13. Волков А. М. / Огненный бог марранов
14. Волков А. М. / Жёлтый туман
15. Волков А. М. / Тайна заброшенного замка
16. Гофман Эрнст /Щелкунчик и Мышиный король
17. Грин А. С. / Алые паруса
18. ДефоДаниэль / Робинзон Крузо
19. Дюма Александр / Три мушкетера
20. Дюма Александр / Граф Монте-Кристо
21. Киплинг Джозеф / Книга джунглей
22. Конан-ДойлАртур /Приключения Шерлока Холмса (рассказы)
23. Конан-ДойлАртур / Собака Баскервилей
24. Кун Н. А. / Легенды и мифы Древней Греции (*комментарий: желательно полный вариант*)
25. КэрроллЛьюис / Алиса в Стране Чудес(с комментариями)
26. КэрроллЛьюис / Алиса в Зазеркалье” (с комментариями)
27. ЛиндгренаАстрид / Три повести о Малыше и Карлсоне
28. Лукьяненко С. В. / Ночной Дозор

29. Лукьяненко С. В. / Дневной Дозор
30. Льюис Клайв / Хроники Нарнии: Лев, колдунья и платяной шкаф
31. Носов Н. Н. / Приключения Незнайки и его друзей
32. Носов Н. Н. / Незнайка в Солнечном городе
33. Носов Н. Н. / Незнайка на Луне
34. Пратчетт Тэрри / Цвет волшебства
35. Пратчетт Тэрри / Безумная звезда (*комментарий: можно читать и последующие книги о плоском мире*)
36. Распэ Рудольф / Приключения барона Мюнхгаузена
37. Роулинг Джоан / Гарри Поттер и философский камень
38. Роулинг Джоан / Гарри Поттер и тайная комната
39. Роулинг Джоан / Гарри Поттер и Узник Абакана
40. Роулинг Джоан / Гарри Поттер и Кубок огня
41. Роулинг Джоан / Гарри Поттер и Орден Феникса
42. Роулинг Джоан / Гарри Поттер и Принц-полукровка
43. Роулинг Джоан / Гарри Поттер и Дары смерти
44. Свифт Джонатан / Путешествия Гулливера (*комментарий: Путешествие в Лилипутию обязательно, остальные три части по желанию*)
45. Скотт Вальтер / Айвенго
46. Стивенсон Роберт Льюис / Остров сокровищ
47. Стругацкий А. Н., Стругацкий Б. Н. / Понедельник начинается в субботу
48. Твен Марк / Приключения Тома Сойера
49. Толкин Джон Р. Р. / Властелин Колец
50. Толстой А. Н. / Золотой ключик, или Приключения Буратино (*комментарий: для сравнения полезно дополнить – Коллоди Карло / Приключения Пиноккио. История деревянной куклы*)
51. Шекспир Уильям / Гамлет
52. Шекспир Уильям / Ромео и Джульетта

## **То, без чего нельзя, но, возможно, пока рано**

*Попробуйте, но если не зацепило - не мучайтесь*

1. Адамс Дуглас / Автостопом по Галактике
2. Бах Ричард / Чайка по имени Джонатан Ливингстон
3. Булгаков М. А. / Мастер и Маргарита
4. Булгаков М. А. / Собачье сердце
5. Голдинг Уильям / Повелитель мух
6. Ильф Илья и Петров Евгений / Двенадцать стульев
7. Ильф Илья и Петров Евгений / Золотой телёнок
8. Ли Нелл Харпер / Убить пересмешника

9. О'Генри / Рассказы
10. Сервантес Мигель де / Хитроумный идалго Дон Кихот Ламанчский
11. Стругацкий А. Н, Стругацкий Б. Н. / Трудно быть богом
12. Стругацкий А. Н, Стругацкий Б. Н. / Обитаемый остров

### **То, что желательно и само по себе интересно**

1. Асприн Роберт / МИФический цикл (*комментарий: книги с 1 по 10, дальше хуже*)
2. Браун Дэн / Код да Винчи
3. Браун Дэн / Ангелы и демоны
4. Булычев Кир / Сто лет тому вперёд
5. Гейман Нил / Коралина
6. Киз Дэниел / Цветы для Эдджернона
7. Коллинз Сьюзен / Голодные игры (*комментарий: лучший образец не лучшего жанра подростковой антиутопии*)
8. Колфер Йон / Артемис Фаул
9. Корчак Януш / Король Матиуш Первый
10. Ларри Ян / Необыкновенные приключения Карика и Вали
11. Лукьяненко С. В. / Лабиринт отражений
12. Лукьяненко С. В. / Фальшивые зеркала
13. Макмастер Буджолд Лоис / Ученик война
14. Макмастер Буджолд Лоис / Игра форов
15. Макмастер Буджолд Лоис / Границы бесконечности
16. Макмастер Буджолд Лоис / Память
17. Макмастер Буджолд Лоис / Танец отражений
18. Парр Мария / Вафельное сердце
19. Сетон-Томпсон Эрнест / Рассказы о животных
20. Соловьев Л. В. / Возмутитель спокойствия
21. Соловьев Л. В. / Очарованный принц
22. Твен Марк / Янки из Коннектикута при дворе короля Артура

### **Вкусовщина от Рафаэля Гиззатуллина**

*Книги, которые не очень известны, но заслуживают прочтения*

1. Блон Жорж / Великий час океанов (*комментарий: серия исторических книг о море, в первую очередь “Флибустьерское море” и “Средиземное море”*)
2. Булычев Кир / Кому это нужно (сборник рассказов и повестей)
3. Булычев Кир / Посёлок
4. Бушков А. А. / Лабиринт

5. Бушков А. А. / Провинциальная хроника начала осени
6. Еськов Кирилл / Последний Кольценосец” (комментарий: *альтернативный взгляд на Властелина Колец*)
7. Еськов Кирилл / Евангелие от Афрания
8. Еськов Кирилл / Баллады о Боре Робингуде
9. Попова Н. А. / Конгрегация (комментарий: *цикл из восьми книг – альтернативная история средневековой Европы и фэнтези*)
10. Шефнер Вадим / Сказки для умных
11. ЮдковскиЭлиезер/ Гарри Поттер и методы рационального мышления(комментарий: *считается лучшей книгой о Гарри Поттере, включая творения Роулинг*)

## **Энциклопедии и справочники**

*Серия “100 великих...” от издательства “Вече” хороша тем, что можно по верхам набрать информации обо всем значимом, не вдаваясь в подробности. Читать можно по диагонали, можно поделить по вкусам в команде. Тем не менее, **всем** полезно пролистать следующие книги:*

1. 100 великих битв
2. 100 великих географических открытий
3. 100 великих городов мира
4. 100 великих гениев
5. 100 великих картин (с репродукциями) – 2006
6. 100 великих композиторов- 2008
7. 100 великих монархов
8. 100 великих научных открытий 2002
9. 100 великих художников - 2004

## Развивающие игры

### **Вторая ассоциация**

*Игра-упражнение. Развивает ассоциативное мышление.*

Автор: неизвестен.

Публикации правил: Рогачёв «Как играть в «Что? Где? Когда?»», стр. 44.

Проходит в мини-группах по 4-6 игроков.

Первый игрок называет слово. Второй игрок называет второе слово, которое с помощью какой-либо ассоциации связано со словом первого игрока. Остальные игроки называют ассоциацию (кто быстрее, или каждый свою), которое может связывать оба названных слова.

### **Данетка**

*Игра. Развивает логику, мышление, память, учит анализировать.*

Автор: неизвестен.

Публикации правил: Баландин «Большая книга интеллектуальных игр» под названием «Ситуации», стр. 241.

Много описаний правил и ситуаций для этой игры в Интернете.

Компания «Магеллан» с 2011 года выпускает наборы «Данеток» в виде настольных игр (реализуется сетью «Мосигра»).

Проходит со всей группой или в мини-группах от 3 игроков.

Ведущий (педагог или один из игроков) знакомится с короткой историей, к которой дан ответ. После пересказывает историю игрокам. Задача игроков догадаться, каким образом могло произойти описываемое событие. Чтобы получить больше информации, игроки задают ведущему вопросы, на которые ведущий отвечает: «да», «нет», «не имеет значения» или «не знаю». Выигрывает игрок (или команда), который (которая) первым (первой) догадается, как смогла произойти описанная ситуация.

### **Картины**

*Игра-упражнение. Развивает воображение, ассоциативное мышление, речь. Дополнительно используется как способ проверки знания шедевров живописи.*

Автор: Евгений Черепанов.

Идея: Рогачёв, «Как играть в «Что? Где? Когда?»», стр. 38

В мини-группах по 2-4 игрока.

Раздаточные материалы: 1. карточки с репродукциями картин; 2. Карточки с названиями картин.

Вариант 1. Первый игрок берёт из стопки карт верхнюю и, не показывая другим игрокам, объясняет, что на ней изображено. Задача других игроков первым назвать название картины и художника. За название – 1 балл, за художника – 1 балл. После карточку берёт следующий игрок.

Вариант 2. То же, но на карточке не репродукция картины, а лишь её название и имя и фамилия художника. Игрок описывает картину по памяти.

### **Контакт**

*Игра. Развивает скорость мышления, тренирует внимательность, активизирует словарный запас, способствует выработке взаимопонимания в команде.*

Автор: неизвестен.

Публикации правил: (версия) Алексеев, Белкин и другие “Что? Где? Когда?”, стр. 202; Баландин “Большая книга интеллектуальных игр”, стр. 208.

Проходит в мини-группах от 3 игроков.

Игроки выбирают первого ведущего. Ведущий загадывает существительное и называет его первую букву. Каждый игрок придумывает на эту букву своё слово и его определение. Кто придумал первым, задаёт ведущему вопрос: “Может быть это...” и произносит определение слова или называет какой-нибудь признак, по которому можно догадаться, какое слово он придумал. Если кто-то из игроков догадался, о каком слове идёт речь, он говорит: “Контакт!”, и оба начинают хором отсчитывать 10 секунд. Пока игроки, между которыми состоялся «контакт» отсчитывают 10 секунд, ведущий должен угадать слово, которому было дано определение. Он произносит: “Нет, это не...”, или «Может быть это...» и называет слово, к которому прозвучало определение. Если ведущий угадал, игроки счёт прерывают, придумывают новое слово. Если ведущий не угадал, игроки досчитывают до десяти, и оба одновременно называют слово. Если они называют разные слова – контакт не состоялся – игроки придумывают новые слова. Если они называют одно и то же слово, ведущий говорит вторую букву загаданного им слова, и игроки придумывают слова, которые начинаются на две уже известные им буквы. Так постепенно игроки узнают всё больше букв в слове, которое загадал ведущий. Новым ведущим становится игрок, который первым назвал слово, загаданное ведущим.

### **Крокодил (версия классическая)**

*Игра. Развивает мышление, речь, тренирует взаимопонимание в команде.*

Автор: неизвестен.

Проходит со всей группой или в мини-группах от 3 игроков.

Один из игроков становится ведущим. Он получает задание: объяснить другим игрокам жестами некое понятие. Это может быть слово, фразеологизм, название чего-либо, пословица, выдуманная фраза и так далее. Ведущий имеет право: показать на пальцах, сколько слов в фразе, и какое слово он будет показывать; прокручивая руками перед собой вперёд или назад, показывать продолжить перечисление или вернуться назад. Так же ведущий может показывать жестами “да” и “нет”. Игрок первым отгадавший полностью загаданное понятие становится новым ведущим.

### ***Многозначные слова***

*Игра-упражнение. Развивает воображение, ассоциативное мышление, учит внимательнее относиться к значениям слов.*

Автор: Евгений Черепанов.

Идея: Рогачёв, «Как играть в «Что? Где? Когда?», стр. 44

В мини-группах по 2-4 игрока.

Раздаточные материалы: карточки со словами, которые являются омонимами и омофонами.

Игроки открывают верхнюю карту и по очереди называют значения слова, написанного на карте (в том числе и омофоны). За каждое названное значение – 1 балл. Игрок может пропустить свой ход. Баллы за это не вычитаются.

### ***Мозговой спурт***

*Игра. Активизирует мыслительную деятельность и память.*

Автор: неизвестен.

Публикации правил: Баландин “Большая книга интеллектуальных игр”, стр. 5.

Проходит со всей группой без деления на команды.

Ведущий задаёт игрокам вопросы на знания и сообразительность. Балл засчитывается игроку, который первым дал правильный ответ. Игра проводится в быстром темпе.

### ***На одну букву***

*Игра. Развивает скорость мышления, тренирует внимательность, память, активизирует словарный запас.*

Автор: неизвестен.

Публикация правил: (версия) Алексеев, Белкин и другие “Что? Где? Когда?”, стр. 206.

Проходит в мини-группах от 3 игроков (чем меньше игроков, тем жёстче проходит игра).

Один из игроков (или педагог) становится ведущим. Ведущий каким-либо способом выбирает букву и сообщает её игрокам. Игроки по очереди называют слова, которые начинаются на выбранную букву. Новое слово нужно произнести в течение 5 секунд. Слова должны быть существительными в именительном падеже единственного числа. Нельзя называть топонимы, наименования (фирм, объектов и т. п.), имена и фамилии людей. Нельзя повторять произнесённые ранее слова. Если игрок не называет новое в отведённое время, он теряет 1 «жизнь». Игрок, потерявший 3 «жизни», выбывает из игры. Если игрок назвал слово, которое уже называли, он должен успеть назвать другое слово. Игра заканчивается, когда остаются два игрока.

Чтобы вести подсчёт «жизней», существует 2 варианта.

Первый. Игрок, если не называет слово, погибает один палец. Загнувший третий палец, покидает игру.

Второй. Каждый игрок получает по 3 «жизни» (спички, счётной палочке и т. п.). Если игрок не называет слово, он отдаёт ведущему (или выкладывает на стол) 1 «жизнь». Отдавший последнюю «жизнь», покидает игру.

### **Ответ за 5 секунд**

*Игра. Способствует расширению кругозора, развивает скорость мышления и память. Используется как один из способов подготовки и проверки готовности к официальным играм чемпионата по интеллектуальным играм.*

Автор: Майкл Систранк.

Автор адаптации: Евгений Черепанов.

Публикация правил: Сайт «Мосигра».

Адрес: [https://www.mosigra.ru/Face/Show/otvet\\_za\\_5\\_sek/rules/](https://www.mosigra.ru/Face/Show/otvet_za_5_sek/rules/)

Проходит в мини-группах по 3-5 игроков.

Перед игроками стопками лежат карточки с заданиями. Каждое задание предлагает назвать что-либо в количестве 3. (Например, назовите 3 сорта сыра.)

Игроки по очереди берут по одной карточке, вслух читают задание и выполняют его за 5 секунд. Время отмеряет один из игроков по секундомеру. Если игрок успевает выполнить задание за 5 секунд, он забирает карточку себе. Если не успевает, задание выполняет следующий игрок. При этом следующему игроку нельзя называть те названия из задания, которые сказал (сказали) предыдущий (предыдущие) игрок (игроки). Карточку забирает себе игрок выполнивший задание за 5 секунд. Если никто из игроков не смог выполнить задание, карточку себе забирает игрок, который выполнял это задание первым.

Побеждает игрок, у которого к концу игры оказывается больше карточек с заданиями.

### ***Персонажи***

*Игра. Развивает аналитические способности, учит приходить к ответу кратчайшим путём.*

Автор: неизвестен.

Публикация правил: Алексеев, Белкин и другие “Что? Где? Когда?”, стр. 204.

Проходит в мини-группах от 3 игроков.

Один из игроков становится ведущим и загадывает некий персонаж. Это может быть реальный человек или герой какого-либо произведения. (Опытные игроки могут загадывать что угодно: например, тапочки Карабаса-Барабаса, или ручку двери школьной столовой.) Задача игроков: отгадать, что или кого загадал ведущий. Для этого игроки задают ведущему вопросы о загаданном персонаже, а ведущий отвечает “да”, “нет”, “не знаю” или “не имеет значения”. Количество вопросов, которые могут задавать игроки, можно ограничить (например, не более 21). Игрок, отгадавший загаданный персонаж, становится следующим ведущим.

### ***Простые вопросы***

*Игра. Способствует расширению кругозора, развивает память. Используется как один из способов подготовки и проверки готовности к официальным играм чемпионата по интеллектуальным играм.*

Автор: неизвестен.

Публикация правил: Рогачёв, “Как играть в «Что? Где? Когда?»”.

Проходит со всей группой или в мини-группах по 3-5 игроков.

Раздаточный материал:

Вариант 1: лист для ответов,

Вариант 2: карточки для ответов;

Вариант 3: нет.

Игра состоит из простых вопросов на знания. Может быть посвящена определённой области знаний или теме. Проходит в быстром темпе. На ответ на каждый вопрос ведущий даёт игрокам не более 10 секунд. Фиксация ответов может происходить несколькими способами:

Вариант 1: каждый игрок подсчитывает своё количество правильных ответов (этот вариант используем чаще всего; так как игра выявляет пробелы в знаниях, то нет смысла обманывать);

Вариант 2: игроки сдают ведущему листочки с ответами (недостаток: длинные паузы между вопросами);

Вариант 3: балл получает только игрок, ответивший быстрее других (недостаток: тот, кто не постоянно успевает отвечать, теряет интерес);

### ***Тик-так-бум***

*Игра. Развивает скорость мышления, стрессоустойчивость, активизирует словарный запас. Адаптационная версия дополнительно используется для подготовки или проверки готовности к играм чемпионата по интеллектуальным играм.*

Автор: компания LosRodriquez.

Автор адаптации: Алексей Рогачёв. Публикация: Рогачёв, «Как играть в «Что? Где? Когда?», стр. 36.

Проходит со всей группой или в мини-группах от 3 игроков.

В комплект настольной игры «Тик-так-бум» входит игрушечная бомба с часовым механизмом, который время от времени «взрывается» (издаёт соответствующий звук), карты, на которых написаны слоги из 2 и 3 букв и кубик, с помощью которого игроки могут определить в какой части слова должен быть слог – в начале, в середине или в конце.

В адаптированной версии используется только бомба.

Версия оригинальная. Играется по оригинальным правилам.

Версия адаптированная. Задаётся тема игры: перечислить что-либо. Первый игрок включает бомбу, произносит слово в соответствии с заданием и передаёт бомбу следующему игроку. Следующий игрок называет слово и передаёт бомбу дальше. Игрок не может передавать бомбу, пока не назовёт слово, которое соответствует заданию и в текущем раунде ещё не называли. Игрок, у которого в руках «взорвалась» бомба, выбывает из игры. Игру можно продолжать пока не останется один игрок.

### ***Элиас. Карты***

*Игра. Развивает мышление, речь, способствует выработке взаимопонимания в команде.*

Автор: Евгений Черепанов.

Проходит в мини-группах от 3 игроков (оптимальное количество игроков в мини-группе – 4).

Раздаточный материал: карточки из настольной игры “Элиас”. В каждой карточке написано 8 понятий (слов или словосочетаний).

#### Вариант 1.

Игрок, начинающий игру, становится спикером. Он берёт из колоды карт верхнюю и просит игрока (следующего по кругу) назвать цифру от 1 до 8 и объясняет этому игроку понятие под указанной цифрой. При этом нельзя использовать однокоренные слова, какие-либо буквы и использовать для

объяснения жесты. Если игрок угадывает объясняемое понятие с первой попытки, он получает карточку, на которой написано угаданное слово. Если игрок не угадывает с первой попытки, в игру включаются все остальные игроки. Кто первым угадывает объясняемое понятие, тот получает карточку. Потом спикером становится следующий игрок, и игра продолжается по кругу. О количестве кругов можно договориться заранее. Побеждает игрок, у которого оказывается больше карточек.

Вариант 2. (Напоминает игру “Шляпа”.)

Первый игрок становится спикером и просит других игроков назвать цифру от 1 до 8. Когда цифра названа, игрок берёт несколько карт и объясняет всем игрокам понятия под указанной ими цифрой, не используя однокоренных слов, отдельные буквы и жесты. Время на объяснения ограничивается 1 минутой. (Недостаточно натренированным игрокам можно давать 2 минуты.) Время отслеживается с помощью песочных часов или секундомера. Когда кто-либо из игроков угадывает объясняемое понятие, спикер кладёт карточку с угаданным понятием слева от себя, когда игроки не могут угадать – справа от себя. Когда время заканчивается, спикер подсчитывает карточки. Карточки слева идут в плюс, карточки справа – в минус. Итог игрока (количество баллов), находящегося в роли спикера, записывают на листке. После спикером становится следующий игрок. Игра продолжается несколько кругов. Побеждает игрок, получивший больше баллов.

## **Игры и упражнения на развитие скорости мышления**

### **Смысл**

Один игрок быстро произносит известный фразеологизм, другой как можно быстрее говорит её смысл, о чём она. Желательно, смысл назвать правильно.

Назвал смысл правильно – 2 балла, назвал смысл неправильно – 1 балл. Промолчал дольше 3 секунд – 0 баллов.

### **Что общего?**

У каждого игрока на руках по 5 карт с изображениями чего-либо (предметы, животные...). Вначале берут из колоды верхнюю карту и кладут её рисунком вверх. Далее ходят по очереди. Первый игрок выкладывает поверх первой выложенной карты одну из своих карт и называет, что объединят (что общего) у двух чего-то, что изображено на этих двух картах. Если все согласны, ходит следующий. И так по кругу. Если игрок за обговоренное время (например, за 5 секунд) не назвал, что общего у двух изображений, он берёт карту из колоды, и ход переходит к следующему игроку. Выигрывает игрок, у которого закончились карты.

Вариант игры: игроки ходят не по очереди, а кто быстрее.

### **Что будет?**

Играют в парах или в кругу с мячиком или другим предметом.

Один спрашивает: «Что будет, если...?» Другой тут же должен ответить.

Пример.

- Что будет, если я встану в лужу?
- Промочишь ноги.
- Что будет, если все часы остановятся?
- Все опоздают.

И так далее...

### **Что внутри?**

Играют в парах или в кругу с мячиком или другим предметом.

Один называет какой-либо предмет или объект, другой называет, что может находиться внутри этого предмета или объекта. (Как вариант, можно договориться, чтобы называли не что-то одно, находящееся внутри, а 3 или 5.

Пример.

- Трамвай

- Пассажиры (и/или Кондуктор, сиденья, поручни...)
- Книга
- Страницы (и/или Буквы, слова, закладка, фантик...)

### **Что можно сделать?**

Принцип тот же. Только спрашивают, что можно сделать из чего-либо.

### **Скоростной алфавит**

Можно выполнять индивидуально или в парах.

Игрок кладёт перед собой листок с буквами алфавита и произносит как можно быстрее по 3 слова, начинающиеся на каждую букву алфавита: три слова на «а», затем три слова на «б» и так до буквы «я». Справившись с заданием, можно постепенно увеличивать число слов, которые надо придумать, до 10.

Чтобы усложнить это упражнение, нужно воспользоваться секундомером, с помощью которого замерять, сколько времени требуется на то, чтобы подобрать 30 слов. Следует стараться сокращать время, ускоряя темпы выполнения задания.

### **Вопросы на минуту. Вариант с карточками**

Для упражнения заранее готовят карточки с простыми вопросами.

Версия 1. Один игрок быстро читает вопросы, другой быстро отвечает. Потом меняются.

Версия 2. Читают друг другу вопросы и отвечают по очереди. Сколько получится ответов в паре.

### **Вопросы на минуту. Вариант без карточек**

Та же игра, но без карточек. Один игрок быстро придумывает и озвучивает вопросы, другой отвечает. Меняются через 1 минуту или через ход.

### **Игра в парах «Секунды» (на скорость мышления)**

На основе карточек игры «5 секунд».

Играют парами, по очереди задавая друг другу темы (назвать 3 наименования) и засекая время. Задача каждого игрока ответить, как можно быстрее. Идеальное время для ответа – не более 5 секунд.

### **Перескажи текст**

Игрок 1 минуту быстро читает текст, затем быстро пересказывает его.

## **Приложение 13**

### **Упражнения**

#### **Вопросы по частям**

*Игра-упражнение. Тренирует взаимопонимание, приучает слушать и слышать каждого.*

Автор: Яков Зайдельман.

Публикация правил: Рогачёв, «Как играть в «Что? Где? Когда?», стр. 37.

В командах по 4-6 игроков.

Раздаточные материалы: карточки с фрагментами текста вопроса (для упражнения используются вопросы «Что? Где? Когда?» большие по объёму текста, который разбивается на части).

Каждый игрок команды получает карточку с фрагментом текста вопроса, с которым он знакомится в течение 15 секунд. После – игроки откладывают карточку в сторону (сдают педагогу) и пересказывают друг другу свои фрагменты вопроса. Команды должны за 1 минуту «собрать вопрос целиком» и постараться на него ответить.

Усложнение задания: капитан не получает фрагмента вопроса.

#### **10 секунд**

*Игра-упражнение. Тренирует умение предлагать версии.*

Автор: Яков Зайдельман.

Публикация правил: Рогачёв, «Как играть в «Что? Где? Когда?», стр. 36.

В командах по 4-6 игроков.

Раздаточные материалы: карточки для ответов.

После того, как ведущий прочитает вопрос, каждый игрок по очереди в течение 10 секунд предлагает версии ответа или идеи, как ответ искать. Далее 10 секунд идёт обсуждение всей командой, после чего капитан даёт ответ.

#### **Что? Где? Когда?**

*Используется для приобретения навыков распознавания типов вопросов и применения методов «взятия вопросов». Используется в двух формах: игра-упражнение и упражнение.*

Упражнение выполняется в парах или тройках без учёта времени (может быть введено ограничение до 3 минут на задание); педагог контролирует выполнение. Когда у учащихся возникают затруднения, педагог подсказывает, объясняет.

Игра-упражнение выполняется в командах по 4-6 игроков с ограничением времени на выполнение заданий. Возможно использование соревновательных форм.

Целями задания могут быть: определение типа вопроса, выбор методов решения, поиск ответа.

Варианты названия игры-упражнения и упражнения в программе:

- ЧГК – Решение вопросов методом Декомпозиция;
  - ЧГК – Решение вопросов методом Редукция;
  - ЧГК – Решение вопросов методом Перебор;
  - ЧГК – Решение вопросов методом Поиск ключевых слов;
  - Упражнения по решению вопросов методом Выход из плоскости;
  - Упражнения по решению вопросов методами Ассоциации и Аллюзии;
  - ЧГК – Решение вопросов методами Ассоциации и Аллюзии;
- и так далее.

### **Что общего?**

*Игра-упражнение. Развивает воображение, ассоциативное мышление.*

Автор: Евгений Черепанов.

Идея: Рогачёв, «Как играть в «Что? Где? Когда?», стр. 44-45;  
Баландин «Большая книга интеллектуальных игр», стр. 223

В мини-группах по 2-4 игрока.

Раздаточные материалы: карточки со словами. Есть карточки с прилагательными, есть с существительными.

Игроки открывают две верхние карты и придумывают слова, которые объединяют слова (или являются общими) для слов на картах. Карту забирает тот, кто придумал больше объединяющих слов. Побеждает тот, у кого в конце игры больше карт.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 74622892844150726796523337175507594912532816898

Владелец Аникиева Татьяна Викторовна

Действителен с 04.07.2025 по 04.07.2026