

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования детей
«Северо-Енисейский детско-юношеский центр»

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
ПЕДАГОГАМ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ПО ТЕМЕ:
«ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА
В УЧРЕЖДЕНИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

Утверждены
Методическим Советом ДЮОЦ
«14» декабря 2015г
Протокол № 5

Составители:
Афанасьева Л.Н., методист
Рукосуева С.Н., методист

гп Северо-Енисейский

2015

Содержание

1. Формы организации деятельности на учебном занятии в учреждении дополнительного образования.....	3
2. Традиционные формы проведения занятий в УДО.....	5
3. Нетрадиционные формы проведения занятий в УДО.....	6
4. Примерная структура занятий различных форм.....	8
5. Занятие-игра. Типовые варианты правил различных интеллектуальных игр.....	14-21
6. Используемая литература.....	21

Создание и поддержание высокого уровня познавательного интереса и активности детей – одно из условий успешности учебного занятия в учреждении ДО. Как создавать и поддерживать высокий уровень познавательного интереса и активности детей? Этому помогут в том числе и активные методы, и современные технологии, и эффективные формы проведения занятий.

В философском смысле **форма** - это «строение, устройство, система организации, внутренняя структура, неразрывно связанная с определенным содержанием».

Под формой организации познавательной деятельности следует понимать «...целенаправленно формируемый характер общения в процессе взаимодействия учителя и учащихся, отличающихся спецификой распределения учебно-познавательных функций, последовательностью и выбором звеньев учебной работы и режимом – временным и пространственным».

Выделяют четыре формы **организации деятельности**: фронтальная форма, групповая, парная, индивидуальная.

Индивидуальная форма имеет место в том случае, когда содержание учебного материала вполне доступно для самостоятельного изучения. Познавательная задача в этом случае не выступает перед группой, классом как общая и решается индивидуальными усилиями каждого ребенка самостоятельно, без непосредственного его общения с другими обучающимися.

Педагогическая **ценность этой формы** организации познавательной деятельности заключается в том, что она может хорошо учитывать особенности каждого ребенка согласно его подготовке и возможностям. Успех ее определяется правильным подбором дифференцированных заданий и систематическим контролем педагога за их выполнением. Эта форма важна тем, что она учит индивидуальному труду и представляет большие возможности для самостоятельной работы, способствует воспитанию самостоятельности обучающихся и служит подготовкой для занятий самообразованием. Она способствует не только более сознательному и прочному усвоению знаний, умений и навыков, но и формированию таких ценных качеств личности, как самостоятельность, организованность, настойчивость в достижении цели, упорство, ответственность за выполнение порученного дела.

Вместе с тем возможность применения индивидуальной формы **имеет свои минусы**. Она не способствует развитию коллективизма в обучении, создает условия для формирования эгоистических черт характера у обучающихся.

Фронтальная форма предполагает одновременное выполнение общих заданий всеми обучающимися группы для достижения ими общей познавательной задачи. Это самая распространенная форма. Она используется на семинарах, конференциях, экскурсиях.

Ее характерные черты:

-педагог ведет работу и непосредственно общается со всеми обучающимися – рассказывает, объясняет, показывает, вовлекает в обсуждение проблем (одновременно для всех);

-в этой форме происходит прямое воздействие педагога на коллектив обучающихся, которое должно пробуждать у них ответные мысли, чувства, переживания;

-каждый ребенок «потребляет» информацию, передаваемую педагогом, стремится ее усвоить;

-общая цель работы достигается за счет усилий каждого;

-чтобы эта форма была эффективной – в самом начале нужно обеспечить контакт с группой, привлечь их внимание и интерес к предстоящему восприятию знаний. Этой дидактической задаче хорошо отвечает учебная проблемная ситуация и проверочные вопросы в конце занятия. Возможно не только проблемное, но и информационное, объяснительно-иллюстративное изложение;

-эффективность фронтальной формы познавательной деятельности во многом зависит от умения педагога держать в поле зрения всех обучающихся группы, обеспечивая активную работу каждого из них, поддерживать внимание и рабочую дисциплину.

Негативные стороны этой формы проявляются тогда, когда учебная информация носит примитивный сухой характер, которая не способствует проявлению взаимопомощи и сотрудничества обучающихся. Существенным недостатком этой формы является то, что при ее использовании резко ограничивается возможность осуществления общественно-полезной деятельности обучающихся в процессе их обучения, ибо педагог обучает всех.

Групповая форма организации познавательной деятельности – это организация занятий, при которых единая познавательная задача ставится перед определенной группой детей. Группы могут быть от 2 до 6 человек, но не более, ибо в больших группах невозможно обеспечить активную работу всех членов группы. Составляющие групповой работы:

-предварительная подготовка детей к выполнению группового задания, краткий инструктаж;

-обсуждение плана выполнения задания в группе, распределение обязанностей;

-работа по выполнению задания;

-наблюдение педагога и корректировка работы группы и отдельных обучающихся;

-взаимная проверка и контроль за выполнением задания в группе;

-сообщение обучающихся по вызову педагога о полученных результатах, общая дискуссия под руководством педагога, дополнения и исправления, дополнительная информация педагога, формулировка окончательных выводов;

-индивидуальная оценка работы группы в целом.

Успех осуществления этой формы деятельности в первую очередь зависит от тщательности ее подготовки педагогом, от его умения уделить внимание каждой группе.

При групповой форме деятельности отдельные обучающиеся уже становятся в положение педагога. Появляется возможность оказания реальной помощи друг другу. Групповая форма порождает взаимную ответственность, внимательность, формирует интерес к работе товарища.

Работа в парах. При такой форме общее задание делится между участниками микрогруппы. Каждый спрашивает каждого, каждый отвечает каждому. Это обучение каждого каждым. Различные пары:

- статические (объединяются обучающиеся, сидящие за одной партой);
- динамические (объединяются обучающиеся, сидящие за соседними партами);
- вариационные пары (в группе из 4 человек каждый работает то с одним, то с другим, при этом происходит обмен материалами, варианты которых будут проработаны каждым членом микрогруппы). Каждый оказывается в равных условиях, может успешно обучать каждого. Каждый обучающийся здесь непременно является то обучающимся, то педагогом. Ближайшая цель каждого участника: учить других всему тому, что знаешь или изучишь сам.

Учебное занятие - основная форма организации учебного процесса в УДО. Образовательный процесс, организованный в системе дополнительного образования, должен отвечать следующим требованиям: *иметь развивающий характер* (т.е. должен быть направлен на развитие у детей природных задатков и интересов), *быть разнообразным как по форме* (групповые и индивидуальные, теоретические и практические, исполнительские и творческие занятия), так и по содержанию.

Традиционные формы проведения занятий в УДО

1.**Лекция** - устное изложение какой-либо темы, развивающее творческую мыслительную деятельность обучающихся.

2.**Семинар** - форма групповых занятий в виде обсуждения подготовленных сообщений и докладов под руководством педагога. Формирует аналитическое мышление, отражает интенсивность самостоятельной работы, развивает навыки публичных выступлений.

3. **Дискуссия** - всесторонне публичное обсуждение, рассмотрение спорного вопроса, сложной проблемы; расширяет знания путем обмена информацией, развивает навыки критического суждения и отстаивания своей точки зрения.

4.**Конференция** - собрание, совещание представителей различных организаций для обсуждения и решения каких-либо вопросов; прививает навыки открытого обсуждения результатов своей деятельности.

5.**Экскурсия** - коллективный поход или поездка с целью осмотра, знакомства с какой-либо достопримечательностью; обогащает чувственное восприятие и

наглядные представления. Можно практиковать также виртуальные экскурсии (заочные).

6. Учебная игра - занятие, которое имеет определенные правила и служит для познания нового, отдыха и удовольствия; характеризуется моделированием жизненных процессов в условиях развивающейся ситуации.

7. Туристический поход - передвижение группы людей с определенной целью; реализует цели познания, воспитания, оздоровления, физического и спортивного развития.

8. Экспедиция - поездка группы со специальным заданием: решает комплекс разноплановых задач по организации эффективной практики в процессе получения профильного результата вне аудиторных условий.

Нетрадиционные формы организации деятельности детей

Интегрированные занятия – занятия, сконструированные и проведенные одним педагогом ДО, имеющим подготовку по нескольким дисциплинам или занятие, или занятие проведенное несколькими педагогами смежных дисциплин; создание педагогом интегрированных тем, разделов, курсов.

Занятия, проведенные в форме соревнований и деловых игр: конкурс, турнир, эстафета, дуэль, КВН, кроссворд, викторина и т.п.

Занятия, опирающиеся на фантазию: сказка, фантазия, сюрприз, приключение и т.д.

Занятия, основанные на имитации разнообразной мыслительной деятельности: заочная экскурсия (по историческим местам края, т.п.), экскурсия в прошлое, экскурсия в будущее.

Занятия, основанные на имитации деятельности учреждений: суд, следствие, цирк, патентное бюро, ученый совет, творческая мастерская и т.д.

Занятия публичных форм обучения: аукцион идей, «живая» газета, устный журнал и др.

Уроки творчества: занятие изобретательства и технического творчества, занятие-выставка конкурсных рисунков, занятие-творческий отчет.

Игровые занятия: сюжетно-ролевая игра, дидактическая игра, занятие-путешествие и др.

Занятия-театрализации: занятие-спектакль, занятие-аукцион, занятие-воспоминание, др.

Презентация предмета, явления, события, факта - описание , раскрытие роли предмета, социального предназначения в жизни человека, участие в социальных отношениях.

Защита проекта - способность проецировать изменения действительности во имя улучшения жизни, соотнесение личных интересов с общественными, предложение новых идей для решения жизненных проблем.

Круглый стол - коллективная работа по отысканию социального значения и личностного смысла явления жизни - “Свобода и долг”, “Человек и природа” и т.п.

День добрых сюрпризов - упражнение в умении оказывать знаки внимания, доставлять людям радость.

Конверт вопросов - свободный обмен мнениями на разные темы в дружеской обстановке.

Выпускной ринг - отчет выпускников творческих коллективов, анализ прошлого, планы на будущее; создание атмосферы дружбы, взаимопонимания; формирование умения взаимодействовать с людьми.

Тренинг – (от английского – «упражнение») занятие по специальному взаимодействию между членами группы, позволяющее развивать и корректировать особенности личности, приобретать знания, умения и навыки в процессе общения: тренинг здорового образа жизни, тренинг коммуникативности, тренинг командообразования).

Психологическое занятие – занятие, помогающее педагогу ДО своевременно оказывать помощь обучающимся в решении их возрастных задач.

Социодрама - сюжетно-ролевая игра, predetermined позицией главных героев; ситуация выбора, от которой зависят ход жизни и социально-психологические отношения, осознание себя в структуре общественных отношений.

“Крепкий орешек” - решение трудных вопросов в жизни совместно с группой, доверительный разговор на основе добрых взаимоотношений.

Другие возможные формы проведения занятий

акция	опрос	сбор
консультация	круиз	салон
бенефис	лабораторное занятие	размышление
беседа	эвристическая лекция	смотрины
вернисаж	мастер-класс	ярмарка
концерт	«мозговой штурм»	класс-концерт
встреча с интересными людьми	наблюдение	студия
выставка	олимпиада	творческая встреча
галерея	открытое занятие	творческая мастерская
гостиная	посиделки	творческий отчет
диспут, обсуждение	игровая программа	рейд
производственная бригада	праздник	репетиция
профильный лагерь	практическое занятие	фабрика
деловая игра	представление	фестиваль
экзамен	шоу	чемпионат

Формы

организации занятий дополнительного образования, которые целесообразно использовать во внеурочной деятельности

(разработаны Золотаревой А.В., доктором педагогических наук)

- лекция

- концерт

- аукцион
- бенефис
- беседа
- вернисаж
- встреча с интересными людьми
- выставка
- галерея
- гостиная
- диспут
- защита проектов
- игра
- КВН
- конкурс
- лабораторное занятие
- поход
- спектакль
- студия
- творческая мастерская
- тренинг
- турнир
- фабрика
- фестиваль
- чемпионат

Примерная структура занятий различных форм

Занятие-лекция

Это занятия, на которых излагается значительная часть теоретического материала изучаемой темы.

По характеру изложения и деятельности учащихся лекция может быть информационной, объяснительной, лекцией-беседой.

Лекционная форма занятий целесообразна при:

- изучении нового материала, мало связанного с ранее изученным ;
- рассмотрение сложного для самостоятельного изучения материала.

Структура:

- сообщение темы, цели и задач;
- выполнение плана лекции;
- выделение учащимися опорных знаний и умений и их конспектирование;
- закрепление полученных знаний;
- применение полученных знаний;
- обобщение и систематизация изученного.

Занятие-зачет

Одной из форм организации контроля знаний, умений и навыков учащихся является занятие-зачет. Основная цель его - в установлении уровня усвоения знаний и умений каждым учащимся на определенном этапе обучения.

Используются различные формы: творческий отчет, аукцион, экзамен.

Если воспитанникам предварительно сообщают примерный перечень заданий, выносимых на зачет, то его называют открытым, в другом случае - закрытым.

Открытый зачет (как завершающая проверка в конце изучаемой темы).

Подготовка:

- сообщение о предстоящем зачете, его содержании, сроках сдачи;
- подготовка индивидуальных заданий для каждого учащегося;
- из числа наиболее способных воспитанников выбираются консультанты (они проверяют задания в своих группах);
- проведение зачета;
- проверка заданий;

- подведение итогов.

Занятие-практикум

Занятия-практикумы, помимо своей специальной задачи - усиления практической направленности обучения, должны быть не только тесным образом связаны с изученным материалом, но и способствовать прочному, неформальному их усвоению.

Основной формой их проведения являются практические работы, во время которых учащиеся имеют возможность применять на практике теоретические знания и умения.

Структура занятия:

- сообщение темы, цели и задач практикума;
- инструкция по ТБ;
- подбор необходимых материалов, средств обучения и оборудования;
- выполнение работы воспитанников под руководством педагога;
- подведение итогов практической деятельности учащихся.

Занятие-экскурсия

Задачи: обогащение знаний учащихся; установление связи теории с практикой, с жизненными явлениями и процессами; развитие творческих способностей воспитанников; их самостоятельности, организованности.

По времени проведения относительно изучаемых тем различают вводные, сопутствующие и заключительные занятия-экскурсии.

Форма проведения уроков-экскурсий разнообразна. Это и пресс-конференции с участием представителей, учреждения, музея, кино или теле-экскурсии и др.

Структура:

- сообщение темы, цели и задач, занятия;
- повторение опорных знаний учащихся;
- восприятие особенностей экскурсионных объектов, осмысление заложенной в них информации;
- обобщение и систематизация знаний;
- подведение итогов занятия.

Занятие-дискуссия

Основу занятий-дискуссий составляет рассмотрение спорных вопросов, проблем, решение заданий.

На этапе подготовки занятия-дискуссии педагог дополнительного образования должен сформулировать задание, раскрывающее сущность проблемы и возможные пути ее разрешения.

В начале занятия обосновывается выбор темы, уточняются условия дискуссии, выделяются узловые моменты обсуждаемой проблемы.

Главный момент дискуссии - непосредственный спор ее участников. Для его возникновения неприемлем авторитарный стиль педагога, ибо он не располагает к откровенности. Ведущий дискуссии, чаще всего педагог, может использовать различные приемы активизации воспитанников подбадривая их репликами типа: "хорошая мысль", "интересный подход" но "давайте подумаем вместе".

В ходе дискуссии не надо добиваться единообразия оценок. Однако по принципиальным вопросам следует вносить ясность.

Особо стоит вопрос о культуре дискуссии. Ее формированию могут помочь следующие правила:

- вступая в дискуссию, необходимо представить предмет спора;
- в споре не допускать тона превосходства;
- грамотно и четко ставить вопросы;
- формировать главные выводы.

Завершая дискуссию, необходимо подвести ее итоги. Здесь надо оценить правильность формулировки, глубину аргументов, умение использовать приемы доказательств.

Занятие-консультация

На занятиях данного типа проводится целенаправленная работа по ликвидации пробелов в знаниях учащихся и по развитию их умений.

Педагог систематизирует затруднения в практических работах и теории учащихся. На этой основе он уточняет перечень различных вопросов и тренировочных работ, которые будут рассмотрены на консультации. Ребята приучаются, в свою очередь готовить к консультациям вопросы и задания, вызывающие затруднения.

В ходе консультаций педагог получает возможность лучше узнать способности учащихся, выявить наиболее любознательных и пассивных, помочь тем, кто испытывает затруднения.

Интегрированное занятие

Интегрированные занятия усиливают межпредметные связи, снижают перегрузки воспитанников, расширяют сферу получаемой информации учащихся, подкрепляют мотивацию обучения.

Методической основой интегрированного подхода к дополнительному образованию являются формирование, знаний об окружающем мире, установление межкрупных связей. Интегрированными могут быть занятия:

- конструирование и проведение занятия двумя и более педагогами различных объединений;
- конструирование и проведение интегрированного урока одним педагогом, ведущим занятия в соответствующих объединениях.

Театрализованное занятие

Выделение такого типа занятия связано с привлечением театральных атрибутов и их элементов при изучении, закреплении и обобщении программного материала. Театрализованные занятия привлекательны тем, что вносят в обучение атмосферу праздника, приподнятое настроение, позволяют ребятам проявить свою инициативу, способствуют выработке у них чувства взаимопомощи, коммуникативных умений.

Театральные занятия разделяют по форме организации: спектакль, салон, сказка и т.п.

При подготовке таких занятий даже работа над сценарием и изготовлением элементов костюмов становится результатом коллективной деятельности педагога и воспитанника.

- вступительное слово ведущего;
- представление;
- проблемные задания, которые непосредственно включают в активную работу на занятии учащихся;
- заключительная часть - подведение итогов, учитывая все виды деятельности воспитанников на занятии. Важно не проводить уроки в спешке.

Занятие-соревнование

Основу занятия-соревнования составляют состязания команд при ответах на вопросы и решении чередующихся заданий. Форма проведения таких занятий самая различная. Это бой, поединок, эстафета, соревнования, построенные по сюжетам известных игр: КВН, "Счастливый случай", "Звездный час" и т.д. В организации и проведении занятий-соревнований выделяют 3 основных этапа: подготовительный, игровой, подведение итогов. Для каждого конкретного занятия эта структура детализируется в соответствии с содержанием используемого материала и особенностей сюжета состязаний. Например, проведение боя в объединении:

1. Группа разбивается на 2-3 команды.
2. Даются одни и те же задания - число заданий равно числу участников команд.
3. Выбираются капитаны. Они руководят действиями своих товарищей.
4. Определяется жюри - следит за соблюдением правил соревнования и подводит итоги.
5. Открывается бой конкурсом капитанов.
6. Команды вызывают друг друга по очереди. Идет соревнование.
7. Жюри объявляет решение.

Исключительное значение в соревновании имеет объективность оценки уровня знаний.

Занятие с дидактической игрой

Дидактическая игра имеет структуру, включающую компоненты:

- игровой замысел;
- правила;
- игровые действия;
- познавательное содержание (игровые задачи);
- результат игры.

Игровой замысел выражен, как правило, в названии игры. Он заключен в той дидактической задаче, которую надо решить на занятии, и придает игре познавательный характер.

Правилами определяется порядок действия и поведения учащихся в процессе игры, создается рабочая обстановка на занятии.

Регламентированные правилами игровые действия способствуют познавательной активности учащихся, дают возможность проявлять свои способности, применять знания и умения для достижения целей игры.

Педагог, руководя игрой направляет ее в нужное дидактическое русло, активизирует ее ход, поддерживает интерес к ней.

Основой дидактической игры является познавательное содержание;. Оно заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы, поставленной игрой.

Оборудование - наличие технических средств обучения, различные средства наглядности, дидактические различные материалы. Дидактическая игра имеет определенный результат, который придает ей законченность. Он выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны, и при отсутствии основных из них игра либо невозможна, либо теряет свою специфическую форму. Дидактические игры чаще всего применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков, формировании умений.

Деловая игра

Отличительные свойства данного занятия:

- моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;
- поэтапное развитие игры;
- наличие конфликтных ситуаций;
- обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих свои роли;
- использование описания объекта игрового имитационного моделирования;
- контроль игрового времени;
- элементы состязательности;
- правила, системы оценок хода и результатов игры.

Методика разработки деловых игр включает в себя следующие этапы:

- обоснование требований к проведению игры;
- составление плана и ее разработки;
- написание сценария, включающего правила и рекомендации по организации игры;
- подбор необходимой информации, средств обучения, создающих игровую обстановку;
- разработка способов оценки результатов игры.

Структура:

- знакомство с реальной ситуацией,
- построение ее имитационной модели;
- постановка главной задачи командам, уточнение их роли в игре;
- создание игровой проблемной ситуации;
- вычленение необходимого для решения проблемы теоретического материала;
- разрешение проблемы;
- обсуждение и проверка результатов;
- коррекция;
- реализация принятого решения;
- анализ итогов работы;
- оценка результатов работы.

Педагогам ДО необходимо более активно применять **активные формы** обучения (игровые, исследовательские) на занятиях с дошкольниками и школьниками.

Так, игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций происходит по таким основным направлениям:

- 1) дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- 2) учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- 3) учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- 4) успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Под исследовательской деятельностью в современное время понимается в первую очередь, умение работать с информацией, умение добывать ее из различных источников, ставить цели, планировать и выбирать методы и способы реализации намеченных целей, анализировать, сравнивать, сопоставлять, делать выводы. Необходимо изымать информацию не только из книг, журналов, научной литературы, сети Интернет и других официальных и неофициальных источников, но и из окружающего мира, который скрывает в себе огромный объем «скрытой», для многих невидимой, информации. Такое умение отбирать и обрабатывать новые сведения из окружающей нас действительности необходимо сегодня человеку в повседневной жизни. Это связано с постоянно меняющейся социальной действительностью, которая предлагает нам уже не мир штамповых решений, а динамичный, быстро развивающийся, изменяющийся мир, требующий от нас умения самостоятельно искать оптимальные, выгодные пути решения все новых и новых возникающих проблем.

Исследовательская деятельность обучающихся предполагает наличие определенных этапов, характерных для исследования: постановка проблемы, изучение теории, посвященной данной проблематике, подбор методик исследования и практическое овладение ими, сбор собственного материала, его анализ и обобщение, научный комментарий, собственные выводы. Любое исследование имеет подобную структуру. Такая цепочка является неотъемлемой принадлежностью исследовательской деятельности, нормой ее проведения.

Педагогам ДО необходимо также разнообразить формы проведения занятий **в зависимости от целей:**

- занятие изучения и первичного закрепления нового материала: лекция, семинар, экскурсия, мастер-класс, устный журнал, сказка, телепередача;
- занятие закрепления материала: игра-путешествие, семинар, консультация, «Лото», деловая игра;

- занятие комплексного применения знаний и способов деятельности: музыкальная гостиная, викторины «Что? Где? Когда?», «Счастливый случай», «Самый умный», «Поле чудес»;
- занятие по обобщению и систематизации знаний: ринг, сюжетно-ролевая игра;
- занятие по проверке, оценке знаний: турнир мастерства, конкурс, урок-концерт, вернисаж.

А также педагог ДО должен уметь подбирать формы проведения учебных занятий с учетом возрастных психологических особенностей обучающихся, цели и задач образовательной программы, специфики предмета.

Наиболее общими в дополнительном образовании могут быть следующие формы:

Дошкольный и младший школьный возраст	Средний школьный возраст	Старший школьный возраст
Беседа с игровыми элементами	Лекция	Проблемная лекция
Сказка	Учебная игра	Пресс-конференция
Сюжетно-ролевая игра	Творческий проект	Практические занятия (лабораторная работа)
Игра-путешествие	Конкурс	Семинар
Игра-имитация	Заочная экскурсия	Тематическая дискуссия
Соревнования, состязания др.	Тематические задания по подгруппам	Групповая консультация
		Защита творческой работы
		Деловая игра: презентация (вида деятельности, выставки т.п.)

Занятие-игра. Типовые варианты правил интеллектуальных игр

В данном разделе изложены типовые варианты правил различных интеллектуальных игр. В каждом конкретном турнире, чемпионате, правила могут иметь отличия от типовых. Итак, основные интеллектуальные игры, это:

1. Спортивный вариант игры "Что? Где? Когда?"

Эти правила применяется в основном в тех случаях, когда в игре, в турнире участвует большое количество команд.

2. Правила традиционной игры "Что? Где? Когда?"

Эти правила применяются для встречи двух или трёх команд. Первые чемпионаты района проводились только по традиционным правилам.

3. Правила проведения игры "Брейн-ринг".

В "Брейн-ринге" встречаются за столом одновременно две-три команды, но за счёт скоротечности схватки в течение одного игрового дня проводятся турниры по "Брейн-рингу", состоящие из ряда игр.

Схема проведения турнира зависит от количества команд-участниц, при участии большого числа команд проведение "Брейн-ринга" утомительно, и поэтому, нецелесообразно. В этом случае следует проводить интеллектуальный Марафон либо игру по правилам спортивной версии

4.Правила проведения Интеллектуального Марафона

Интеллектуальный Марафон - это изобретение нашего Клуба, игра, напоминающая "Брейн-ринг", но отличающаяся тем что число команд-участниц не ограничивается и схема проведения абсолютно не зависит от числа команд.

Марафон имеет смысл проводить в том случае, если число команд - участниц не менее 6, оптимальное количество (как показывает практика), 9-11 команд. Игра очень динамичная, этим тоже отличается от всех остальных интеллектуальных игр.

5.Правила проведения онлайн-игр

Онлайн-игры, то есть игры через интернет, без сбора команд в одном помещении - это ещё почти неизведанный способ игры. Интересны онлайн-игры тем, что позволяют экономить на транспортных расходах, позволяют привлечь к играм команды из других районов, областей, стран и т.п.

Правила проведения спортивной версии игры "Что? Где? Когда?"

1. В игре может принимать участие неограниченное число команд (количество команд ограничивается только вместительностью помещения)
2. При определённых условиях игра может проводиться в двух или нескольких помещениях
3. Состав команды от 3 до 6 человек. Команда должна иметь название и капитана.
4. Перед игрой капитаны команд предоставляют ведущему игры заявки с обязательным указанием названия, капитана, фамилий и имён игроков.
5. в случае неполного или неразборчивого заполнения заявки правилами могут быть предусмотрены штрафные санкции.
6. Игра, как правило, состоит из 20 или 25 вопросов.
7. Ведущий зачитывает вопрос, после команды "Время" команды могут приступить к обсуждению вопроса.
8. На обсуждение командам дается одна минута. По ходу обсуждения вопроса ведущий вправе объявлять или не объявлять командам время оставшееся до конца обсуждения.
9. Ответы записываются на специальных карточках с указанием названия

команды, номера вопроса и одного варианта ответа.

10. По окончании минуты команды имеют десять секунд для того чтобы записать ответ и принести карточку с ответом ведущему.
11. Если у команды нет версии ответа, то сдаётся пустая карточка с названием команды и номером вопроса. За непредоставление карточки могут предусматриваться штрафные санкции.
12. По окончании десятисекундного отсчёта карточки с ответами не принимаются.
13. В случае, если на карточке два или несколько вариантов ответа, хотя бы один из которых неправильный, не указано название команды или номер вопроса, то ответ считается неверным.
14. В остальных случаях правильность ответа определяется ведущим (ведущими)
15. Ведущий может на своё усмотрение привлекать или не привлекать к определению правильности ответа незаинтересованных лиц, оставляя за собой исключительное право окончательного решения.
16. В случае возникновения любых спорных моментов право на представление интересов команды имеет исключительно капитан. Если спор не затрагивает результаты, то он может быть перенесён за время игры. Иначе должен быть разрешён до окончания игры, т.к. после игры результаты не подлежат пересмотру. В любом случае претензия предъявляется ведущему, без привлечения других игроков и команд.
17. Если в заявке команды не указан капитан, то команда не имеет право высказывать никакие претензии.
18. За правильный ответ команда получает 30 баллов. Кроме того, на каждом вопросе дополнительные 30 баллов делятся на все ответившие команды. Суммарные баллы за вопрос могут округляться до целых баллов, десятков или "пятёрок".
Правилами отдельной игры или турнира могут предусматриваться иные способы подсчёта результатов.
19. В случае, если игра проводится на два или несколько залов, то за каждый правильный вопрос команды должны получать постоянное, заранее оговорённое число баллов.
этом случае возможен пересчёт баллов по установленным правилам по окончании игры или её части.
Результат команды может изменяться после игры только в случаях:
 - начисления штрафных очков;
 - обнаружения технической ошибки (незачёта ответа);
 - объединения результатов при синхронной игре.
20. В случае, если турнир состоит из одной игры и в последней игре турнира последующий пересчёт результатов не допускается.
21. Исключительное право в решении любых спорных моментов, возникающих в процессе игры, принадлежит ведущему. При этом ведущий вправе привлекать либо не привлекать для разрешения спорных моментов членов Клуба по своему усмотрению, оставляя право принятия окончательного решения за собой.

22. Команда, не согласная с решением ведущего может в течение 72 часов с момента окончания игры подать письменную апелляцию в Совет Клуба. В разрешении ситуации Советом Клуба принимают участие только незаинтересованные члены Совета. Совет может привлечь к принятию решения незаинтересованных членов Клуба. Решение Совета никоим образом не отменяет и не изменяет результата игры.
23. Победа в игре присуждается команде, набравшей наибольшее число баллов.
24. При равенстве баллов - команде, правильно ответившей на большее число вопросов.
25. При равенстве - команда, раньше набравшая итоговую сумму баллов
26. Для распределения мест могут также применяться дополнительные вопросы или жребий.

Правила игры "Что? Где? Когда?" (традиционная игра)

1. В игре принимает участие две команды
2. Состав команды от 3 до 6 человек
3. Перед игрой капитаны команд предоставляют ведущему игры заявки с обязательным указанием названия, капитана, фамилий и имён игроков и разыгрывают право первого ответа при помощи жребия.
4. Игра состоит из 16 вопросов. Каждая команда по очереди выбирает номер вопроса, на который имеет право первого ответа. При правильном ответе команде засчитывается одно очко. При неверном ответе другая команда должна дать свой ответ немедленно.
5. На обсуждение командам дается одна минута. Досрочный ответ принимается в первые десять секунд обсуждения. В случае неверного досрочного ответа, вторая команда не вправе использовать минуту для обсуждения.
6. Сэкономленную минуту можно использовать только при ответе на "свой" вопрос.
7. В случае ничейного результата после 16 вопросов игра дальше идет по правилам игры "Брейн-ринг" до первого правильного ответа. При невыявлении победителя после 5 дополнительных вопросов - победитель определяется с помощью жребия.
8. Право ответа имеет капитан команды или любой игрок после представления капитаном. Выкрик с места или ответ хором не принимается, право ответа при этом может перейти к другой команде.
9. Обсуждение вопроса начинается после того, как ведущий полностью озвучил вопрос и прекращается после слова "Время!".
10. По ходу обсуждения вопроса ведущий вправе объявлять или не объявлять командам время оставшееся до конца обсуждения.
11. Правильность ответа на вопрос определяет ведущий игры. Исключительное

право в решении любых спорных моментов, возникающих в процессе игры, принадлежит ведущему. При этом ведущий вправе привлекать либо не привлекать для разрешения спорных моментов членов Клуба по своему усмотрению, оставляя право принятия окончательного решения за собой.

12. Команда, не согласная с решением ведущего может в течение 72 часов с момента окончания игры подать письменную апелляцию в Совет Клуба. В разрешении ситуации Советом Клуба принимают участие только незаинтересованные члены Совета. Совет может привлечь к принятию решения незаинтересованных членов Клуба. Решение Совета никоим образом не отменяет и не изменяет результата игры.
13. Победа в игре присуждается команде, правильно ответившей на большее число вопросов.
14. Возможно проведение игры для трёх команд.

В этом случае

- число вопросов изменяется, т.к. оно должно быть кратно числу команд;
- право на использование минуты обсуждения остаётся за одной командой
- в случае неправильного ответа команды, право ответа переходит последовательно ко второй и, если потребуется, к третьей, без дополнительного времени.

Правила игры "Брейн-ринг"

1. Турнир по "Брейн-рингу" проводится по схеме, устанавливаемой непосредственно перед его началом в зависимости от числа подавших заявки на участие команд.
2. Турнир состоит из отдельных игр, количество и состав участников которых зависит от выбранной схемы.
3. В одной отдельной игре принимают участие две или три команды.
4. Две команды
 1. Игра между двумя командами состоит из трех вопросов. В случае ничейного результата задаётся дополнительный вопрос(вопросы).
 2. Количество максимально возможных дополнительных вопросов определяется правилами конкретного турнира
 3. Ведущий задаёт вопрос, подаёт сигнал "Время" и засекает время. На обсуждение и ответ командам даётся 60 секунд. Отвечает первой команда, которая первой изъявит желание отвечать*.
 4. В случае правильного ответа команда получает 1 очко. Иначе вторая команда должна дать ответ немедленно.
 5. Если очко не разыграно, то в следующем туре разыгрывается два очка.

Если не разыграны два тура подряд, то в третьем туре разыгрывается три очка.

6. В дополнительных вопросах в любом случае разыгрывается по 1 очку.
 7. В случае, если победитель определяется досрочно, то игра останавливается.
 8. Финальные игры турниров могут состоять из пяти вопросов. Если правилами финальной игры определено накопление неразыгранных очков, то в любом случае неразыгранные 3 очка обнуляются и в следующем туре разыгрывается 1 очко.
 9. При невозможности выявить победителя при установленном максимальном числе вопросов, если выявление победителя необходимо, то применяется жребий, либо обе команды могут считаться проигравшими.
5. Три команды
1. Игра между тремя командами состоит из числа вопросов, кратного трём.
 - из X вопросов, но не более Y
 - до X взятых вопросов, но не более Y
 - до X набранных очков, но не более Y вопросов
 2. Количество вопросов и количество максимально возможных дополнительных вопросов определяется правилами конкретного турнира
 3. Ведущий задаёт вопрос, подаёт сигнал "Время" и засекает время. На обсуждение и ответ командам даётся 60 секунд. Отвечает первой команда, которая первой изъявит желание отвечать*.
 4. В случае правильного ответа она получает 3 очка.
 5. При неправильном ответе оставшиеся 2 команды имеют 5 секунд для ответа.
 6. Команда, которая первой изъявит желание отвечать*, за правильный ответ получает 2 очка.
 7. В случае если и её ответ будет неправильным, третья команда имеет возможность немедленного ответа, оцениваемого в 1 очко.
 8. Если в течение отведённого времени ни одна из команд не изъявила желание отвечать*, они не получают очков и игра переходит к следующему вопросу.
 9. При невозможности выявить победителя при установленном максимальном числе вопросов, если выявление победителя необходимо, то применяется жребий, либо обе команды могут считаться проигравшими.
6. При любой выбранной схеме проведения турнира по "Брейн-рингу", для выявления победителя проводится финальная игра.

* "изъявить желание отвечать" - в зависимости от оснащения игры это может быть либо "зажечь лампу", либо поднять какую-то карточку и т.п. Конкретный способ определяется для каждой отдельной игры.

ПРАВИЛА проведения интеллектуального марафона

1. В игре может принимать участие неограниченное число команд, имеющих

название и капитана.

2. Состав команды 4-6 человек.
3. Перед началом игры определяется порядковый номер каждой команды с помощью жребия.
4. Игру начинают команды с порядковым номером 1,2,3.
5. Ведущий задаёт вопрос, подаёт сигнал "Время" и засекает время. На обсуждение и ответ командам даётся 60 секунд. Отвечает первой команда, которая первой изъявит желание отвечать*. В случае правильного ответа ей присуждается 3 очка. При неправильном ответе оставшиеся 2 команды имеют 5 секунд для ответа. Команда, которая первой изъявит желание отвечать*, за правильный ответ получает 2 очка. В случае если и её ответ будет неправильным, третья команда имеет возможность немедленного ответа, оцениваемого в 1 очко.
6. Если в течение отведённого времени ни одна из команд не изъявила желание отвечать*, они не получают очков и игра переходит к следующему вопросу.
7. Команда (команды), не давшая ни одного правильного ответа в течение двух заданных вопросов подряд, уступает своё место следующей по очереди и переходит в конец очереди.
8. Игра продолжается 2 тайма по 45 (60) минут.
9. В случае, если на конец отведённого 90(120)-минутного времени две и более команды, претендующие на 1-3 места, имеют одинаковое количество очков, в расчёт принимается количество правильных ответов. Если равенство и по этому показателю, то команда, получившая по итогам предварительной жеребьёвки более поздний номер очереди, занимает место выше.

* "изъявить желание отвечать" - в зависимости от оснащения игры это может быть либо "зажечь лампу", либо поднять какую-то карточку и т.п. Конкретный способ определяется для каждой отдельной игры.

ПРАВИЛА проведения онлайн-турниров

1. В игре может принимать участие неограниченное число команд, имеющих название и капитана.
2. Состав команды 2-6 человек.
3. Для участия в игре команда должна находиться у монитора компьютера с доступом к сети Интернет, в любой точке планеты.
4. Игра проходит с помощью любого исполнения программы mail-агент, при технической возможности (использования мобильной версии "агента") наличие компьютера не является обязательным.
5. Для участия в игре нужно создать почтовый ящик на mail.ru, либо использовать существующий.
6. Капитан команды добавляет в список контактов ведущего игры, в назначенное время пересылает ведущему заявку (название команды, фамилии и имена игроков и капитана)
7. Ведущий создаёт онлайн-конференцию и добавляет в неё заявившиеся команды (капитанов).

8. Команда может находиться не за одним компьютером, а за двумя или несколькими, удалёнными друг от друга. В этом случае для обеспечения возможности обсуждения вопроса и командной игры, капитан команды создаёт дополнительную онлайн-конференцию и добавляет в неё игроков своей команды. Ведущий в этом случае добавляет в конференцию для игры всех игроков команды.
9. Вопросы задаются последовательно.
10. Ведущий объявляет номер вопроса (в общей конференции), затем отправляет в конференцию текст вопроса.
11. С момента объявления номера вопроса писать в общее окно конференции категорически запрещается всем, кроме ведущего!
При нарушении этого правила ведущий удаляет провинившегося игрока (команду) из конференции без предупреждения. Команда считается дисквалифицированной на игру, набранные баллы обнуляются.
Ведущий имеет право удалить игрока (команду) из конференции в случае, если во время вопросного раунда в окне появится сообщение "Игрок пишет сообщение...", не дожидаясь появления самого сообщения в окне.
12. После появления в конференции текста вопроса команда имеет 30 секунд на прочтение текста вопроса
13. После прочтения текста вопроса команда имеет 1 минуту на обсуждение.
Обсуждение может вестись в собственной конференции, созданной капитаном команды.
14. После окончания минуты обсуждения предоставляется 30 секунд для того чтобы набрать и отправить ведущему ответ.
15. Время на прочтение текста вопроса, обсуждение и ответ предоставляется единым 120-секундным блоком. Об оставшемся времени ведущий может сообщать игрокам, либо не сообщать.
16. Ответы даются ТОЛЬКО капитанами команд и ТОЛЬКО в окно личного сообщения ведущему.
17. По истечении отведённого времени ведущий выдаёт в конференцию сообщение о том что вопросы больше не принимаются.
18. После этого он выдаёт в конференцию правильный ответ. С этого момента до объявления номера следующего вопроса игрокам разрешается писать в окно конференции
19. В любом случае писать в конференции ПРОПИСНЫМИ БУКВАМИ имеет право только ведущий
20. Порядок подсчёта баллов, распределения мест, определения победителя и награждения определяется правилами каждого турнира.
21. В случае ненадёжного соединения, при обрыве соединения команда должна предпринять все усилия для скорейшего возврата в игру, т.к. никаких компенсаций "сбоев связи" не предусматривается.

Используемая литература:

1. В.Н. Иванченко. Занятия в системе дополнительного образования детей. Ростов-на-Дону, «Учитель», 2007.
2. Т.В. Хуртова. Обучающие семинары: методическая поддержка компетентностного обучения. Волгоград: Учитель, 2007.
3. Н.П. Хромова. Формы проведения занятий в учреждениях ДОД. Журнал «Дополнительное образование» №9, 2013г., с.10-13.
4. И.Н. Васильева. Развитие воспитательной системы образовательного учреждения в процессе интеграции учебной, внеурочной деятельности и дополнительного образования, Журнал «Методист» №10, 2014г., с.53-56.