

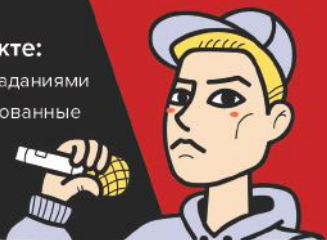
Инструкция

Brainy Trainy

СКОРОЧТЕНИЕ

В комплекте:

- 80 карт с заданиями
- иллюстрированные правила



Вы держите в руках необычную игру! **Brainy Trainy** — это интеллектуальный тренажёр для мозга. Познавательная и исследовательская активность в детском возрасте напрямую влияет на формирование нейронных связей и является одним из определяющих факторов развития способностей и интеллекта.

Методика **Brainy Trainy** помогает ребёнку развить целый спектр ключевых компетенций: логику, пространственное мышление, анализ, наблюдательность. Они относятся к метапредметным компетенциям, то есть необходимы для эффективного обучения по всем школьным предметам и для успеха в других жизненных сферах.

Такие умения называют **Soft Skills** — гибкие общепрофессиональные компетенции. Специалисты в области управления персоналом выделили 4 ключевых навыка, которые в современном мире являются определяющими при подборе сотрудников. Эти навыки объединили в «Систему 4К»:

- **Критическое мышление (Critical Thinking)** — умение ориентироваться в информационном потоке, выявлять важные факты, видеть причинно-следственные связи, анализировать и делать выводы.
- **Креативность (Creativity)** — умение действовать в нестандартных ситуациях, способность видеть проблему с разных точек зрения и генерировать множество идей для её решения.
- **Коммуникация (Communication)** — способность договариваться и налаживать контакты, слушать и слышать собеседника, доносить свою точку зрения.
- **Координация (Coordinating With Others)** — навык работы в команде: определение общей цели и видение способов её достижения, распределение ролей в команде и оценка результата.

Решение заданий **Brainy Trainy** формирует критический подход к восприятию информации и исследовательское мышление. Если вы выбрали этот тренажёр для своего ребёнка, значит вам небезразличны его развитие, успешность в учёбе и будущей профессиональной карьере.

В этом сборнике задания рассчитаны на детей 8–12 лет, но при этом решать их будет интересно и полезно даже взрослым. Присоединяйтесь к занятиям по карточкам, устраивайте интеллектуальные турниры и тренируйте скорочтение всей семьёй!

ЧТО ВНУТРИ?

В наборе 80 карт с заданиями. У каждого задания указан уровень сложности и основная компетенция, которую развивает данный тип задач. На обороте некоторых карт размещены ответы или проверочные вопросы. Не спешите заглядывать в них, постарайтесь выполнять задание без подсказки :)

Независимо от уровня подготовки игроков рекомендуем начинать занятия с картами минимальной сложности: для старших детей они послужат хорошей разминкой и настроят на продуктивную работу.



ТИПЫ КОМПЕТЕНЦИЙ В ЗАДАНИЯХ

- **Периферическое зрение** — увеличение угла восприятия зрения.
- **Концентрация внимания** — умение удерживать внимание в течение продолжительного времени.
- **Произвольное внимание** — осознанная фокусировка внимания на конкретном объекте.
- **Скорость чтения** — максимально быстрая проработка текста.
- **Функциональное чтение** — способность улавливать смысл прочитанного и применять знания для решения других задач.
- **Поисковое чтение** — умение точно извлекать из текста необходимую информацию.
- **Зрительная память** — запоминание визуальных образов.

Brainy Trainy «Скорочтение» развивает способность читать не просто быстро, но и эффективно: моментально выделять в тексте самое важное, правильно интерпретировать информацию и применять её на практике.

ВАРИАНТЫ ЗАНЯТИЙ

1. Индивидуальный тренинг

Перед началом занятий с тренажёром и далее после каждого месяца занятий оценивайте скорость чтения ребёнка: сколько времени ему потребуется на прочтение и понимание текста.



Проверочные тексты
можно скачать
по ссылке: vbnd.ru/bt9

Правила проведения тренинга:

- Выберите 3–5 карт с заданиями одинакового уровня сложности, но разных компетенций. Предоставьте по 2–4 минуты на решение каждой.
- Не заставляйте ребёнка заниматься через силу и не предлагайте ему решать больше 5 заданий, ребёнок должен заканчивать занятие с ощущением «хочу ещё».
- Постепенно переходите к сложным задачам, чтобы ребёнок смог сам прийти к ответу. Это придаст дополнительную уверенность и мотивацию для решения следующих заданий.
- Не подсказывайте без крайней необходимости, дайте ребёнку возможность самостоятельно добиться маленькой победы.
- Занимайтесь регулярно. Выберите 3 дня в неделю и определённое время для занятий. Лучшее время для умственной деятельности и усвоения нового материала с 9 до 12 часов.
- Хвалите ребёнка. При этом похвала должна касаться не личности, а умения справляться с задачами. Но даже если ему не удалось ответить правильно, похвалите его за верное направление мыслей или необычный подход к решению задания.

2. Интеллектуальный турнир

Соревновательный вариант игры, который добавит азарта занятиям. Группу детей разделите на команды, не более 5 человек в каждой, не более 3 команд.

Заранее отберите карты и разложите их в три колоды по компетенциям: «Скорость чтения», «Поисковое чтение» и «Зрительная память». Дополнительно подготовьте: ручки/карандаши, листочки для записи ответов, секундомер или таймер.

В игре **3 раунда**, в каждом из них командам предстоит решить **по 3 задания**. Для выполнения заданий к ведущему выходят по одному представителю команд. Важно, чтобы все игроки поочерёдно участвовали в турнире, меняясь после каждого задания.

	1 раунд	2 раунд	3 раунд
Тип карт с заданиями	Скорость чтения	Поисковое чтение	Зрительная память
Условия раунда	<p>Ведущий выбирает карту с заданием. Представители команд на время зачитывают текст на карте.</p> <p>За каждую ошибку или запинку в тексте добавляется 1 секунда.</p> <p>Игрок, показавший лучшее время, выигрывает карту и зарабатывает 1 балл.</p>	<p>Представители команд вместе садятся за отдельный стол. Ведущий зачитывает задание, кладёт карту перед игроками и засекает минуту на решение.</p> <p>Игроки записывают ответы на листочках и передают их ведущему.</p> <p>За правильный ответ команда зарабатывает 2 балла.</p>	<p>Представители команд садятся за отдельный стол. Ведущий выбирает случайную карту и показывает её игрокам в течение 30 секунд.</p> <p>После этого задаёт вопросы с обратной стороны карты. Игроки записывают ответы на листочках и передают их ведущему.</p> <p>За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.</p>

Команда, набравшая по итогу наибольшее количество баллов, становится победителем.