

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Гимназия № 2

Рассмотрено на МС

председатель МС
Чуприкова Т.В. Чуприкова
протокол № 1
от 30.08.2019 г.



УТВЕРЖДАЮ
директор Гимназии
Чеснокова М.А. Чеснокова
приказ № 213-ОД
от 30.08.2019 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

«Клуб интеллектуальных игр»

(наименование программы ДО)

11-17 лет

(возраст детей)

6 лет

(срок реализации программы)

2019-2020 год

(учебный год)

Клюева Елена Вадимовна, заведующая библиотекой (Ф.И.О., должность автора - составителя программы)

г. Южно-Сахалинск.

2019 год.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность дополнительной образовательной программы «Клуб интеллектуальных игр» «Эрудит» социально-педагогическая. Программа общеразвивающая.

Актуальность, педагогическая целесообразность настоящей программы обусловлена необходимостью актуализации процесса развития познавательной деятельности учащихся. В жизни ребёнка нужны не только базовые навыки, такие как, умение читать, писать, решать, слушать и говорить, но и умение анализировать, сравнивать, выделять главное, решать проблему, умение дать адекватную самооценку, уметь творить и сотрудничать. Интеллектуальная игра развивает творческое мышление, логику. Побуждает к развитию основных мыслительных операций – синтеза, классификации, анализа, объединяет в себе черты как игровой, так и учебной деятельности.

Клуб «Эрудит» работает в Гимназии с 1993 года. Популярность Клуба обусловлена постоянным интересом учащихся к интеллектуальным видам деятельности. Методического или программного обеспечения по данному направлению очень немного. Поэтому возникла необходимость обобщения и систематизации многолетнего опыта работы и создания данной программы.

3. Цель образовательной программы: создание образовательной среды, обеспечивающей интеллектуальное развитие ребенка.

Реализуя эту цель, ставятся следующие **задачи**:

- Формирование потребности в саморазвитии и самопознании;
- Развитие познавательного интереса учащихся;
- Формирование культуры общения и поведения в коллективе;
- Развитие основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза);
- Сформировать систему приоритетов ориентированных на знания и культуру;
- Выработать навыки работы в коллективе, толерантность, уважение к чужому мнению;

В процессе занятий у учащихся формируются личностные универсальные учебные действия:

- положительное отношение к интеллектуальной деятельности;
- широкая мотивационная основа интеллектуальной деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- интерес к новому содержанию и новым способам познания;

- ориентация на понимание причин успеха в интеллектуальной деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителя, взрослых, товарищей, родителей;
- способность к самооценке на основе критериев успешности интеллектуальной деятельности.
- внутренней позиции на уровне понимания необходимости интеллектуальной деятельности, выраженного в преобладании познавательных мотивов и предпочтении социального способа оценки деятельности;
- выраженной познавательной мотивации;
- устойчивого интереса к новым способам познания;
- адекватного понимания причин успешности/неуспешности интеллектуальной деятельности;

морального сознания, способности к решению моральных проблем на основе учета позиций партнеров в общении, устойчивого следования в поведении моральным нормам и этическим требованиям.

Командно-индивидуальный формат занятий поможет сформировать у учащегося регулятивные ууд и помогут сформировать умение:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия;
- планировать свои действия; осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку учителя;
- различать способ и результат действия;
- оценивать свои действия на уровне ретро-оценки;
- вносить коррективы в действия на основе учета сделанных ошибок;
- выполнять учебные действия в материале, речи, в уме.
- проявлять познавательную инициативу;
- самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в незнакомом материале;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- самостоятельно находить варианты решения познавательной задачи.

Формирование познавательных универсальных учебных действий дадут возможность обучающимся научиться:

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;
- использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;
- ориентироваться на разные способы решения познавательных исследовательских задач; владеть основами смыслового чтения текста;
- анализировать объекты, выделять главное;
- осуществлять синтез (целое из частей);
- проводить сравнение, сериацию, классификацию по разным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения об объекте;
- обобщать (выделять класс объектов по какому-либо признаку);
- подводить под понятие;
- устанавливать аналогии;
- оперировать такими понятиями, как проблема, гипотеза, наблюдение, эксперимент, умозаключение, вывод и т.п.;
- видеть проблемы, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, планировать, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и т.п.
- осуществлять расширенный поиск информации в соответствии с задачей с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;
- фиксировать информацию с помощью инструментов ИКТ;
- осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме;
- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;
- оперировать такими понятиями, как явление, причина, следствие, событие, обусловленность, зависимость, различие, сходство, общность, совместимость, несовместимость, возможность, невозможность и др.;
- использованию исследовательских методов обучения в основном учебном процессе и повседневной практике взаимодействия с миром.

Командный формат интеллектуальных игр позволит развить коммуникативные универсальные учебные действия.

Обучающийся научится:

- допускать существование различных точек зрения;

- учитывать разные мнения, стремиться к координации;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- контролировать действия партнера;
- владеть монологической и диалогической формами речи.
- аргументировать свою позицию и координировать ее с позицией партнеров при выработке общего решения в совместной деятельности;
- с учетом целей коммуникации достаточно полно и точно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия;
- допускать возможность существования у людей разных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и учитывать позицию партнера в общении и взаимодействии;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать партнерам в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу и 2 часа. Всего 105 часов.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 этап обучения (2 года)

№/№	Название темы	Распределение часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Организационное занятие	1	1	
2.	История интеллектуальных игр	5	1	4
3.	Принципы создания команды	24	5	19
4.	Интеллектуальные методики	25	2	23
5.	Принцип создания вопроса	29	8	21
6.	Участие в интеллектуальных играх	20		20
7.	Итоговое занятие	1		1
		105		

2 этап обучения (2 года)

№/№	Название темы	Распределение часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Организационное занятие	1	1	
2.	Теория и практика создания игровых вопросов	5	1	4
3.	Банк вопросов	24	5	19
4.	Мозговой штурм	25	2	23
5.	Организация интеллектуальных игр	29	8	21
6.	Участие в интеллектуальных играх	20		20
7.	Итоговое занятие	1		1
		105		

3 этап обучения (2 года)

№/№	Название темы	Распределение часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Организационное занятие	1	1	
2.	Техника командной игры.	6	2	4
3.	Интеллектуальные методики	20	8	12
4.	Банк вопросов	20		20
5.	Мозговой штурм в интеллектуальных играх	26	8	18
6.	Организация интеллектуальных игр	10		10
7.	Участие в интеллектуальных играх	21		21
8.	Итоговое занятие	1		
		105		

Содержание программы

1 этап обучения.

- 1. Организационное занятие.** Знакомство с традициями клуба. Принятие плана на год.
- 2. История интеллектуальных игр.** Понятие о игре «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг». Принцип игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг». Международная ассоциация Клубов «Что? Где? Когда?» (МАК). Участие игроков Клуба в интеллектуальных играх, фестивалях, турнирах.
- 3. Принципы создания команды.** Основные принципы отбора в команду. Отборочный тур. Методика Ворошилова В.Я.. Ролевая нагрузка. Возможные схемы построения команд. Психологическая совместимость игроков.
- 4. Интеллектуальные методики.** Идея мозгового штурма. Метод мозгового штурма. Понятие о интеллектуальном тестировании. Понятие об интеллектуальном коэффициенте IQ.
- 5. Принцип создания вопроса.** Понятие о корректности вопроса. Требования к составлению вопроса. Уровни сложности вопроса. Простейшие вопросы. Логические вопросы. Двух-, трехходовые вопросы. Вопросы на догадку. «Неберущиеся» вопросы.
- 6. Участие в интеллектуальных играх.** Подготовка к играм. Городские интеллектуальные игры. Дистанционные интеллектуальные игры.

2 этап обучения

- 1. Организационное занятие**
- 2. Формирование команд. Отбор игроков.** Основные принципы отбора игроков и формирования команд. Личный чемпионат. Психологические аспекты взаимодействия. Определение роли игрока в команде. Роль капитана в команде.
- 3. Теория и практика создания игровых вопросов.** Классификация вопроса. Корректность вопроса. Уровень сложности вопроса.
- 4. Банк вопросов.** Этапы работы над вопросом. Поиск информации для вопроса. Понятие о дуали. Работа над оформлением вопроса. Ссылки на источники. Проверка и защита вопросов.
- 5. Мозговой штурм.** Мозговой штурм применительно к игре «Что? Где? Когда?». Этапы работы команды. Возможные схемы игрового эпизода.
- 6. Организация интеллектуальных игр.** Построение сценарного плана. Классификация и подбор вопросов. Презентация. Техника публичного выступления.
- 7. Участие в интеллектуальных играх.** Городские интеллектуальные игры. Областные интеллектуальные игры. Молодежный Кубок Мира, Кубок Провинций, Открытый Кубок России, Чемпионат России.
- 8. Итоговое занятие.**

3 этап обучения

1. Организационное занятие.

2. Техника командной игры. Психологическое взаимодействие в команде. Игры «Ворошиловская мельница» (каждый играет с каждым). Отношение к противнику. Подсказки, апелляции, спорные вопросы.

3. Интеллектуальные методики. Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ). Основные приемы ТРИЗ. Приемы развития фантазии и творческого мышления. Применение ТРИЗ в интеллектуальных играх.

4. Банк вопросов. Этапы работы над вопросом. Поиск информации для вопроса. Понятие о дуали. Работа над оформлением вопроса. Ссылки на источники. Проверка и защита вопросов.

5. Мозговой штурм в интеллектуальных играх. Принципы мозгового штурма. Индукция (генерирование идей). Психологическое «растормаживание индукторов в команде. Анализ идей и версий. Определение «критиков» в команде. Раскрытие логики вопроса. Выбор версии. Отбор «интуитов».

6. Организация интеллектуальных игр. Построение сценарного плана. Классификация и подбор вопросов. Презентация. Техника публичного выступления.

7. Участие в интеллектуальных играх. Городские интеллектуальные игры. Областные интеллектуальные игры. Молодежный Кубок Мира, Кубок Провинций, Открытый Кубок России, Чемпионат России.

8. Итоговое занятие

По времени реализации данная образовательная программа - долговременная (3 года обучения) и рассчитана на три этапа. Каждый этап два учебных года обучения. Занятия построены по циклической системе. В каждом цикле темы занятий повторяются и усложняются. Дети, не обучающиеся на начальном этапе, могут безболезненно начать обучение на любом этапе, соответствующем их возрасту.

Практикуется различные по форме занятия - как работа в группах, так и индивидуальные занятия с детьми. Учащиеся разбиваются на команды по 6 человек. Состав команд зависит от психологической совместимости детей, от распределения «специализаций» игроков. Все лекционные занятия отрабатываются на практике. Поэтому для теоретических занятий можно задействовать несколько команд сразу, а практические занятия требуют либо индивидуальных занятий, либо работы с небольшими группами игроков.

Материально-техническое обеспечение

- Компьютер
- Многофункциональное устройство (сканер, принтер, ксерокс)
- Фотопринтер
- Брейн-система – оборудование для игр «Брейн-ринг», «Своя игра», «Хамса», «Эрудит-Квартет»
- Колонка-усилитель, наушники, микрофон
- Настольные игры: «СЭТ», «Эрудит-балда», «Крокодил», «Тик-так-бум», «Маджонги», «Дженга» (4 вида), «Имаджинариум», «Элиас», «Монополия», «За бортом», «Руки вверх», «Данетки» и т.д.
- db.chgk.info – база вопросов «Что? Где? Когда?»
- Генераторы карточек для игр

Список литературы

Для руководителя

1. Баландин Б.Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц/Б.Б. Баландин.-М.: РИПОЛ классик, 2008. – 512 с.
2. Интеллектуальные игры: от школьного клуба к чемпионатам мира. – Ежедневная газета «Информатика». Издательский дом «Первое сентября». 2002. 1-15 июля. № 25-26.- 64 с.
3. Информатика (приложение «1 сентября») 2002, № 25-26
4. Калейдоскоп игр./Сост. В.Н.Белов. – Л.: 1990. -190 с.-144 с.
5. Книга книг: Сборник/ Е. Алексеев, К. Алдохин, Б. Бурда, Л. Климович, Е. Поникаров, М.Поташев, И. Тюрикова. – М.: МОО «ИНТИ», 2006. -404 с
6. Нянковский М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль: Академия развития, 1997. -192 с.: ил.
7. <http://newgoal.ru/>
8. <http://www.altshuller.ru/>
9. <http://Trainings.ru/>
10. <http://azps.ru>
11. <http://sakh.com/>
12. student.chgk.info

Для детей и родителей

1. Баландин Б.Б..1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных).- М.: РИПОЛ классик, 2003. – 480 с.
2. Баландин Б.Б..1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных).- М.: РИПОЛ классик, 2007. – 512 с.
3. 365 развивающих игр. /Сост. Беляков Е.А. – М.: Рольф, Айрис-пресс, 1999. - 304 с., ил.
4. Успенский Л.В. Имя дома твоего.-Л: Детская литература, 1967.- 303 с.
 5. Хайнич Ю.Д. Твоя игра. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2000. – 416 с.: ил.