

Муниципальное учреждение дополнительного образования
Шилкинский Дом детства и юношества

Принята педсоветом
Протокол №_____
от_____ 2020г.

Утверждаю:_____
Директор Дома детства
и юношества
Хасанова С.В.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа социально-педагогической направленности
«Клуб интеллектуальных игр»
Возраст учащихся: 13-17 лет
Срок реализации: 1 год**

Автор-составитель:
педагог
дополнительного
образования
Антипова Любовь
Владимировна

Шилка – 2020г.

Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1.Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб интеллектуальных игр» социально-педагогической направленности (далее Программа) разработана в соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ; Примерными требованиями к программам дополнительного образования детей (Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006г. №06-1844; СанПин 2.4.4.3172-1 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательной организации дополнительного образования детей»; Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Уставом учреждения; Положением по общеобразовательной программе детского объединения.

Данная программа направлена на развитие творческих способностей учащихся, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном совершенствовании, выявление, развитие и поддержку талантливых детей, а также создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития учащихся.

Актуальность.

Создание условий, обеспечивающих выявление и развитие талантливых детей, реализацию их потенциальных возможностей, является одной из приоритетных социальных задач современного общества. Задача современного образования – не только создать условия для развития интеллектуальных способностей детей, но и помочь им успешно социализироваться в современном обществе.

Новое время требует новых людей. Людей, способных не теряться в сложных ситуациях, умеющих критически мыслить, использовать знания из разных отраслей знаний, находить подсказки в незнакомых, на первый взгляд, фактах. Кроме того, для современного человека важно уметь работать в команде, четко разграничивать функции каждого члена группы и вместе эффективно решать возникающие трудности.

В процессе образования детей актуальной является проблема «преемственности знаний», развитие способности школьников интегрировать знания, полученные в разных отраслях наук. Участие в интеллектуальных турнирах будет эффективным способом решения этого вопроса.

Новые социальные условия требуют значительного переосмыслиния теории и методики социализации личности. В связи с этим совершенствуются содержание, формы и методы работы с подростками. Это: развивающие занятия, участие в интеллектуальных турнирах, в командных играх, олимпиадах, работа с интернетом.

Отличительной особенностью программы является то, что для большей заинтересованности, доступности на занятиях присутствует элемент игры. Данная программа адаптирована к условиям образовательного процесса данного учреждения, и разработана на средний и старший возраст (13-17 лет), в процессе работы дети занимаются самым разнообразным видом деятельности: играют в интеллектуальные игры, участвуют в конкурсах, олимпиадах, учатся работать в команде и т.д.

Структура игры вовлекает участников во взаимодействие, способствуя самоорганизации и самостоятельности, то есть развитию регулятивных компетентностей по собственной инициативе подростка, а также формирует положительный эмоциональный настрой со сверстниками.

Интеллектуальные игры помогают:

- Тренировать память, внимательность, усидчивость и другие полезные качества.
- Развивать логическое мышление.
- Научиться сосредотачиваться на каком-то одном деле.
- Искать решения для разных задач.
- Узнавать новую информацию.
- Мыслить творчески и нестандартно.
- В будущем добиться успеха.

Программа рассчитана на учащихся средних и старших классов, имеющих склонность к интеллектуальным занятиям и достаточный уровень усвоения общеобразовательных программ по разным областям знаний. Реализация программы создаёт необходимые условия для развития умственных способностей учащихся, их свободного самовыражения и творчества.

Адресат программы: учащиеся 13-17 лет.

Для детей 13-17 лет резко возрастает значение коллектива, его общественного мнения, отношений со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. Он стремится завоевать в их глазах авторитет, занять достойное место в коллективе. Заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления.

В этом возрасте ребята склонны к интеллектуальным, творческим и спортивным играм, где можно проверить волевые качества: выносливость, настойчивость, выдержку. Они способны сознательно добиваться поставленной цели, готовы к сложной деятельности, упорно преодолевают препятствия.

Объем и срок освоения программы: 72 часа, 1 год обучения.

Форма обучения – очно - заочная.

В программе предусмотрено использование разных форм занятий:

- тренировочные игры;
- просмотр телепередач;
- игра;
- конкурс;
- мультимедийный час;
- видеоурок;
- презентация;
- практическая работа;
- самостоятельная работа;
- онлайн - викторины, конкурсы.

Основной формой проведения занятий является игра.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа с перерывом 10 мин. или 2 раза в неделю по 1 часу. Продолжительность 1 часа – 40 минут.

1.2. Цель: создание условий для становления и развития личности обучающихся, удовлетворение интеллектуальных и коммуникативных потребностей обучающихся через организацию клуба интеллектуальных игр.

Задачи программы:

предметные:

- развивать и поддерживать познавательный интерес и навыки научно-интеллектуального труда, через участие в различных видах интеллектуальных игр с использованием информационных технологий;
- научатся применять методы поиска информации с помощью компьютерных средств.

метапредметные:

- Развитие познавательной активности и способности к самообразованию и саморазвитию;
- формирование навыков логического, творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;
- Формирование умения составлять вопросы, решать задачи, играть в различные игры, используя собственные и общие знания и умения; формулировать свои мысли коротко и понятно для окружающих;

личностные:

- Формирование умения организовать сотрудничество при работе в группах;
- Развитие коммуникативных навыков, умения слушать и отстаивать свою точку зрения при работе в команде, относиться с уважением к интересам других команд и людям в своей команде, соблюдая правила этикета;

1.3. Содержание программы

Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов		
		теория	практика	Общее количество часов
1.	Интеллектуальная игра. Типы интеллектуальных игр.	2	6	8
2	Предметные олимпиады.	4	12	16
3.	Командные игры	6	18	24
4.	Интеллектуальное многоборье.	4	12	16
5.	Участие в конкурсах.	2	6	8
Итого		18	54	72

Содержание учебного плана

Раздел 1. Интеллектуальная игра. Типы интеллектуальных игр – 8 часов.

Теория

История возникновения интеллектуальных игр. Типы интеллектуальных игр. Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов. Правила разгадывания ребусов, кроссвордов. Составление кроссвордов. Игры со словами.

Практика

Игры, загадки, перевертыши, шарады, ребусы, кроссворды, эрудит-лото, загадки - слов, буриме.

Раздел 2. Предметные олимпиады – 16 часов.

Теория

Подготовка к олимпиадам. Рекомендации по подготовке к олимпиадам по разным предметам.

Практика

Олимпиада по математике, русскому языку, биологии, географии, истории, обществознанию.

Раздел 3. Командные игры – 24 часа.

Теория

Принципы игры в команде. История игры «Что? Где? Когда?» Правила игры. Составление вопросов к игре «Что? Где? Когда?» Игра «Брейн-ринг» как одна из интеллектуальных игр. Регламент игры. Особенности игры «Брейн-ринг». Отличие от «Что? Где? Когда?» Составление вопросов к игре «Брейн-ринг». Особенности игры «Эрудит-лото», «Умники и умницы». Составление вопросов к игре «Эрудит- лото», «Умники и умницы».

Виды вопросов: вопрос на редкий факт, вопрос с подковыркой, вопрос с нестандартным выходом, вопрос с невероятным ответом, отрицательная форма вопроса, вопрос с усложнённой формой. Особенности игры «Своя игра». Составление вопросов к игре «Своя игра».

Практика

Игры «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Эрудит-лото», «Умники и умницы», «Своя игра».

Раздел 4. Интеллектуальное многоборье – 16 часов.

Теория

Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах.

Практика

Проведение игр: «Брейн – ринг», «Эрудит-лото», «Квест», «Что? Где? Когда?», «Кроссворд-шоу», «Своя игра», «Фестиваль русского языка».

Раздел 5. Участие в конкурсах -8 часов.

Практика

Участие в игре: «Ученик года», «60 секунд».

1.4. Планируемые результаты обучения

Учащиеся научатся:

- играть в разные виды интеллектуальных игр;
- различать способы поиска информации в справочных источниках, сети Интернет.

Учащиеся научатся:

- самостоятельно выполнять задания, предложенные педагогом, правильно ориентироваться в обширном объеме специальной литературы, в т.ч. в сети Интернет, чтобы находить ответы на поставленные вопросы;
- логически рассуждать, пользуясь приемами анализа, сравнения, обобщения, классификации, систематизации;
- уметь применять свои знания на практике: составлять вопросы, решать задачи, играть в различные виды игр, правильно строить свою мысль в выступлении, грамотно спорить, находить истину, убеждать;

Учащиеся научатся:

- взаимодействовать и находить общие способы решения поставленных задач; работать в группе;
- уметь работать в сотрудничестве со сверстниками в творческой и других видах деятельности, умения работать в команде.

Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Коли- чество часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Сентябрь		Пятница 14.00-15.30		2	1.1. Вводное занятие. Расписание занятий. Инструктаж по технике безопасности, задания на нестандартное и креативное мышление.	Онлайн - тест, онлайн - викторина.
2	Сентябрь			Тренировочные игры	2	1.2. История возникновения интеллектуальных игр. Типы интеллектуальных игр. Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов.	
3	Сентябрь			Тренировочные игры	2	1.3. Правила разгадывания ребусов, кроссвордов.	
4	Сентябрь			Тренировочные игры	2	1.4. Составление кроссвордов. Игры со словами.	
5	Октябрь			самостоятельная работа, практическая работа	2	2.1. Рекомендации по подготовке к олимпиадам по разным предметам.	
6	Октябрь			самостоятельная работа, практическая работа	2	2.2. Олимпиада по математике.	
7	Октябрь			самостоятельная работа, практическая работа	2	2.3. Олимпиада по русскому языку.	

8	Октябрь			самостоятельная работа, практическая работа	2	2.4. Олимпиада по биологии.	
9	Ноябрь			самостоятельная работа, практическая работа	2	2.5. Олимпиада по географии.	
10	Ноябрь			самостоятельная работа, практическая работа	2	2.6. Олимпиада по истории.	
11	Ноябрь			самостоятельная работа, практическая работа	2	2.7. Олимпиада по обществознанию.	
12	Ноябрь			самостоятельная работа, практическая работа	2	2.8. Итоги Олимпиады.	
13	Декабрь			Тренировочные игры	2	3.1. Принципы игры в команде. История игры «Что? Где? Когда?» Правила игры.	Конкурсы.
14	Декабрь			Тренировочные игры	2	3.2. Составление вопросов к игре «Что? Где? Когда?»	
15	Декабрь			Тренировочные игры	2	3.3. Проведение игры «Что? Где? Когда?»	
16	Декабрь			Тренировочные игры	2	3.4. Игра «Брейн-ринг» как одна из интеллектуальных игр. Регламент игры. Особенности игры «Брейн-ринг». Отличие от «Что? Где? Когда?»	
17	Январь			Тренировочные игры	2	3.5. Самостоятельная работа – составление вопросов к игре	

						«Брейн-ринг».	
18	Январь		Тренировочные игры	2	3.6. Проведение игры «Брейн-ринг».		
19	Январь		Тренировочные игры	2	3.7. Особенности игры «Эрудит», «Умники и умницы».		
20	Январь		Тренировочные игры	2	3.8. Самостоятельная работа – составление вопросов к игре «Эрудит- лото», «Умники и умницы». Виды вопросов: вопрос на редкий факт, вопрос с подковыркой, вопрос с нестандартным выходом, вопрос с невероятным ответом, отрицательная форма вопроса, вопрос с усложнённой формой.		
21	Февраль		Тренировочные игры	2	3.9. Проведение игры «Эрудит- лото», «Умники и умницы».		
22	Февраль		Тренировочные игры	2	3.10. Особенности игры «Своя игра».		
23	Февраль		Тренировочные игры	2	3.11. Самостоятельная работа – составление вопросов к игре «Своя игра».		
24	Февраль		Тренировочные игры	2	3.12. Проведение игры «Своя игра».		
25	Март		Тренировочные игры	2	4.1. Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах.		
26	Март		Тренировочные игры	2	4.2. Проведение игры «Брейн – ринг».		
27	Март		Тренировочные игры	2	4.3. Проведение игры «Эрудит- лото»		

28	Март			Тренировочные игры	2	4.4. Проведение игры «Квест»	Участие в районных и городских конкурсах
29	Апрель			Тренировочные игры	2	4.5. Проведение игры «Что? Где? Когда?»	
30	Апрель			Тренировочные игры	2	4.6. Проведение игры «Кроссворд-шоу»	
31	Апрель			Тренировочные игры	2	4.7. Проведение игры «Своя игра»	
32	Апрель			Тренировочные игры	2	4.8. Проведение игры «Фестиваль русского языка»	
33	Май			Подготовка и участие в интеллектуальным играх, среди школьных команд	2	5.1. Проведение игры «Ученик года»	
34	Май			Подготовка и участие в интеллектуальным играх, среди школьных команд	2	5.2. Проведение игры «60 секунд»	
35	Май			Подготовка и участие в интеллектуальным играх, среди школьных команд	2	5.3. Проведение игры «60 секунд»	
36	Май			Подготовка и участие в интеллектуальным играх, среди школьных команд	2	5.4. Проведение игры «60 секунд»	

2.2. Условия реализации программы

Кабинет с доступом в интернет, актовый зал, столы, стулья.

Техническое оснащение (телевизор, ноутбук, колонки, проектор, экран).

Писчая бумага, ручки, карандаши.

2.3. Формы аттестации

1.Предварительный контроль: онлайн - тесты, онлайн - викторины.

| 2.Текущий контроль: конкурсы. |
| 3.Итоговый контроль: участие в различных конкурсах районного и городского уровней. |

2.4. Оценочные материалы

Знания учащихся оцениваются с помощью творческих заданий, интеллектуальных игр.

2.5. Методические материалы

Дидактические принципы обучения

Учитывая возрастные, индивидуальные возможности воспитанников в программу заложены принципы:

1. Системности;
2. Доступности и посильности;
3. Научности;
4. Учета возрастных возможностей;
5. Занимательности;
6. Связи с жизнью;
7. Обучения и воспитания детей в коллективе;
8. Уважения к личности ребенка в сочетании с требовательностью;
9. Выбора.

Методы, приемы обучения

1. Словесные (лекция, объяснение, рассказ, чтение, беседа)
2. Наглядные: рассматривание наглядных материалов: видео, презентации, картины, фотографии;
3. Игровые методы: игры (познавательные, развивающие, интеллектуальные);
4. Метод контроля (письменный и устный);
5. Практический;
6. Объяснительно- иллюстративный.

Технологии:

1. Игровые;
2. Личностно - ориентированное обучение.

Формы методических материалов

- 1) Учебно-методические пособия, интернет - ссылки (см. Литература).
- 2) Материал из опыта педагога:
 - дидактический материал (образцы игровых карточек, инструкции к играм).
 - методические разработки (презентации интеллектуальных игр, компьютерные презентации, слайды, памятки и т.д.).
 - раздаточный материал.
- 3) Материалы здоровьесберегающего комплекса (комплект физкультминуток для глаз, пальчиковая гимнастика, комплекс упражнений для физзарядки на занятиях).

2.6. Список литературы:

1. Бурда Б. Интеллектуальные игры: для знатоков и не только. – Екатеринбург: У-Фактория; М.: АСТ, 2009.
2. Великие тайны прошлого. – Издательский дом Ридерз Дайджест, 1996.
3. Гик Е.Я. Занимательные математические игр. – М.: Знание, 1982.
4. Нянковский М.А. Клуб эрудитов. 525 вопросов для интеллектуальных игр/Худож. А.А.Селиванов.- Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2004.-160с.:- (После уроков).
5. Серия книг «Жизнь замечательных людей»
6. Слоун П. Головоломки с секретом: на развитие нестандартного мышления. – М.: АСТ: Астрель, 2007.
7. Хачмен Э. Фантастические задачки на нестандартное мышление. – М.: АСТ, Астрель, 2008.
8. Шереметьева Т.Л. Что? Зачем? Почему? Новые вопросы, новые ответы. – Минск: Харвест, 2011.
9. Энциклопедии «Всё обо всём», «Я познаю мир» и другие.

2.7. Перечень интернет-ресурсов:

1. <https://root-nation.com/ru/games-all/games-review/ru-luchshie-intellektualnye-igru/>
2. База вопросов «Что? Где? Когда?» - <http://db.chgk.info/>
3. <http://onlineguru.ru/intellectual/17-year/>
4. <https://logicle.com/olympiad>
5. <https://logicle.com/podgotovka-k-shkole/razvivayushchie-igry>
6. <https://testometrika.com/intellectual/?pc=20>
7. <http://vseigru.net/razvivayushchie.html>
8. <http://litlbetr.ru/golovolomki-logicheskie-igry-pazly-onlayn-flesh-besplatno/index.html>
9. <https://www.flashplayer.ru/igry-dlya-detei-13-16-let/>
10. <https://www.adme.ru/zhizn-nauka/15-sajtov-gde-mozhno-potrenirovat-mozgi-872060/>