

Сахалинская область

Департамент образования администрации города Южно-Сахалинска


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение лицей № 2

СОГЛАСОВАНО

Протокол МС № 1


от 29.08.2020 года

Председатель методического совета

 Кошенко Т.О.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МАОУ лицей №2

 Р.В. Наймановская

Приказ № 290 от 01.09.2020 года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА

КЛУБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

Уровень программы базовый

Направленность программы социально-педагогическая

Возраст учащихся 11-18 лет

Срок реализации программы 6 лет

Клюева Елена Вадимовна,
Педагог дополнительного
образования

г. Южно-Сахалинск.

2020 год.

1. Общая характеристика программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы: **социально-педагогическая**

Уровень программы: базовый

Актуальность программы обусловлена необходимостью поддержки одаренных детей, активизации процесса развития познавательной деятельности учащихся. В жизни ребёнку 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.

Отличительной особенностью программы является интеграция во всех областях знаний с занятиями в игровой форме.

Категория обучающихся: программа актуальна для обучающихся 11-18 лет. В Клуб принимаются школьники без предварительного отбора желающие развиваться в интеллектуальной деятельности. Занятия проводятся 1 раз в неделю продолжительность 2 часа. Программа клуба рассчитана на 3 года обучения.

Объем программы по времени реализации - долговременная (6 лет 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.

При организации занятий используются как очные занятия и игры, так и дистанционные формы обучения, в режиме ВСК.

1.2. Цели и задачи программы

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;

1.3. Планируемые результаты

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 способствует развитию у учащихся регулятивных умений, чем 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.

2. Содержание программы

2.1. Учебный план

1 год обучения

№	Название темы	Распределение часов			Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Организационное занятие	1	1	0	
2.	История интеллектуальных игр	4	1	3	
3.	Принципы создания команды	20	3	17	
4.	Интеллектуальные методики	14	1	13	
5.	Принцип создания вопроса	10	2	8	
6.	Участие в интеллектуальных играх	20	0	20	Результаты участия в чемпионатах разного уровня
7.	Итоговое занятие	1	0	1	
	Итого:	70	7	63	

2 год обучения

№/№	Название темы	Распределение часов			Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика	
	Организационное занятие	1	1	0	
	Теория и практика создания игровых вопросов	4	1	3	
	Банк вопросов	14	3	11	
	Мозговой штурм	15	2	13	
	Организация интеллектуальных игр	15	2	13	Уровень проведения организованного школьниками чемпионата
	Участие в интеллектуальных играх	20	0	20	Результаты участия в чемпионатах разного уровня
	Итоговое занятие	1	0	1	
	Итого:	70	9	61	

3 год обучения

№/№	Название темы	Распределение часов			Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика	
	Организационное занятие	1	1	0	
	Техника командной игры.	3	1	2	
	Интеллектуальные методики	7	1	6	
	Банк вопросов	15	3	12	
	Мозговой штурм в интеллектуальных играх	14	2	12	
	Организация интеллектуальных игр	9	0	9	Уровень проведения организованного школьниками чемпионата
	Участие в интеллектуальных играх	20	0	20	Результаты участия в чемпионатах разного уровня
	Итоговое занятие	1	0	1	
	Итогог	70	8	62	

2.2. Содержание учебного плана

1 год 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.
7. Участие в интеллектуальных играх. Городские интеллектуальные игры. Областные интеллектуальные игры. Молодежный Кубок Мира, Кубок Провинций, Открытый Кубок России, Чемпионат России, Чемпионат Европы, Открытое Первенство Сибири, Кубок ДВФУ, «Морская лига интеллектуальных игр» и тд..

2 год 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, Чемпионат Европы, Открытое Первенство Сибири, Кубок ДВФУ, «Морская лига интеллектуальных игр» и тд..
8. Итоговое занятие.

3 год 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, Чемпионат Европы, Открытое Первенство Сибири, Кубок ДВФУ, «Морская лига интеллектуальных игр» и тд..
8. Итоговое занятие

3. Организационно-педагогические условия реализации программы

3.1. Учебно-методическое обеспечение программы.

Учебно-методическое обеспечение по данному направлению крайне ограничено.

3.2. Материально-технические условия реализации программы.

Материально-техническая база поддерживает успешную деятельность Клуба

- Компьютер с интернет
- 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

3.3. Кадровое обеспечение

Реализация дополнительной общеобразовательной программы «Клуб интеллектуальных игр» обеспечивается педагогом дополнительного образования, имеющим широкий кругозор знаний, высшее образование.

4. Оценка качества освоения программы

4.1. Формами аттестации считаются результаты Чемпионатов интеллектуальных игр муниципального, областного, федерального и международного уровня. Командный и индивидуальный результат обеспечен грамотами, сертификатами, призами и другими видами поощрений. Итоговой аттестацией служит подготовка учащимися Чемпионатов интеллектуальных игр для школьников Лицея, г.Южно-Сахалинска, Сахалинской области.

4.2. Оценочными материалами являются педагогический анализ на основе проведенных чемпионатов, работа в команде и результаты индивидуальных форматов. Мониторинговой формой отслеживания результативности работы служат портфолио учащегося.

Список литературы

Для руководителя

1. Альтшуллер Г.С. О психологии изобретательского творчества/Г.С. Альтшуллер, Р.Б. Шапиро//Вопросы психологии. - 1956, № 6. - С. 37 – 49
2. Альтшуллер Г.С. Как стать гением: Жизненная стратегия творческой личности /Г.С. Альтшуллер, И.М.Верткин. - Минск: Беларусь, 1994. - 479 с
3. Альтшуллер Г.С. Алгоритм решения изобретательских задач АРИЗ-85В /Певзнер Л.Х., Рыбникова Т.А.//Азбука изобретательства. - Екатеринбург: Средне-Урал. кн. изд-во, 1992. - С. 199-212
4. Баландин Б.Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц/Б.Б. Баландин.-М.: РИПОЛ классик, 2008. – 512 с.
5. Интеллектуальные игры: от школьного клуба к чемпионатам мира. – Ежедневная газета «Информатика». Издательский дом «Первое сентября». 2002. 1-15 июля. № 25-26.- 64 с.
6. Информатика (приложение «1 сентября») 2002, № 25-26
7. Калейдоскоп игр./Сост. В.Н.Белов. – Л.: 1990. -190 с.-144 с.
8. Книга книг: Сборник/ Е. Алексеев, К. Алдохин, Б. Бурда, Л. Климович, Е. Поникаров, М.Поташев, И. Тюрикова. – М.: МОО «ИНТИ», 2006. -404 с
9. Нянковский М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль: Академия развития, 1997. -192 с.: ил.
10. Теория решения изобретательских задач как основа развития творческого мышления учащихся. /Альтшуллер Г.С.//Новые ценности образования. - М., 2003, № 1 (12) - МОО "Школа и демократия", Ин-т педагогических инноваций РАО.
11. <http://newgoal.ru/>
12. <http://www.altshuller.ru/>
13. <http://Trainings.ru/>
14. <http://azps.ru>
15. <http://sakh.com/>
16. 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.
Хайнич Ю.Д. Твоя игра. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2000. – 416 с.: ил.