

02-05

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №30»

Дополнительная общеразвивающая программа
«Клуб интеллектуальных игр»

Направленность: естественнонаучная
Возраст учащихся: 13-17 лет
Срок реализации: 1 года

Автор-составитель:
Валиахметов Динар Ирекович
Учитель географии

г. Набережные Челны
2023

1.2. Информационная карта ДОП

1	Образовательная организация	МБОУ «СОШ №30»
2	Полное название программы	Дополнительная общеразвивающая программа «Геоинформатика»
3	Направленность программы	<i>техническая</i>
4	Сведения о разработчиках ФИО, должность	<i>Валиахметов Динар Ирекович, Учитель географии</i>
5	Сведения о программе:	
5.1	Срок реализации	<i>1 года</i>
5.2	Возраст учащихся	<i>13-17 лет</i>
5.3	Характеристика программы: - тип программы - вид программы - принцип проектирования программы - форма организации содержания	дополнительная общеразвивающая <i>модульная</i>
5.4	Цель программы	<i>создание условий для становления и развития личности обучающихся, удовлетворение интеллектуальных и коммуникативных потребностей обучающихся через организацию клуба интеллектуальных игр</i>
6	Формы и методы образовательной деятельности	<i>тренировочные игры; просмотр телепередач; игра; конкурс; мультимедийный час; видеоурок; презентация; практическая работа; самостоятельная работа; онлайн - викторины, конкурсы.</i>
7	Формы мониторинга результативности	<i>успешное выполнение всех практических задач и последующая защита собственного реализованного проекта, тестирование, выполнение кейсов, эссе.</i>
8	Результативность реализации программы	<i>Защита проектов, участие в конкурсах</i>
9	Дата утверждения и последней корректировки программы	<i>Август 2023г.</i>

Оглавление

Раздел 1 Комплекс основных характеристик программы

- 1.1 Пояснительная записка
- 1.2 Матрица образовательной программы
- 1.3 Учебный (тематический) план
- 1.4 Содержание программы

Раздел 2 Комплекс организационно-педагогических условий

- 2.1 Организационно-педагогические условия реализации программы
- 2.2 Формы аттестации/контроля
- 2.3 Оценочные материалы
- 2.4 Список литературы

Приложения

1.1 Пояснительная записка

Направленность программы:

Дополнительная общеразвивающая программа «Клуб интеллектуальных игр» относится к программам естественнонаучной направленности.

Нормативно-правовое обеспечение программы:

Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ, Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2013-2020 годы, Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14 (Зарегистрировано в Минюсте России 20 августа 2014 г. N 33660), Концепция развития дополнительного образования детей на 2014-2020 гг. (Утверждена Распоряжением Правительства РФ № 1726-р 4 сентября 2014 г.), Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)», Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», Устав учреждения.

Актуальность программы:

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 переосмысления 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.

Отличительные особенности программы:

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.

Цель:

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

Задачи:

Обучающие:

- 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.

Развивающие:

- 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 кратко 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;

Адресат программы:

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 программы:

Программа рассчитана на 102 часов.

Формы организации образовательного процесса:

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

Срок освоения программы:

Программа рассчитана на 34 учебные недели в течении 1 год.

Режим занятий:

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 1 академических часа.

Планируемые результаты освоения программы:

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.

Формы подведения итогов реализации программы:

Успешное выполнение всех практических задач, решение кейсов и последующая защита собственного реализованного проекта.

Предполагается, что, для улучшения коммуникативных навыков и навыков презентации проекта, подросток должен записать также краткую видеопрезентацию собственного проекта для ее предоставления на общественное обсуждение всем желающим.

Содержание программы:

Название раздела	Краткое содержание	Количество часов
Введение в интеллектуальные игры	История и принципы интеллектуальных игр. «ЧГК». Правила игры. Игра «Брейн-ринг» в нашем городе. Вопрос — основа игры. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.	42
Разнообразие интеллектуальных игр	Игра «Эрудит-лото». Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы «Эрудит-лото». Как интересно составить вопросы для «Эрудит-лото». Формы нетрадиционных логических игр. 1) «Откажись или удвой»; 2) «Реалии»; 3) «Верись — не верись»; 4) «Надуваловка»; 5) «Травести»; 6) перевертыши, шароиды, кубраечки и т.д.	9
Особенности «Брейн-ринг» как формы интеллектуальных игр	Основные особенности «Брейн-ринга». Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брейн-ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».	18
Игра в команде	Принципы игры в команде. Команда — единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой. Распределение командных ролей. Функции капитана. генератора идей, критика. «Том прямого доступа». Другие возможные роли. Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда. Отработка игры в шестерках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.	18
Организация и проведение игр и турниров	Как организовать «ЧГК». Три основные формы игры в «ЧГК». Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу. Как организовать турнир по «Брейн-ринг»	15
Игры по тематике кружка «По вехам истории»	Игры в формате «ЧГК» и «Брейн-ринг» по различной тематике. Сопровождают каждое теоретическое занятие Используются как вопросы, заготовленные учителем, так и вопросы составленные учащимися.	
Всего		104

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Название разделов	Тема занятий	Количество часов	Основные формы организации учебных занятий	Основные виды учебной деятельности обучающихся	Дата проведения	
						план	факт
1	Введение интеллектуальные игры	История и принципы интеллектуальных игр	3	Лекция	Участвуют в обсуждении, записывают информацию		
2		«ЧГК». Правила игры.	3	Лекция, игра	Записывают в тетради правила, играют		
3		Игра «Брейн-ринг» в нашем городе.	3	Семинар, игра	Выступают по заданным темам, играют		
4		Вопрос — основа игры.	3	Лекция, игра	Участвуют в обсуждении, играют		
5		Требования к вопросам	3	Лекция, игра	Участвуют в обсуждении, играют		
6		Как работать над вопросом.	3	Практическое занятие, игра	Решают задачи, играют		
7		Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном	3	Лекция, игра	Участвуют в обсуждении, разбирают примеры, играют		
8		Алгоритм поиска ответов.	3	Лекция, игра	Записывают за учителем, решают задачи, играют		
9		Ключевое слово в вопросе.	3	Практическая работа, игра	Решают задачи, играют		
10		Как строить логическую цепочку.	3	Практическая работа	Решают задачи, строят логические цепочки, играют		
11		Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации.	3	Лекция, игра	Записывают информацию в тетрадях, играют		
12		Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации.	3	Семинар, игра	Выступают с презентациями, участвуют в обсуждении, играют		

13		Умение мыслить нестандартно.	3	Практическая работа, игра	Решают задачи, играют		
14		Итоговое занятие по разделу	3	Тест, игра	Выполняют тест, играют		
15	Разнообразие интеллектуальных игр	Игра «Эрудит-лото».	3	Лекция, игра	Изучают правила, играют		
16		Формы нетрадиционных логических игр	3	Лекция, игра	Изучают правила, играют		
17		Формы нетрадиционных логических игр	3	Лекция, игра	Изучают правила, играют		
18	Особенности «Брейн-ринг» как формы интеллектуальных игр	Основные особенности «Брейн-ринга».	3	Лекция, игра	Изучают правила, играют		
19		Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК».	3	Семинар, игра	Обсуждают, играют		
20		Требования к вопросам на «Брейн-ринг»	3	Лекция, игра	Записывают за учителем, играют		
21		Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг»	3	Лекция, игра	Записывают за учителем, играют		
22		Особенности функций капитана в игре «Брейн-ринг»	3	Практическое занятие, игра	Решают поставленные задачи, играют		
23		Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».	3	Практическое занятие, игра	Решают поставленные задачи, играют		
24		Игра в команде	Принципы игры в команде.	3	Лекция, игра	Записывают за учителем, играют	
25	Принципы игры в команде.		3	Семинар, игра	Выступают по заданным темам, играют		
26	Распределение командных ролей		3	Тест, лекция, игра	Выполняют тест, записывают информацию, решают задачи, играют		
27	Функции капитана		3	Лекция, игра	Участвуют в обсуждении, играют		
28	Отработка игры в тройках		3	Практическое занятие, игра	Решают тренировочные задания, играют		

29		Отработка игры в шестерках	3	Практическое занятие, игра	Решают тренировочные задания, играют		
30	Организация и проведение игр и турниров	Как организовать «ЧГК».	3	Практическое занятие, игра	Записывают, решают задачи, играют		
31		Как интересно скомпоновать программу.	3	Практическое занятие, игра	Решают задачи, играют		
32		Как организовать турнир по «Брейн-ринг»	3	Практическое занятие, игра	Решают задачи, играют		
33		Итоговый турнир на кубок школы	3	Практическое занятие	Организуют турнир		
34		Итоговое занятие по курсу	3	Игра	Играют		

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: УФактория; М.: АСТ, 2009.
2. Великие тайны прошлого. – Издательский дом Ридерз Дайджест, 1996.
3. Гик Е.Я. Занимательные математические игры. – 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://logiclike.com/olympiad>
5. <https://logiclike.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/>