



Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Коменская средняя общеобразовательная школа»

Рассмотрено на заседании
Педагогического совета
№ 18 от 17.04.2023

Согласовано
Зам. директора по УВР
 Кузькина О.В.
04.05.2023

Утверждаю
Директор МОУ «Коменская СС
 Гончарова М.С. Приказ
№ 67 от 12.05.2023



«Коменская средняя общеобразовательная школа»

Рабочая программа внеурочной деятельности

«МИР ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР»

(Социально - гуманитарное направление развития личности обучающихся)

10 класс (15-17 лет)

на 2023-2024 учебный год

Брюхова Вера Валентиновна

Педагог дополнительного образования

МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ»

2023 год

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «МИР ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР» реализуется в рамках межсетового сотрудничества МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ и МОУ «Коменская СОШ».

.Обучение по программе направлено на формирование у детей не только специальных исследовательско-аналитических способов мышления, но и в целом – на формирование универсальной способности самостоятельно разрешать возникающие остропроблемные познавательные-творческие задачи. Одновременно, программа нацелена на формирование особого рода этико-психологических навыков межличностного, (внутрикомандного и меж командного) взаимодействия, на сознательное усвоение участниками игровых программ принципов, техники, методов и приёмов содержательного общения, умения преодолевать возникающие в ходе интеллектуальной игровой деятельности барьеры общения.

Интеллектуальная игра – индивидуальное или коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования.

Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так учебной деятельности – они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.). Игра – это процесс моделирования, когда объединяются вместе такие понятия, как общение и познание, необходимые человеку для его развития.

Интеллект – общая познавательная способность, определяющая готовность человека к усвоению и использованию знаний и опыта, а также к разумному поведению в проблемных ситуациях.

Система интеллектуальных игр выступает как инструмент целенаправленного формирования ценностей подростково-молодёжной субкультуры, стимулирующей развитие личности, которая создает условия для формирования детско-взрослого сообщества и для взаимодействия различных социальных институтов, призванных обеспечить социализацию подрастающего поколения. Для развития познавательной активности школьников главным является создание творческой среды. Видами познавательной деятельности избрана игровая модель. Программа составлена по принципу имитации разнообразных интеллектуальных игр. Интеллектуальная игра - игра, где успех достигается за счёт мыслительных способностей человека, его интеллекта. Развивающая игра может стать одним из инструментов активизации познавательных способностей учащихся, воспитания устойчивого интереса и потребности в интеллектуальной деятельности. Самостоятельность, активность, инициативность, творчество являются ведущими в определении направленности развития личности в современных условиях.

1.1.НОРМАТИВНО- ПРАВОВАЯ БАЗА

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»,
- Приказ Министерства образования и науки РФ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным

общеобразовательным программам» (от 9 ноября 2018 г. N 196).

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648- 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»,
- Устав МОУ ДО «Турунтаевский ДДТ», (15.09.2015)

1.2.ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ:

НАПРАВЛЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ

- Социально-гуманитарное . (направлена на социальную адаптацию, повышение уровня готовности обучающихся к взаимодействию с различными социальными институтами, формирование знаний об основных сферах современной социальной жизни, устройстве общества, создание условий для развития коммуникативной, социально успешной личности, расширение «социальной практики», воспитание социальной компетентности(сфера деятельности «человек-общество», «человек-человек»), формирование педагогических навыков;

АКТУАЛЬНОСТЬ

Актуальность программы определяется :

1.запросом со стороны детей и их родителей, педагогов школ. (в настоящее время молодые люди не стремятся активно проявлять себя в микросоциуме, заявлять свою позицию по каким- либо актуальным вопросам, не могут аргументировать свои ответы, позицию. Интеллектуальное развитие молодежи на данный момент востребовано в обществе, а начинать его нужно как можно раньше.

2.Развитие творческих и коммуникативных способностей обучающихся на основе их собственной интеллектуальной деятельности также является актуальной чертой данной программы.Такой подход, направленный на социализацию и активизацию собственных знаний, актуален в условиях необходимости осознания себя в качестве личности, способной к самореализации именно в весьма уязвимом подростковом возрасте, что повышает и самооценку воспитанника, и его оценку в глазах окружающих.

3.В программе представлены современные идеи и актуальные направления развития науки, техники, культуры, экономики, социальной сферы, что она может удовлетворить потребность общества и детей данного возраста и категории в решении актуальных для них задач.

Актуальность обусловлена еще и тем, что она направлена на развитие потенциального интеллекта за счёт обучения: правильно получать информацию и успешно адаптироваться в непрерывно изменяющемся мире, то есть владеть универсальными навыками мыследеятельности.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Специфика освоения программы «Мир интеллектуальных игр» обусловлена:

1.необходимостью самостоятельного интеллектуального развития посредством изучения внеучебной литературы, знакомством с сокровищами мировой культуры, достижениями человечества в различных сферах жизни, умения извлекать разумное, рациональное из информационного поля Интернета.

2. Невозможно освоить всю информацию, невозможно знать все (!) - нужно знать самое

главное- где взять эту информацию, и как ее применить. Основное овладение информацией по заданной теме происходит вне стен учебного заведения- библиотеки, домашний интернет, общение с друзьями, родителями и поэтому роль педагога в этом процессе является направляющей и управляющей. Практические занятия по программе связаны с использованием литературных первоисточников (энциклопедий различной тематики, средств массовой информации) их чтением и анализом.

3. Открытость образовательного процесса. В изучение теоретических основ интеллектуального творчества включены школьные, районные интеллектуальные марафоны, подобранные отдельно для каждой группы старшеклассников

6. Преемственность ступеней интеллектуального и коммуникативного развития обеспечивается потенциалом игры, её способностью вовлекать в пространство складывающихся межличностных, внутригрупповых и межгрупповых взаимоотношений практически все ресурсы личностного и интеллектуального развития ребёнка.

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ

Педагогическая целесообразность объясняется тем, что учащиеся получают дополнительные познания за рамками учебных программ, что способствует развитию всесторонне развитой, грамотной, гармоничной личности. В программе ярко проявляются межпредметные связи - литература, история, культурология, искусство, естественные науки. Полученные знания, навыки и опыт работы с первоисточником найдут свое применение в подготовке к экзамену ЕГЭ и ГИА.

ЦЕЛИ ПРОГРАММЫ:

1. выявление и раскрытие интеллектуальных творческих задатков и способностей обучающихся средствами все более усложняющейся системы интеллектуальных игр;
2. создание благоприятных условий для воспитания инициативной, конкурентоспособной личности, обладающей навыками межличностного, внутригруппового (командного) и межгруппового (меж командного) взаимодействия, стремящейся реализовать себя в сфере конструктивных социальных взаимоотношений, свободных от «вируса бессодержательного общения»

ЗАДАЧИ обучения, воспитания и развития, будучи взятыми в их тесной системной сопряженности, выстраиваются в следующий взаимообусловленный ряд:

1. Ознакомление с теоретическими основами творческого решения интеллектуальных задач.
2. Развитие интеллектуальных умений и навыков, освоение абстрактно-логических форм и способов мыслительности.
3. Активизация самостоятельности в познавательной деятельности: умения объективно оценивать творческие интеллектуальные достижения; аргументировано обосновывать свою точку зрения; самостоятельно искать новые, оригинальные информационные источники.
4. Развитие коммуникативных способностей личности, умений и навыков межличностного, внутрикомандного и меж командного взаимодействия.
5. Воспитание волевых черт характера, способности к концентрации и настойчивому преодолению возникающих интеллектуально-коммуникативных проблем и трудностей.
6. Формирование устойчивого интереса к непрерывно обновляемой игровой

интеллектуально-творческой деятельности.

ВОЗРАСТ ДЕТЕЙ И АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ.

Возраст детей, участвующих в реализации программы 15-18 лет. Программа реализуется на учебных занятиях с наполняемостью групп от 10-ти человек и более.

1.3. ОБЪЕМ ПРОГРАММЫ -

Для школьников 15-18 лет предусмотрены учебные занятия - 72 часа в год.

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ -1 год. Ученики каждой группы после окончания каждого этапа обучения могут продолжить обучение или стать «выпускниками курса» в случае, если не планируют заниматься в этом направлении дальше.

РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ. Учебные группы стартового уровня занимаются 1 раз в неделю по 2 часа, между занятиями перерыв не менее 5 минут

1.4.ФОРМЫ РАБОТЫ- используется многообразие форм развития интеллекта:-практическая игра,- решение логических задач, комбинаций,- дидактические игры и задания, игровые упражнения,- турниры оспаривающих первенство команд,- широкие тематические встречи между объединенными коллективами,- праздники знаний в определенных областях науки и искусства,- другие мероприятия для развития интеллектуального уровня.

ЗАНЯТИЯ проводятся по типу - комбинированным, теоретическим, практическим, диагностическим, контрольным, тренировочным и др. Занятия включают в себя организационную, теоретическую и практическую части. Организационная часть должна обеспечить наличие всех необходимых для работы материалов и иллюстраций. Теоретическая часть занятий при работе максимально компактна и включает в себя необходимую информацию о теме и предмете знания. Далее следует практическая часть, когда учащиеся, решая конкретную интеллектуальную проблему, приходят к выводу и формулируют ответ.

МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ- В рамках работы по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мир интеллектуальных игр » выстроена эффективная технологическая модель обучения детей интеллектуальным играм, обеспечивающая высокий уровень развития интеллектуальных умений и навыков и, одновременно, формирование социальной компетентности в процессе обучения. Данная модель включает в себя:

1. Игровой метод обучения. Игра, как педагогический феномен, обладает важнейшими функциями. Она помогает не только развивать умственные способности обучающихся. Интеллектуальные игры помогают школьникам лучше узнать себя – свои сильные и слабые стороны, интересы и склонности. Когда ребёнок играет, он не ощущает себя объектом воздействия взрослого, он полноправный субъект деятельности. Так, не нарушая законов игры, обучающимся присваиваются нормы и правила культурного общения. Сообразуясь при этом с их индивидуальными и возрастными особенностями.

2. Обучение в сотрудничестве. Уделяется внимание «групповым целям» и успеху всей команды, который может быть достигнут в результате самостоятельной работы каждого

участника в постоянном взаимодействии с другими членами над темой, вопросом, подлежащим изучению. В процессе освоения техники интеллектуальных игр обучающиеся начинают понимать преимущества командной работы, учатся видеть друг друга в командной роли, проявлять уважение и использовать сильные стороны каждого участника команды.

3. Современные информационно-коммуникационные технологии. На занятиях в клубе интеллектуальных игр «Эрудит» используются не только традиционные методы тренировок и подготовок к играм, предполагающую работу с бумажными носителями. Также разработана технология создания презентаций для такой формы игры, как «Своя игра», которая успешно используется и педагогом, и обучающимися. На тренировочных занятиях подростков и старших школьников применяется кнопочная «Брейн-система», которая позволяет эффективно отрабатывать скорость ответа в игре «Брейн-ринг», «Хамса», «Ворошиловский стрелок», «Эрудит-квартет» и «Своя игра».

Для успешной реализации предлагаемой программы также используются следующие методы работы: поисково-исследовательский метод – самостоятельная работа обучающихся по выполнению различных заданий при подготовке к интеллектуальным играм (изучение литературы и др. источников информации);

- метод самореализации, самоуправления через различные творческие дела (участие в интеллектуальных играх);

- метод комплексного подхода к образованию и воспитанию, предполагающий единство интеллектуального, духовного, нравственного, эмоционального развития.

Для педагогически последовательного интеллектуально-творческого развития обучающихся необходима достаточно частая смена деятельности, видов общения, ролевые перемещения и изменение социального статуса. Форма проведения занятий комплексно решает названные проблемы через игру, которая оптимизирует познавательную-творческую деятельность ребят, связывает ее определенной социально- психологической организацией, позволяет постепенно расширять, углублять, совершенствовать эту деятельность. Участие в подготовке к интеллектуальным играм способствует повышению самостоятельности обучающихся, дает возможность обрести существенный рост в духовно-нравственном развитии, так как расширяет сферу и опыт коллективной деятельности, укрепляет такое мощное средство педагогического влияния, как коллектив.

Одним из наиболее важных психологических условий в успешном развитии интеллектуальной культуры личности является эмоциональное благополучие ребенка, эмоциональный комфорт, устойчиво сопровождающий рост интереса к познанию. От такой положительной динамики зависит самооценка учащегося, его отношение к осваиваемым видам познавательной деятельности.

Создание обстановки эмоционального благополучия в пространстве дополнительного образования особенно перспективно, т.к. одной из эффективных форм приобщения школьников к интеллектуальной культуре, стимулирования их познавательной-творческой деятельности являются клубы интеллектуального развития, существующие на базе данных учреждений. Именно клубная форма работы позволяют педагогу последовательно и целенаправленно вести работу с эмоциональной сферой ребенка, управлять познавательными процессами, интенсивно формировать практические навыки работы с все более возрастающим потоком информации. Клуб интеллектуальных игр дает уникальный опыт социально-психологического взаимодействия, помогает процессу самопознания. Основная цель клубной формы работы – это создание детского коллектива (команды), вовлекающего школьника в интеллектуально-

творческий процесс, результат которого будет интересен не только самому ребёнку, но и окружающим, воспитание у школьника потребности и привычки к самоотдаче, общественно-полезной работе, насыщенной духовной жизни, умения сочетать свои интересы с интересами коллектива.

1.5. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предполагаемые результаты соотнесены с задачами и содержанием программы и дифференцированы по годам обучения, возрасту обучающихся.

Знания- формирование у обучающихся:

- устойчивой потребностно-мотивационной основы для сознательного освоения коллективной интеллектуально-игровой творческой деятельности, включающей в свой состав социальные, учебно-познавательные и другие внешние детерминирующие факторы;
- навыков конструктивно-созидательного общения с взрослыми и сверстниками;
- позитивного, деятельностно-практического отношения к следующим базовым гуманистическим ценностям современного российского общества:
- ценность истины – это ценность научного познания как части культуры человечества, разума, понимания сущности бытия, мироздания;
- ценность труда и творчества как естественного условия человеческой деятельности и жизни;
- ценность свободы как свободы выбора и предъявления человеком своих мыслей и поступков, но свободы, естественно ограниченной нормами и правилами поведения в обществе.

Умения

- умение определять и формулировать цель и задачи игровой и социальной деятельности; планировать логически убедительную последовательность предпринимаемых действий;
- способность оперативно осуществлять пошаговый и итоговый контроль; своевременно корректировать интеллектуально-поисковые действия с учетом возникших трудностей и обнаруженных ошибок;
- умение чётко высказывать (формулировать) свое предположение (версию, гипотезу);
- совместно с педагогом и другими учениками давать объективную эмоциональную оценку деятельности товарищей;
- адекватно воспринимать критические замечания педагога.
- способность самостоятельно (и в составе группы) добывать новые знания: находить ответы на возникающие вопросы, используя свой жизненный и познавательный опыт, информацию, полученную от педагога, из учебной и дополнительной литературы, усвоенную в открытом информационном пространстве (информальное знание), в том числе и в пространстве сети Интернет;

Навыки

- умение адекватно выражать свои мысли; объяснять свое несогласие или поддержку, в затруднительных коммуникативных ситуациях - пытаться договориться;
- умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачи;
- уметь бесконфликтно общаться со сверстниками;
- уметь доходчиво объяснять сверстникам свою версию ответа на интеллектуальный вопрос;
- уметь отстаивать свою версию ответа на интеллектуальный вопрос любой изученной формы;

уметь играть в команде во всех предложенных ролях.

- умения реализовать собственный личностный потенциал, применяя полученные в ходе коллективной интеллектуально-игровой деятельности знания и умения для решения жизненных проблемных ситуаций

- умение выбирать оптимальное решение из нескольких принципиально возможных, обосновывать, аргументировать свой выбор; высказываться своё мнение в устной и письменной форме;

умение анализировать объекты, выделять главное; осуществлять синтез; проводить сравнение, сериацию, классификацию по разным критериям и основаниям; устанавливать причинно-следственные связи; строить суждения об объекте; обобщать, устанавливать аналогии; высказывать суждения, делать итоговые умозаключения и выводы.

Отслеживание (проверка) ранее перечисленных образовательно-воспитательных результатов осуществляется в форме системно-мониторинговой диагностики.

Результативность программы предполагается оценивать по следующим критериям и показателям:

устойчивый рост интереса детей к предмету (показатели: сохранность контингента, наличие положительных мотивов посещения занятий и др.);

всё более возрастающий уровень учебно-познавательной активности детей: обучающийся активно побуждает себя к практическим интеллектуально- коммуникативным действиям, сознательно участвует в освоении умений и навыков, необходимых для успешного участия в интеллектуальных играх;

положительная динамика в достижении обучающимися среднего и высокого уровня усвоения содержания дополнительной общеобразовательной программы;

высокий уровень – теоретические знания, практические умения и навыки обучающегося полностью соответствуют программным требованиям;

средний уровень – объем теоретических знаний, практических умений и навыков составляет более 50%;

социальные достижения детей (успешное участие в интеллектуальных играх и турнирах).

Подведение итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы проводится в форме участия в турнирах и интеллектуальных играх различного уровня.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

I. Раздел - Введение в программу.

Теория-Реклама работы ДДТ и клуба Эрудит. Знакомство с коллективом. Комплектование группы. Техника безопасности. Игровая дисциплина. История игрового движения. История и традиции клубного движения.

Практика-Планирование., оформление документации. Работа с родителями

II Раздел - Технология и методика интеллектуальных игр.

1. Теория-Основы работы с вопросами: Вопрос- основа игры. Корректность вопроса. Информация, содержащаяся в вопросе, требования, формулировка, информационная суть,

четкость, значимость, неоднозначность.

Практика- методы и формы составления различных вопросов., игра Вопрос-ответ.

2. Теория-Основы работы с ответами: требования, поиск ключевого слова, нестандартное мышление, выбор правильного ответа.

Практика- поиск правильного ответа. Виды ответа. Альтернативный ответ, краткий ответ, расширенный ответ, игра-Да-нет

3. Теория- понятие Коллективный разум.: умение слушать и слышать, умение говорить и логически мыслить, выстраивание логических цепочек, «мозговой штурм», роли-игрок, ведущий игрок, эрудит, капитан, генератор идей, информационный критик, игрок-универсал, «командный дурак».

Практика-организация команды, обучение работать в команде. опробование различных ролей игроков.

4. Теория-Работа с первоисточником: Виды первоисточников- печатные, наглядные, интернет. Правильность выбора источников. Экскурсия в библиотеки райцентра.Картотеки, каталоги, умение работать в библиотеке. Достоверность источников информации.

Практика-Просмотр телепередач и видео игр.

5. Теория- понятия.- виды памяти, методы изучения памяти, методы улучшения.

Практика-Работа над развитием памяти: развивающие тренинги, запоминки, виды памяти- зрительная, слуховая, музыкальная, тактильная. Домашние задания.

III. Раздел - Настольные игры.

Карточное лото, буриме, рифмы, развивающие домино, интеллектуальные ребусы, интеллектуальные кроссворды, математические и логические задачи, игры со спичками.

IV.раздел – Интеллектуальные игры

Теория- изучение темы, ознакомление с литературой и материалом из Интернета.

Практика- Поиск ответов на вопросы тренинга. Упражнения .Составление вопросной базы. Подготовка листов для ответов. Подбр помощников для проведения. Сценарий игр, подготовка презентаций. Виды презентаций.

1. Что, где, когда- правила, роли, тематика, правила ответа. Анализ игр.

Тематические игры из серии Что, где, когда - Сказки. Поговорки и пословицы .Мульти-пульти. Родной край.

2. Эрудит-лото-правила,тематика,правила ответа, изучение темы.

Тематические лото- Литература, Классическая музыка, Экология, С миру по нитке.

3. Брейн-ринг. Знакомство и работа с Брейн-системой. Работа с презентацией. Правила игры.

4. Тематическая игры - История. Герои наших дней, ЖЗЛ и др.

5. Викторина, настольное лото, Угадай мелодию, конкурс капитанов.

5 раздел- Итоговая комплексная большая игра между командами класса. Выявление сильных игроков .Подготовка и проведение.

1. Что,где,когда-тема-обобщение.
2. С миру по нитке- Пословицы и поговорки
- 3.Мульти-пульти.
- 4.Конкурс капитанов

6 раздел – Итоговое занятие. Опрос, рейтинг команд. Мониторинг работы команд и игроков. Перевод учащихся, работа с родителями, реклама и пропаганда работы клуба. Документация.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	НАИМЕНОВАНИЕ РАЗДЕЛОВ, ТЕМ	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
I	ВВЕДЕНИЕ В ПРОГРАММУ	1	1		документация
II	ТЕХНОЛОГИЯ И МЕТОДИКА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР				
1	Понятия «вопрос», «ответ»	1	1		наблюдение
2	«Коллективный разум»	1	1		тренинг
3	Развитие памяти	1	1		тренинг
4	Работа с источником информации	1	1		тренинг
III	НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ				
1	Спортивные игры - шашки, шахматы, домино	1	1		тренинг
2	Литературные игры-шарады, ребусы, буриме, рифма	1	1		тренинг
3	Математические игры-судоку, волшебный квадрат,головоломки	1	1		тренинг
4	Логические игры и головоломки, кроссворды, сканворды,	1	1		тренинг
5	Карточные игры-пазлы, лото,ходилки,	1	1		тренинг
6	Турнир по настольным играм	0	1		Игровое занятие
IV	ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ				
1	викторины	1	1		тренинг
2	тесты	1	1		тренинг
3	Что, где, когда	1	1		тренинг
4	Эрудит-лото	1	1		тренинг
5	Интерактивные игры	1	1		тренинг
V	БОЛЬШАЯ ИТОГОВАЯ ИГРА	1	1		Рейтинг команд и игроков

VI	ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ	2	0	2	Обобщение итогов

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Набор брошюр из серии «АМКИР»,
2. периодические издания: «Веселый затейник», «Сканворд», «Ярмарка сканвордов» «Молодость Сибири», «Абазур», «Игротека», «ГЕО», «Вокруг света», «Всемирный следопыт» и др.
3. Анашина Н. Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. , Академия Развития, 2019.
4. Баландин Б.Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц. М., 2018.
5. Битянова М.Р. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками. СПб.: Питер, 2018.

