

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Кировское областное государственное общеобразовательное бюджетное
учреждение "Средняя школа пгт Вахруши Слободского района"
Министерство просвещения Российской Федерации
КОГ ОБУ СШ пгт Вахруши

РАССМОТРЕНО

на заседании
методсовета

Бердникова Е.М.
Протокол №1 от «29»
августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по УВР

Портных Е.В.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Олин И.В.
Приказ №156/01-02
от «01» сентября 2023 г.

Рабочая программа курса
внеурочной деятельности
«Интеллектуальные игры. ЧГК»

для 5-6 х классов

Вахруши 2023

Пояснительная записка.

Программа составлена на основе Фундаментального ядра содержания общего образования, Федерального государственного образовательного стандарта общего образования, ФГОС ООО (утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 17.12.2010г № 1897), Основной образовательной программы основного общего образования КОГОБУ СШ пгт Вахруши. В ней также учитываются основные идеи и положения Примерной образовательной программы основного общего образования и программы формирования универсальных учебных действий для общего образования, соблюдается преемственность с примерными программами начального общего образования.

Программа составлена с учетом образовательных потребностей, запросов участников образовательного процесса, в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования; программа определяет цели, планируемые результаты, содержание и организацию процесса формирования универсальных учебных действий через интеллектуальную сферу деятельности и предназначена для обучающихся 5-6-х классов.

На современном этапе в образовательном пространстве особый приоритет получили интеллектуальные игры. Игровая технология позволяет в значительной мере усилить воспитательный процесс, который определяется теми благоприятными обстоятельствами, в которых оказываются ее участники (игроки). Игра создает прекрасную возможность для активного межличностного взаимодействия, для общественного и творческого самовыражения. Игра имеет обучающее и развивающее значение, а также великолепное средство психологической подготовки к жизненным ситуациям. Занятия интеллектуальным спортом способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решении задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

Важную роль в образовательном процессе играет самообразование, заинтересованность проблемой, умение быстро находить и эффективно использовать информацию. Это очень важно для учащихся. С целью помочь учащимся овладеть приемами поиска и использования информации, развития их творческих интеллектуальных способностей создан кружок интеллектуальных игр. Интеллектуальные игры являются универсальным средством изучения особенностей общения и обучения общению.

Рабочая программа и тематическое планирование кружка «ЧГК, интеллектуальные игры» для учащихся 5–6х классов разработаны на основе Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования. Программа составлена с опорой на следующие нормативные документы:

- 1.Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- 2.Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования / Министерство образования и науки РФ. — М.: Просвещение, 2011. (Стандарты второго поколения.) Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.12.2010. № 1897;
- 3.распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 № 1726- р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
- 4.Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2012 № 597 «О мерах по реализации государственной социальной политики»;
- 5.Указ Президента Российской Федерации от 01.06.2012 № 761 «О национальной стратегии в интересах детей на 2012-2017 годы»;
- 6.приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 № 1008

«Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Программа способствует формированию общей культуры человека, способствует эстетическому воспитанию, расширению кругозора, создает условия для развития логического мышления и пространственных представлений учащихся. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху, формирует наблюдательность, умение логически мыслить, развивает воображение и пространственное представление.

Занятия в кружке и участие в играх позволяют проверить себя, своё мышление, интеллект в нестандартной, экстремальной ситуации (ограничение во времени, наличие соперников, часто незнакомое место: игра на чужом поле), а наличие болельщиков, личный вклад в результаты команды, представительство (команда играет от школы, района, клуба) поднимают общественный статус учащихся. Таким образом, школьник проходит путь от простого увлечения популярной игрой к активному многогранному самообразованию. Воспитание творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принципов эвристики и научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

В ходе занятий учащиеся знакомятся с разнообразными интеллектуальными играми, изучают способы и приемы эффективного мышления. Программа ориентирована на дополнительное образование детей 10-12 лет, в первую очередь проявляющих выраженный познавательный интерес, много читающих, желающих проявить себя в интеллектуальных состязаниях. На занятиях учащиеся приобретают и определенную сумму теоретических знаний. Полученные знания могут быть легко использованы воспитанниками в процессе образования и разнообразных жизненных ситуациях.

Кружок «ЧГК, интеллектуальные игры» реализуется за счет вариативного компонента, формируемого участниками образовательного процесса. Используется время, отведенное на внеурочную деятельность. Форма реализации курса — внеурочное занятие.

Сроки реализации программы:

Программа «ЧГК, интеллектуальные игры» рассчитана на 1 год обучения. Занятия в течение учебного года проводятся 1 раз в неделю, по 1 часу, 34 часа в год. Количество учащихся на занятии: Игровом- 20- 24 человек; Тренировочном- 12-15 человек; Индивидуальном-6 человек; Возраст: 10 – 12 лет. Продолжительность занятия: 45 мин. В течение месяца может происходить один игровой турнир. Отличительной особенностью данной программы является то, что в ней предусмотрено значительное увеличение активных форм работы, направленных на вовлечение учащихся в динамичную деятельность.

Формы занятий предполагаются следующие: теоретические, раскрывающие суть процесса интеллектуальной игры, правила и формы различных игр, практические и игровые занятия, предполагающие участие школьников в спортивных турнирах, проводимых как на международном уровне (Молодежный Кубок Мира), так и на региональном.

Данная программа является модернизированной и основана на аналогичных программах, разработанных клубами интеллектуальных игр городов: Екатеринбурга, Перми, Уфы, Гомеля, Новосибирска, Санкт-Петербурга, с использованием методических материалов подготовленных авторами интернет клуба «Что? Где? Когда?».

Программа предусматривает включение в рамках игровых занятий цикла синхронных игр Молодежного Кубка Мира сезона 2017/2018 гг. и других турниров по интеллектуальным играм.

Актуальность программы.

Актуальность программы обусловлена следующими факторами:

- целью современного образования.

Интеллектуальные игры способствуют вовлечению учащихся в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой психологической цепочкой: интересно играть и общаться - интересно воспринимать новое через игру - интересно узнавать новое самостоятельно - необходимо поделиться знанным.

- необходимо применить полученные знания и умения.

Таким образом, учащийся проходит путь от простого увлечения интеллектуальной игрой к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству. Воспитание творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принципов научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

- особенностью современной ситуации.

Учащиеся находят свой круг общения, в котором основными являются общечеловеческие ценности, а система приоритетов ориентирована на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения).

- особенности микросоциума.

Одним из наиболее важных психологических условий в развитии интеллектуальной культуры личности учащегося является его эмоциональное благополучие, эмоциональный комфорт, сопровождающий процесс познания. От этого зависит самооценка ребенка, его отношение к осваиваемым видам познавательной деятельности. Эмоциональное благополучие определяется также положительной оценкой окружающих.

Для учащихся очень важно почувствовать себя взрослыми, им важен приобретаемый статус в мире взрослых, важен социальный опыт, «ставящий их», условно говоря, на одну ступеньку с состоявшимися в интеллектуальном отношении людьми. Учащимся важна также практическая значимость их деятельности.

Обучение и тренировки в кружке дают, поэтому, ценный опыт социальности, помогают процессу самопознания среди участников интеллектуальной игры

Современный человек должен строить свою жизнь не на мертвом грузе накопленных и неприменяемых знаний, а на умении применить известное, придумать новое, быстро и правильно ориентироваться в потоке информации, находить место себе и своему интеллекту в непрерывно изменяющейся жизни.

Педагогическая целесообразность заключается в привлечении учащихся к интеллектуальному творчеству, созданию установки для получения новых знаний.

Цели программы:

Социализация личности через вовлечение в различные виды интеллектуальной деятельности, создание условий для творческого и интеллектуального развития личности обучающихся через формирование познавательной активности, посредством овладения базовыми навыками стратегии, тактики и техники интеллектуальных игр, игрового соперничества, расширения общего кругозора и развития интеллекта в игровой деятельности.

Для достижения поставленной цели данная программа решает следующие

задачи:

- пропаганда интеллектуального развития среди учащихся и создание условий для реализации их творческого потенциала;
- создание креативной образовательной среды, способствующей развитию ребёнка, формированию у него потребности и в саморазвитии, и самопознании;
- налаживание межпредметных связей;
- усиление мотивации познавательной деятельности;
- актуализация приобретаемых знаний;
- способствовать включению детей в активную интеллектуальную деятельность, эффективную реализацию творческого и интеллектуального потенциала обучающихся;
- социализация учащихся школы посредством участия их в различных выездных и домашних интеллектуальных турнирах и фестивалях, организованных в том числе и на базе КОГОБУ СП пгт Вахруши;
- учить самостоятельно искать и получать информацию из различных источников, уметь ее анализировать и критически мыслить;
 - способствовать развитию индивидуальных особенностей ученика; создать условия для творческой деятельности учащихся в предпочитаемых ими областях знаний;
 - сформировать у ребенка навыки оперативного анализа проблемы и привить ему необходимость осознанного принятия решения в любой ситуации;
 - сформировать и развить навыки взаимодействия в группе;
 - способствовать формированию умения понимать себя и других, давать правильную оценку поступком других людей, вести диалог, участвовать в совместных мероприятиях;
- стимулировать умение совершенствоваться в коллективе;
- обучать детей уважительному и толерантному общению друг с другом;

Методическое описание образовательного процесса.

Основной формой организации образовательного процесса является учебное занятие, состоящее из теоретической и практической части.

Другие формы обучения: интеллектуальные игры, семинары, ролевые игры, дебаты.

Формы организации занятий:

- коллективная;
- групповая;
- индивидуальная.

Занятия делятся на теоретические (в форме бесед, лекций) и практические (отработка на практике теоретических знаний, проходящая в коллективной, групповой и индивидуальной форме в виде игр и соревнований). Теоретические занятия помогают лучше разобраться в особенностях ведения игр, а практические занятия, игры и турниры позволяют на практике реализовать поставленные задачи.

- беседа;

- турнир;
 - конкурс;
 - интеллектуальные игры («Брейн-ринг», «Поле чудес», «Что? Где? Когда? Почему?»);
 - викторины;
- 1 Групповые занятия:
- лекция: теоретические вопросы объясняет педагог;
 - диалог: "столкновение" двух противоположных точек зрения. Учащиеся заранее получают материал к занятию и готовятся к полемике.
2. Индивидуальная работа:
- работа с заданиями по тактике;
 - работа с литературой во время занятия (с помощью педагога или самостоятельно);
3. Коллективные занятия:
- соревнования, турниры.

Стандартное занятие состоит из трех этапов. Первый - круговая тренировка с применением разминочных игр. Второй - разбор и игровое подтверждение теоретических положений, запланированных на данное занятие. Третий - тренировка в режиме реального времени по правилам одной из интеллектуальных игр.

Методы и приемы работы:

- словесные: беседа, рассказ;
- создание проблемной ситуации;
- техника поэтапного формирования умственных способностей;
- развивающие игры, упражнения с игровыми формами работы;
- наглядные: электронные наглядные пособия, репродукции;
- практические: выполнение заданий, тренинги, отработка знаний и умений.

Для стимулирования положительного отношения к занятиям применяются специальные методы и приемы: – создание на занятиях ситуации занимательности: примеры и факты, мультимедийный показ, относящиеся к теме занятия; – использование сравнений и аналогий; – образное, эмоциональное изложение нового материала, или защита своей работы; – увлечение к чтению специальной литературы, поиска интересного материала к теме занятия (обзоры, стенгазеты), с использованием интернета; – использование познавательных игр, викторин; – организация работы в группе (создание коллективной творческой работы, проекта). Методы стимулирования учебной деятельности: – дидактические игры, занимательные вопросы и задания, игры, викторины, конкурсы, 17 – экскурсии; – награждение и поздравления учащихся; благодарственные письма родителям.

Для реализации учебно-воспитательных целей используются следующие материалы:

- развивающие игры;
- архивы вопросов и игр;
- авторские интеллектуальные игры;
- информационные базы данных, электронные энциклопедии,
- справочники и интерактивные пособия.

Программа обеспечивает формирование личностных, метапредметных, предметных

результатов.

Основные УУД, формируемые на занятиях:

Метапредметными результатами является *формирование универсальных учебных действий (УУД):*

- умение высказывать свое предположение;
- умение работать по предложенному плану;
- решать нестандартные и логические задачи.

Личностные УУД :

- умение обмениваться друг с другом информацией;
- выражать личное мнение;
- приобретение навыков позитивного общения;
- умение свободного высказывания и отстаивания своей точки зрения;
- эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения.

Регулятивные УУД:

- определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;
- составление плана и последовательности действий;

Познавательные УУД:

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную в дополнительной литературе;
- делать предварительный отбор источников информации;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы, сравнивать и группировать предметы и их образы.

Коммуникативные УУД:

- совершенствование речевых навыков (логически выстроить свою речь);
- умение отстаивать свою позицию;
- вырабатывать общее решение;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения во время игры и следовать им.
- интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми;
- понимание значимости коллектива и своей ответственности перед ним;

Формы подведения итогов реализации программы:

Система контроля и оценки детских достижений дает возможность педагогу проследить динамику развития каждого учащегося, выявить наиболее одаренных или неуспевающих и создать условия для их дальнейшего развития. Контроль за результатами обучения, как и сам процесс обучения, должен быть непрерывным, разнообразным, дифференцированным и индивидуальным.

Входной – проверка начального уровня знаний, умений и навыков обучающихся; форма проведения – собеседование, наблюдение, творческие задания.

Текущий – индивидуальный и коллективный контроль во время занятия с целью усвоения знаний учащимися; форма проведения – викторины, кроссворды, игры, практическая работа; для изучения мотивации к занятиям, творческих способностей (тесты, анкеты совместно с педагогом – психологом);

Рубежный – проверка практических навыков после прохождения тем; форма проведения - комбинированный опрос, игры по вопросам теории. В работе используются как стандартизированные, так и экспертные методы измерения достижений учащихся.

В ходе игр используется рейтинговая система оценки знаний учащихся. Рейтинг является количественной характеристикой качества учебной деятельности учащихся в рамках занятий. В «Таблице результатов» выставляются баллы за ответ команды и индивидуальные результаты игроков в накопительной системе.

По итогам работы и творческим достижениям учащихся определяются номинации «Лучшая команда сезона», «Лучший игрок сезона». Контроль за знаниями, умениями и навыками должен помочь закрепить знания учащихся, расширить их кругозор, повысить собственную самооценку и веру в собственные силы.

Успешной реализации программы способствуют:

- учет возрастных особенностей учащихся, их интересов при планировании и построении занятий;
- индивидуальный подход в обучении;
- поощрение педагогом любой творческой инициативы учащихся, что способствует более полному раскрытию личности и мотивации к творчеству;
- усвоение теоретических знаний в практическом их применении;
- осознание учащимися реальности практической значимости задач, поставленных педагогом на занятии;
- развитие потребности в самосовершенствовании;
- активизация детской мысли, воображения.

Способы определения результативности:

способами фиксации результатов обучения и формами подведения итогов реализации данной программы являются:

- проведение диагностики и фиксирование результатов обучающихся на основе входящего и текущего;
- собеседование; промежуточный контроль;
- самооценка и коллективная оценка качества выполненной работы с учетом желаний учащегося;
- фронтальный опрос, рефлексия;
- педагогическое наблюдение;
- тестирование, самостоятельные практические работы (выполнение конкретного задания);
- викторины, игры, конкурсы по вопросам теории и практики.

Главным показателем качества работы кружка является система критериев интеллектуального развития личности КИТСУ (компетентность, инициатива, творчество,

саморегуляция, уникальность склада ума) по Дж. Дьюи, где сочетаются особенности индивидуального ментального опыта, характеризующие уровень развития интеллектуальных возможностей учащегося.

Оценка результатов:

Оценка результатов занятий учащихся в кружке интеллектуальных игр клубе осуществляется с помощью следующих критериев:

- умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачи;
- знание начальных теоретических основ решения интеллектуальных задач;
- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности

Главным результатом можно считать то, что многие из учеников захотят заинтересовать как можно больше ребят интеллектуальной деятельностью.

В ходе реализации программы учащимися приобретаются навыки :

- работы с информацией,
- вычленение главного в полученной информации,
- умение анализировать и обобщать,
- выдвигать возможные варианты ответов
- и принимать аргументированные решения.
- навыки общения через работу в команде: совместные тренировки, мероприятия, турниры, чемпионаты, разного уровня.

Блочно – тематическое планирование

	Название темы	Часы
1.	Вводное занятие	1
2.	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам. Виды вопросов и способы работы с ними.	1
3.	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы.	1
4.	Эрудиция — ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки.	1
5.	Как работать с книгой.	1
6.	Разновидности интеллектуальных игр.	3
7.	Принципы командной игры.	1
8.	Отработка игры в тройках.	2
9.	Отработка игры в шестерках	2
10.	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.	2
11.	Игра «Эрудит-Квартет».	1
12.	Знакомство с играми Пентагон, Тригон.	1
13.	Три основные формы игры в «ЧК»	1
14.	Командная «Своя игра» игровых качеств.	1
15.	Развитие индивидуальных	1
16.	Игровая практика.	2
17.	Анализ игр.	1
18.	Игровые занятия.	11
	Итого:	34

Содержание программы:

Организационное (вводное) занятие. (1ч).

Клуб интеллектуальных игр «Эрудит» КОГОВУ СШ пгт Вахруши

История и традиции клуба интеллектуальных игр «Эрудит». Достижения команд и игроков клуба.

История и принципы игры «ЧГК». Правила игры. Тестирование учащихся с помощью простых игр («Кораблик», «Верю - не верю», «Очередь», «Кроссворд», «Золотая цепь»).

Первичное формирование команды.

Формирование команд.

Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся. Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде. В течение сезона состав команд может корректироваться.

Практика. С помощью различных игровых технологий (беседы, тренинги, игры) выясняется круг интересов и знаний учащихся; формируются команды по желанию игроков.

Основы работы над вопросами. (2ч)

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. Теоретические основы: виды вопросов, вопросы «викторинного» плана, вопросы для разных игр; одноходовые вопросы, вопросы на простую логику, на знание, на командную игру; «технические» вопросы и способы работы с ними.

Приемы поиска решений. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

Практика. Определение вида вопроса и способы поиска правильного ответа на основе тренировочных игр.

Эрудиция как ключ к успеху. (2ч)

Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки. Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний.

Информация. Умения. Основные приемы работы с книгой. Специфические приемы для составления вопросов.

Разновидности интеллектуальных игр. (3ч)

Теоретические основы проведения «разминочных» игр (игры для круговой тренировки): игры с выбором варианта, игры на информационное взаимодействие, игры на двоичную логику, игры на взаимопонимание.

Практика. Формы нетрадиционных логических игр.

«Да-нетки», «Эрудит-лото», «Контакт», «Да-нет», «Пойми меня», «Чайнворд», «Перевертыши», «Бескрылки», Ассоциации, «Анаграммы», «Полиндromы», «Эрудит-лото», «Иносказания», «Интеллектуальный биатлон», «Шапка», «Парады», «Омонимы», «Верить - не верить», «Чеширский кот», «Интеллектуальный пинг-понг», «Марафон Знатоков», «Выбывалочка», «Надуваловка», и другие.

Принципы командной игры.(1ч)

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. Другие возможные роли.

Отработка игры в тройках.(2ч)

Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда. Примечание: тройки — промежуточный этап для притирания игроков друг к другу

Отработка игры в шестерках.(2ч)

Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.

Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.(4ч)

Пентагон, Тригон. Игры со зрительным залом.

«Эрудит-квартет».

Три основные формы игры в «ЧГК». (2ч)

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». Командная «Своя игра», «Что? Где? Когда?».

Развитие индивидуальных игровых качеств.(1ч)

Концентрация внимания. Понятие концентрации внимания.

Игры: «Контакт», «Пойми меня», создание проблемных ситуаций. Упражнения «Гонка за лидером», «Интеллектуальный покер», «Ты – мне, я – тебе».

Теоретические основы проведения информационно-развлекательных игр на примере телевизионных игр. Игры «Поле чудес», «Один против всех», «Своя игра».

Практика. Анализ игр.(3ч).

Игры «Что? Где? Когда?», «Брейн - ринг», «Эрудит-квартет», «Тройка», командная и индивидуальная «Своя игра». Развитие навыков внутри командного взаимодействия. Тренировка реакции у капитанов. Работа на «кнопке». Выявление положительных и отрицательных тенденций в игровой практике команды (после каждой игры).

Игровые занятия. Участие в клубных днях и турнирах по версии Международной ассоциации клубов ЧГК.(11 ч.)

Организация и проведение совместных игр всех команд и игроков клуба. Тренировочные игры и товарищеские встречи команд клуба с командами разного уровня подготовки. Ежемесячное проведение турнира «Чемпион месяца». Он-лайн турниры: Международный «Южный ветер», «Золотая осень», «Волшебный сундучок», «Кубок вызова».

Участие в других турнирах.

Тренировочная подготовка и обеспечение участия команд и игроков клуба в играх и турнирах, проводимых на других тренерских площадках Москвы: «Открытая интеллектуальная лига московских школ», «Интеллектуальный вороненок», «Кубок Воробьевых гор». Турниры Московской области: «Коломенские горизонты», «Северные горизонты», «Малый кубок Физтеха по ЧГК», «Павловская ласточка».

Итоговое занятие (1ч).

Подведение итогов сезона, тестовые игры (индивидуальная и командная «Своя игра», «Брэйн ринг», «Что? Где? Когда?»)

Подведением итогов реализации дополнительной образовательной программы является школьный игровой турнир.

ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОБУЧЕНИЯ:

1. повышение интеллектуальных способностей детей и их эрудиции;
2. расширение кругозора учащихся,
3. дополнение и углубление знаний по различным предметам школьной программы;
4. улучшение воображения, фантазии и логики;
5. развитие большей самостоятельности и инициативы учащихся среднего звена;
6. приобретение школьниками навыков практической деятельности;
7. овладение учащимися основными навыками работы в команде;
8. развитие творческих способностей;
9. воспитание у учащихся дисциплины, ответственности, коммуникативности, уважения к мнению педагога и товарищей;
10. приобретение устойчивого интереса к занятиям интеллектуальными играми;
11. выступит в роли организатора в своей команде;
12. проявит интерес к различным видам интеллектуальных игр;
13. овладеет определенным уровнем мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация);
14. гармоничное развитие положительных личностных качеств и творческих способностей;
15. достижение высоких результатов в соревнованиях по интеллектуальным играм.

К планируемым результатам реализации программы относятся:

на уровне личностных результатов:

- формирование самостоятельности в действиях;
- нормализация самооценки;
- повышение познавательной активности;

на уровне метапредметных результатов:

- развитие познавательной сферы школьников (процессов восприятия, памяти, воображения и мышления),

- развитие творческих способностей, гибкости мышления;
- самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели;
- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной форме;
- поиск и выделение необходимой информации;
- самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

на уровне результатов обще-интеллектуального направления:

- анализ объектов с целью выделения существенных и несущественных признаков;
- выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;
- установление причинно-следственных связей;
- формулирование проблемы;
- построение логической цепи рассуждений;
- выдвижение гипотез и их обоснование;

К концу обучения учащие должны:

знать:

- правила индивидуальных разминочных игр и индивидуально-командных игр для круговой тренировки;
- первичные принципы и приемы командной игры.
- основные приемы оппонирования;
- основные приемы ведения дискуссии в играх;
- основные особенности ведения индивидуальной и командной игры;
- основные приемы сбора и разгадывания головоломок;

уметь:

- доказывать и опровергать любые утверждения;
- распределять роли в команде при ведении командной игры;
- вести дискуссию в ходе игры, грамотно формулировать вопросы и ответы;
- быстро переносить своё внимание с объекта на объект;
- решать индивидуально и в команде вопросы на элементарные знания и простую логику;
- оценивать и проверять возможные решения.
- уметь концентрировать внимание;
- уметь пользоваться справочной литературой;
- организовать свой досуг при помощи интеллектуальных игр.
- работать с понятиями : омонимы, палиндром, метаграмма, изографы и др.

Для достижения поставленных задач на тренировках используются методики развития памяти, конкретных видов мышления, упражнения на выбор версии, быстроту реакции. На играх и тренировках игрокам предлагаются вопросы и задания из разных областей знаний, что повышает общий уровень эрудиции.

Вся деятельность клуба направлена на развитие **подвижного интеллекта** (умения быстро и точно обрабатывать текущую информацию для принятия оптимального решения) и самореализацию личности, её социализацию, нахождение своего круга общения.

Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Название тем занятий	Кол-во часов
1	Вводное занятие. Открытие игрового сезона.	1
2	Виды вопросов и способы работы с ними.	1
3	Разминочное занятие для учащихся с помощью простых игр («Кораблик», «Верю - не верю», «Очередь», «Кроссворд», «Золотая цепь»).	1
4	Тестирование игроков и первичное формирование команд.	1
5	Эрудиция — ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки.	
6	Как работать с книгой. Принципы игры в команде.	1
7	Разновидности интеллектуальных игр.	1
8	Тренировочные игры «Эрудит-лото», «Контакт», «Да-нетки», «Пойми меня».	
9	Развитие индивидуальных игровых качеств.	
10	Основы работы над вопросами. Вопросы «викторинного» плана, одноходовые вопросы	1
11	Вопросы на простую логику, на знание, на командную игру.	1
12	«Технические» вопросы и способы работы с ними.	1
13	Определение вида вопроса и способы поиска правильного ответа на основе тренировочных игр.	1
14	Командные роли. Отработка игры в тройках.	1
15	Отработка игры в шестерках.	1
16	Знакомство с интеллектуальными играми: «Откажись или удвой»; «Травести»; «Реалии»; «Надуваловка»; «Медиа - алгебра»;	1
17	Перевертыши, шароиды, кубраечки, бескрылки, Чеширский кот;	1
18	Теоретические основы проведения «спортивных» (или «турнирных») вариантов интеллектуальных игр.	1
19	Мульти- медиа игры «Ассорти (калейдоскоп)», интеллект-марафон.	1
20	«Тройка», «Эрудит-квартет»,	1
21	Игры «Что? Где? Когда?»	1
22	Знакомство с командной «Своей игрой».	1
23	Индивидуальная «Своя игра».	1
24	Игровые занятия по командной «Своей игре».	1
25	Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК».	1
26	Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг».	1
27	Практика . Играем в «Брейн - ринг»	1
28	Тренировка реакции у капитанов.	
29	Развитие навыков внутри командного взаимодействия.	1
30	«Пентагон» и «Тригон»	1
31	Рактика. Играем в «Пентагон»	1
32	Тренировка командных действий.	1
33	«Кубок вызова»	1
34	Основные технические приемы организации обсуждения	1

Ученик научится:

- Разным способам решения задач в зависимости от конкретных игр;
- основным навыками работы в команде;
- осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной форме;
- построение логической цепи рассуждений;
- выдвижению гипотез и их обоснованию;

Ученик получит возможность научиться:

- определять основные способы решения поставленных перед ним вопросов и заданий;
- видеть проявления влияния командных действий для решения заданий;
- высказывать суждения о вопросе с разных точек зрения;
- использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности повседневной жизни.

Методическое обеспечение программы:

1. Методические разработки интеллектуальных программ, сценарии игр
2. Дидактический материал по разделам «Поле чудес», «Что? Где? Когда? Почему?», «Викторины», «Кроссворды», «Сценарии», «Загадки», «Интеллектуальные игры».
3. Реквизит к игровой программе:
игровой стол, барабан, аппаратура для «Брейн-ринга».
4. Наглядно-дидактический материал: образовательная программа, методические пособия для проведения занятий, подборка музыки, настольные игры, головоломки и т. д.
5. Информационные базы данных в интернете;
6. Электронные (и иные) энциклопедии, справочники и интерактивные пособия.

Материально-техническое оснащение:

1. Доска учебная;
2. Компьютер с выходом в Интернет;
3. Экран и Проектор;
4. Колонки;
5. Игры-головоломки;
6. Брейн-система;
7. Бумага, папки, ручки.

Литература и информационные ресурсы для педагога:

1. 33 тренировки в клубе интеллектуальных игр / В.Г. Белкин. – М.: МОО ИНТИ. – 2003.
2. Н. Ю. Анашина Энциклопедия интеллектуальных игр. Брейн-ринг. Своя игра. Эрудит-аукцион. Академия Развития, 2007 г.
3. Алексеев, Е., «Что? Где? Когда?» / Е. Алексеев, В. Белкин, Н.Курмашева, М. Поташев, И. Тюрникова.– М.: Рольф, – 2000 г.
- 4.Баландин Б. «3 000 каверзных вопросов для вундеркиндов и их родителей» М, 2007 г.
5. Баландин Б. «10 000 вопросов для умных» М, 2007 г.
6. Баландин Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц М, 2008 г.
7. Белкин В.Г. «Клуб интеллектуальных игр: 33 тренировки». М.2003 г.
8. Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные / Л.В.Климович. – Мн.: Зорны Верасень, – 2007 г.

9. Климович, Л.В. Отличаются умом и сообразительностью/ Л.В.Климович. –Мн.: Зорны Верасень, – 2007 г.
10. Манусаджян, Н.Э. Методика тренировок по интеллектуальным играм / Н.Э.Манусаджян. – Ереван: Издательство Российско-Армянского (Славянского) государственного университета, – 2008 г.
11. Республиканские чемпионаты по интеллектуальным играм среди школьников 2008-2013. В помощь педагогическим работникам учреждений образования. / НИЦХТДМ, Мн. – 2014 г.
12. Саблина, Е.С. Интеллектуальные игры для всех. / Е.С.Саблина. – Архангельск.– 2004.
13. <http://www.millionPodarkov.ru>.
14. <http://www.razumniiki.ru>.

Литература и информационные ресурсы для учащихся:

1. Ворошилов, В.Я. Феномен игры / В.Я. Ворошилов – М.: Советская Россия. – 1982 (Библиотечка «В помощь художественной самодеятельности», №23).
2. Бурда, Б.О. «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана [Электронный ресурс] 1996.– Режим доступа: // <http://internet.chgk.info/znatoki/boris/burda/chgk/>
3. Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для чайников»/ Б.Е. Левин. – Донецк: Сталкер. – 1999.
4. Поникаров Е. Что? Где? Когда? [Электронный ресурс] 2000.– Режим доступа: // <http://nesprosta.tripod.com/pony-car/pony-car1.htm>
5. Поташев М. Как не надо делать вопросы [Электронный ресурс] -1997, -2000.– Режим доступа: // <http://www.klex.ru/ds>.
6. Климович, Л.В. Легенды и мифы Нескучного Сада. /Л.В.Климович. – Новосибирск – 2013.