

Управление образования администрации МР «Сосногорск»

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества» г. Сосногорска

РЕКОМЕНДОВАНА
Методическим советом
Протокол № 1
от «28» августа 2021 г.

УТВЕРЖДЕНА
Приказом № 203
от «01» сентября 2021 г.
Директор Е.Ю. Борисова

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
Протокол № 1
от «31» августа 2021 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
КЛУБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»**

Направленность: **социально-гуманитарная**
Уровень освоения: **базовый**
Возраст учащихся: **12-17 лет**
Срок реализации: **1 год**

Составитель: **Короткова Ирина Юрьевна**, педагог дополнительного образования

г. Сосногорск
2021 г.

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Клуб интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» составлена на основе авторской программы «Клуб интеллектуальных игр» (автор - педагог дополнительного образования МАОУ «Лицей № 7» г. Томска.), является программой **социально – педагогической направленности.**

Программа отражает модернизацию основ учебного процесса, их переориентацию на достижение конкретных результатов в виде сформированных умений и навыков учащихся, обобщенных способов деятельности. Особое внимание уделяется познавательной активности учащихся, их мотивированности к самостоятельной учебной работе.

Нормативной основой для данной программы являются:

- Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012г. N 273-ФЗ.
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (утверждён приказом Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196).
- «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» (Письмо Минобрнауки России от 18 ноября 2015 года № 09-3242).
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28.
- Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации № 2 от 28.01.2021 (зарегистрировано Министерством Юстиции РФ № 62296 от 29.01.2021 г.)
- Устав МБУДО «ДДТ» г. Сосногорска.
- Положение о проектировании дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МБУДО «ДДТ» г. Сосногорска.

Актуальность. Анализ современного состояния общественной жизни свидетельствует о том, что обществу необходимы личности, важнейшими качествами которых «становятся инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения, умение выбирать профессиональный путь, готовность обучаться в течение всей жизни».

Проблема развития творческого и интеллектуального потенциала обучающихся очевидна. Часто можно наблюдать, как многие учащиеся, имея приличный багаж знаний и решая даже самые трудные контрольные работы на «отлично», не умеют переносить полученные знания на окружающую их реальность.

Многие годы традиционной целью школьного образования было овладение системой знаний, составляющих основу наук. Память учеников загружалась многочисленными фактами, именами, понятиями. Именно поэтому выпускники российской школы по уровню фактических знаний заметно превосходят своих сверстников из большинства стран. Однако результаты проводимых за последние два

десятилетия международных исследований заставляют насторожиться. Так, Международная программа по оценке образовательных достижений учащихся PISA выявила, что «...российские школьники лучше учащихся многих стран выполняют задания репродуктивного характера, отражающие овладение предметными знаниями и умениями. Однако их результаты ниже при выполнении заданий на применение знаний в практических жизненных ситуациях...»

Целенаправленное творческое и интеллектуальное развитие может помочь исправить сложившуюся ситуацию.

Решение проблемы развития творческого и интеллектуального потенциала возможно посредством применения в процессе различных технологий, активизирующих нестандартное, творческое мышление, например, технологии РКМЧП, проблемного обучения. Но построить такой урок, и не один, а в системе, удается не часто, так как технология создания проблемного урока непростая. Более целенаправленно развивать интеллектуальный и творческий потенциал обучающихся возможно на занятиях в системе дополнительного образования

Новизна

Программа построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий развития мотивации ребенка к познанию и творчеству, создание условий для его самореализации, развитие творческого мышления, оказание помощи учащемуся, стремящемуся найти своё место в современном информационном мире.

Программа дополняет знания обучающихся по различным предметам, позволяет в игровой форме закрепить их, расширяет возможности использования информационных источников. Таким образом, происходит взаимосвязь с общим образованием.

Педагогическая целесообразность

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. Клуб интеллектуальных игр комплексно решает названные проблемы через игру. Учебный процесс максимально облачен в игровую форму, живо и доходчиво организован. Игра – это и есть учебный процесс, в результате которой у детей формируются знания, умение и опыт, а также развиваются интеллектуальные чувства, которые играют важную роль в социальном, интеллектуальном и эмоциональном становлении личности ребёнка. Важно с наибольшей полнотой раскрыть индивидуальные особенности детей, их творческие устремления.

Основной задачей в организации занятий клуба является такое их построение, которое было бы отлично от школьных занятий, позволяло бы обучающимся отдохнуть, пообщаться, расширить кругозор по различным областям знаний, проявить себя. С этой целью широко используются всевозможные игры различного назначения, содержания, формы: это викторины, конкурсы, брейн-ринги, тесты, психологический тренинг, игры на общение, на развитие речи, мышления, памяти, внимания, логики, познавательно-обучающие игры и т.д. Особое внимание уделяется развитию речевых навыков, применяются упражнения по риторике, умению логически мыслить, аргументировано

спорить, излагать свои мысли последовательно. Наряду с этим ведется тренинг на развитие всех видов памяти, на её объем и готовность. Часть занятий проводится в форме «заметок» - обмена познавательными сведениями, в котором участвуют и педагог, и дети. Часть занятий проводится в форме подготовки к играм, анализа игровых программ.

Отличительные особенности программы.

Данная программа рассчитана на обучение школьников 5-11 классов через клубную деятельность.

С одной стороны, школа должна создать условия для успешной реализации каждого обучающегося, с другой стороны, невысокая успеваемость ученика приводит к потере внутреннего ощущения своей успешности. Участие в работе интеллектуального клуба позволяет обрести ощущение успешности, не зависящее от успеваемости. В урочной деятельности ребёнок не имеет возможности отработать модели поведения в ситуации общего дела. Клубная деятельность дает дополнительные преимущества в организации воспитательного процесса и позволяет использовать опыт и знания старших ребят в организуемых совместных делах (в одной команде ребята разного возраста), поставить их в позицию инструкторов, помогающих педагогу обучать младших.

В рамках занятий клуба изучаются теоретические основы решения логических, творческих, изобретательских и т.п. задач, правила проведения и непосредственно само проведение различных интеллектуальных игр. Способности развиваются в деятельности, а для развития способностей нужна высокая познавательная активность подростков. Причем не всякая деятельность развивает способности, а только эмоционально приятная. Тренинги внимания, восприятия, мышления, памяти, интеллектуальные индивидуальные и командные игры способствуют развитию всех личностных качеств подростков. Они получают навыки групповой работы, где важна способность услышать другого, понять его замысел, т.е. происходит развитие коммуникативных способностей. Таким образом, занятия в клубе формируют метапредметные навыки и умения обучающихся.

Адресат программы - программа ориентирована на детей в возрасте 12-17 лет.

В подростковом и юношеском возрасте происходит формирование навыков логического мышления, а затем и теоретического мышления, развивается логическая память. Активно развиваются творческие способности подростка, и формируется индивидуальный стиль деятельности, который находит свое выражение в стиле мышления.

Следует отметить, что в старших классах школы развитие познавательных процессов у детей достигает такого уровня, что они оказываются практически готовыми к выполнению всех видов умственной работы взрослого человека, включая самые сложные. Познавательные процессы делаются более совершенными и гибкими, причем развитие средств познания очень часто опережает собственно личностное развитие детей.

Юношеский возраст характеризуется усилением индивидуальных различий. Так, если весьма значительная часть индивидуумов, достигших этого возраста, характеризуется отсутствием интереса к познавательной деятельности, то существует другая часть ребят, которые проявляют подлинный интерес к учебе и творчеству. Развитие интеллекта у подростков на данном этапе тесно связано с развитием у них творческих способностей, предполагающих не просто усвоение информации, а проявление интеллектуальной инициативы и создание чего-то нового.

Уровень реализации: программа разработана на 1 год (2 занятия по 2 часа в неделю).

Формы обучения и виды занятости

На занятиях запланированы различные формы и методы совместной деятельности с учетом возрастных особенностей обучающихся: беседы, лекции, тренинги, творческие задания, конкурсы, индивидуальная подготовка информации, работа в группах. Формы проведения учебных занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов и индивидуальных возможностей воспитанников, специфики содержания данной образовательной программы и возраста воспитанников (интеллектуальные и логические игры, упражнения на взаимодействия в группе, тренинги, творческие задания, конкурсы (участие в городских, региональных и всероссийских)).

Командные игры учат обучающихся анализировать и оценивать человеческие взаимоотношения, в разрешении которых существенно не только правильное решение, но и поведение, интонация, мимика и т.д. Опыт проведения таких игр показывает, что они способствуют расширению поведенческого диапазона детей, способствуют развитию уверенности в себе, интеллектуальному развитию.

Результативность участие в конкурсах разного уровня позволяет реализовать «ситуацию успеха».

Формы контроля: наблюдение, тестирование, анкетирование, конкурсы.

Формы подведения итогов: конкурсы. Видеть результаты также позволяют постоянная рефлексия и мониторинг уровня развития творческих способностей воспитанников.

Учебное занятие проводится в заранее определенные часы дня с соблюдением санитарно-гигиенических норм к организации деятельности детей. Для проведения занятий задействована база ЦРЦГК «Точка роста».

Вид программы по **уровню освоения:** базовый – предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

Объем программы: программа рассчитана на 1 год обучения, 36 учебных недель по 4 часа (144 часа).

Форма обучения: очная.

Режим проведения занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Академический час – 45 минут, перерыв 15 минут.

Форма проведения занятий: аудиторная и внеаудиторная.

Формы организации образовательного процесса:

Фронтальная (коллективная, массовая), групповая, индивидуально-групповая (при инклюзивном обучении особых категорий - дети-инвалиды, дети с ОВЗ) и индивидуальная (при выполнении индивидуальных заданий, подготовке к конкурсам).

Количество обучающихся в группе: 20 чел. Состав группы постоянный.

Цель и задачи программы

Цель программы – развитие интеллектуального потенциала и познавательных процессов обучающихся посредством организации игровой деятельности.

Задачи:

образовательные:

- Развитие общеинтеллектуальных умений обучающихся.

развивающие:

- Развитие творческого нестандартного мышления.
- Развитие коммуникативных способностей обучающихся, умения работать в команде.

воспитательные:

- Формирование интереса к изучению наук через игру.
- Формирование интеллектуальной культуры через внедрение ИКТ в игровую программу.
- Расширение коммуникативных возможностей через включение в деловое сотрудничество.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название темы	Количество часов			
		Всего	Теория	Практика	Игровые занятия
1	Вводное занятие. История возникновения интеллектуальных игр.	2	2	-	-
2	Стандартное и нестандартное мышление. Типы мышления.	4	1	3	-
3	Метод «Шесть шляп мышления».	4	2	2	-
4	Технологии в рамках метода «Шесть шляп мышления»: «Плюс, минус, интересно», «Факторы».	8	2	4	2
5	Технология «Мозговой штурм».	8	1	7	-
6	Технология «Альтернатива».	8	1	7	-
7	Технология решения изобретательских задач (ТРИЗ). Что такое «закрытая» и «открытая» задача.	12	1	8	3
8	История и принципы игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Игра «ЧГК» в нашем городе.	4	2	2	-
9	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.	4	1	3	-

	Умение находить необычное в обычном.				
10	Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.	6	1	5	-
11	Формы нетрадиционных логических игр: «Верить — не верить», Перевертыши, Шароиды, Кубраечки, Пентагон и т.д.	8	1	3	4
12	Игровые занятия	12	-	6	6
13.	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.	8	1	7	-
14	Распределение командных ролей. Функции капитана, генератора идей, критика. Другие возможные роли.	4	1	3	-
15	Три основные формы игры в «ЧГК».	6	2	4	-
16	Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда.	8	1	3	4
17	Отработка игры в шестерках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.	10	1	5	4
18	Основные особенности «Своей игры». Разновидности игры. Индивидуальная и групповая «Своя игра».	10	1	5	4
19	Основные особенности игры «Брейн-ринг». 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».	12	1	7	4
20	Основные особенности игры «Своя игра». «Своя игра» индивидуальная и	6	1	3	2

	командная. Правила и варианты игры.				
	Всего:	144	24	87	33

Планируемые результаты реализации программы

Личностные:

- наличие представлений об истории интеллектуальных игр;
- владение правилами, принципами традиционных и нетрадиционных интеллектуальных игр;
- развитие нестандартного, логического мышления;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом.

Метапредметные:

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение навыками коммуникации и социального взаимодействия.

Предметные:

обучающийся научится

- оценивать ресурсы, в том числе время и другие нематериальные ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;
- выбирать путь достижения цели, планировать решение поставленных задач, оптимизируя материальные и нематериальные затраты;
- организовывать эффективный поиск ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели;
- искать и находить обобщенные способы решения задач, в том числе, осуществлять развернутый информационный поиск и ставить на его основе новые (учебные и познавательные) задачи;
- критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций, распознавать и фиксировать противоречия в информационных источниках;
- выходить за рамки учебного предмета и осуществлять целенаправленный поиск возможностей для широкого переноса средств и способов действия;
- осуществлять деловую коммуникацию как со сверстниками, так и со взрослыми

(как внутри образовательной организации, так и за ее пределами), подбирать партнеров для деловой коммуникации исходя из соображений результативности взаимодействия, а не личных симпатий;

- при осуществлении групповой работы быть как руководителем, так и членом команды в разных ролях (генератор идей, критик, исполнитель, выступающий, эксперт и т.д.);
- развернуто, логично и точно излагать свою точку зрения с использованием адекватных (устных и письменных) языковых средств.

Обучающийся получит возможность научиться:

- ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;
- самостоятельно определять цели, задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;
- выстраивать индивидуальную образовательную траекторию, учитывая ограничения со стороны других участников и ресурсные ограничения;
- менять и удерживать разные позиции в познавательной деятельности; координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия;
- распознавать конфликтогенные ситуации и предотвращать конфликты до их активной фазы, выстраивать деловую и образовательную коммуникацию, избегая личностных оценочных суждений.

Оценка результатов осуществляется с помощью следующих критериев:

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

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Каникулярный период	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1	01.09.2021 г.	27.12.2020 – 09.01.2022	31.05.2021 г.	36	144	2раза в неделю по 2 часа

Условия реализации программы

Кадровое обеспечение

Педагог - руководитель объединения, реализующий данную программу владеет следующими профессиональными и личностными качествами:

- владеет навыками и приёмами организации занятий;

- знает физиологию и психологию детей подросткового возраста;
- умеет вызвать интерес к себе и преподаваемому предмету;
- умеет видеть и раскрывать творческие способности обучающихся.

Материально-техническое обеспечение программы:

- учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами;
- компьютер, экран, проектор, интерактивная доска;
- доска, мел или маркеры.
- принтер, сканер;
- доступ в Интернет;
- цветная и белая бумага для печати (формат А4);
- ватман (формат А2, А1);
- фломастеры, ручки, карандаши, краски, кисти, ластик, клей, ножницы;
- тетради и блокноты, ручки.

Формы аттестации

В качестве контрольных мероприятий используются следующие формы аттестации: наблюдение, контрольные занятия, творческое задание, тренинги, творческие задания, опрос, отзывы родителей и детей.

Формами подведения итогов реализации программы является финальная игра среди команд клубов.

Формы подведения итогов реализации программы:

С целью оценки достижений обучающихся используются следующие формы:

- ✓ Тренинги – как метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков и социальных установок.
- ✓ Контрольные задания – выполнение обучающимся заданных педагогом элементов или связок с предъявлением владения необходимыми знаниями и навыками.
- ✓ Диагностическая игра – игровая форма диагностики знаний и умений обучающегося.
- ✓ Педагогическое наблюдение за деятельностью обучающихся проводится педагогом регулярно, с целью фиксации темпов развития обучающихся.

Формы фиксации результатов:

- ведение электронного журнала работы клуба, грамоты и т.д.
- фото и видеозапись;
- отзывы.

Критерии оценки результативности освоения программы

Оценка результатов занятий школьников в интеллектуальном 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.

Оценочные материалы включают в себя упорядоченную последовательную систему индивидуального рейтинга каждого учащегося, который складывается из следующих составляющих:

1. Успешность выступления команды, в состав которой он входит (на клубных, районных, товарищеских состязаниях).
2. Качество и количество представленных вопросов или игровых программ (оценивается коллективным способом).
3. Успешность в роли ведущего (организатора, ассистента, эксперта, члена жюри) игровых программ.
4. Результаты тестирования характеристик интеллекта (памяти, внимания, логики, эрудиции, скорости мыслительных реакций, коэффициента интеллектуальности)

Часть этих составляющих имеют эквивалент в баллах.

Результаты рейтинга доступны только педагогу. Часть этих результатов оглашается при необходимости отбора в сборную команду лучших игроков клуба.

Методическое обеспечение программы

Использование педагогических технологий.

Структура занятий выстроена с учетом здоровьесберегающих технологий. Занятия проводятся при постоянной смене деятельности. Используются информационно-развивающие технологии, игровая технология. Применяются личностно-ориентированные развивающие технологии, позволяющие усложнять задания опережающим программу детям, упрощать работу менее подготовленным детям.

Методы обучения: словесный, наглядный практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, игровой, дискуссионный и проектный.

Программой предусмотрены следующие основные **формы работы:** беседа, мозговой штурм, работа в тройках, работа в шестерках, обсуждения.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Список литературы

для педагога:

1. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М. «Педагогический поиск», 1999
2. Гин А.А. Приемы педагогической техники. – Издательство Вита, М., 2005
3. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28
4. Эдвард де Боно Шесть шляп мышления. – Поппури, 2006
5. Эдвард де Боно Нестандартное мышление. Самоучитель. – Поппури, 2006

для обучающихся:

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
2. Бер И.Л. Своя игра. Книга 1. М. Эксмо, 2010
3. Большая школьная энциклопедия, М. Махаон, 2015.

4. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. Махаон, 2015.
5. Левин Б.Е. Что? Где? Когда? для чайников, 1999.
6. Поташов М.О. Почему вы проигрываете в ЧГК, 2005