

Муниципальное казёное учреждение «Управление образования»
Октябрьского муниципального округа

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Покровская средняя общеобразовательная школа
Октябрьского муниципального округа»

ПРИНЯТА
на методическом совете

Протокол №5
от 15.05.2024



ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ КЛУБ «КОТ УЧЁНЫЙ»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности

Возраст учащихся: 11 - 18 лет
Срок реализации программы – 1 год

Мацейко Галина Владимировна,
педагог дополнительного образования

с. Покровка
2024 г.

Раздел № 1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Актуальность программы обусловлена тем, что игра – одно из первых занятий, с которым человек знакомится еще в самом раннем детстве. Именно играя, он познает мир, делает собственные маленькие открытия, учится общаться с людьми. Ребенок растет, становится подростком, и его игры меняются вместе с ним, сохраняя свои функции: объединение людей, познание, возможность совершить открытие.

Обучение по программе «Интеллектуального клуба» актуально для интеллектуально одаренных детей и подростков, так как игры, предусмотренные деятельностью кружка, способствуют развитию основных характеристик творческого и логического мышления. Поиск ответа за достаточно малое (всего 1 минута) время учит концентрации внимания, быстроте принятия решений. Элементы проектной и организаторской деятельности способствуют развитию навыков самостоятельной работы. Одним из важных воспитательных моментов является командный характер игры. Чтобы добиться результата, надо уметь слушать товарища, уважать его мнение, объективно оценивать и принимать коллективное решение. Навыки коллективной работы, полученные в игре, находят применение, как в школьной, так и во внеучебной деятельности обучающихся.

Занятия по программе «Интеллектуального клуба» способствуют воспитанию нравственных и моральных качеств детей и подростков, так как соблюдение правил игры и честность по отношению к сопернику является одним из важнейших принципов деятельности кружка. И еще одна отличительная черта – уважение к своей команде, к организаторам и к противнику. Дружеская атмосфера в клубе позволяет избавиться от агрессии к сопернику по игре, создать доброжелательный настрой по отношению ко всем играющим. Любая игра, это своеобразный вид спорта. А для спорта важно постоянное самосовершенствование, работа над собой. Ни один спортсмен не добьется успеха без волевых качеств, самообладания и стремления к победе –

то же касается и участника интеллектуальной игры.

Один из самых сложных моментов не только в игре, но и в жизни, - не обратить внимания на неудачу, не бросить начатое дело. Но еще сложнее адекватно воспринять свою собственную победу. Тренировки в кружке делают и победы, и поражения регулярными, превращают их в обыденные происшествия и воспитывают спокойное отношение к ним.

Направленность программы: социально-гуманитарная.

Язык реализации программы: государственный язык РФ – русский.

Уровень освоения: базовый.

Отличительными особенностями программы является то, что «Интеллектуальный клуб» предлагает детям много форм игровой деятельности помимо «Что? Где? Когда?» и «Своей игры», каждая из которых помогает в развитии логического, творческого и абстрактного мышления, повышает общую эрудицию обучающихся. При разработке программы учтены нормативные документы РФ об образовании.

Программа разработана с учётом специфики образовательного учреждения на основе нормативных документов:

- Закона «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 г.;

- Приказа Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Концепции развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 г. № 1726-р;

- Письма Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;

- Постановления Главного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

- Устава МОБУ Покровская СОШ, другими локальными актами.

Адресат программы

Программа рассчитана на детей 11-18 лет Октябрьского муниципального округа. Плавающий возрастной барьер обусловлен тем, что вхождение в программу «Интеллектуальный клуб» возможно для детей с 11 до 18 лет в любой промежуток времени, так как по принципу персонализации дополнительного образования посредством выстраивания индивидуальных образовательных траекторий выставляются свои цели, задачи и планируемые результаты.

Программа строится в соответствии с психофизическими закономерностями возрастного развития. Адекватность требований и нагрузок, предъявляемых ребёнку в процессе занятий, способствует оптимизации занятий, повышению эффективности.

Индивидуализация темпа работы – переход к новому этапу обучения только после полного усвоения материала предыдущего этапа.

Особенности организации образовательного процесса

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 1 год обучения (34 недели, 68 часов).

Формы обучения – очная. Совместное взаимодействие педагога, ребенка и семьи, направленно на создание условий для более успешной реализации способностей ребёнка

Режим занятий

Занятия по общеобразовательной программе дополнительного образования «Интеллектуальный клуб» на протяжении всего курса обучения проводятся:

для детей 11-18 лет – 2 раза в неделю по 45 минут; в год – 68 часов.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: развитие интеллектуального потенциала и повышение эрудиции у детей 11-18 лет Октябрьского муниципального округа посредством участия в интеллектуальных играх различного формата.

Задачи программы:

Воспитательные:

- формирование навыков коллективного принятия решений;
- формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.

Развивающие:

- развитие мотивации к интеллектуальной деятельности;
- формирование межпредметных связей;
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления.

Обучающие:

- знакомство с методом «мозгового штурма»;
- обучение самостоятельному оперативному принятию решений.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	2	2	0	Опрос
2	Типы мышления.	18	8	10	Тестирование
3	История и принципы игры «ЧГК».	6	2	4	Викторина, игра
4	Формы нетрадиционных логических игр.	10	2	8	Квиз, игра
5	Принципы игры в команде.	18	3	15	Тестирование
6	Основные особенности игры «Брейн-ринг».	6	1	5	Игра
7	Основные особенности игры «Своя игра»	8	1	7	Игра
	ИТОГО	68	19	49	

Содержание учебного плана

1. Тема: Вводное занятие.

Теория: История возникновения интеллектуальных игр.

2. Тема: Типы мышления.

Теория: Стандартное и нестандартное мышление. Технология решения изобретательских задач (ТРИЗ). Что такое «закрытая» и «открытая» задача.

Практика: Метод «Шесть шляп мышления». Технологии в рамках метода «Шесть шляп мышления»: «Плюс, минус, интересно», «Факторы». Технология «Мозговой штурм». Технология «Альтернатива».

3. Тема: История и принципы игры «ЧГК».

Теория: Правила игры. 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.

Практика: Серия игр «Что? Где? Когда?»

4. Тема: Формы нетрадиционных логических игр.

Теория: Правила игр.

Практика: Игры «Верить — не верить», «Перевертыши», «Шароиды», «Кубраечки», «Пентагон» и т.д.

5. Тема: Принципы игры в команде.

Теория: 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.

Практика: 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. Как организовать «ЧГК». Три основные формы игры в «ЧГК». Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу.

6. Тема: Основные особенности игры «Брейн-ринг».

Теория: Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брейн-ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана.

Практика: Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».

7. Тема: Основные особенности игры «Своя игра».

Теория: Правила и варианты игры.

Практика: «Своя игра» индивидуальная и командная.

1.4 Планируемые результаты

Личностные результаты

У обучающихся будут:

- наличие представлений об истории интеллектуальных игр;
- навыки владения правилами, принципами традиционных и нетрадиционных интеллектуальных игр;
- развито нестандартное, логическое мышление;
- развиты способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;
- развита способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом.

Метапредметные результаты

У обучающихся будут развиты:

- 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 результаты

Обучающиеся будут знать:

- как ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;

- как самостоятельно определять цели, задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;

- как выстраивать индивидуальную образовательную траекторию, учитывая ограничения со стороны других участников и ресурсные ограничения;

- как менять и удерживать разные позиции в познавательной деятельности; координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия;

Обучающиеся будут уметь:

- 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.

Обучающиеся будут владеть:

- навыками распознавать конфликтогенные ситуации и предотвращать конфликты до их активной фазы, выстраивать деловую и образовательную коммуникацию, избегая личностных оценочных суждений.

Раздел № 2 ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы:

Занятия по данной программе проводятся в просторном, хорошо освещенном помещении, которое отвечает всем установленным санитарно-гигиеническим требованиям:

- 1) посадочные места (ученические столы и стулья на каждого обучающегося);

2) кабинет должен быть оборудован:

- медиапроектором,
- компьютером, экраном, акустической системой.

Для практических занятий будут использоваться:

- учебные пособия по ведению игры,
- опросники творческих способностей,
- база вопросов «Что? Где? Когда»,
- авторский раздаточный материал.

Учебно-методическое и информационное обеспечение

Список литературы для педагога

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

Учебные пособия для учащихся:

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
2. Большая школьная энциклопедия, М. Махаон, 2015.
3. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. Махаон, 2015.
4. Бер И.Л. Своя игра. Книга 1. М. Эксмо, 2010
5. Левин Б.Е. Что? Где? Когда? для чайников, 1999
6. Поташов М.О. Почему вы проигрываете в ЧГК, 2005

2.2 Оценочные материалы и формы аттестации

Наиболее оптимальным в системе дополнительного образования представляется подход, учитывающий в комплексе достижения обучающихся в учебной, личностной и социальной сферах. Отслеживание результата — это видение того, насколько идет продвижение к целям; повременный контроль за деятельностью в достижении целей; процесс систематического снятия показателей; система наблюдения и изучения деятельности по определенным параметрам и критериям. Программой предусмотрена аттестация обучающихся, направленная на выявление исходного, текущего, промежуточного и итогового уровня теоретических знаний, развития практических умений и навыков, сформированных компетенций и их соответствия прогнозируемым результатам данной программы.

Входная аттестация проводится на первом занятии в сентябре, промежуточная — в феврале, по итогам учебного года обучения проводится в последнюю неделю мая. В процессе работы клуба сложилась система мониторинга результатов по данной программе. Результаты диагностики достижений обучающихся выступают ведущим показателем качества и эффективности работы клуба «Кот учёный». К результатам образовательной деятельности относятся совокупность учебных, личностных и социальных достижений учащихся, полученную за определенный период получения дополнительного образования. Главный результат деятельности проявляется в положительной динамике личностных достижений обучающихся (личностного роста), в формировании их позитивных личностных качеств. Под личностными достижениями учеников старших классов понимаются те изменения, которые произошли в них по отношению к ним самим, начиная от первого момента взаимодействия с педагогом и детским коллективом и до определенных этапов собственного роста. Личностные достижения есть результат развития социально значимых качеств в целом: познавательной сферы, эмоций, мотивов, самореализации, самоконтроля, самоорганизации.

Зачет – форма текущего и итогового контроля, предполагающая выполнение учащимися индивидуальных заданий (как теоретических, так и практических) в

устной и письменной форме. Может осуществляться взаимопроверка знаний и умений в мини-группах, фронтальная беседа со всем коллективом. Также возможна форма смотра знаний, умений и навыков; собеседование; реферат; методическая копилка.

2.3 Методические материалы

Основные формы проведения занятий

Специфика используемой при обучении в Клубе интеллектуальных игр познавательно-игровых форм деятельности предъявляет особые методические требования к образовательному процессу. Такие традиционные формы занятий как лекции или семинары не обладают должной эффективностью для решения поставленных в программе задач. Теоретические знания не могут даваться в отрыве от собственно игровой деятельности, их следует органично включать в эту деятельность и постоянно закреплять на соответствующим образом построенных тренировочных занятиях. Учебно-тренировочный процесс строится на совмещении форм занятий с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы — 3-4 команды, для практических занятий, где руководителю клуба необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной микрогруппой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд, психологическому и игровому тренингу игроков основных специализаций, а также вопросников и стажеров-организаторов игр.

Практика показала, что необходима и такая форма работы, как клубный день, или совместная игра всех команд и игроков, как занимающихся в клубе, так и приглашенных. Как разновидность клубного дня весьма полезны игры и встречи и команд клуба с командами разного уровня подготовки, в том числе и взрослыми. Как поощрение сильнейшим игрокам и командам практикуются поездки на игры и турниры любого уровня, вплоть до международного. Включение клуба или отдельных команд клуба в систему календарных игр Областной юниорской лиги придает учебно-тренировочному процессу более спортивный, соревновательный

характер, что, с одной стороны, вынуждает руководителя клуба (тренера) работать на результат, постоянно повышая уровень игровой подготовки команд, но, с другой стороны, не исключает и работы другого плана, нацеленной не столько на соревновательность, сколько на общение и совместное интеллектуальное творчество.

Методы

Занятия строятся по следующей модели – первоначально обучающиеся постепенно получают определенную теоретическую информацию и далее начинают применять ее в практических целях. На первых занятиях рекомендуется привлекать педагога-ассистента, который может помочь команде на первом этапе в разрешении определенных сложностей игрового процесса. В дальнейшем применяется метод «плавания без доски» - когда команде на практическом занятии дается блок вопросов, на которые им следует ответить без помощи педагога-ассистента. После прохождения этого этапа появляется возможность привлекать обучающихся к участию в синхронных турнирах и открытых мероприятиях. Первое время следует настраивать обучающихся на «игру ради игры, а не ради результата». Такой подход в будущем даст возможность адекватной оценки собственных возможностей и амбиций. Учебно-тренировочный процесс в целом выстроен таким образом, чтобы придать ему демократический характер, что соответствует общим принципам демократической организации клубной жизни. Эти принципы предусматривают клубное самоуправление, принятие совместно с руководителями решений, касающихся повседневной жизни клуба. Определенную помощь в работе могут оказать рекомендуемые в списке литературные источники. Вопросный материал разнообразного уровня сложности всегда доступен в сети интернет по адресу – db.chgk.info.

При проведении занятий используются словесные (устное изложение, беседа, объяснение), наглядные (показ иллюстраций), практические (тренировочные игры, практические занятия по написанию игровых материалов) методы обучения.

Формы проведения занятий:

- лекция;
- беседа;
- тренировочные упражнения;
- игра;
- конкурс;
- сообщения;
- мультимедийный час;
- видеоурок;
- презентация.

Основной формой проведения занятий является игра.

2.4 Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса		1 год
Продолжительность учебного года, неделя		34
Количество учебных дней		68
Продолжительность учебных периодов	1 полугодие	03.09.2024 - 27.12.2024
	2 полугодие	09.01.2025 - 23.05.2025
Возраст детей, лет		11-18
Продолжительность занятия, час		2
Режим занятия		1 раз/нед
Годовая учебная нагрузка, час		68

2.5 Календарный план воспитательной работы

№	Мероприятия	Сроки проведения	Форма проведения
1	Интеллектуальный марафон	октябрь, 2024 г.	Серия игр
2	Международный чемпионат по игре «Что? Где? Когда?»	Сентябрь, 2024 г. – апрель, 2025 г.	Серия игр
3	Морская лига интеллектуальных игр	Октябрь - декабрь, 2024 г.	Серия игр

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Клуб интеллектуальных игр. Книга Книг. М.: МОО ИНТИ, 2019.
2. Турниры «Что? Где? Когда?» и «Брэйн ринг»: Брошюра. / Сост. Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. М.: Изд-во «Аквис», 2019.
3. Что? Где? Когда? Вопросы турниров. / Сост. Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. М.: Изд-во «Рольф», 2020.
4. Шмаков С.А. Игры в слова и со словами. М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Фирма «Издательство АСТ», 2020.
5. Хайчин Ю.Д. Твоя игра. М.: Изд-во «ФАИР-ПРЕСС», 2020.