Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение гимназия № 18

Обсуждено педагогическим советом МАОУгимназия №18 Протокол № 8 от 30.05.2023	Утверждена приказом директора МАОУ гимназия №18 от 31.05.2023 № 260 Директор МАОУ гимназия №18 И.Г. Юрлов_____

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Клуб интеллектуального развития «Сила мысли»
направленность программы: социально - гуманитарная

Возраст обучающихся: 12-17 лет
Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:
Евтехова Наталья Александровна,
педагог дополнительного образования

Нижний Тагил
2023

СОДЕРЖАНИЕ

		Стр.
1	КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	3
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Цель и задачи общеразвивающей программы	6
1.3	Планируемые результаты	8
1.4	Содержание общеразвивающей программы	8
1.4.1	Учебный план	8
1.4.2	Учебный (тематический) план	9
2	ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ	10
2.1	Календарный учебный график на учебный год	10
2.2	Условия реализации программы	10
2.3	Формы аттестации/ контроля и оценочные материалы	10
3	СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	11
	ПРИЛОЖЕНИЕ (Рабочие программы модулей)	14

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Ввиду того, что сегодняшним выпускникам придется осуществлять свою профессиональную деятельность в условиях нового этапа технологического развития глобальной экономики, одним из актуальных вопросов образования остается развитие содержания и технологий. Педагогика вынуждена осуществлять поиск таких методов, приемов, применение которых на всех уровнях образования (дополнительного в том числе) обеспечит развитие обучающихся, их социально значимых качеств.

Игра давно признана одним из самых продуктивных методов обучения детей, их развития, приобщения к духовным и нравственным ценностям. Особая роль при этом отводилась интеллектуальным играм.

История игры «Что? Где? Когда?» началась в 1975 году, когда на телеэкраны впервые вышла программа, созданная по идее В. Я. Ворошилова. Несколько десятилетий игра существовала как телепроект, но с 1990 года стало развиваться так называемое спортивное «Что? Где? Когда?» - одновременная игра для нескольких команд. Уже в это время она становится популярна как вид интеллектуального досуга среди взрослых и детей. Спустя десятилетие распространение интернета позволило проводить синхронные чемпионаты по интеллектуальным играм, в том числе и среди школьников. Педагогами России и зарубежья был высоко оценен потенциал игры при работе с разными группами детей, в том числе и одаренными. Интеллектуальные клубы стали активно создаваться на базе общеобразовательных учреждений. А затем произошло включение школьных команд в фестивальное движение, появились профильные смены влагерях отдыха.

На сегодняшней день развитие эрудиции, интеллекта, других социально значимых качеств детей при помощи интеллектуальных игр органично осуществляется при реализации дополнительных общеразвивающих программ.

Актуальность программы обусловлена необходимостью в формировании нового поколения граждан России, склонных к инновационной деятельности, мобильных, умеющих и желающих получать знания в течение всей жизни, обладающих духовными и культурными ценностями своего народа, страны, способных к решению актуальных проблем современной цивилизации.

Обучение по программе Клуба позволяет не только развить интеллектуальные способности, но и постепенно реализовать важную потребность подросткового возраста: признание со стороны других, заявление и подтверждение своей социальной значимости. Интеллектуальная игра позволяет научить детей адекватно воспринимать нестандартные ситуации, воспитать спокойное отношение как к победам, так и к поражениям, избавляя обучающихся от болезненного стремления к совершенству. Для спортивной стороны игры важны волевые качества, самообладание, и регулярные занятия помогают детям справляться с излишней впечатлительностью, тревожностью. У детей часто отсутствуют сформированные навыки социального поведения и возникают проблемы в общении. Одним из воспитательных моментов реализуемой программы является командный характер игры. Добиться

результата можно, научившись слушать товарища, уважать его мнение, объективно оценивать и принимать коллективное решение. Соблюдение правил игры и честность по отношению к сопернику являются одними из важнейших принципов деятельности Клуба. 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. Навыки коллективной работы, полученные в игре, важны для дальнейшей личной и профессиональной успешности обучающихся. Элементы проектной и организаторской деятельности развивают творческие способности детей.

Программа разработана с учетом действующих нормативных правовых актов в сфере дополнительного образования:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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» (далее – СанПиН);
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта

«Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 года № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196«;
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
10. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по

проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

11. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05

«О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ».

12. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09

«О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

13. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

14. Согласно ФЗ №273 (ст. 12. п.5) образовательные программы самостоятельно разрабатываются и утверждаются организацией, осуществляющей образовательную деятельность.

15. Устав МАОУ гимназия № 18

Новизна программы состоит в том, что 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.

Педагогическая целесообразность.

Программа «Клуба интеллектуального развития» выстроена таким образом, чтобы оптимально развивать интеллектуальный потенциал, мотивационную и ценностную составляющую каждого обучающегося.

Для повышения эффективности обучения обучающихся по программе «Клуба интеллектуального развития», применяются следующие принципы:

- учет возрастных особенностей: содержание программы рассчитано на обучающихся 12-17 лет. Работа в группе позволяет реализовать стремление к общению, присущее детям этого возраста, а игровые формы делают процесс обучения увлекательным;

- принцип связи теории с практикой: применяя полученные навыки коллективной работы, на практике обучающиеся добиваются больших успехов;

- принцип индивидуализации и дифференциации обучения: для каждого находится особая роль в команде, в зависимости от его личностных особенностей подбираются формы и методы работы;

- принцип межпредметности: все предусмотренные программой игры основаны на достижениях разных наук и благодаря этому создают у детей системную и целостную научную картину мира;

- принцип развивающего и воспитывающего обучения: цели, содержание и методы обучения должны способствовать не только усвоению знаний и умений, но и познавательному развитию, а также воспитанию личностных качеств учащихся.

Применение игровых технологий целесообразно при работе с детьми и подростками, поскольку в игровой форме приобретаются навыки командной работы, ведения дискуссии, разрешения конфликтов, быстрого принятия решения, то есть проживаются те ситуации, которые предстоят во взрослой жизни.

Отличительная особенность программы состоит в комплексности оценки результатов ее освоения, которая заключается в следующем:

- оценивается комплекс результатов;
- оценка осуществляется несколькими методами;
- оценивание осуществляет не только педагог, но и сам ребенок (самооценка);
- оценка осуществляется многократно и системно.

Для оценивания выбран уровневый подход. Освоение программы оценивается по четырем характеристикам:

- способность осуществлять деятельность репродуктивного или творческого характера;
- потребность, интерес или мотивация к интеллектуальной деятельности;
- сформированность личностных характеристик;
- результаты участия в конкурсных мероприятиях.

Данные характеристики дифференцируют степень интеллектуального и личностного развития, позволяют проектировать индивидуальный маршрут развития для каждого обучающегося.

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Цель программы: развитие познавательно-мотивирующего потенциала, формирования ценностных установок, обучающихся средствами интеллектуальной игры.

Задачи:

- повышение мотивации к познавательной деятельности;
- развитие творческой инициативности при решении интеллектуальныхзадач;
- развитие идентичности обучающихся с коллективом, командой;
- формирование адекватной самооценки и отношения к победам или неудачам.
- развитие навыка самостоятельной работы с информацией;
- развитие навыков работы в команде;
- формирование навыков рациональной деятельности;
- развитие системного мышления (межпредметных связей, знаний).
- знакомство с методом мозгового штурма;
- знакомство с правилами интеллектуальных игр;
- обучение написанию вопросов и заданий для проведенияинтеллектуальных игр;
- приобретение навыков самостоятельной организации и проведения интеллектуальных игр.

Адресат программы.

Программа адресована детям и подросткам в возрасте от 12 до 17 лет. В коллектив принимаются все желающие с последующей оценкой уровня

мотивации к интеллектуальной и познавательной деятельности, уровня эрудиции. Широкий охват возрастов обусловлен спецификой клубной деятельности: направленностью на личный опыт обучающихся, возможностью объединять разновозрастных детей в одну группу, а также повышенным интеллектуальным развитием обучающихся клуба.

Начинать обучение по программе стоит не раньше 11-12 лет, поскольку до этого возраста не в полной мере сформировано устойчивое внимание, позволяющее обучающимся самостоятельно воспринимать, запоминать и анализировать информацию. В возрасте 12 лет для подростков важен не только собственно игровой, но и личностный аспект занятий: через игру они утверждают право на собственные интересы, склонности, выбор той или иной деятельности. Также в этом возрасте необходима ролевая модель, функцию которой берут на себя участники старших команд.

Для обучающихся 13-14 лет особую важность приобретает социальный характер игры. У них уже, как правило, сформировано представление о ценности себя как самостоятельного субъекта, они ощущают необходимость во взаимодействии со сверстниками и более старшими подростками.

В возрасте 15-17 лет подростки ищут возможности для профессионального самоопределения, и игра становится одним из средств для этого. Кроме того, для молодежи важно ощущать себя взрослыми, наставниками, чему способствует общение с игроками младших команд клуба.

Допустим набор детей на вакантные места в группах 2-го и 3-го года обучения.

Срок реализации программы. Программа рассчитана на 3 года обучения.

Формы реализации: очная форма.

1.3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты

- формирование устойчивой мотивации к обучению и познанию;
- понимание своей роли в команде;
- формирование гражданской идентичности;
- умение решать конфликты, возникающие в игровых и неигровыхситуациях;
- умение самостоятельно принимать игровые решения;
- умение принимать решения в условиях командной работы.

Метапредметные результаты

- освоение основ теоретического мышления (определение понятий, систематизация, классификация, доказательство, обобщение);
- приобретение навыков переработки информации (анализ, синтез, интерпретация, оценка, аргументирование);
- освоение основ критического мышления (сопоставление фактов, умение отличать недостоверную информацию, находить логическое несоответствие и т. д.);
- развитие творческого мышления (определение проблем в стандартных ситуациях, нахождение альтернативного решения, совмещение традиционных и новых способов деятельности);

- развитие регулятивных умений (ставить вопросы, формулировать гипотезы, определять цели, планировать, выбирать способ действий, контролировать, анализировать и корректировать свою деятельность);
- умение вести научную дискуссию.

Предметные результаты

- знание правил интеллектуальных игр;
- знание особенностей применения метода «мозгового штурма» и владение методом «мозгового штурма» применительно к разным типам интеллектуальных игр;
- знание особенностей построения команды, распределения ролей и игровых функций в команде;
- владение приемами написания вопросов;
- умение составлять материалы для проведения интеллектуальных игр;
- знание особенностей движения интеллектуальных игр в России;
- знание регламентирующих документов Международной ассоциацииклубов и городского клуба интеллектуальных игр;

умение организовать и провести интеллектуальные игры.

1.4 СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.4.1 Учебный план

Программа рассчитана на 3 года обучения. Модуль программы соответствует году обучения.

Модуль 1. Стартовый уровень – 162 часа, 2 раза в неделю по 2 и 2, 5 часа соответственно.

На стартовом уровне обучающиеся знакомятся с правилами интеллектуальных игр и основами метода мозгового штурма.

Модуль 2. Базовый уровень – 162 часа, 2 раза в неделю по 2 и 2, 5 часа соответственно.

Модуль 3. Базовый уровень – 162 ч., 2 раза в неделю по 2 и 2,5 часа соответственно.

Продолжительность академического часа: 45 минут.

На базовом уровне: на втором году обучающиеся приобретают навыки написания материалов для проведения интеллектуальных игр, на третьем году обучения готовят и самостоятельно проводят интеллектуальные игры.

Наполняемость в группах в соответствие с санитарно-эпидемиологическими требованиями к организациям дополнительного образования составляет 15 человек.

№	Название модуля	Всего	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
1	Модуль 1. Стартовый уровень. I ступень	**162ч.**	**25ч.**	**137ч.**	Система заданий, направленных на выявление степени обученности по различным параметрам программы. Участие в
2	Модуль 2. Базовый уровень. II ступень	**162ч.**	**23,5ч.**	**138,5 ч.**	

3	Модуль 3. Продвинутый уровень III ступень	**162 ч.**	**30 ч.**	**132 ч.**	интеллектуальных играх и турнирах.

1.4.2 Учебный (тематический) план

Содержание программы предусматривает комплекс занятий, распределенных по следующим модулям, рабочие программы которых представлены в приложениях программы:

Приложение №1. Рабочая программа «Клуб интеллектуальногоразвития «Сила мысли» модуля 1, Стартовый уровень. I ступень.

Приложение №2. Рабочая программа «Клуб интеллектуальногоразвития «Сила мысли» модуля 2, Базовый уровень. II ступень.

Приложение №3. Рабочая программа «Клуб интеллектуальногоразвития «Сила мысли» модуля 3, Продвинутый уровень. III ступень.

2. ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Календарный учебный график на учебный год

1. С 15.08.2023-01.09.2023: Набор детей в объединения. Проведение родительских собраний, комплектование учебных групп.
2. Начало учебного года: с 1 сентября 2023 года.
3. Конец учебного года: 31 мая 2024 года
4. Продолжительность учебного года – 36 учебных недель.
5. Каникулы: с 01июня по 31 августа 2024 года.
6. Сроки продолжительности обучения:

1 полугодие	(с 01.09. по 30.12.2023)
2 полугодие	(с 09.01 по 31.05.2024)

2.2 Условия реализации программы

Материально-технические условия и Методические материалы	**Кадровые условия**
• качественное освещение в соответствии с нормами СанПин; • в кабинете имеются инструкции по технике безопасности и охране труда. ***оборудование и материалы:*** - учебная мебель; - доска; - компьютер; - проектор; - экран; - колонки. Для проведения занятий необходимы: инструкционно - технологические карты, подборки диагностических тестов, специальная литература, фотоэкспозиции о проделанных работах, мониторинг развития детей.	Евтехова Наталья Александровна, педагог дополнительного образования первой квалификационной категории. Успешность профессиональной деятельности подтверждается результативными показателями образовательного процесса и уровнем достижений как отдельных обучающихся, таки команд в целом

2.3 Формы аттестации/ контроля и оценочные материалы

Чтобы проследить качество обученности воспитанников по образовательной программе, необходимо организовать систему заданий, направленных на выявление степени обученности по различным параметрам программы.

Для мониторинга результатов обучения по дополнительной общеразвивающей программе используются различные методики.

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога

Нормативные документы:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее - ФЗ);
2. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Порядок);
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 года № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. N 196»;
5. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
6. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».
7. Устав МАОУ гимназия № 18.

Литература, использованная при составлении программы:

1. «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях» (методические рекомендации). МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ. Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение Свердловской области «Дворец молодёжи» Региональный модельный центр. Екатеринбург 2021г.

Литература для обучающихся (родителей):

1. Интернет-ресурс: База вопросов «Что? Где? Когда? (все турниры с 2003 г.) / http://db.chgk.info/random/types6/326613016
2. Интернет-ресурс: 1001 викторина / портал викторин по разным категориям знаний / http://1001viktorina.ru/cat/p1821_stolitsyi_mira
3. Интернет-ресурс: Методическая копилка. Патриотическое воспитание. Викторины по истории, географии, литературе. / http://zanimatika.narod.ru/RF20.htm
4. Интернет-ресурс: Кроссворд-кафе / http://www.c-cafe.ru/theme/2/01581p.php
5. Интернет-ресурс: Логические задачи / http://uucyc.ru/riddles/topic/Логические
6. Интернет-ресурс: Чай вдвоём. Загадки, задачи, тесты, шарады, ребусы, игры / http://www.teafortwo.ru/zagadki/index.php
7. Интернет-ресурс : Мифология. / http://www.hellados.ru/myth.php
8. Справочники по различным предметам.

9. Кун. Мифы и легенды Древней Греции.
10. Немировский. Мифы Древнего Египта.
11. Сборники ребусов, логических задач, головоломок.
12. История Олимпийских игр.
13. Этимологические, фразеологические словари.
14. Электронные интеллектуальные игры «О, счастливчик!», «Что? Где? Когда?»
15. Интернет-ресурс: Потехе час / http://potehechas.ru/golovolomki/8_fishek.shtml
16. Самин. 100 великих открытий. М., 2006

Образовательные технологии и методы обучения

На занятиях используются следующие **образовательные технологии**:

Технология дифференцированного обучения, которая включает в себя учет индивидуальных особенностей, группирование на основе этих особенностей, вариативность учебного процесса в группе.

Технология личностно-ориентированного обучения – организация воспитательного процесса на основе глубокого уважения к личности ребенка, учете особенностей его индивидуального развития, отношения к нему как к сознательному, полноправному и ответственному участнику

образовательного процесса. Это формирование целостной, свободной, раскрепощенной личности, осознающей свое достоинство и уважающей достоинство и свободу других людей.

Игровые технологии, основной целью которых является обеспечение личностно-деятельного характера усвоения знаний, умений и навыков. Основным механизмом реализации этого вида технологий являются игровые методы вовлечения обучаемых в творческую деятельность (работа с карточками, загадки, тематические игры, конкурсы).

Здоровьесберегающие технологии, предусматривающие создание оптимальной здоровьесберегающей среды, обеспечивающей охрану и укрепление физического, психического и нравственного здоровья воспитанников.

Проектное обучение. В полной форме работа над проектом проходит 6 стадий: подготовка, планирование, исследование, выводы, представление или отчет, оценка результата и процесса. Педагог выступает в роли куратора или консультанта: помогает обучающимся в поиске источников, сам является источником информации, поддерживает и поощряет обучающихся, координирует и корректирует весь процесс, поддерживает непрерывную обратную связь.

Информационные технологии – все технологии, использующие специальные технические информационные средства: компьютер, аудио, видео, телевизионные средства обучения.

Большое внимание при реализации программы уделяется самостоятельной деятельности обучающихся, которая включает работу с источниками информации (интернет, книга, справочник, энциклопедия, взрослый и др.); поиск, анализ и синтез информации; подготовку проектов (разработку материалов для проведения интеллектуальных игр). Самостоятельная работа осуществляется как в индивидуальной, так и в групповой форме.

Обязательным элементом занятий становится рефлексивный момент, в ходе которого формируются навыки самоанализа, адекватной самооценки, ликвидируются пробелы в знаниях, выявленных в ходе игры. Целесообразно данный этап осуществлять при наличии интернета в образовательном учреждении. При отсутствии возможности «онлайн- комментирования» или слишком большом объеме информации можно использовать социальные сети. Тогда работа приобретает индивидуальный характер, осуществляется в зоне ближайшего развития каждого обучающегося, что особенно важно при работе с интеллектуально одаренными детьми.

Особое значение при реализации программы имеет включение детей в конкурсные мероприятия. В синхронных мероприятиях участвуют все обучающиеся, а дети с высоким уровнем мотивации и интеллектуальной развитости имеют возможность выбирать очные и выездные конкурсные мероприятия. Выездные мероприятия не только позволяют проявить свои интеллектуальные способности в новых условиях, но и играют важную воспитательную роль, способствуя объединению команды и коллектива, развитию чувства принадлежности и значимости для группы.

Приложение №1 к дополнительной
общеразвивающей программе
«Клуб интеллектуального развития «Сила мысли»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЯ 1
«КЛУБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ «СИЛА МЫСЛИ». СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ»

Планируемые результаты реализации модуля 1

Личностные результаты

1. формирование устойчивой мотивации к обучению и познанию;
2. понимание своей роли в команде;
3. умение принимать решения в условиях командной работы.

Метапредметные результаты

1. освоение основ теоретического мышления (определение понятий, систематизация, классификация, доказательство, обобщение);
2. приобретение навыков переработки информации (анализ, синтез, интерпретация, оценка, аргументирование);

Предметные результаты

1. знание правил интеллектуальных игр;
2. знание особенностей применения метода «мозгового штурма» и владение методом «мозгового штурма» применительно к разным типам интеллектуальных игр;
3. знание особенностей построения команды, распределения ролей и игровых функций в команде;

Учебный (тематический) план Модуль 1

№	Тема занятия	Всего часов	В том числе	
			теория	практика
1.	Вводное занятие	4,5	2	2,5
2.	Знакомство с молодежным движением интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», мультиигры)	18	8	10
3.	Разминочные игры	18	2	16
4.	Стратегия и тактика «Своей игры»	9	2	7
5.	Мозговой штурм и его применение в интеллектуальных играх	9	2	7
6.	Формирование команд	9	2	7
7.	Проектная деятельность	22,5	4,5	18
8.	Игровая практика	67,5	2,5	65
9.	Итоговое занятие	4,5	0	4,5
	Итого:	**162**	**25**	**137**

Содержание Модуля 1

Тема 1. Вводное занятие

Основные понятия: интеллектуальная игра, мультиигры.

Знакомство с принципами деятельности и правилами Клуба интеллектуальных игр.

Игра в несложные развлекательные мультиигры («травести», «шароиды»), «интеллектуалочку».

Тема 2. Знакомство с молодежным движением интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», мультиигры)

Основные понятия: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», мультиигры, синхронный турнир, возрастные группы, вопрос, минута обсуждения, команда, капитан, формулировка, бланк ответа, тренировочная игра, тема, вопрос, стоимость, брейн-система, «кнопочник», фальстарт, мультиигры, раздаточный материал.

Знакомство с системой проведения интеллектуальных игр для школьников.

Рассказ о школьном движении интеллектуальных игр (синхронные турниры, городские, всероссийские и международные чемпионаты).

Знакомство с правилами и игровым кодексом игр «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг» и различных развлекательных игр.

Тренировочные игры (игры с постоянным анализом данных ответов и выбора версии).

Тема 3. Разминочные игры

Основные понятия: ведущий, игроки, «контакт», отсчет, «Данетка» (ситуация), ведущий, игроки, бланк, игровые баллы, информационно-познавательные игры, «травести», замена, раздаточный материал, баллы, коэффициент задания, «бескрылка», «тело бескрылки», «крыло», источник, ассоциация, игровые пары, подача, ответ, смысловая подсказка, подсказка по созвучию, временные рамки, однокоренные слова, созвучные слова, прямой перевод, фол, условные жесты, банальность, «коренной», «пристяжные» (первый и второй). Знакомство с правилами игр «Контакт», «Интеллектуалочка», «Данетка», «Словарь», «Бескрылки», «Травести», «Ассоциации», «Шляпа», «Шарады», «Банальности», «Тройка», «Эрудит-лото», «Верю - не верю», «Шароиды», «Реалии».

Развитие творческого и ассоциативного мышления

Тема 4. Стратегия и тактика «Своей игры»

Основные понятия: тема, стоимость, вопрос, матрица, временные рамки, брейн - система, фальстарт, люфт, «светлый», «полутемный», «темный», раунды, команда, Знакомство с разнообразием тем «Своей игры». Матричные темы, различные типы матриц. Смысловые и полуматричные темы. Знакомство с особенностями различных типов вопросов «Своей игры». Коллективная и групповая работа над темами «Своей игры». Особенности письменной и устной «Своей игры». Подготовка к отборочному туру (письменный вариант), полуфиналу и финалу городского чемпионата по

«Своей игре». Моделирование ситуации чемпионата. Знакомство с правилами игры «Эрудит-квартет».

Тема 5. Мозговой штурм и его применение в интеллектуальных играх Основные понятия: «мозговой штурм», генерирование идей Знакомство с понятием и историей «мозгового штурма». Проведение игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

Тема 6. Формирование команд

Основные понятия: команда, капитан, схема «Мельница», схема «Карточный домик», формулировка, роль, «генератор идей», «эрудит», «диспетчер», «мозговой резерв», «душа шестерки», «генератор», «справочник», «критик», «диспетчер», «ответственный за окончательное решение».

Знакомство со схемой В. Я. Ворошилова «Мельница». Игра «Что? Где? Когда?» по схеме В. Я. Ворошилова «Мельница». Знакомство со схемой «Карточный домик». Тренировка составов команд в игре «Что? Где? Когда?». Распределение

ролей в команде (терминология В. Ворошилова). Распределение ролей в спортивном варианте «Что? Где? Когда?» (версия М. Поташева). Поиск наиболее соответствующей каждому игроку роли.

Тема 7. Проектная деятельность

Основные понятия: проект, мультиигры, протокол, коэффициент задания, раздаточный материал, ведущий, ассистент, жюри.

Знакомство с требованиями к коллективному проекту в области интеллектуальных игр. Подготовка коллективного проекта «Мультиигры». Выбор конкретных форм мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации. Создание коллективного проекта «Мультиигры». Оформление результатов работы. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбор и подготовка ведущего, ассистентов, жюри. Редактирование, подготовка и распечатка бланков для ответов, заданий, ведения протокола. Проведение «Мультиигр» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализ реализации проекта.

Тема 8. Игровая практика

Участие в городских, региональных, всероссийских, международных очных или синхронных интеллектуальных соревнованиях.

Тема 9. Итоговое занятие

Анализ результатов деятельности, обсуждение сложностей и достижений. Знакомство с планом деятельности на следующий учебный год.

Приложение №2 к дополнительной
общеразвивающей программе
«Клуб интеллектуального развития «Сила мысли»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЯ 2
«КЛУБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ «СИЛА МЫСЛИ».
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ. II ступень»

Планируемые результаты реализации модуля 2

Личностные результаты

1. умение решать конфликты, возникающие в игровых и неигровых ситуациях;
2. умение самостоятельно принимать игровые решения;

Метапредметные результаты

1. приобретение навыков переработки информации (анализ, синтез, интерпретация, оценка, аргументирование);
2. освоение основ критического мышления (сопоставление фактов, умение отличать недостоверную информацию, находить логическое несоответствие и т. д.);
3. развитие регулятивных умений (ставить вопросы, формулировать гипотезы, определять цели, планировать, выбирать способ действий, контролировать, анализировать и корректировать свою деятельность);

Предметные результаты

1. знание особенностей построения команды, распределения ролей и игровых функций в команде;
2. знание особенностей движения интеллектуальных игр в России;
3. знание регламентирующих документов Международной ассоциации клубов и городского клуба интеллектуальных игр.

Тематическое планирование Модуль 2

№	Тема занятия	Всего часов	В том числе	
			теория	практика
1.	Организационное занятие	4,5	2	2,5
2.	Командное взаимодействие и сплочение команд	9	2	7
3.	Проектная деятельность. Написание вопросов «Что? Где? Когда?»	18	4,5	13,5
4.	Стратегия и тактика «Своей игры»	18	4,5	13,5
5.	Стратегия игры «Брейн-ринг»	18	4,5	13,5
6.	Разминочные игры	18	2	16
7.	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	9	2	7
8.	Игровая практика	63	2	61
9.	Итоговое занятие	4,5	0	4,5
	Итого:	**162**	**23,5**	**138,5**

Содержание модуля 2

Тема 1. Организационное занятие

Знакомство с расписанием чемпионатов на год, рассказ о городском клубе интеллектуальных игр, об Интернет-ресурсах клуба. Разминочные мультиигры.

Тема 2. Командное взаимодействие и сплочение команд

Основные понятия: стиль мышления, логик, интуит, эрудит, скорость мышления, первый темп, второй темп, игровая функция, «генератор», «справочник», «критик», «диспетчер», «ответственный за окончательное решение», «том прямого доступа», «логик», «интуит», «трезвая голова», социально-психологическая функция, «лидер», «душа команды», «холодная голова», капитан, гиперфункция игрока, игровые пары, временные рамки, однокоренные слова, созвучные слова, прямой перевод, фол, ассоциация, игровые пары, подача, ответ, смысловая подсказка, подсказка по созвучию, контакт, капитан, тренировка, турнир, выездной чемпионат, конфликт, апелляция.

Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально- психологическим функциям. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.

Написание апелляций на зачёт ответа и снятие вопроса. Сверка результатов с таблицей. Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».

Тема 3. Проектная деятельность. Написание вопросов «Что? Где? Когда?»

Основные понятия: проект, вопрос «Что? Где? Когда?», фактоид, источник, структурирование, субъект, объект, факт, база вопросов, «свеча», шифрование, намек, отсечка, метка, ложный ход, добавление хода, черный ящик, картинка, музыкальный фрагмент, вычитка, тестирование, комментарии, рекомендации, ведущий, ассистент, регламент, оргкомитет, бланки, протокол, регистрационный лист, раздаточный материал, секундант, минута обсуждения.

Знакомство с основными требованиями к вопросам «Что? Где? Когда?» Рассмотрение основных принципов интеллектуальной игры в вопросах «Что? Где? Когда?». Рассмотрение нескольких фактоидов, подготовленных педагогом. Поиск собственных заготовок для вопросов. Знакомство с понятиями «структурирование», субъект, объект. Структурирование фактоида - разделение его на смысловые связи, нахождение в нем субъекта и объекта. Коллективная работа над фактоидами, предложенными педагогом. Индивидуальная работа над собственными фактоидами. Знакомство с

электронной базой вопросов интеллектуального клуба. Поиск в базе. Работа с энциклопедиями, словарями, справочной литературой, Интернетом. Проверка фактов на достоверность и неиспользованность в вопросах «Что? Где? Когда?». Знакомство с приемами составления вопросов. Поиск приемов в уже известных вопросах. Попытка применить указанные приемы к своим фактоидам. Доработка имеющихся фактоидов на основании работы с дополнительными источниками и приобретенных знаний о приемах составления вопросов. Формулирование вопросов предельно однозначно, упрощение их восприятия на слух. Поиск источников и составление комментариев, отправка вопросов на тестирование. Коллективное исправление и пересмотр вопросов с опорой на полученные после тестирования комментарии. Выбор ведущего, ассистентов, составление регламента игры. Подготовка оргкомитета игры. Заготовка бланков ответа, регистрационных бланков, протоколов игры, раздаточного материала. Проведение игры «Что? Где? Когда?» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализ подготовленного пакета вопросов и проведения игры «Что? Где? Когда?».

Тема 4. Стратегия «Своей Игры»

Основные понятия: спортивные правила, люфт, телевизионные правила, фальстарт, ставка, финальный вопрос, турнирные схемы проведения «Своей игры», письменный тур.

Тренировка навыков «Своей игры» по спортивным правилам. Тренировка внимания и реакции. Телевизионные правила «Своей игры». Грамотная ставка в финальном вопросе. Тренировка навыков «Своей игры» по телевизионным правилам. Знакомство с различными турнирными схемами проведения «Своей игры». Тренировочные игры. Моделирование ситуации чемпионата (отборочный тур, полуфинал, финал).

Тема 5. Стратегия игры «Брейн-ринг»

Основные понятия: фальстарт, «палец», олимпийская и швейцарская системы. Применение принципов командной работы к игре «Брейн-ринг». Специфика по сравнению с «Что? Где? Когда?»: необходимость опередить соперника, отсутствие четкой временной границы. Игры по олимпийской и швейцарской системы: разные подходы при разной турнирной организации. Тренировочная игра «Брейн-ринг».

Тема 6. Разминочные игры

Основные понятия: логика, логическая цепочка, игровые пары, временные рамки, однокоренные слова, созвучные слова, прямой перевод, фол, ассоциация, игровые пары, подача, ответ, смысловая подсказка, подсказка по созвучию, контакт, ведущий, игроки, бланк, игровые баллы.

Игра «Данетки». Построение логических цепочек. Игры «Ассоциации», «Шляпа», «Банальности». Сплочение команды. Создание внутрикомандных связей. Игры «Интеллектуалочка», «Словарь». Уход от стереотипов.

Тема 7. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх

Основные понятия: «мозговой штурм», «раскрутка» вопроса,

генерирование идей, диспетчер, критик, отсечка.

Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсечение неправильных версий. Выбор версии. Мозговой штурм применительно к «Что? Где? Когда?», «Брейн-рингу», Командной «Своей игре», различным интеллектуальным конкурсам. Тренировочные игры «Что? Где? Когда?», «Брейн - ринг», «Блиц-криг».

Тема 8. Игровая практика

Участие в городских, региональных, всероссийских, международных очных или синхронных интеллектуальных соревнованиях.

Тема 9. Итоговое занятие

Анализ деятельности. Подведение итогов за 2 года обучения. Обсуждение планов на будущее участие в интеллектуальных играх.

Приложение №3 к дополнительной
общеразвивающей программе
«Клуб интеллектуального развития «Сила мысли»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЯ 3
«КЛУБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ «СИЛА МЫСЛИ». ПРОДВИНУТЫЙ УРОВЕНЬ. III ступень»

Планируемые результаты реализации модуля 3

Личностные результаты

1. формирование гражданской идентичности;
2. умение решать конфликты, возникающие в игровых и неигровых ситуациях;
3. умение самостоятельно принимать игровые решения;

Метапредметные результаты

1. развитие творческого мышления (определение проблем в стандартных ситуациях, нахождение альтернативного решения, совмещение традиционных и новых способов деятельности);
2. развитие регулятивных умений (ставить вопросы, формулировать гипотезы, определять цели, планировать, выбирать способ действий, контролировать, анализировать и корректировать свою деятельность);
3. умение вести научную дискуссию.

Предметные результаты

1. владение приемами написания вопросов;
2. умение составлять материалы для проведения интеллектуальных игр;
3. умение организовать и провести интеллектуальные игры.

Тематическое планирование Модуль 3

№	Тема занятия	Всего	В том числе

		часов	теория	практика
1.	Организационное занятие	4,5	2	2,5
2.	Командное взаимодействие и сплочение команд	9	2	7
3.	Движение интеллектуальных игр в России	9	4,5	4,5
4.	Игровые школы	9	4,5	4,5
5.	Игровая этика	4,5	2	2,5
6.	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	9	2	7
7.	Подготовка к участию в турнирах и чемпионатах	4,5	2	2,5
8.	Организация турниров и чемпионатов	36	9	27
9.	Игровая практика	72	2	70
10.	Итоговое занятие	4,5	0	4,5
	Итого:	**162**	**30**	**132**

Содержание модуля 3

Тема 1. Организационное занятие

Основные понятия: синхронные турниры, расписание чемпионатов. Знакомство с расписанием чемпионатов и планом деятельности клуба на год. Разминочные мультиигры.

Тема 2. Командное взаимодействие и сплочение команд

Основные понятия: ведущий, «коренной», «пристяжные» (первый и второй), тема, вопрос, стоимость, «светлый», «полутемный», «темный» раунды, игровые пары, временные рамки, однокоренные слова, созвучные слова, прямой перевод, фол, ассоциация, игровые пары, подача, ответ, смысловая подсказка, подсказка по созвучию, контакт, роль, игровая функция, замена, запасной игрок, тренер, «легионер»

Игры «Тройка», «Эрудит-квартет», «Ассоциации», «Шляпа», «Банальности». Сплочение команды. Создание внутрикомандных связей. Распределение ролей в команде. Тренировочные игры «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», командная «Своя игра». Правила организации командной работы на тренировке и на турнире. Постоянные игроки и «легионеры». Замены в команде. Статус запасных игроков. Взаимодействие команды с тренером. Сотрудничество с младшими командами клуба.

Тема 3. Движение интеллектуальных игр в России

Основные понятия: клуб интеллектуальных игр, возрастная и статусная группа, Международная ассоциация клубов, синхронный турнир.

Клубы интеллектуальных игр в разных городах России и зарубежья. Межрегиональные, всероссийские и международные чемпионаты и фестивали. Уровень участия в интеллектуальных играх (школьный,

студенческий, взрослый). Международная ассоциация клубов: состав, правление, регламентирующие документы. Синхронные турниры. Тренировочные игры на вопросах авторства различных клубов и команд из городов России и зарубежья.

Тема 4. Игровые школы

Основные понятия: игровая школа, редактор, редакторская группа. Понятие игровой школы. Истоки спортивной игры «Что? Где? Когда?»: одесская школа. Московская и петербургская школы. Поволжская лига интеллектуальных игр. Саранский клуб интеллектуального творчества «КИТ». Особенности подготовки молодежных команд в Уральском регионе: тренеры и команды Челябинска, Перми. Интеллектуальные игры в Сибири (Новосибирск, Иркутск). Игра на вопросах рассмотренных редакторских групп. Специфика редактуры.

Тема 5. Игровая этика

Основные понятия: игровая этика, комиссия по этике, апелляция, снятие, зачет. Комиссия по этике МАК. Случаи нарушения игровой этики. Понятие игровой этики. Кодекс чести игрока. Спорные ситуации во время игры. Взаимодействие с командами, ведущими, ассистентами на турнирах. Написание протеста, апелляции на снятие вопроса или зачет ответа. Подборка некорректных вопросов или вопросов с дуальными ответами.

Тема 6. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх

Основные понятия: «мозговой штурм», игровая стратегия Применение метода мозгового штурма во «Что? Где? Когда?», командной «Своей игре». Применение метода мозгового штурма в «Брейн-ринге», различных интеллектуальных играх с отсутствием четкой временной границы ответа (конкурсы типа «Даугавпилс», «Пентагон»). Применение метода мозгового штурма в играх с очень малым временным промежутком на размышление («Блицкриг», «Дункан»). Применение метода мозгового штурма в интеллектуальных играх со ставками в баллах на каждый вопрос («Интеллектуальный покер», «Даугавпилс»). Тренировочные игры.

Тема 7. Подготовка к участию в турнирах и чемпионатах

Основные понятия: чемпионат, фестиваль, редакторская группа, игровая школа.

Знакомство с многообразием интеллектуальных мероприятий в Уральском регионе. Игра на пакетах вопросов интеллектуальных турниров Уральского региона. Выбор выездных мероприятий. Подготовка к выездным мероприятиям в зависимости от редакторской группы, уровня сложности.

Тема 8. Организация турниров и чемпионатов

Основные понятия: структурирование, источник, вопрос, олимпийская и швейцарская системы, жеребьевка, пакет вопросов, ведущий, ассистент, ответственный за техническое обеспечение, тема, тур, бланк, раздаточный материал, протокол, проектор, музыкальный центр, цифровые носители, схема «карусель».

Работа с источниками. Структурирование фактов. Подготовка фактов для написания вопросов «Что? Где? Когда?». Различия между вопросами «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринга». Подготовка вопросов «Брейн-ринга». Регулирование сложности игрового материала в зависимости от состава участников. Подготовка игровых материалов (мультиигры, командная «Своя игра»). Выбор вопросов для игры. Распределение вопросов между «Что? Где? Когда?» и «Брейн-рингом». Доработка вопросов и конкурсов. Распределение вопросов в туре. Подготовка игры. Выбор ведущего, ассистентов. Подготовка бланков, протоколов, раздаточного материала. Проведение интеллектуального мероприятия для обучающихся других объединений. Швейцарская система проведения игры «Брейн-ринг». Проведение игры «Брейн-ринг» по швейцарской системе. Олимпийская система проведения игры «Брейн-ринг». Проведение игры «Брейн - ринг» по олимпийской системе. Олимпийская система проведения «Своей игры». Проведение «Своей игры» по олимпийской системе: жеребьевка, распределение тем, организация игры. Швейцарская система проведения «Своей игры» (для 4, 6, 7, 9, 12, 13 человек). Проведение «Своей игры» по швейцарской системе: жеребьевка, распределение тем, организация игры. Знакомство с разнообразием игр с использованием видео - и аудиоресурсов. Подготовка игр с применением видео - и аудиоресурсов («Песневед», визуальная «Своя игра», «Азбука»). Подготовка и проведение интеллектуальной игры с использованием видео- и аудиоаппаратуры. Знакомство с системой проведения Чемпионата УрФО по «Своей игре». Выбор ведущего, подготовка ассистентов, подготовка ответственного за техническое обеспечение. Подготовка ответственных за проведение игры. Знакомство с игровыми материалами. Репетиционное проведение игры по схеме «карусель».

Тема 9. Игровая практика

Участие в городских, региональных, всероссийских, международных очных или синхронных интеллектуальных соревнованиях.

Тема 10. Итоговое занятие.

Анализ участия в чемпионатах и организации интеллектуальных игр. Анализ организации интеллектуальных игр в рамках деятельности клуба.