

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа составлена в соответствии с:

1. Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказом Минпросвещения России от 9 ноября 2018г. №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Уставом ГБОУ ЛНР «УВК «ПМГ-ДОУ «Аленький цветочек» им. Н. Милютина»;
4. Адаптированной программой внеурочной деятельности пособия для учителей общеобразовательных учреждений. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение/ под редакцией Д.В. Григорьева, П.В. Степанова – М.: Просвещение, 2011.

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Занятия интеллектуальным спортом способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умению концентрировать внимание на решении задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

Важную роль в образовательном процессе играет самообразование, заинтересованность проблемой, умение быстро находить и эффективно использовать информацию.

Дополнительная общеразвивающая программа кружка интеллектуальных игр «Эрудит» составлена на основе достижений современной педагогики, построена с учетом возрастных и психологических особенностей и направлена на развитие интеллектуальной сферы обучающегося, его творческой деятельности.

Актуальность дополнительной общеразвивающей программы кружка интеллектуальных игр «Эрудит» заключается в том, что она предусматривает интеллектуальное развитие личности в системе дополнительного образования, обеспечение потребностей обучающихся в самообразовании, создание условий для самореализации, воспитание гармонически развитой личности.

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

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в привлечении детей к интеллектуальному творчеству, создании установки для получения новых знаний.

Программа адресована учащимся 8 – 11 класса. Воспитанники, поступающие в кружок интеллектуальных игр «Эрудит» проходят собеседование, направленное на выявление их интеллектуально-творческих склонностей и индивидуальности. Программа разработана для реализации в творческих объединениях по интересам образовательных учреждений Луганской Народной Республики.

Цель программы: создание дополнительных условий для развития интеллектуально-творческого потенциала гимназистов.

Задачи:

- Развитие интеллектуального уровня познавательной активности учащихся.

- Развитие коммуникативной и исследовательской компетенции учащихся.
- Популяризация молодёжного интеллектуального досуга.
- Привлечение учащихся к движению интеллектуальных игр.

Личностные, метапредметные и предметные результаты кружка:

Личностные результаты:

- развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- воспитание чувства ответственности и сплоченности за команду;
- развитие самостоятельности суждений, независимости мышления.

Метапредметные результаты:

- *Сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
- *Объяснять (доказывать)* выбор деталей или способа действия при заданном условии.
- *Анализировать* предложенные возможные варианты верного решения.
- *Осуществлять* развернутые действия контроля и самоконтроля

Универсальные учебные действия:

- *Сравнивать* разные приемы действий, *выбирать* удобные способы для выполнения конкретного задания.
- *Моделировать* в процессе совместного обсуждения алгоритм решения; *использовать* его в ходе самостоятельной работы.
- *Применять* изученные способы учебной работы и приёмы решений для работы с различными заданиями.
- *Анализировать* правила игры, *действовать* в соответствии с заданными правилами.
- *Включаться* в групповую командную работу, *участвовать* в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.
- *Выполнять* пробное учебное действие, *фиксировать* индивидуальное затруднение в пробном действии.
- *Аргументировать* свою позицию в коммуникации, *учитывать* разные мнения, *использовать* критерии для обоснования своего суждения.
- *Контролировать* свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

Учебные занятия целесообразно проводить один раз в неделю по два академических часа (2 часа в неделю, 72 часа в год).

В ходе занятий обучающиеся знакомятся с разнообразными интеллектуальными играми, изучают способы и приемы эффективного мышления, на которых основан интеллект. Формы занятий предполагаются следующие: практические игровые занятия, клубный день встречи команд

интеллектуальных творческих объединений с командами разного уровня подготовки, в том числе и взрослыми, экспериментальные игры, лекции, экскурсии, беседы-диалоги, информационные минутки. На занятиях сочетаются индивидуальные, групповые и командные игры.

Тип занятий: комбинированный, индивидуально – коллективный, коллективно-групповой.

Методы обучения: словесные (устное изложение, беседа, объяснение, анализ); практические (тренинг, учебно-тренировочные занятия); интерактивные.

Способами контроля достижений обучающихся являются: беседа, наблюдение, тестирование, самостоятельная работа, открытое занятие, презентация достижений команды (обучающегося), участие в турнирах, играх, соревнованиях, фестивалях разного уровня по интеллектуальным играм, коллективный анализ, самоанализ.

Итоговой формой успешности усвоения программы станет: участие команд (обучающихся) в турнирах, соревнованиях, фестивалях по интеллектуальным играм; самостоятельная подготовка пакета заданий и проведение одной из интеллектуальных игр на занятиях кружка; создание к концу учебного курса собственного пакета вопросов для игры «Что? Где? Когда?» или «Брейн-ринг»; создание авторской игры для эрудитов; стабильность состава команды (игровая деятельность команды одного состава в течение нескольких сезонов).

Основной игровой и организационной единицей является микрогруппа (команда), состоящая из шести человек, что определяет численность обучающихся в группах для занятий кратным шести: 6,12,18.

Воспитательная направленность занятий в рамках интеллектуального кружка «Эрудит» связана в основном с формированием ценностного отношения школьников к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Проведение предусмотренных программой тематических игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» позволит педагогу акцентировать внимание школьников на ярких страницах отечественной и мировой истории и культуры. Также предоставит подросткам возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся

младших и средних классов, что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности.

Программа связана с деятельностью детско-взрослых интеллектуальных клубов, что также усиливает её воспитательный потенциал. Для этого педагогу необходимо стремиться к образованию в рамках такого кружка привлекательного для ребёнка детско-взрослых общностей, с членами которых тот мог бы себя отождествлять и где бы культивировался благопристойный образ жизни. Появление таких общностей и делает воспитательный процесс эффективным.

Ожидаемые результаты от реализации программы:

- Повышение мотивации к учебной деятельности учащимися,

- Повышение познавательной активности,
- Реализация интеллектуально-творческого потенциала подростков посредством участие в конкурсах разных уровней,
- Успешная социализация выпускников
- Становление интеллектуальной личности с активной жизненной позицией

Приобретение школьниками опыта самостоятельного социального действия:

- учащиеся смогут приобрести опыт исследовательской деятельности;
- публичного выступления по проблемным вопросам;
- общения с представителями других социальных групп;
- заботы о малышах и организации их досуга;
- опыт организации совместной деятельности с другими детьми.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Содержание программного материала	Количество часов, отведенных на изучение раздела, темы
1	Введение в игру	2
2	Компоненты успешной игры	2
3	Техника мозгового штурма	6
4	Составление вопросов к играм	6
5	Игры «Что? Где? Когда?»	24
6	Другие интеллектуальные викторины	12
7	Социальные пробы	20
	Итого:	72

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие (2 ч.)

Теоретические занятия: цель и задачи работы кружка интеллектуальных игр «Эрудит». Знакомство с обучающимися. Правила поведения в творческом объединении.

Практические занятия: презентация «История и традиции кружка интеллектуальных игр «Эрудит».

2. Формирование команды и ролевая нагрузка (2 ч.)

Теоретические занятия: структура команды. Специализация игроков по отраслям знаний. Распределение ролевой нагрузки (диспетчер, генератор идей, ходячая энциклопедия, логик, прекрасная дама, живая мишень).

Возможные схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола.

Практические занятия: психологическое тестирование. Моделирование команд. «Даугавпилс», «Реалии», «Квартет», «Интеллект-ринг» - отработка обязанностей в команде.

3. Технические особенности работы над вопросом (6 ч.)

Теоретические занятия: вопрос-основа игры. Виды вопросов (классический вопрос, «викторинный» вопрос, вопросы на логику, на знания, на командную игру, вопросы на инсайт(на озарение, догадку). Типы вопросов (по структурному признаку, по содержанию, по сложности). Классификация вопросов(вопрос, содержащий ответ, лингвистический вопрос, вопрос на вечную тему, литературный вопрос, вопрос на игру слов, вопрос на крылатое выражение, вопрос на внимание). Другие разновидности вопросов.

Практические занятия : тренинги на составление вопросов. Создание пакета вопросов. Игра «А если подумать?», «Литературный футбол», «Великолепная семерка».

4. Алгоритмы поисков ответов. Основные приемы (6 ч.)

Теоретические занятия: понятия термина «алгоритм». Ключевое слово в вопросе. Умение мыслить не стандартно. Приемы зашифровки информации. Как построить логическую цепочку?

Практические занятия: построение логической цепочки, тренинги. Поиск ключевого слова в вопросе, тренинги. Типы обсуждения вопроса: обсуждение – лавина, обсуждение- клубок, или линейное, обсуждение – звезда, обсуждение- «многозадачность».Игра «Интеллект - шанс», игра «Один за всех ». Интеллектуальные развивающие упражнения: шарады, анаграммы, ребусы, кроссворды, чайнворды, логогрифы, игры со словами.

5. Разновидности интеллектуальных игр (24 ч.)

Теоретические занятия: развивающие игры. «Разминочные» (тренировочные) игры. «Спортивные» варианты интеллектуальных игр.

Практические занятия: игры на внимание, на память, на воображение. Игры с выбором варианта («Эрудит-лото», «Супер эрудит-лото», «Голосуем ногами», «Минное поле»). Игры класса «Контакт». Игры на взаимопонимание «Пойми меня». Игры на двоичную логику(«Да-нет», «Верю- не верю»). Турнирный вариант «Что? Где? Когда?» , «Брейн-ринг».

6. Эрудиция- ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки (12 ч.)

Теоретические занятия: необходимость пополнения знаний. Источники пополнения знаний: энциклопедическая и художественная литература, печатные и электронные СМИ, личные наблюдения, межличностное общение. Принципы интеллектуальной разминки.

Практические занятия: работа со словарями, справочниками, энциклопедиями. Викторины по основным источникам вопросов. Составление вопросов для интеллектуальной разминки. Игра в «21». Игра «Интеллектуальное многоборье», или «Десятка».

7. Игровые занятия (20 ч.)

Примерный план игрового занятия:

1. Интеллектуальная разминка-15-20 минут
2. Игра в «Что? Где? Когда?» - 40-45 минут
3. Игра в «Брейн-ринг» -30 минут

Практические занятия: игровые тренировки в режиме реального времени. Участие в играх и турнирах. Проведение клубных дней.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

кружка «Эрудит»

№ п/п	№ занятия в теме	Темы занятий	Дата проведения		Примечание
			по плану	по факту	
Введение в игру (2 часа)					
1	1	Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока	02.09		
2	2	Особенности игры «Что? Где? Когда?»	05.09		
Компоненты успешной игры (2 часа)					
3	1	Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Выделение главного. Скорость реакции	09.09		
4	2	Примеры применения каждого компонента успешной игры. Умение слышать друг друга	12.09		
Техника мозгового штурма (6 часов)					
5	1	Правила мозгового штурма	16.09		
6	2	Правила мозгового штурма	19.09		
7	3	Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях – практические занятия	23.09		
8	4	Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях – практические занятия	26.09		
9	5	Игровые пробы	03.10		
10	6	Игровые пробы	07.10		
Составление вопросов к играм (6 часов)					
11	1	Правила составления вопросов	10.10		
12	2	Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов	14.10		
13	3	Использование научно-популярных журналов для составления вопросов	17.10		
14	4	Использование художественной литературы и кино для составления вопросов	21.10		
15	5	Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов	24.10		
16	6	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов	28.10		

Игры «Что? Где? Когда?» (24 часа)					
17	1	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	31.10		
18	2	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	07.11		
19	3	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	11.11		
20	4	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?»	14.11		
21	5	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы истории»	18.11		
22	6	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы истории»	21.11		
23	7	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Первые в космосе»	25.11		
24	8	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Первые в космосе»	28.11		
25	9	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура»	02.12		
26	10	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура»	05.12		
27	11	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Религии мира»	09.12		
28	12	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Религии мира»	12.12		
29	13	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «В мире животных»	16.12		
30	14	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «В мире животных»	19.12		
31	15	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «В гостях у сказки»	23.12		
32	16	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «В гостях у сказки»	26.12		
33	17	Клубный турнир «Что? Где? Когда?»	28.12		
34	18	Клубный турнир «Что? Где? Когда?»	09.01		
35	19	Клубный турнир «Что? Где? Когда?»	13.01		
36	20	Клубный турнир «Что? Где? Когда?»	16.01		
37	21	Клубный турнир «Что? Где? Когда?»	20.01		
38	22	Клубный турнир «Что? Где? Когда?»	23.01		
39	23	Клубный турнир «Что? Где? Когда?»	27.01		

40	24	Клубный турнир «Что? Где? Когда?»	30.01		
Другие интеллектуальные викторины (12 часов)					
41	1	Интеллектуальная игра «Своя игра»	03.02		
42	2	Интеллектуальная игра «Своя игра»	06.02		
43	3	«Эрудит-лото»	10.02		
44	4	«Эрудит-лото»	13.02		
45	5	«Эрудит-лото»	17.02		
46	6	«Перевертыши»	20.02		
47	7	«Перевертыши»	24.02		
48	8	Интеллектуальная игра «Брейн-ринг»	27.02		
49	9	Интеллектуальная игра «Брейн-ринг»	03.03		
50	10	Интеллектуальная игра «Брейн-ринг»	06.03		
51	11	Интеллектуальная игра «Брейн-ринг»	10.03		
52	12	Интеллектуальная игра «Брейн-ринг»	13.03		
Социальные пробы (20 часов)					
53	1	Самостоятельная подготовка, организация, проведение членами кружка интеллектуальных викторин для младших школьников	17.03		
54	2	Самостоятельная подготовка, организация, проведение членами кружка интеллектуальных викторин для младших школьников	20.03		
55	3	Проведение членами кружка интеллектуальных викторин для младших школьников	24.03		
56	4	Проведение членами кружка интеллектуальных викторин для младших школьников	27.03		
57	5	Самостоятельная подготовка, организация, членами кружка общешкольного турнира «Брейн-ринг»	31.03		
58	6	Самостоятельная подготовка, организация, членами кружка общешкольного турнира «Брейн-ринг»	03.04		
59	7	Проведение игр членами кружка общешкольного турнира «Брейн-ринг» для 4 классов	07.04		
60	8	Самостоятельная подготовка, организация, членами кружка общешкольного турнира «Брейн-ринг»	10.04		

61	9	Самостоятельная подготовка, организация, членами кружка общешкольного турнира «Брейн-ринг»	14.04		
62	10	Проведение игр членами кружка общешкольного турнира «Брейн-ринг» для 5 – 6 классов	17.04		
63	11	Самостоятельная подготовка, организация, членами кружка общешкольного турнира «Брейн-ринг»	24.04		
64	12	Самостоятельная подготовка, организация, членами кружка общешкольного турнира «Брейн-ринг»	28.04		
65	13	Проведение игр членами кружка общешкольного турнира «Брейн-ринг» для 7 – 8 классов	05.05		
66	14	Самостоятельная подготовка, организация, членами кружка общешкольного турнира «Брейн-ринг»			
67	15	Самостоятельная подготовка, организация, членами кружка общешкольного турнира «Брейн-ринг»	15.05		
68	16	Проведение игр членами кружка общешкольного турнира «Брейн-ринг» для 9 класса			
69	17	Самостоятельная подготовка, организация, членами кружка общешкольного турнира «Брейн-ринг»	19.05		
70	18	Проведение игр членами кружка общешкольного турнира «Брейн-ринг» для 7 – 9 классов	22.05		
71	19	Анализ и подведение итогов проведённых интеллектуальных игр			

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ
интеллектуальных игр «ЭРУДИТ»

№ п/п	Наименование	Количество
1	Методическая литература	30
2	Дидактические пособия: <ul style="list-style-type: none"> • карточки для индивидуальной работы • карточки для работы команды; • тесты • развивающие игры 	18 6 18 банк игр
3	Архив вопросов и ответов	Архив
4	Энциклопедии : <ul style="list-style-type: none"> • серия «Я познаю мир» • серия «Проверьте свои знания» • серия «Сто великих» • серия «Универсальная энциклопедия знаний» • серия «Энциклопедия юного знатока» • серия «Энциклопедия кроссвордов» 	10 10 10 3 2 3
5	Справочники, словари, научно-популярная литература	Библиотечка
6	Библиотечка журнала «Игра».	Архив
7	Сценарии проведения интеллектуальных игр, соревнований, турниров	Архив
8	Интернет ресурс Что? Где? Когда? - движения	

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Баландин Б.Б. 3000 каверзных вопросов и ответов для вундеркиндов и их родителей.-М.:РИПОЛ классик,2007.-576с.
2. Библиотечка журнала «Игра». Выпуск 89-154/редактор Хайчин Ю.Д.- Д: ЧП «ПАФ»,24с.
3. Главная книга для умных и веселых/сост.Хайчин Ю.Д.- Д.:Сталкер,1998.-416с.
4. Дайджест Ридерз. Зарядка для ума/ Русское издание/главный редактор Ярошенко Н.-М: «ЗАО Издательский дом Ридерз Дайджест», 2008.-385с.
5. Деркач О.А.,Быков В.В. 1000 заданий на смекалку.-М:АСТ-ПРЕСС СКД,2008.-304с.
6. Деркач О.А., Быков В.В. 1000 игр для всей семьи.-Москва: ООО АСТ – ПРЕСС СКД, 2006.-304с. (Умникам и умницам)
7. Завязкин О. В. Универсальная энциклопедия знаний.-Д: ОО ПКФ «БАО», 2005.-800с.
8. Інтелектуальні ігри для школярів (методичний посібник)/ Гондарєва О.М.,Швечікова О.О.,Бідоленко Л.А., Караман В.Л.- Луганськ,2006.-292с.
9. Кротов И.С. Гимнастика для ума. Логические задачи головоломки.- Донецк: ООО ПКФ «БАО», 2005.-288с.
10. Куценко М.Е. Что наша жизнь? Игра! («Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг » и прочие)/Куценко М.Е.-Луганск: СПД Резников В.С.,2013.-192с.
11. Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников».-Д: Сталкер,1999.-416с.
12. Материалы международного турнира по интеллектуальным играм среди школьников/ составители Данилевич Е.Р., Кулинич О.В.- Харьков,2003.-59с.
13. Настольная книга для умных и веселых/Составитель Хайчин Ю.Д.- Д.:Сталкер,1997.-416с.
14. Нянковский М.А. Клуб эрудитов. 525 вопросов для интеллектуальных игр.-Ярославль: Академия Холдинг,2004.-160с.
15. Нянковский М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников. - Ярославль: «Академия развития»,1997.-192с.- (Серия: «Минута на размышление»)
16. Нянковский М.А. 1000 вопросов для умников и умниц .- Ярославль: «Академия развития»,2007.-320с.
17. Трёмбовольский Я.Л., Чекалов И.В. Ваше слово, эрудиты!:Кн.для учителей:Из опыта работы.-М.:Просвещение,1990.-144с.
18. Хайчин Ю.Д. Твоя игра. - М.: ФАИР-ПРЕСС,2000.-416с.