Департамент Смоленской области по образованию и науке
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа-гимназия» г. Ярцево Смоленской области

Принято на заседании методического совета от «___» _____ 20__ г. Протокол № _____	Утверждаю: Директор МБОУ «Школа-гимназия» г.Ярцева Смоленской области «_____» _____ 20____ г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа творческой и интеллектуальной направленности «Игры разума»

Срок реализации: 1 год

возраст обучающихся 11-13 лет.

Автор-составитель: Марян М.А.

г. Ярцево, 2023 год

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа творческой и интеллектуальной направленности «Игры разума» составлена для ОО и ориентирована на обучающихся, проявляющих интересы и склонности в области математики, истории, литературы и обществознания.

Программа направлена на создание условий для развития личности ребёнка, развитие его мотивации к познанию и творчеству; для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации школьника, его интеграции в систему отечественной и мировой культуры; обеспечение целостности процесса психического и физического, умственного и духовного развития личности обучающегося.

АКТУАЛЬНОСТЬ: новые социальные условия требуют значительного переосмысления теории и методики социализации личности. В связи с этим совершенствуются содержание, формы и методы работы с подростками. Это развивающие занятия, участие в интеллектуальных турнирах, программах, работа с компьютерной техникой, Интернетом. Выбор учащимися программы интеллектуального развития гарантирует расширение кругозора, обретение навыков логического и творческого мышления.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ: для большей заинтересованности на занятиях присутствует элемент игры. Структура игры вовлекает участников во взаимодействие, способствуя самоорганизации и самостоятельности, то есть развитию регулятивных компетентностей по собственной инициативе подростка, а также формирует положительный эмоциональный настрой со сверстниками. Регулярно используются на занятиях подвижные игры, настольные игры, развивающие внимание и память.

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ

Состоит в том, что материалы для практических заданий и тестов подготавливаются с учетом пройденной школьной программы и зоны ближайшего развития. Программа педагогически целесообразна, так как способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка, которые не всегда удается рассмотреть на уроке, развитию у детей интереса к различным видам деятельности, желанию активно учувствовать в продуктивной деятельности, умению самостоятельно организовать свое свободное время.

АДРЕСАТ: предназначена для обучающихся 11-13 лет.

ОБЪЕМ И СРОК ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ: 68 часов

34 недели; 1 раз в неделю, продолжительность занятия – 2 часа.

ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ - очная, с возможностью применения в дистанционном режиме.

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА – основной состав обучающихся включает в себя не более 10 человек.

ЦЕЛЬ: Повышение интеллектуальной активности обучающихся, создание условий для социализации личности через интеллектуальные игры.

ЗАДАЧИ:

Образовательные:

- привить устойчивый интерес к интеллектуальным занятиям;
- расширить дополнительную гуманитарную подготовку обучающихся, дополняющую базовое образование;
- привить навыки и умения работы со специальной литературой, другими источниками, Интернетом;
- обеспечить овладение обучающимися методов познания, освоения и совершенствования полученных знаний;
- научить приемам репродуктивной и творческой деятельности;
- сформировать основы образного мышления и умения выразить свой замысел;
- сформировать общекультурные знания, умения и навыки.

Развивающие:

- развить интеллектуальные способности обучающихся, навыки самостоятельной работы, воспроизводящего и творческого воображения;
- раскрыть творческий потенциал каждого ребенка посредством побуждения к самостоятельной познавательной активности;
- способствовать развитию морально-волевых качеств;
- развить элементы гуманитарного, пространственного, логического и креативного мышления;
- развить познавательную активность, внимание, умение сосредотачиваться и способность к самообразованию;
- показать возможные пути самореализации в сфере познавательной деятельности.

Воспитательные:

- воспитать нравственные, эстетические личностные качества: трудолюбие, ответственность, терпение, честность, патриотизм, культуру поведения;
- сформировать умение анализировать результаты как своей деятельности, так и деятельности других;
- воспитать отношение к интеллектуальной практике как к критерию истины;
- сформировать умение планировать работу, рационально распределять время;
- сформировать эмоционально-ценностные отношения к познавательной деятельности и ее социальным последствиям.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

- положительное отношение к интеллектуальной деятельности;
- широкая мотивационная основа исследовательской деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- интерес к новому содержанию и новым способам познания;
- ориентация на понимание причин успеха в исследовательской деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителя, взрослых, товарищей, родителей;
- способность к самооценке на основе критериев успешности исследовательской деятельности в предложенных ситуациях, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, какой поступок совершать;
- умение обмениваться друг с другом информацией и выражать личное мнение.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

- определять и формулировать цель деятельности;
- учиться высказывать свое предположение;
- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия;
- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- различать способ и результат действия;
- оценивать свои действия;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;
- использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;
- высказываться в устной и письменной формах;
- ориентироваться на разные способы решения познавательных исследовательских задач;
- владеть основами смыслового чтения текста;
- анализировать объекты, выделять главное; осуществлять синтез (целое из частей);
- оперировать такими понятиями, как проблема, гипотеза, наблюдение, эксперимент, умозаключение, вывод и т.п.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

- анализировать и решать задачи повышенной трудности;

- решать нестандартные и логические задачи;
- решать ребусы и кроссворды;
- допускать существование различных точек зрения;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- контролировать действия партнера;
- владеть монологической и диалогической формами речи.

ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ: лекции, практические и семинарские занятия, творческие работы, круглые столы, мастер-классы, мастерские, деловые и ролевые игры, тренинги, выездные тематические занятия, выполнение самостоятельной работы, выставки.

На занятиях используются групповые и индивидуально-групповые формы работы.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

- выполнения тестов, практических заданий и упражнений по темам программы;

- участия в школьных, районных, региональных соревнованиях.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ урока	№ в разделе	Тема	Количество часов		Форма аттестации
			Теория	Практика	
Вводное занятие (2 часа)					
1	1	Вводное занятие	1		опрос
2	2	Вводное занятие	1		опрос
Раздел 1. Типы интеллектуальных игр (16 часов)					
3	1	Путаница, Буквомесы		1	тесты
4	2	Путаница, Буквомесы		1	практические задания
5	3	Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы		1	тесты
6	4	Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы		1	практические задания
7	5	Эрудит-лото		1	тесты
8	6	Эрудит-лото		1	практические задания

9	7	Гуггенхейм, Пентагон		1	тесты
10	8	Гуггенхейм, Пентагон		1	практические задания
11	9	Шарады		1	тесты
12	10	Шарады		1	практические задания
13	11	Перевертыши		1	тесты
14	12	Перевертыши		1	практические задания
15	13	Буриме		1	тесты
16	14	Буриме		1	практические задания
17	15	Рефлексия		1	практические задания
18	16	Рефлексия		1	практические задания
Раздел 2. Типы командных игр (16 часов)					
19	1	Правила и законы простейших интеллектуальных игр	1		опрос
20	2	Правила и законы простейших интеллектуальных игр	1		опрос
21	3	Что? Где? Когда?		1	практические задания
22	4	Что? Где? Когда?		1	практические задания
23	5	Брейн-ринг		1	практические задания
24	6	Брейн-ринг		1	практические задания
25	7	Особенности вопросов для интеллектуальных игр	1		опрос
26	8	Особенности вопросов для интеллектуальных игр	1		опрос
27	9	Технологии поиска ответа на вопросы		1	практические задания

28	10	Технологии поиска ответа на вопросы		1	практические задания
29	11	Правила составления вопросов		1	практические задания
30	12	Правила составления вопросов		1	практические задания
31	13	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»		1	практические задания
32	14	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»		1	практические задания
33	15	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»		1	практические задания
34	16	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»		1	практические задания
Раздел 3. Интеллектуальное многоборье (26 часов)					
35	1	Кроссворд		1	практические задания
36	2	Кроссворд		1	практические задания
37	3	Брейн-ринг		1	практические задания
38	4	Брейн-ринг		1	практические задания
39	5	Брейн-ринг		1	практические задания
40	6	Брейн-ринг		1	практические задания
41	7	Что? Где? Когда?		1	практические задания
42	8	Что? Где? Когда?		1	практические задания
43	9	Что? Где? Когда?		1	практические задания
44	10	Что? Где? Когда?		1	практические задания
45	11	Эрудит-лото		1	тесты
46	12	Эрудит-лото		1	тесты
47	13	Эрудит-лото		1	тесты
48	14	Эрудит-лото		1	тесты
49	15	Есть контакт		1	тесты

50	16	Есть контакт		1	тесты
51	17	Эрудит-квартет		1	тесты
52	18	Эрудит-квартет		1	тесты
53	19	Своя игра		1	практические задания
54	20	Своя игра		1	практические задания
55	21	Своя игра		1	практические задания
56	22	Своя игра		1	практические задания
57	23	О, счастливчик!		1	тесты
58	24	О, счастливчик!		1	тесты
59	25	О, счастливчик!		1	тесты
60	26	О, счастливчик!		1	тесты
Итоговые занятия (8 часов)					
61	1	Игры в команде		1	практические задания
62	2	Игры в команде		1	практические задания
63	3	Игры в команде		1	практические задания
64	4	Самостоятельная работа по составлению вопросов		1	практические задания
65	5	Самостоятельная работа по составлению вопросов		1	практические задания
66	6	Оценка качества выполненной работы		1	практические задания
67	7	Составление карты индивидуальных достижений		1	практические задания
68	8	Составление карты индивидуальных достижений		1	практические задания
			6	62	
Всего часов			68		

Вводное занятие (2 часа)

Теория: инструктаж по технике безопасности

Практика: опрос по технике безопасности

Раздел 1. Типы интеллектуальных игр (16 часов)
Теория: Классификация игр со словами. Классификация игр на логические операции. Стихотворные игры со словами
Практика: Разбор следующих типов заданий: Путаница, Буквомесы, Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы, Буриме.
Раздел 2. Типы командных игр (16 часов)
Теория: Изучение командных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг». Вопрос –основа игры.
Практика: Работа со словарями, энциклопедиями, ресурсами сети Интернет. Самостоятельная работа по составлению вопросов. Защита вопросов, оценка качества выполненной работы.
Раздел 3. Интеллектуальное многоборье (26 часов)
Теория: Проведение смешанных тренировок. Игры индивидуально-командного зачета.
Практика: Работа в команде. Игры индивидуально-командного зачёта: «Своя игра», «Есть контакт», «О, счастливчик»
Итоговые занятия (8 часов)
Теория: Оценка качества выполненной работы
Практика: Составление карты индивидуальных достижений

Календарно-учебный график

Месяц	№ урока	№ в разделе	Тема	Форма аттестации	Количество часов	
					Теория	Практика
Вводное занятие (2 часа)						
	1	1	Вводное занятие	опрос	1	
	2	2	Вводное занятие	опрос	1	
Раздел 1. Типы интеллектуальных игр (16 часов)						
	3	1	Путаница, Буквомесы	тесты		1
	4	2	Путаница, Буквомесы	практические задания		1
	5	3	Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы	тесты		1
	6	4	Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы	практические задания		1
	7	5	Эрудит-лото	тесты		1
	8	6	Эрудит-лото	практические задания		1
	9	7	Гуггенхейм, Пентагон	тесты		1

	10	8	Гуггенхейм, Пентагон	практические задания		1
	11	9	Шарады	тесты		1
	12	10	Шарады	практические задания		1
	13	11	Перевертыши	тесты		1
	14	12	Перевертыши	практические задания		1
	15	13	Буриме	тесты		1
	16	14	Буриме	практические задания		1
	17	15	Рефлексия	практические задания		1
	18	16	Рефлексия	практические задания		1
Раздел 2. Типы командных игр (16 часов)						
	19	1	Правила и законы простейших интеллектуальных игр	опрос	1	
	20	2	Правила и законы простейших интеллектуальных игр	опрос	1	
	21	3	Что? Где? Когда?	практические задания		1
	22	4	Что? Где? Когда?	практические задания		1
	23	5	Брейн-ринг	практические задания		1
	24	6	Брейн-ринг	практические задания		1
	25	7	Особенности вопросов для интеллектуальных игр	опрос	1	
	26	8	Особенности вопросов для интеллектуальных игр	опрос	1	
	27	9	Технологии поиска ответа на вопросы	практические задания		1
	28	10	Технологии поиска ответа на	практические		1

			вопросы	задания		
	29	11	Правила составления вопросов	практические задания		1
	30	12	Правила составления вопросов	практические задания		1
	31	13	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	практические задания		1
	32	14	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	практические задания		1
	33	15	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	практические задания		1
	34	16	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	практические задания		1
Раздел 3. Интеллектуальное многоборье (26 часов)						
	35	1	Кроссворд	практические задания		1
	36	2	Кроссворд	практические задания		1
	37	3	Брейн-ринг	практические задания		1
	38	4	Брейн-ринг	практические задания		1
	39	5	Брейн-ринг	практические задания		1
	40	6	Брейн-ринг	практические задания		1
	41	7	Что? Где? Когда?	практические задания		1
	42	8	Что? Где? Когда?	практические задания		1
	43	9	Что? Где? Когда?	практические задания		1
	44	10	Что? Где? Когда?	практические задания		1
	45	11	Эрудит-лото	тесты		1
	46	12	Эрудит-лото	тесты		1
	47	13	Эрудит-лото	тесты		1
	48	14	Эрудит-лото	тесты		1

	49	15	Есть контакт	тесты		1
	50	16	Есть контакт	тесты		1
	51	17	Эрудит-квартет	тесты		1
	52	18	Эрудит-квартет	тесты		1
	53	19	Своя игра	практические задания		1
	54	20	Своя игра	практические задания		1
	55	21	Своя игра	практические задания		1
	56	22	Своя игра	практические задания		1
	57	23	О, счастливчик!	тесты		1
	58	24	О, счастливчик!	тесты		1
	59	25	О, счастливчик!	тесты		1
	60	26	О, счастливчик!	тесты		1
Итоговые занятия (8 часов)						
	61	1	Игры в команде	практические задания		1
	62	2	Игры в команде	практические задания		1
	63	3	Игры в команде	практические задания		1
	64	4	Самостоятельная работа по составлению вопросов	практические задания		1
	65	5	Самостоятельная работа по составлению вопросов	практические задания		1
	66	6	Оценка качества выполненной работы	практические задания		1
	67	7	Составление карты индивидуальных достижений	практические задания		1
	68	8	Составление карты индивидуальных достижений	практические задания		1
					6	62
Всего часов					68	

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ:

Для успешной реализации программы имеются: помещения, удовлетворяющие требованиям к образовательному процессу в учреждениях общеобразовательной организации: кабинет («Точка роста»), школьный информационно-библиотечный центр, площадка для занятий на улице, компьютер, проектор, Интернет, комплект наглядных плакатов и прочая атрибутика.

Кадровое обеспечение

Дополнительную образовательную программу реализует педагог с высшим образованием, педагог-библиотекарь.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Итоговый контроль обучающихся осуществляется не реже одного раза в год. Результат определяется оценкой «аттестован»/ «не аттестован». Итоговый контроль обучающихся по Программе проводится в форме практической работы, в ходе которой обучающимся предлагается выполнить теоретическое и практическое задание. Время выполнения задания – 40 минут. Результат работы определяется оценкой «аттестован» в случае, если обучающийся выполнил задание не ниже среднего уровня. Критерии оценки выполнения практического задания:

- низкий уровень - задание выполнено, но допущено много ошибок; (2)
- средний уровень - задание выполнено, допущены незначительные ошибки; (3-4)
- высокий уровень - задание выполнено без ошибок. (5)

Тесты https://dzen.ru/id/5d9aa1677cccba00af45423b

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ: технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, здоровьесберегающая технология.

АЛГОРИТМ УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ

Вид занятия

Тема занятия

Цель занятия

Задачи занятия

Материалы и инструменты

Дидактические материалы

План занятия: организационная часть (2-3 мин.), создание проблемы (5-7 мин.), сообщение новых знаний (10 – 15 мин.), физкультминутка (3-5 мин.), практическая работа учащихся (15-20 мин.), анализ работ (2-3 мин.), подведение итогов (2 – 5 мин.), завершение занятия (2-3 мин.).

В процессе обучения используются следующие **формы учебных занятий**: типовые занятия (объяснения и практические работы) и групповые занятия, а также творческие проекты.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ – презентация, видеофрагменты, схемы, образцы, раздаточные материалы.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

- Познавательный (восприятие, осмысление и запоминание учащимися нового материала с привлечением наблюдения готовых примеров, восприятия, анализа и обобщения демонстрируемых материалов).
- Систематизирующий (беседа по теме, составление систематизирующих таблиц, графиков, схем и т.д.).
- Контрольный метод (при выявлении качества усвоения знаний, навыков и умений и их коррекция в процессе выполнения практических заданий).
- Групповая работа.

методы обучения: проблемного обучения

формы организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая;

формы организации учебного занятия: лекции, практическое занятие, «мозговой штурм».

Программа «Игры разума» является доступной дополнительной общеобразовательной программой для:

- для детей, проявивших выдающиеся способности;
- для детей с ограниченными возможностями здоровья;
- детей, проживающих в сельской местности и на труднодоступных и отдаленных территориях;
- детей, находящихся в трудной жизненной ситуации

ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ:

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся. - М. «Педагогический поиск», 2018.
2. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2017. - № 3 (март). - С. 73-77.
3. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2017. - N 2. - С. 51-55.
4. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2017.
5. Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. – 2018. - N 5. - С. 98-101.
6. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2017. - N 2. - С. 36-55.
7. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. - М.: «Школьная пресса»,2017.
8. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" // Управление современной школой. Завуч. - 2019. - N 8. - С. 98-107.

9. Суворова Н. И. От игр и задач к моделированию. [Умение анализировать и строить информационно-логич. модели на уроках информатики] // Информатика и образование. – 2018. - N 6. - С. 31-37.
10. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2019. - № 5. - С. 58-61.
11. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2018. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ

1. https://персонаж.рф – викторины для детей
2. https://ped-kopilka.ru – учебно-методический кабинет
3. https://azbyka.ru/deti - интеллектуальные детские игры
4. https://childage.ru – интернет-журнал для детей