

Управление образования Иркутского района
Муниципальное общеобразовательное учреждение Иркутского районного муниципального
образования
«Пивоваровская средняя общеобразовательная школа»

Рассмотрено

«28» 08 2023 г.

Заведующий ЦО «Точка
роста»

 Афроскина А.С.

Согласовано

«28» 08 2023 г.

Зам. директора по НМР

 Обрубова К.Н.

Утверждаю

Приказ № 35/1 02

от «28» 08 2023 г.

Директор МОУ ИРМО
«ПСОШ»

 Кадникова М.В.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

Интеллектуального клуба
«Что? Где? Когда?»

Образовательная область: естественно-научная

Разработала:
ФИО: Афроскина Анастасия Сергеевна

Пояснительная записка

По своей направленности программа «Интеллектуального клуба» относится к социально-педагогическому направлению. При составлении данной программы использовались: пособие для учителя «Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий. /А.Г.Асмолова, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская/ - М.: Просвещение, 2011., методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В.Я.Ворошилов, Б.О.Бурда, М. Поташев, А. Левитас.

Актуальность создания 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, скорости 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 вне учебной 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.

Программа предназначена:

Для обучающихся 8-9 классов. Для проведения занятий формируется группа учащихся количеством 10 человек. Ограничений по предмету нет. В основном это учащиеся, которые любят интеллектуальные игры. В состав объединения входят учащиеся МОУ ИРМО «Пивоваровская СОШ». **Концепция программы:** воплощение в жизнь социокультурной практики развития мотивации школьников к познанию и творчеству через дополнительное образование.

Новизна программы заключается в том, 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.

Педагогическая целесообразность обучения по программе «Интеллектуального клуба» состоит в том, что программа ориентируется на следующие принципы:

- Учет возрастных особенностей: содержание программы рассчитано именно на обучающихся 14-15 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 (в том числе и в школе), обучающиеся добиваются больших успехов.
- Принцип индивидуализации программы: для каждого находится особая роль в команде, в зависимости от его личностных особенностей, и ведется индивидуальная работа.
- Принцип межпредметности: все предусмотренные программой игры основаны на достижениях разных наук и благодаря этому создают у детей системную и целостную научную картину мира.

Место и роль курса обучения:

программа дополнительного образования «Интеллектуального клуба», взаимодействуя с программой основного общего образования по истории, обществознанию, позволяет в полной мере реализовать требования федеральных государственных образовательных стандартов и является неотъемлемой частью образовательного процесса в школе.

Цель программы: развитие интеллектуального потенциала и повышение эрудиции одаренных детей.

Задачи обучения:

1. Воспитательные задачи:

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

2. Развивающие задачи:

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

3. Обучающие задачи:

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

Сроки реализации программы: программа разработана на 1 год обучения: 8 – 9 кл. - 34 часа в год, 1 час в неделю

Формы и методы программы:

Занятия проводятся один раз в неделю (по 1 академическому часу: по 45 минут с перерывом 10 минут) в двух подгруппах по 5 человек, так же предусмотрены индивидуальные консультации 1 раз в неделю.

В программу входит проведение консультаций при работе над индивидуальной или групповой проектной деятельностью, подготовке капитанов команд и организаторов игр. В консультации могут участвовать как команды, так и отдельные игроки по мере подготовки к проведению или участию в мероприятиях.

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;
- видео-урок;
- презентация.

Основной **формой проведения занятий** является игра.

Результаты освоения программы:

УДД:

ЛИЧНОСТНЫЕ

- развитие воображения, образного мышления, сенсорных способностей;
- способность к самооценке и самоконтролю, владение познавательной и личностной рефлексией;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности;
- развитие социокультурного сознания через освоение знаний о культуре, традициях, обычаях, географии, законах народов.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

Регулятивные

управление познавательной и учебной деятельностью, контроль, коррекция, инициативность, оценка своей успешности.

Познавательные

исследование, работа с информацией, сравнение, обобщение, классификация

Коммуникативные

речевая деятельность, навыки сотрудничества.

Занятия направлены на совершенствование познавательных навыков, овладение приемами решения творческих, более сложных задач, определенным фондом знаний.

После прохождения курса обучения учащиеся

должны знать:

- правила составления вопросов;
- алгоритмы решения задач, рассуждения;
- типы вопросов интеллектуальных игр;
- правила интеллектуальных игр.

должны уметь:

- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- извлекать необходимые знания из литературы;
- самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;
- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
- сравнивать результаты своей деятельности с эталоном;
- самостоятельно оценивать процесс;
- регулировать своим эмоции, поведение.

Содержание курса

Тема № 1. Вводное занятие. Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год.

Тема № 2. Философское мировоззрение. Отражение мировоззрения в афоризме.

Тема № 3 Телевизионные интеллектуальные игры. Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ. Конкурс ведущих.

Тема № 4. Лингвистические игры. Омонимы, синонимы. Игры на любознательность, сообразительность. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад.

Тема № 5. Занимательные вопросы. Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.

Тема № 6. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?». Вопросы членов кружка. Игры по вопросам, составленными членами кружка.

Тема № 7. Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия. 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.

Тема № 8. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх. Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий.

Тема № 9. Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др. Знакомство с требованиями к коллективному проекту в области интеллектуальных игр. Подготовка коллективного проекта «Мульти-игры». Выбор конкретных форм мульти-игр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации. Создание коллективного проекта «Мульти-игры». 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 «Мульти-игр» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализ реализации проекта.

Тема № 10. Конкурс составления вопросов. Способы работы над вопросами различных типов. Вопросы занимательного характера из области естествознания.

Тема № 11. Игра по вопросам членов кружка. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами составления вопросов.

Тема № 12. Астрономия. Правила составления вопросов. Вопросы занимательного характера.

Тема № 13. Чудеса света. Правила составления вопросов. Вопросы занимательного характера.

Тема № 14. Научные открытия.

Тема № 15. Правила работы с энциклопедическим словарем. Малый толковый словарь «Для тех, кто учится». Этимологический словарь. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь омонимов.

Тема № 16. Правила поиска и отбора информации в сети Интернет. Правила поиска и отбора в сети Интернет. Поиск по ключевым словам.

Тема № 17. Правила поиска и отбора информации в библиотеке. Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке для удовлетворения информационных потребностей читателей.

Тема № 18. Игра «Лестница знаний» Знакомство с требованиями к ведущему, правилами игры. Правила игры. Игра «Лестница знаний».

Тема № 19. Игра «Интеллектуальный бумеранг». Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Правила игры. Игра «Интеллектуальный бумеранг».

Тема № 20. «Интеллект – бой». Правила игры. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом. Игра «Интеллект – бой».

Тема № 21. «Своя игра» Правила игры. Игра «Своя игра». Командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение. Анализ действий. Осознание своего незнания, находить причину сделанной ошибки

Тема № 22. «Эрудит – лото» Правила игры. Игра «Эрудит – лото». Способы работы над вопросами различных типов. Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке.

Тема № 23. «Слабое звено». Правила игры. Игра «Слабое звено». Знакомство с требованиями к ведущему. Самостоятельно оценивать процесс, регулировать своим эмоциями, поведение.

Тема № 24. «Десятка» Правила игры. Игра «Десятка» Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий.

Тема №25. «Один за всех» Правила игры. Игра «Один за всех». Командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение.

Тема № 26. «Брейн-ринг». Правила игры. Игра «Брейн-ринг». Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий.

Тема № 27. Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей

Учебно-тематический план

№	Название разделов программы	Теория	Практика
1.	Тема № 1. Вводное занятие	1	
2.	Тема № 2. Философское мировоззрение	1	
3.	Тема № 3 Телевизионные интеллектуальные игры	1	
4.	Тема № 4. Лингвистические игры	1	
5.	Тема № 5. Занимательные вопросы	1	
6.	Тема № 6. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	1	
7.	Тема № 7. Командное взаимодействие и сплочение команд	1	
8.	Тема № 8.Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх.	1	
9.	Тема № 9. Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	1	
10.	Тема № 10. Конкурс составления вопросов		1
11.	Тема № 11. Игра по вопросам членов кружка		2
12.	Тема № 12. Астрономия		2
13.	Тема № 13. Чудеса света		2
14.	Тема № 14. Научные открытия		2
15.	Тема № 15. Правила работы с энциклопедическим словарем		1
16.	Тема № 16. Правила поиска и отбора информации в сети Интернет		1
17.	Тема № 17. Правила поиска и отбора информации в библиотеке		1
18.	Тема № 18. Игра «Лестница знаний»		2
19.	Тема № 19. Игра «Интеллектуальный бумеранг»		2

20.	Тема № 20. «Интеллект – бой»		2
21.	Тема № 21. «Своя игра»		1
22.	Тема № 22. «Эрудит – лото»		1
23.	Тема № 23. «Слабое звено»		1
24.	Тема № 24. «Десятка»		1
25.	Тема №25. «Один за всех»		1
26.	Тема № 26. «Брейн-ринг»		1
27.	Тема № 27. Итоговое занятие		1
	Всего	9	25

Контроль реализации программы

Через выполнение практических, творческих и проектных работ, результаты участия в олимпиадах, конкурсах.

Учебно-методическое обеспечение

Список литературы для педагогов:

1. Пособие для учителя «Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли.
2. Система заданий. /А.Г.Асмолова, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская/ - М.: Просвещение, 2011.,
3. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
4. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
5. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний. - М.,2014.
6. Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. – 2004. - N 5. - С. 98-101.
7. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.
8. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.
9. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.

Список литературы для обучающихся и цифровые Интернет – ресурсы:

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. Журнал «Квант» <http://kvant.info/>
5. Журнал GEO <http://www.geo.ru/>
6. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний. - М.,2014.
7. Менделеев В. А. Энциклопедия необходимых знаний. - Харьков, 2007.
8. Свободная энциклопедия «Википедия» <https://ru.wikipedia.org/wiki>
9. Энциклопедический словарь. СПб.: Ф. А. Брокгауз, И. А. Ефрон, 1890 — 1907. 82 + 4 тт. http://www.rubricon.com/bie_1.asp
10. Энциклопедия «Кругосвет» <http://krugosvet.ru/>
11. Энциклопедия для детей в 38 томах, «Аванта+».

