

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ИРКУТСКОГО РАЙОННОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ПИВОВАРОВСКАЯ СРЕДНЯЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»**

УТВЕРЖДАЮ

директор *МОУ ИРМО*
«Пивоваровская СОШ»

М.В. Кадникова

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
Интеллектуального клуба
«Всезнайка»**

Образовательная область: естественно-научная

Разработал(-а):
Часовских Дмитрий Евгеньевич,
педагог дополнительного образования
ЦО «Точка роста»

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 эмоции, 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+».

