

Управление образования администрации
городского округа ЗАТО Фокино

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №256
городского округа ЗАТО Фокино»

Принято на заседании
Педагогического совета
МБОУ СОШ № 256
Протокол № 1
от «31» августа 20 20 г.

Утверждено Приказом директора
МБОУ СОШ №256



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности
«Клуб интеллектуальных игр»**

**Возраст учащихся: 12-17 лет
Срок реализации программы: 1 год**

Катышева
Мария Владимировна,
Учитель русского языка
и литературы

ГО ЗАТО Фокино
2020

Пояснительная записка

Программа отражает модернизацию основ учебного процесса, их переориентацию на достижение конкретных результатов в виде сформированных умений и навыков учащихся, обобщенных способов деятельности. Особое внимание уделяется познавательной активности учащихся, их мотивированности к самостоятельной учебной работе.

Нормативной основой для данной программы являются:

1. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 01.05.2017, с изм. от 05.07.2017)
2. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р)
3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 № 1008)
4. СанПиН 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи", утвержденные постановлением от 28 сентября 2020 г. №28.

Актуальность программы

Анализ современного состояния общественной жизни свидетельствует о том, что обществу необходимы личности, важнейшими качествами которых «становятся инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения, умение выбирать профессиональный путь, готовность обучаться в течение всей жизни»¹.

Проблема развития творческого и интеллектуального потенциала обучающихся очевидна. Часто можно наблюдать, как многие учащиеся, имея приличный багаж знаний и решая даже самые трудные контрольные работы на «отлично», не умеют переносить полученные знания на окружающую их реальность.

Решение проблемы развития творческого и интеллектуального потенциала возможно посредством применения в процессе урока различных технологий, активизирующих нестандартное, творческое мышление, например, технологии РКМЧП, проблемного обучения. Но построить такой урок, и не один, а в системе, удастся не часто, так как технология создания проблемного урока непростая. Более целенаправленно развивать интеллектуальный и творческий потенциал обучающихся дает возможность внеурочная деятельность.

1. Цель и задачи программы.

Цель программы – создание благоприятных условий для развития интеллектуального потенциала и познавательных процессов обучающихся посредством организации игровой деятельности.

Задачи:

1. Привить интерес к изучению наук через игру.

¹Национальная образовательная инициатива "Наша новая школа". Указ Президента Российской Федерации Д.А. Медведева, Пр-271 от 04 февраля 2010

2. Способствовать развитию творческого нестандартного мышления.
3. Способствовать формированию интеллектуальной культуры через внедрение ИКТ в игровую программу.
4. Способствовать развитию коммуникативных способностей обучающихся, научить их работе в команде.
5. Расширить общение детей разного возраста между собой включением их в деловое сотрудничество.
6. Создать систему работы по развитию обще интеллектуальных умений обучающихся.

Направленность программы: социально-педагогическая

Срок реализации: 1 год

Объем программы:

1 год обучения: 68 часов (2 часа в неделю)

Возраст обучающихся:

12-17 лет

2. Отличительные особенности программы.

Данная программа рассчитана на обучение воспитанников 6-11 классов через клубную деятельность.

С одной стороны, школа должна создать условия для успешной реализации каждого обучающегося, с другой стороны, невысокая успеваемость ученика приводит к потере внутреннего ощущения своей успешности. Участие в работе Интеллектуального клуба позволяет обрести ощущение успешности, не зависящее от успеваемости. В урочной деятельности ребёнок не имеет возможности отработать модели поведения в ситуации общего дела. Клубная деятельность дает дополнительные преимущества в организации воспитательного процесса и позволяет использовать опыт и знания старших ребят в организуемых совместных делах (в одной команде ребята разного возраста), поставить их в позицию инструкторов, помогающих педагогу обучать младших.

В рамках занятий клуба изучаются теоретические основы решения логических, творческих, изобретательских и т.п. задач, правила проведения и непосредственно само проведение различных интеллектуальных игр. Способности развиваются в деятельности, а для развития способностей нужна высокая познавательная активность подростков. Причем не всякая деятельность развивает способности, а только эмоционально приятная. Тренинги внимания, восприятия, мышления, памяти, интеллектуальные индивидуальные и командные игры способствуют развитию всех личностных качеств подростков. Они получают навыки групповой работы, где важна способность услышать другого, понять его замысел, т.е. происходит развитие коммуникативных способностей. Таким образом, занятия в клубе формируют метапредметные навыки и умения обучающихся.

3. Возрастные и психологические особенности подростков 12-17 лет.

В подростковом и юношеском возрасте происходит формирование навыков логического мышления, а затем и теоретического мышления, развивается логическая память. Активно развиваются творческие способности подростка, и формируется индивидуальный стиль деятельности, который находит свое выражение в стиле мышления.

Следует отметить, что в старших классах школы развитие познавательных процессов у детей достигает такого уровня, что они оказываются практически готовыми к выполнению всех видов умственной работы взрослого человека, включая самые сложные. Познавательные процессы делаются более совершенными и гибкими, причем развитие средств познания очень часто опережает собственно личностное развитие детей.

Юношеский возраст характеризуется усилением индивидуальных различий. Так, если весьма значительная часть индивидуумов, достигших этого возраста, характеризуется отсутствием интереса к познавательной деятельности, то существует другая часть ребят, которые проявляют подлинный интерес к учебе и творчеству. Развитие интеллекта у подростков на данном этапе тесно связано с развитием у них творческих способностей, предполагающих не просто усвоение информации, а проявление интеллектуальной инициативы и создание чего-то нового.

Формы организации занятий:

На занятиях клуба интеллектуальных игр запланированы различные формы и методы совместной деятельности с учетом возрастных особенностей обучающихся: беседы, лекции, тренинги, творческие задания, конкурсы, индивидуальная подготовка информации, работа в группах. Формы проведения учебных занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов и индивидуальных возможностей воспитанников, специфики содержания данной образовательной программы и возраста воспитанников (интеллектуальные и логические игры, упражнения на взаимодействия в группе, тренинги, творческие задания, конкурсы, (участие в городских, региональных и межрегиональных, всероссийских).

Командные игры учат обучающихся анализировать и оценивать человеческие взаимоотношения, в разрешении которых существенно не только правильное решение, но и поведение, интонация, мимика и т.д. Опыт проведения таких игр показывает, что они способствуют расширению поведенческого диапазона детей, способствуют развитию уверенности в себе, интеллектуальному развитию.

Результативность участие в конкурсах разного уровня позволяет реализовать «ситуацию успеха».

Формы контроля: наблюдение, тестирование, анкетирование, конкурсы.

Формы подведения итогов: конкурсы. Видеть результаты также позволяют постоянная рефлексия и мониторинг уровня развития творческих способностей воспитанников.

Подходы к образовательному процессу основаны на педагогических принципах обучения и воспитания:

- принцип добровольности;

- принцип доступности;
- принцип последовательности и системности.

Раздел 1. Планируемые результаты реализации программы

Личностные:

- наличие представлений об истории интеллектуальных игр;
- владение правилами, принципами традиционных и нетрадиционных интеллектуальных игр;
- развитие нестандартного, логического мышления;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом.

Метапредметные:

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение навыками коммуникации и социального взаимодействия.

Ученик научится:

- оценивать ресурсы, в том числе время и другие нематериальные ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;
- выбирать путь достижения цели, планировать решение поставленных задач, оптимизируя материальные и нематериальные затраты;
- организовывать эффективный поиск ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели;
- искать и находить обобщенные способы решения задач, в том числе, осуществлять развернутый информационный поиск и ставить на его основе новые (учебные и познавательные) задачи;
- критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций, распознавать и фиксировать противоречия в информационных источниках;
- выходить за рамки учебного предмета и осуществлять целенаправленный поиск возможностей для широкого переноса средств и способов действия;
- осуществлять деловую коммуникацию как со сверстниками, так и со взрослыми (как внутри образовательной организации, так и за ее пределами), подбирать

партнеров для деловой коммуникации исходя из соображений результативности взаимодействия, а не личных симпатий;

- при осуществлении групповой работы быть как руководителем, так и членом команды в разных ролях (генератор идей, критик, исполнитель, выступающий, эксперт и т.д.);
- развернуто, логично и точно излагать свою точку зрения с использованием адекватных (устных и письменных) языковых средств.

Ученик получит возможность научиться:

- ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;
- самостоятельно определять цели, задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;
- выстраивать индивидуальную образовательную траекторию, учитывая ограничения со стороны других участников и ресурсные ограничения;
- менять и удерживать разные позиции в познавательной деятельности; координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия;
- распознавать конфликтогенные ситуации и предотвращать конфликты до их активной фазы, выстраивать деловую и образовательную коммуникацию, избегая личностных оценочных суждений.

Оценка результатов осуществляется с помощью следующих критериев:

- умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачей;
- знание начальных теоретических основ решения интеллектуальных задач;
- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности.

Раздел 2. Содержание программы

Вводное занятие. История возникновения интеллектуальных игр.

Типы мышления. Стандартное и нестандартное мышление.

Метод «Шесть шляп мышления». Технологии в рамках метода «Шесть шляп мышления»: «Плюс, минус, интересно», «Факторы».

Технология «Мозговой штурм».

Технология «Альтернатива».

Технология решения изобретательских задач (ТРИЗ). Что такое «закрытая» и «открытая» задача.

История и принципы игры «ЧГК». Правила игры. Игра «ЧГК» в нашем городе.

Вопрос — основа игры. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

Формы нетрадиционных логических игр. «Верись — не верись», Перевертыши, Шароиды, Кубраечки, Пентагон и т.д.

Принципы игры в команде. Команда — единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой. Распределение командных ролей. Функции капитана, генератора идей, критика. Другие возможные роли. Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда. Отработка игры в шестерках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде. Как организовать «ЧГК». Три основные формы игры в «ЧГК». Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу.

Основные особенности игры «Брейн-ринг». Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брейн-ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».

Основные особенности игры «Своя игра». «Своя игра» индивидуальная и командная. Правила и варианты игры.

Раздел 3. Учебно-тематическое планирование

№ п/п	Название темы	Количество часов			
		Всего	Теоретические занятия	Практические занятия	Игровые занятия
1	Вводное занятие. История возникновения интеллектуальных игр.	2	2	-	-
2	Стандартное и нестандартное мышление. Типы мышления.	2	1	1	-
3	Метод «Шесть шляп мышления».	2	2	-	-
4	Технологии в рамках метода «Шесть шляп мышления»: «Плюс, минус, интересно», «Факторы».	6	2	2	2
5	Технология «Мозговой штурм».	2	1	1	-
6	Технология «Альтернатива».	2	1	1	-
7	Технология решения изобретательских задач (ТРИЗ). Что такое «закрытая» и «открытая» задача.	4	1	2	1
8	История и принципы игры «ЧГК». Правила игры. Игра «ЧГК» в нашем городе.	2	2	-	-
9	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий	2	1	1	-

	источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном.				
10	Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.	2	1	1	-
11	Формы нетрадиционных логических игр: «Верись — не верись», Перевертыши, Шароиды, Кубрачки, Пентагон и т.д.	6	2	2	2
12	Игровые занятия	4	-	2	2
13.	Принципы игры в команде. Команда — единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой.	2	1	1	-
14	Распределение командных ролей. Функции капитана, генератора идей, критика. Другие возможные роли.	2	1	1	-
15	Три основные формы игры в «ЧГК».	2	2	-	-
16	Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда.	4	1	1	2
17	Отработка игры в шестерках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.	6	1	1	4
18	Основные особенности «Своей игры». Разновидности игры. Индивидуальная и групповая «Своя игра».	6	2	2	2
19	Основные особенности игры «Брейн-ринг». Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брейн-ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».	6	1	1	4
20	Основные особенности игры «Своя	4	1	1	2

игра». «Своя игра» индивидуальная и командная. Правила и варианты игры.				
Всего:	68	26	21	21

Раздел 4. Методическое обеспечение программы

Оборудование:

- Компьютер
- Проектор

Методическое обеспечение:

- Учебные пособия по ведению игры
- Опросники творческих способностей
- База вопросов «Что? Где? Когда»
- Авторский раздаточный материал

Список литературы

для педагога:

1. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М. «Педагогический поиск», 1999
2. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28
3. Гин А.А. Приемы педагогической техники. – Издательство Вита, М., 2005
4. Эдвард де Боно Шесть шляп мышления. – Поппури, 2006
5. Эдвард де Боно Нестандартное мышление. Самоучитель. – Поппури, 2006

для обучающихся:

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. Бер И.Л. Своя игра. Книга 1. М. Эксмо, 2010
5. Левин Б.Е. Что? Где? Когда? для чайников, 1999
6. Поташов М.О. Почему вы проигрываете в ЧГК, 2005