

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Гимназия»

Принята на МО педагогов
Дополнительного образования
от « 1 » сентября 2021 г.
Протокол № 1 *Лисин*

Утверждаю:
И.о. Директор МБОУ «Гимназия»
Сидорова ЕН
« 1 » сентября 2021 г.

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

Возраст учащихся: 10-15 лет
Срок реализации: 2 года
Уровень: базовый

Автор-составитель:
Яковлева Татьяна Борисовна
педагог дополнительного образования

г. Лесосибирск, 2021

Раздел 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Клуб интеллектуальных игр «Эрудит» - это клуб для думающих и готовых к саморазвитию детей.

Система дополнительного образования даёт возможность учащимся выбрать индивидуальную стратегию интеллектуального и личностного развития, способствует развитию познавательных, коммуникативных и личностных компетентностей. Выбор учащимся программы интеллектуального развития гарантирует расширение кругозора. Клуб интеллектуальных игр позволяет развивать у детей и молодёжи интеллектуальные и творческие способности, коммуникативные навыки, логическое мышление, актерское и ораторское мастерство.

Программа имеет социально-гуманитарную направленность, которая ориентируется на формирование личности, характеризующейся развитым сознанием и культурой, развитием интуиции, пространственного и логического мышления. Вся деятельность клуба направлена на развитие *подвижного интеллекта* (умения быстро и точно обрабатывать текущую информацию для принятия оптимального решения) и самореализацию личности, её социализацию, нахождение своего круга.

Актуальность программы в том, что развитие интеллекта обучающихся ограничивается рамками школьной программы, а социальная действительность требует более широкого кругозора. Среди подростков возрастает потребность в межличностном общении. Таким образом, актуальность программы обусловлена тремя факторами: 1) целью современного образования; 2) особенностью современной ситуации; 3) особенностью микросоциума.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цель программы: развитие мыслительных способностей для подготовки к результативному участию в интеллектуальных играх различных уровней.

В процессе работы в клубе «Эрудит» происходит овладение обучающимися навыков интеллектуально-игровой деятельности через погружение в систему индивидуальных и командных состязательных мероприятий

ЗАДАЧИ:

- познакомить с разнообразными формами интеллектуальных игр; повышать интерес детей к поиску информации различного направления и использования ее в познавательных целях;
- формировать культуру общения детей, развивать коммуникативные навыки; и логическое мышление;
- формировать опыт, умения и навыки участия в интеллектуальных играх, работы в команде;
- формировать эрудицию и культуру мышления участников клуба;
- формировать навык наставничества среди обучающихся;
- развивать творческий потенциал личности;
- воспитать организаторские умения, инициативность, самостоятельность учащихся;
- всемерно содействовать интеллектуальному развитию детей.

Межпредметные связи

Так как целью клуба является развитие интеллекта учащихся, их общей эрудиции, то вся работа строится на интеграции учебных предметов, применении учащимися знаний из различных областей науки.

Новизна и особенность данной программы состоит в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, коммуникативных, организаторских способностей учащихся через включение их в деятельность клуба не только как пассивных участников, но и как активных организаторов интеллектуальной творческой деятельности. Программа включает наставническую деятельность между обучающимися.

Занятия носят добровольный характер; при подборе материала и выборе форм игры учитываются возрастные особенности детей.

Возраст обучающихся

Программа рассчитана на школьников 10-15 лет. При этом занятия проводятся с использованием 2 вариативных учебных планов – 1 - для 1-го года обучения и 2 – для 2-го года обучения. Программа является универсальной, применяемые формы игр легко адаптируются к возрастным категориям школьников.

Срок реализации программы

Срок реализации программы для обучающихся - 1 год. Для всех обучающихся в программу включена наставническая деятельность. В начале учебного года проводится «входное» тестирование с целью определения интеллектуального уровня, творческих способностей.

Для КОМАНДЫ, которая занимается в клубе «Эрудит» второй год, возрастает уровень и сложность вопросов, а также пробы редакции пакетов и организации турниров. В дальнейшем предполагается участие в турнирах более высокого уровня.

Количество учащихся на занятии зависит от формы занятия:

Игровом- команды (по 6 человек)

Тренировочном- команды (от 3-х до 6-ти участников)

Индивидуальном- 3-5 человек

Продолжительность занятий: 1,5 часа

Сроки реализации программы: 1 год (4,5 часа в неделю для каждой возрастной группы).

ПРИМЕЧАНИЕ: в каникулярное время проводятся занятия: 1) КВЕСТ (осенние каникулы); 2) КРОССВОРДОМАНИЯ (осенние каникулы); 3) ИГРА «Брейн-ринг», «НОВОГОДНИЙ КВИЗ» (зимние каникулы); 4) «НОВОГОДНИЙ КВИЗ», тренировочные игры (зимние каникулы); 5) «Интеллектуальное многоборье» (весенние каникулы); 6) Проведение собственных интеллектуальных игр (весенние каникулы). **Данные занятия фиксируются в журнале (раздел «Учёт массовых мероприятий с обучающимися»).**

Формы работы:

- интеллектуальные игры
- творческие конкурсы
- тренинги с командами клуба
- тренировочные игры
- часы общения

Виды игр:

КВИЗ

Брейн-ринг

Интеллектуальное многоборье

Аукцион знаний

Квесты(по разным дисциплинам)

Что?Где? Когда?

Умники и умницы.

Викторины

Юный эрудит

Своя игра

Знатоки истории (географии, английского языка и т.д.)

Виды интеллектуальных тренировок: командная, индивидуальная; общепредметная, тематическая.

Формы деятельности:

А. Викторины: исторические, географические, литературные, биологические, химические, физические, языковые, культура и искусство, спорт, кино.

Б. Кроссворды: тематико-предметные, общепредметные.

В. Головоломки, ребусы, шарады, логические задачи.

Г. Лото: географическое, историческое, литературное; общепредметные.

Д. Турниры: предметные, общепредметные; командные, индивидуальные.

Е. Онлайн-игры, онлайн-викторины (работа в компьютерном кабинете)

Ж. Домашняя самостоятельная работа:

- Чтение книг: Кун. Легенды и мифы Древней Греции, Сборники головоломок, интеллектуальных тестов; История Олимпийских игр; Географический, Исторический, Литературный, Химический, Физический Справочники.

- Решение кроссвордов, сканвордов;

- Учить таблицы: Менделеева, таблицы столиц, таблицу исторических дат, таблицу научных открытий;

- Составление викторин, лото.

- Работа как с печатным материалом, так и с Интернет-ресурсами.

Учебный материал можно представить в виде взаимосвязанных блоков:

1. Теоретический блок знакомства с технологией интеллектуальных игр.

2. Блок практических тренировок участия в различных видах игр.

3. Тренинги командообразования (теория и практика).

4. Участие в интеллектуальных турнирах.

По окончании курса дети приобретут навыки позитивного общения, свободного высказывания и отстаивания своей точки зрения, научатся слушать собеседника, концентрировать внимание на поставленной задаче, эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения, работать со словарями и энциклопедиями, самостоятельно составлять вопросы для интеллектуальных игр и уметь организовывать их, различать формы интеллектуальных игр, знать условия каждой игры и соблюдать её правила.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности.

По окончании курса дети приобретут навыки позитивного общения, свободного высказывания и отстаивания своей точки зрения, научатся слушать собеседника, концентрировать внимание на поставленной задаче, эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения, работать со словарями и энциклопедиями, самостоятельно составлять вопросы для интеллектуальных игр и уметь организовывать их, различать формы интеллектуальных игр, знать условия каждой игры и соблюдать её правила.

Оценка усвоения образовательной программы проводится по следующим критериям:

- навыки составления и редактирования пакетов вопросов;
- владение технологией командной работы;
- навыки организации интеллектуальных игр и турниров;

- результативность участия в интеллектуальных турнирах разного уровня. Предполагается три уровня освоения образовательной программы относительно степени проявления названных показателей у обучающихся:

Базовый уровень:

- умеют составлять вопросы викторинного типа: из одной отрасли знаний, без скрытых подсказок;
- владеют технологией командной работы;
- успешно участвуют в интеллектуальных турнирах города и региона

Повышенный уровень:

- умеют составлять вопросы к разным типам игр: интегрировать знания из разных отраслей знаний, использовать многоступенчатые комбинации;
- владеют технологией командной работы, выдерживают ролевую структуру команды;
- включаются в деятельность по организации интеллектуальных игр и турниров
- успешно участвуют в городских и краевых интеллектуальных турнирах.

Творческий уровень:

- умеют составлять и редактировать пакеты вопросов и заданий для индивидуальных и командных конкурсов различных интеллектуальных турниров;
- успешно участвуют в городских, краевых, российских интеллектуальных турнирах;
- умеют организовать работу команды, ее работу во время игры и во вне турнирный период;
- владеют навыками проведения интеллектуальных игр для детей, выступают в качестве организаторов городских интеллектуальных проектов, в качестве наставников

Способы определения результативности:

способами фиксации результатов обучения и формами подведения итогов реализации данной программы являются:

- собеседование (при комплектовании объединения); промежуточная аттестация;
- самооценка и коллективная оценка качества выполненной работы с учетом желаний учащегося;
- фронтальный опрос, рефлексия;
- педагогическое наблюдение;
- викторины, игры, конкурсы по вопросам теории и практики.

Промежуточная аттестация (за полугодие) проводится в форме игры «Что?Где?Когда?»

Итоговая промежуточная аттестация проводится в форме защиты проектов «Моя интеллектуальная игра».

Оценка результатов:

Оценка результатов занятий учащихся в интеллектуальном клубе «Эрудит» осуществляется с помощью следующих критериев:

- умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачей;
- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности.

Успешной реализации программы способствуют:

- учет возрастных особенностей учащихся, их интересов при планировании и построении занятий;
- индивидуальный подход в обучении;
- поощрение педагогом любой творческой инициативы учащихся, что способствует более полному раскрытию личности и мотивации к творчеству;
- развитие потребности в самосовершенствовании;
- активизация детской мысли, воображения.

Условия реализации программы:

Для успешного решения задач воспитания и обучения обучающихся на занятиях в интеллектуальном клубе «Эрудит» нужны определенные условия:

Наглядно-дидактический материал: образовательная программа, методические пособия для проведения занятий, подборка игр, вопросов, музыки и т.д.

Материально-техническое обеспечение:

Помещениями для занятий служат учебные кабинеты, оснащенные техническими средствами обучения. Тренировочные игры проводятся в актовом зале МБОУ «Гимназия» и в Центральной городской библиотеке. Интеллектуальные игры между командами проводятся в актовом зале МБОУ «Гимназия».

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно-тематический план 1-й год обучения (4,5 ч в неделю, 34 недели)

РАЗДЕЛЫ	Всего часов	Теория	Практика/игра	Форма контроля
Вводное. Тестирование	1,5			Анкетирование
Игровые функции. Виды интеллектуальных игр.	13,5	6	7,5	Тест
Составление вопросов				
Квиз-игра	10,5	3	7,5	Игра
Информационный банк клуба	3		3	Собеседование
Кроссворд	7,5	1,5	6	Творческая работа
Квест	12	3	9	Игра
Брейн-ринг	9	3	6	Игра
Работа с шифрами	9	3	6	Творческий отчет
Реакция капитанов команд	1,5	1,5		Анкетирование
Вопросы к играм	15	4,5	11,5	Презентация
ЧТО?ГДЕ?КОГДА?	9	1,5	7,5	Игра
Шарады и головоломки	9	1,5	7,5	Творческий отчет
Тематические викторины	3		3	Зачет
Игра «Умники и умницы»	3	1,5	1,5	Игра
Проект «Моя интеллектуальная игра»	15	1,5	13,5	Проект
Интеллектуальное многоборье	12	1,5	10,5	Игра
Знатоки	9	3	6	Тест
Конкурс «Лучший интеллектуальный вопрос»	3		3	Творческий отчет
Итоговые консультации по проектам	1,5		1,5	Анкетирование
Промежуточная аттестация. Защита проектов	4,5		4,5	Защита проектов
Аналитические занятия	1,5		1,5	Карта индивидуальных достижений
ИТОГО: 153				

**Учебно-тематический план
2-ой год обучения (4,5 часов в неделю, 34 недели)**

РАЗДЕЛЫ	Всего часов	Теория	Практика/игра	Форма контроля
Входное тестирование. Игровые функции. Виды интеллектуальных игр. Наставничество.	10,5	1,5	9	Анкетирование Тест
Игры разных уровней. Требования к играм разных уровней.	1,5	1,5		
Практика. Межрегиональный чемпионат «Енисейская знать»	6		6	
Квиз-игра	5,5	1,5	4	Игра
Информационный банк клуба	3	1,5	1,5	Собеседование
Квест	6	3	3	Тест
Брейн-ринг	12	1,5	11,5	Игра
Работа с шифрами	6	1,5	4,5	Творческий отчет
Реакция капитанов команд	1,5		1,5	Анкетирование
Вопросы к играм	6	3	3	Презентация
ЧТО?ГДЕ?КОГДА?	15	3	12	Игра
Рейтинг участия команд в интеллектуальных играх	3		3	Карта достижений
Шарады и головоломки	6	1,5	4,5	Творческий отчет
Тематические викторины	12	3	9	Зачет
Игра «Умники и умницы»	6	1,5	4,5	Игра
Проект «Моя интеллектуальная игра»	9	3	6	Проект
Интеллектуальное многоборье	9	3	6	Игра
Знатоки	12	3	9	Тест
Конкурс	4,5	1,5	3	Творческий отчет

«Лучший интеллектуальный вопрос»				
Итоговые консультации по проектам	12	1,5	11,5	Анкетирование
Промежуточная аттестация. Защита проектов	3		3	Защита проектов
Аналитическое занятие	1,5		1,5	Карта индивидуальных достижений
ИТОГО: 153				

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.

Содержание программы

(Младшая лига)

<p>Игровые функции. Виды интеллектуальных игр Вводное занятие. Тестирование. Анкетирование Формирование команд. Игровые функции. Тренинг работы в команде</p>
Интеллектуальная игра
Виды игр. Правила. Теория
Вопросы игр. Требования к вопросам.
Практикум. Составление вопросов к играм
<p>Квиз-игра КВИЗ – игра. Правила игры Тематический КВИЗ. Тренировки КВИЗ между командами клуба Аналитическое занятие «Играем в КВИЗ»</p>
<p>Создание информационного банка клуба Кроссворд. Виды. Практика составления кроссвордов. Защита составленных кроссвордов</p>
<p>Квест. Квест. Правила Квест. Из истории Подготовка к познавательному квесту « Мир языка»</p>
Квест- игра «Мир языка»

Брейн-ринг Брейн-ринг Тренировочные игры Анализ вопросов игры «Брейн-ринг»,
Работа с шифрами Работа с шифрами
Разработка шифра. Практика
Реакция капитанов команд. Тренировка реакции у капитанов.
Что? Где? Когда? Что? Где? Когда? Тренировочные игры
ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ Тренировочные игры. Анализ вопросов
Шарады и головоломки Турниры по шарадам и головоломкам.
Составление шарад и головоломок
Тематические викторины Индивидуальные занятия по составлению тематических викторин
«Умники и умницы» Подготовка к игре «Умники и умницы». Выбор темы.
Игра «Умники и умницы»
Анализ игры. Рейтинги участников
Проект «Моя интеллектуальная игра» Работа над проектом «Моя интеллектуальная игра»
Тренировочные командные игры
Интеллектуальное многоборье Интеллектуальное многоборье. Весенняя версия
Знатоки Знатоки
Практика командной игры.
Лучший интеллектуальный вопрос Подготовка к конкурсу «Лучший интеллектуальный вопрос»
Итоговые консультации по проектам Итоговые консультации по проектам «Моя интеллектуальная игра», «Интеллектуальный вопрос»
Промежуточная аттестация. Защита проектов
Аналитические занятия Подведение итогов. Победы и поражения. Анализ.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

(Старшая лига)

Вводное занятие. Формирование команд. Игровые функции. Наставники
Наставничество. Выбор наставников. Задачи наставников
Виды игр. Правила. Теория
Вопросы игр. Требования к вопросам.
Практикум. Составление вопросов к играм
КВИЗ – игра. Правила игры
Тренировочное занятие «Играем КВИЗ»
Практикум «Составление игры «КВИЗ»
Анализ составленных игр «КВИЗ»
Создание информационного банка клуба
Квест. Виды. Правила
Составление заданий для интеллектуального квеста
Брейн-ринг. Из истории игры
Анализ телевизионной игры «Брейн-ринг»
Брейн-ринг. Тренировочные игры
Анализ вопросов игр «Брейн-ринг»
Работа с шифрами
Разработка шифра. Практика
Тренировка реакции у капитанов.
Практикум. Составление вопросов к играм
Что? Где? Когда?
Тренировочные игры. Анализ вопросов
ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ
Что? Где? Когда?
Анализ. Рейтинг участия команд в интеллектуальных играх.
Турниры по шарадам и головоломкам.
Составление шарад и головоломок
Индивидуальные занятия по составлению тематических викторин
Подготовка к игре «Умники и умницы».
Выбор темы.
Игра «Умники и умницы»
Анализ игры. Рейтинги участников
Работа над проектом «Моя интеллектуальная игра»
Тренировочные командные игры
Интеллектуальное многоборье.
Весенняя версия
Знатоки
Практика командной игры.
Подготовка к конкурсу «Лучший интеллектуальный вопрос»
Итоговые консультации по проектам «Моя интеллектуальная игра», «Интеллектуальный вопрос»
Промежуточная аттестация. Защита проектов

Список литературы для участников клуба:

1. Баландин Б.Б. «1001 вопрос для очень умных».- М.: Рипол классик. 2003.
2. Баландин Б.Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц.-М.,2012
3. Всё обо всех. Популярная энциклопедия для детей. – М.: филологическое общество «Слово».
4. Игра:2000-2013 г.г. (журнал)
5. Интеллектуальные игры: от школьного клуба к чемпионатам мира// Информатика. Приложение к газете ПС. № 25-26, - 2002
6. О, счастливчик!: сборник игр - М.: Онт Россия, 2002.
7. Павлова С.Г. Развитие интеллекта учащихся средней и старшей школы в клубе «Что? Где? Когда?»// bank.oaipkro.ru/text/t43_14.htm
8. Своя игра : серия книг.
9. Хайчин Ю. Главная игра умных и весёлых. – Донецк: Сталкер, 1998.
- 10.5. Хайчин Ю. Твоя игра. Новая книга для умных и весёлых. – Донецк: Сталкер, 2001.
- 11.6. Энциклопедия. Сто великих... - М.: Вече.
- 12.7. Энциклопедия для детей. М.: Аванта+.
- 13.8. Я познаю мир. Детская энциклопедия. – М.: ООО «Издательство АСТ».
- 14.Элькони Д.Б. Психология игры.- М.,1989
- 15.Юный эрудит. 2014 г. (журнал)
 - а. Я познаю мир. Детская энциклопедия. – М.: ООО «Издательство АСТ».

Сайты

www.tvigra.ru -официальный сайт телекомпании «Игра». Содержит наиболее полные сведения о жизни телевизионного клуба.

<http://www.vi.ru/>- возможность поиграть в «Свою игру», «Устами младенца» и «Сто к одному».

www.chgk.msk.ru– официальный сайт Московского клуба знатоков. Информация о турнирах, игроках, вопросы и многое другое.

<http://kulichki-win.rambler.ru/znatoki/klub/znat.html> - «Знатоки на

Куличках» - самый большой банк вопросов в Интернете. Информационные сообщения отличаются крайней степенью субъективности.

<http://chat.ru/~inti>- сайт игроков города Долгопрудный. Самый веселый игровой сайт в русском Интернете.

<http://www.users.kharkiv.com/ot-vinta/>- Центр интеллектуального творчества.