

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЛИЦЕЙ № 1 Г. ИНТЫ»
«1 №-А ЛИЦЕЙ ИНТА КАР» МУНИЦИПАЛЬНОЙ ВЕЛОДАН СЪОМКУД
УЧРЕЖДЕНИЕ**

ПРИНЯТО:

на педагогическом совете
Протокол №1 от 31.08.2020 г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «Лицей №1 г. Инты»
Ж.И. Ризельян
Приказ №161 от 31.08.2020г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР»**

Уровень: среднее общее образование

Возраст учащихся 15-16 лет

Срок реализации: 1 год

34 часа

Направленность: интеллектуальная

Автор-составитель рабочей программы:
Лопатченко З.Д.,
педагог дополнительного образования

г. Инта, Республика Коми
2020 год

Пояснительная записка

Направленность программы

Программа Клуба интеллектуальных игр (КИИ) имеет ***общеинтеллектуальную направленность*** и реализует один из самых эффективных и интересных для детей способов интеллектуального развития: привлечение их к участию в интеллектуальных играх и турнирах. При разработке программы были учтены правила и требования ассоциаций интеллектуальных клубов к организации и проведению интеллектуальных чемпионатов и турниров.

Нормативные документы:

1. Приказ Минобразования России от 05.03.2004 г. №1089 «Об утверждении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего, и среднего (полного) общего образования»

2. Письмо Минобразнауки России от 20.02.04 № 03-51-10/14-03 «О введении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего, и среднего (полного) общего образования»

Новизна, педагогическая целесообразность;

Новизна программы заключается в том, что в ней реализуется идея и приемы подготовки детей к турнирам общеинтеллектуальной направленности и эрудиции. В программе систематизированы и скомпонованы по тематике различные имеющиеся в литературе виды интеллектуальных игр, а также предусмотрены выполнение разнообразных по характеру игровых упражнений на развитие общей эрудиции, так и приучение к умению логически раскручивать ситуацию.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что она реализует потребность детей в игровой форме повысить свой общий уровень эрудиции, позволяет продемонстрировать умения и знания, не находящие признания в школьной деятельности ребенка, и позволяет в полной мере реализовать его метапредметные умения. К числу наиболее актуальных проблем современной педагогики относится проблема социализации подростков. Вовлечение детей в сферу занятий интеллектуальными играми способно наполнить его досуг яркими, интересными событиями, расширить круг общения, приобрести опыт работы в команде. Дети, не блестящие в учебе, могут проявить себя, продемонстрировав не столько «школьные» знания, но эрудицию в мире своих увлечений. По мнению психологов, каждый участник игры получает тренинг эффективного мышления и, что еще более важно, командного эффективного мышления. Это включает в себя умение слушать и слышать, поддерживать свою точку зрения, развивать интуицию. И, конечно, участие в играх дает ощущение роста, положительные эмоции от ощущения работы своего мозга. В общем, интеллектуальные игры способны развивать интеллект, причем не только в его обычном понимании, но также эмоциональный интеллект, что тоже очень важно.

Актуальность программы обусловлена возросшим интересом к интеллектуальным мероприятиям, турнирам в нашем городе и появившейся возможностью школьникам участвовать в них.

2. Цель и задачи программы

Цель программы: создание дополнительных условий для развития интеллектуально-творческого потенциала школьников.

Задачи:

- Развитие интеллектуального уровня познавательной активности учащихся.
- Развитие коммуникативной и исследовательской компетенции учащихся.
- Популяризация молодёжного интеллектуального досуга.
- Привлечение учащихся к движению интеллектуальных игр.

Отличительные особенности программы от уже существующих образовательных программ состоит в том, что реализация программы осуществляется по двум направлениям:

1. Проведение развивающих учебных занятий по подготовке и тренингу.
2. Регулярное проведение открытых (т.е. с привлечением учащихся, не занимающихся в КИИ) интеллектуальных состязаний.

Таким образом, реализация целей и задач программы проходит для большего количества учащихся, чем регулярно участвующих в ней, т.е. программа, по сути, становится общешкольной.

Сроки реализации дополнительной образовательной программы

Программа клуба интеллектуальных игр рассчитана на учащихся 10-11 классов и предусматривает реализацию в течение двух учебных лет.

Формы и режим занятий

Клуб интеллектуальных игр представляет собой совокупность мероприятий интеллектуального характера, проводимых в игровой форме среди лицеистов 10-11 классов. При этом занятия в клубе разделяются на учебные тренировки и собственно соревнования.

Учебные тренировки проводятся один раз в неделю длительностью 1 академический час для ребят, увлеченных интеллектуальными состязаниями. В ходе занятий учащиеся знакомятся с основными видами интеллектуальных соревнований, тренируются в умении отвечать на вопросы разнопланового характера – от тематических вопросов на эрудицию до решения логических задач, тренируются работать в командах. Занятия проводятся в соревновательной форме, что позволяет учащимся тренировать спортивные качества характера, активизирует быстроту реакции. Желание выиграть является мощным стимулом развития эмоциональных качеств личности и в конечном итоге, характера. Здесь прекрасно становятся видны сильные и слабые стороны каждого воспитанника, и позволяет замечать особенности своего характера и находить способы реализовать свои сильные качества (быстроту реакции, остроту мышления, умение принимать решение) и работать над нейтрализацией слабых сторон психики (застенчивость, невнимательность, вспыльчивость, неумение слушать других).

Количество лицеистов, присутствующих на занятиях, от 12 до 15 человек.

Форма организации занятий – групповая и командная, в зависимости от количества детей. Каждая группа или команда располагается территориально независимо от других – за отдельным столом. Команда, как правило, состоит из 5-6 человек и в ней обязательно назначается капитан, имеющий право окончательного решения на каждом этапе игры. Капитана выбирают сами дети и на протяжении занятия полностью подчиняются ему в игровых моментах. Состав группы может быть от 1 до 4 человек и капитан в группе не назначается. Группы и команды, как правило, на каждом занятии примерно имеют одинаковый состав, но он может и меняться. Тем самым происходит формирование устойчивых команд для последующих участия в соревнованиях школьного и более высокого уровня.

Каждое занятие, как правило, посвящено или конкретной игре или теме. Занятия состоят из организационной части, основной (теоретической или практической) и подведение итогов.

В организационной части оглашается вид и тематика игры и организуются группы или команды. Для каждой команды оговариваются название, назначается капитан.

Основная часть занятия посвящена собственно игре. Если игра новая, сначала в форме фронтальной работы, объясняется суть игры, ее правила. Затем проводится пробный тур и наконец, тур «в зачет». По итогам зачетного тура выявляется рейтинг команд. Каждый игрок ведет в специальной тетради личные записи количества взятых своей командой вопросов и оценивает количество лично взятых или взятых командой с его подачи вопросов, а также учет правильных версий, которые команда не выбрала. Тем самым, каждый может произвести самооценку личного роста, а капитан формирует вероятностную оценку правильности версий для каждого игрока команды.

В итоговой части занятия происходит анализ игры: каждая команда пытается проанализировать свой результат, выявляет лучших игроков игры, оценивает действия капитана, обменивается впечатлением о сложности вопросов, предлагает свои идеи по улучшению игры. Лучшая по итогам занятия команды награждается сладкими призами – конфетами.

Ожидаемые результаты:

Личностные результаты:

- развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- повышение познавательной активности;
- реализация интеллектуально-творческого потенциала подростков посредством участие в интеллектуальных состязаниях разных уровней;
- воспитание чувства сплочённости и ответственности за команду;

- развитие самостоятельности суждений, независимости мышления.

Метапредметные результаты:

• сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат – ответ на вопрос с заданным условием;

- анализировать предложенные возможные варианты верного ответа;
- осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля

Универсальные учебные действия:

• сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;

• моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения; использовать его в ходе самостоятельной работы;

• применять изученные способы учебной работы и приёмы решений для работы с различными заданиями;

• включаться в групповую командную работу высказывать собственное мнение и аргументировать его;

- аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения;
- использовать критерии для обоснования своего суждения;
- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

Подведение итогов по результатам освоения материала данной программы осуществляется в форме интеллектуальных игр, а также через участие детей в турнирах.

Содержание рабочей программы курса внеурочной деятельности

№ п/п	Содержание курса внеурочной деятельности	Формы организации	Виды деятельности
1	<p>«Интеллектуальные игры в современном мире»</p> <p>Правила организации командной работы. Типология игроков по стилю и скорости мышления. Игровые функции участников команд. Способы работы над вопросами различных типов. Игровые конфликты и способы их решения. Коллективный проект в области интеллектуальных игр.</p>	<p>Беседа Работа в группах Конкурс Коллективный проект Практическое занятие</p>	<p>Знакомятся с программой обучения. Знакомятся учащихся с целями и задачами на учебный год. Разбирают вопросы и работы ведущих телевизионных игровых программ. Участвуют в конкурсе ведущих. Участвуют в игре на любознательность, сообразительность. Составляют вопросы. Участвуют в конкурсе по составлению вопросов. Знакомятся с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Узнают игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомятся с типологией игроков по социально-психологическим функциям. Играют на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Знакомятся с правилами</p>

			<p>организации командной работы на тренировке и на турнире, ролью капитана в команде. Знакомятся с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Разбирают конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом, способы работы над вопросами различных типов. Знакомятся понятиями: Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеивание неправильных версий. Знакомятся с требованиями к коллективному проекту в области интеллектуальных игр. Готовят коллективный проект «Интерактивные игры». Выбирают конкретные формы интерактивных игр, разделяют на группы для работы над каждой формой, поиск информации. Оформляют результаты работы. Знакомятся с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбирают и готовят ведущего, ассистентов, жюри. Редактируют, готовят бланки для ответов, заданий, ведения протокола. Проводят интерактивную игру для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализируют реализацию проекта.</p>
2	<p>«Интеллектуальное многоборье». Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?». «Брейн-ринг». Технологии поиска ответа на вопросы. Правила составления вопросов. Игры: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «О, счастливчик», «Эрудит-квартет», «Есть контакт», «Сила ума»</p>	<p>Беседа. Работа в группах. Игра.</p>	<p>Участвуют в беседе. Используют системы поиска и отбора информации. Решают задачи различного уровня, используя собственные и общие знания и умения, в ограниченные промежутки времени. Учатся формулировать свои мысли кратко и понятно для окружающих. Участвуют в игровой деятельности, обсуждают итоги игр, работают в командах сменного состава, вступают в обсуждения, учатся организовывать свою деятельность. Проводят интерактивную игру для обучающихся других групп клуба или других объединений.</p>
3	<p>«Игровая мозаика». Игровые практики:</p>	<p>Беседа. Работа в</p>	<p>Участвуют в беседе. Участвуют в играх:</p>

<p>«Лестница знаний», «Интеллектуальный бумеранг», «Интеллект – бой», «Интеллектуальный хоккей», «Своя игра», «Эрудит – лото», «Десятка», «Один за всех», «Брейн-ринг», «Ворошиловский стрелок», «Медиазбука», «Энштейн пати».</p> <p>Итоговое занятие. Промежуточная аттестация. Подведение итогов участия в играх различного уровня.</p>	<p>группах. Игра.</p>	<p>Игра «Лестница знаний». Игра «Интеллектуальный бумеранг». Игра «Интеллект – бой». Игра «Интеллектуальный хоккей». Игра «Энштейн пати». Игра «Своя игра».</p>
---	---------------------------	---

Тематическое планирование

<i>№ п/п</i>	<i>Наименование тем занятий</i>	<i>Количество часов</i>
1	Вводное занятие.	1
2	Философское мировоззрение. Телевизионные интеллектуальные игры.	1
3	Лингвистические игры.	1
4	Занимательные вопросы. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх.	1
5	Игровые функции по типологии М. Поташева.	1
6	Командное взаимодействие и сплочение команд. Правила поиска и отбора информации в сети Интернет.	1
7	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?». Игра по вопросам ребят из Клуба.	1
8-9	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	2
10	Игра «О, счастличик»	1
11-12	Игра «Что? Где? Когда?»	2
13	Игра «Энштейн пати»	1
14	Игра «Эрудит-квартет»	1
15-16	Игра «Есть контакт»	2
17-18	Игра «Что? Где? Когда?»	2
19	Игра «Сила ума» для младшей группы клуба.	1
20	Игра «Энштейн пати» для младшей группы клуба.	1
21	Игра «Что? Где? Когда?» для младшей группы клуба.	1
22	Игра «Лестница знаний»	1
23	Игра «Интеллектуальный бумеранг»	1
24	Игра «Интеллект- бой»	1
25	Игра «Интеллектуальный хоккей»	1
26	Игра «Своя игра»	1
27	Игра «Эрудит – лото»	1
28	Игра «Что? Где? Когда?»	1

29	Игра «Десятка»	1
30	Игра «Один за всех»	1
31	Игра «Брейн-ринг»	1
32	Игра «Ворошиловский стрелок»	1
33	Интерактивная игра «Интеллектуальное ассорти»	1
34	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация. Подведение итогов участия в играх различного уровня.	1
ИТОГО: 34		

Организационные условия, позволяющие реализовать содержание учебного курса, предполагают наличие учебного кабинета для занятий, оснащенного компьютером, аудиосистемой, проектором. Для проведения «Своей игры» желательно использовать игровую таблицу в виде презентации.

Из дидактического обеспечения необходимо наличие базы заданий и вопросов по всем темам программы. Для составления вопросов активно используется интернет ресурсы.

Учащиеся для занятий заводят специальную тетрадь или блокнот для записи правил игр, интересных фактов, запомнившихся вопросов, а также ведут подсчет баллов, заработанных командой и лично отвеченных вопросов.

Учебно – методическая литература для педагога:

1. О.Г. Кондрашова и др. «Интеллектуально-познавательные игры в школе: сценарии, технологии», Волгоград, «Учитель», 2011
2. К.Рассел, Ф. Картер «Самые точные тесты IQ», М.: АСТ-Астрель, 2012
3. К.Рассел, Ф. Картер «Проверь свой IQ. 400 главных вопросов. Повышаем уровень интеллекта», М.: АСТ-Астрель, 2013
4. Хуторской А.В. Развитие одаренности школьников. Методика продуктивного обучения. – М.: Владос, 2010.
5. Афонькин С.Ю. Учимся мыслить логически. – С.-П.: Изд. дом Литера, 2002.
6. Труднев В.П. Считай, смекай, отгадывай. – М.: Просвещение, 2011.
7. Лавриненко Т.А. Задания развивающего характера по математике. – Саратов ОАО Издательство «Лицей», 2003.
8. Узорова О.В. Контрольные и олимпиадные работы по математике. – М.: АСТ Астрель, 2003.
9. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба «Эрудит» // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.

Интернет-ресурсы:

1. <https://db.chgk.info/tour/tipboy>
2. <https://dopobr.68edu.ru/wp-content/uploads/2015/11/Пакет-вопросов-для-областного-синхронного-турнира-2015.pdf>
3. https://dopobr.68edu.ru/wp-content/uploads/2017/04/Рогачев-АМ_-Как-играть-в-ЧГК.pdf
4. <https://db.chgk.info/tour/TREN>
5. https://vk.com/questions_of_chgk