

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 2
ИМЕНИ МАРШАЛА СОВЕТСКОГО СОЮЗА Н.И.КРЫЛОВА
ЗАТО п. СОЛНЕЧНЫЙ КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ»

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете
протокол № 1
« 25 » августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО
Зам. директора по УВР
Токписева О.Н.
« 28 » августа 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МКОУ «СОШ №2
ЗАТО п. Солнечный»
Круглова О.А.

Приказ № 275 «О»
« 30 » августа 2023



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
КЛУБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР «МУДРЫЙ ФИЛИН »**

Направленность: социально-педагогическая
Уровень программы: стартовый
Возраст обучающихся: 14-17 лет
Срок реализации программы: 2 года
(288 часа)

Автор программы:
педагог дополнительного образования
Лесовский Николай Николаевич

ЗАТО п. Солнечный
2023

Пояснительная записка

В 70-80-х годах XX века возник интерес к телевизионной игре «Что? Где? Когда?», на волне которой был создан спортивный вариант игры, дающий возможность проводить турниры с неограниченным количеством команд. Во многих городах России возникли интеллектуальные клубы, которые взяли на себя подготовку команд, организацию и проведение турниров по игре «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» (впоследствии возникли и другие виды игр).

Интеллектуальные игры достаточно популярны среди подростков, и корни привлекательности игр можно найти в особенностях подросткового возраста: стремление к познанию мира, интерес к собственной личности, установка на расширение общения и выход его за рамки ученических дел, стремление к волевым напряжениям и к проверке себя, интеллектуальное соперничество – все эти характеристики выводят интеллектуальные игры в зону привлекательности.

Интеллектуальные игры – это возможность реализовать важную потребность подросткового возраста: признание со стороны других, заявление и подтверждение своей социальной значимости.

Программа предназначена для проведения занятий в клубе интеллектуальных игр «**МУДРЫЙ ФИЛИН**» и основывается на игре "Что? Где? Когда?" и сопутствующих ей играх. Программа обучения игре "ЧГК" рассчитана на 2 учебного года, но пребывание в клубе интеллектуальных игр «**Мудрый филин**» не ограничивается одним годом. После приобретения необходимых теоретических знаний, обучающиеся впоследствии реализуют свои практические навыки в составе сложившихся команд. Поэтому программа второго года обучения состоит из практических и игровых занятий. Группа, занимающаяся по данной программе, может насчитывать от 12 до 18 учащихся возраста 14-17 лет. Занятия проходят 4 часа в неделю: в первом и во втором полугодии. Упор в занятиях делается на игру как таковую, в процессе которой предусмотрена наработка необходимых навыков и выполнение поставленных целей. Отсюда преобладание чисто игровых занятий над теоретическими и практическими (где отрабатывается какой-либо конкретный вопрос). В ходе игровых занятий у учащихся есть возможность проявлять приобретенные знания и навыки в комплексе, а у педагога замечать и устранять слабые места и недоработки в их подготовке. Кроме того, как показывает практика, конкретные знания, полученные в ходе игры и имеющие эмоциональную окраску, являются наиболее устойчивыми. Примерная схема игрового занятия дана далее в программе. К концу первого года обучения из учащихся формируется 2-3 команды знатоков, которые принимают участие в различных турнирах и фестивалях. Кроме того, учащиеся получают необходимые навыки, чтобы суметь организовать и провести игру "ЧГК" у себя в школе, классе и т. д. В целом, учитывается отсутствие каких-либо теоретических или методических пособий по игре "ЧГК", программа опирается на богатый практический опыт, накопленный клубами знатоков СНГ. Программа построена по принципу «спирали»: с ежегодным усложнением повторяющихся тем.

Направленность:

Дополнительная общеобразовательная программа «Клуб интеллектуальных игр «МУДРЫЙ ФИЛИН» (далее - Программа) *социально-педагогического направления деятельности* предназначена для развития интеллектуальных способностей детей с использованием естественных для них игровых форм обучения и ориентирована на детей с начальным уровнем развития.

Программа является модифицированной, разработана на основе авторской программы «Думать – это интересно!» Н.Ю. Анашиной, педагога дополнительного образования государственного образовательного учреждения города Москвы «Дворец творчества детей и юношества» (<http://mak-chgk.ru/metod/dumat-eto-interesno/>).

Программа разработана с учетом требований Кодекса спортивного ЧГК и Положения о турнирах Международной ассоциации клубов «Что? Где? Когда?». Игры проводятся с целью популяризации международного интеллектуального движения и выявления сильнейших игроков; к играм допускаются учащиеся определенных возрастных групп.

Нормативные правовые документы, на основании которых разработана дополнительная общеобразовательная программа:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с последующими изменениями и дополнениями);
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Уставом муниципального козённого общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа №2 имени маршала Советского Союза Н.И.Крылова ЗАТО п.Солнечный Красноярского края

Новизна и актуальность

Программа направлена на социальную адаптацию, создание условий для всестороннего развития ребенка; обеспечение его эмоционального благополучия; воспитание социальной компетенции; а также профилактику асоциального поведения и взаимодействие с семьей.

Новизна

Программа позволяет существенно расширить круг знаний учащихся во многих сферах жизни. Занятия дополняют жизненный опыт обучающихся, приобщают их к совместной деятельности в микросоциуме, позволяют определить и оценить уровень собственных знаний.

В программе предусмотрено использование игр и тренингов, стимулирующих развитие широкого спектра интеллектуальных способностей, формирование целостного взгляда на мир, которым отличаются широко образованные люди.

В то же время у нее есть ряд особенностей, к которым можно отнести:

- широкое использование тренингов, прошедших апробацию в психологической практике, которые после формализации правилами превращены в игры;
- использование игр на основе викторин различного типа с обновляемым банком вопросов и заданий, гибкие правила и содержание которых позволяет подобрать задания, соответствующие возрасту и способностям детей;
- активное участие обучающихся в соревнованиях по интеллектуальным играм различного уровня, вплоть до чемпионата мира, их участие в подготовке массовых мероприятий, проводимых на базе общеобразовательного учреждения, где они учатся;
- реализация обучающимися своих проектов;
- привлечение обучающихся к поиску интересной для них информации или информации на заданную тему, к работе с литературой;
- активное сотрудничество с родителями.

Актуальность

Сейчас, когда происходит лавинообразное увеличение объема знаний, на переднем плане должно стоять умение творчески подходить к самому процессу поиска и усвоения нового знания. Следует уделять больше внимания развивающим функциям обучения и делать это с самого начала учебы ребенка в школе. Известно, что процесс мышления включается только тогда, когда человек сталкивается с новой для себя задачей. Для развития навыков эффективного мышления, требуется специально отработанная целенаправленная практика.

В соответствии с Национальной стратегией действий в интересах детей в Российской Федерации, должны создаваться условия для формирования достойной жизненной перспективы для каждого ребенка, его образования, воспитания и социализации, максимально возможной самореализации в социально позитивных видах деятельности. Поэтому актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время молодые люди не стремятся активно проявлять себя в микросоциуме, заявлять свою позицию по каким-либо актуальным вопросам, не могут аргументировать свои ответы, позицию. Интеллектуальное развитие молодежи на данный момент востребовано в обществе, а начинать его нужно как можно раньше.

К настоящему времени накоплен значительный опыт развития творческого мышления при помощи различных программ, составленных известными психологами и педагогами. В работе с детьми младшего школьного

возраста игра является наиболее привычным, приятным и понятным способом овладения приемами, навыками системного мышления. Гибкие рамки правил, многообразие форм проведения интеллектуальных игр дают простор детскому воображению. Эффект усиливается еще и тем, что в игре присутствует главный фактор успешного обучения – активность обучающегося.

Очень важно вовремя научить ребенка не только ориентироваться в потоке информации, но и сохранить долговременный интерес (мотивацию) к самостоятельному поиску необходимых знаний, к самообразованию. Для этого следует ознакомить детей с методами эффективного мышления, способствующими развитию природных способностей, «окультурить» интеллект.

Педагогическая целесообразность

Данная программа построена с учетом идей и рекомендаций ученых и практиков, работающих с одаренными детьми: Д.Б. Богоявленской, В.Н. Дружинина, Ю.Н. Белехова, А.И. Савенкова, а так же в программе А.З.Зака, В. Стрениной, Н.Ю. Анашиной, Е.В. Семеновых, Б.Левина и др.

В первый год обучения основной упор делается на развитие интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти, фантазии и воображения, вербальных и способностей. На втором году обучения основное внимание уделяется развитию логического, проблемного мышления, творческих способностей и практической деятельности обучающихся.

Основная форма работы – коллективная, командная. Особое место внутри коллектива (команды) занимает позиция капитана. Задания и тренинги в игровой форме не только способствуют созданию условий для развития психических функций интеллекта и повышению эрудиции.

Отличительные особенности

Данная модифицированная программа, в основном, опирается на авторскую программу «Думать – это интересно!» Н.Ю. Анашиной, а также на опыт клубов интеллектуальных игр городов: Москвы, Санкт-Петербурга, Гомеля, Новосибирска, Красноярска с использованием собственных методических материалов.

В отличие от перечисленных программ, данная программа обосновывает необходимость увеличения количества часов практической части для систематического проведения школьных, муниципальных и межмуниципальных интеллектуальных игр для школьных команд. Так же программа предусматривает включение в рамках игровых занятий цикла синхронных игр.

Адресат программы

Программа адресована детям 14-17 лет. Наполняемость групп –12-20 человек (в состав каждой команды входит 6 человек согласно Кодексу «ЧГК»). Состав групп постоянный, формирование команд – по желанию.

Обязательным условием для успешного выполнения Программы является совместная работа с родителями детей. Педагог обучает родителей, как правильно помочь ребенку найти нужную информацию, сообщает родителям

об успехах и трудностях детей, составляет с ними планы совместных мероприятий (экскурсий, праздников и др.).

Формы и методы организации деятельности воспитанников ориентированы на знание возрастных, психолого-педагогических, физических особенностей детей школьного возраста, в соответствии с требованиями Сан ПиН.

Срок реализации программы и объем учебных часов

Программа рассчитана на **288** часов и реализуется в течение двух учебных лет обучения: 1 год обучения - 144 часа; 2 год обучения – 144 часа.

Формы обучения и режим занятий

Формы организации деятельности обучающихся на занятии:

групповая, индивидуальная, участие в соревнованиях по интеллектуальным играм различного ранга, участие в массовых мероприятиях.

Возможные формы проведения занятий:

акция, беседа, викторина, встреча с интересными людьми, дискуссия, обсуждение, занятие-игра, защита проектов, деловая игра, игра-путешествие, сюжетно-ролевая игра, игровая программа, консультация, круглый стол, «мозговой штурм», наблюдение, праздник, практическое занятие, презентация, размышление, ринг, сбор, семинар, сказка, творческая встреча, творческий отчет, тренинг, турнир, чемпионат, экскурсия.

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

1. *Объяснительно-иллюстративные* (методы обучения, при использовании которых, дети воспринимают и усваивают готовую информацию).
2. *Репродуктивные* методы обучения (обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).
3. *Частично-поисковые* методы обучения (участие детей в коллективном поиске, решение поставленной цели совместно с педагогом).
4. *Проблемные* методы (решение обучающимися творческих задач разными способами).

Методы обучения, в основе которых лежит способ организации занятия:

Словесные	Наглядные	Практические
Устное изложение	Показ видеоматериалов, иллюстраций	Тренинг
Беседа, объяснение	Показ педагогом приемов исполнения	Тренировочные упражнения
Анализ игры	Наблюдение	Тренировочные упражнения
Анализ структуры интеллектуальной	Работа по образцу	Тренировочные упражнения

игры		
------	--	--

Занятие по типу может быть комбинированным, теоретическим, практическим, диагностическим, тренировочным. Общая недельная нагрузка составляет 4 часа из расчета 36 недель в год.

Цель и задачи дополнительной образовательной программы

Цель программы: - обучение учащихся приемам и навыкам игры "ЧГК" (и смежных с ней игр), а на основе этого - расширение у них интеллектуальных навыков вообще; развитие эрудиции, логики, фантазии; обучение собранности, умению принимать решения в критических ситуациях; привитие любви к работе с книгой и другими источниками знаний.

Задачи программы:

Развивающие:

- увеличить активный словарь обучающихся и на этой основе улучшить вербальные способности детей;
- расширить аппарат понятийного и проблемного мышления;
- развить логическое мышление;

Обучающие:

- научить детей пользоваться методами, позволяющими отойти от шаблонности мышления;
- ознакомить с элементами системного подхода;
- ознакомить с методикой проектной деятельности;
- ознакомить детей с приемами эффективного запоминания информации.

Воспитательные:

- сформировать у обучающихся навыки конструктивного коллективного обсуждения проблемных вопросов и ситуаций;
- повысить мотивацию к обучению, получению новых знаний;
- воспитать позитивные личностные качества: терпение, самоорганизованность, толерантность, лидерские качества.

Учебный план

УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Первый год обучения

№ п/п	Раздел, тема	Кол-во часов всего	Теоретич. занятия	Практич. занятия	Форма контроля
1.	Введение в программу. История и принципы игры "ЧГК"	4	2	2	-
2.	Развитие вербальных способностей	14	7	7	Наблюдения

3.	Развитие воображения и фантазии	14	5	9	Тестирование
4.	Методы запоминания информации, тренинг памяти, сосредоточенности, наблюдательности	12	4	8	Тестирование
5.	Эрудиция – ключ к успеху	16	6	10	Наблюдения
6.	Развитие логического мышления.	12	6	6	Тестирование
7.	Индивидуальные интеллектуальные игры	12	4	8	Рейтинг игроков
8.	Принципы игры в команде	6	3	3	Наблюдения
9.	Интеллектуальные командные игры	20	6	14	Рейтинг игроков
10.	Тестирование обучающихся, анкетирование родителей	4	-	4	Тестирование
11.	Клубная деятельность	30	-	30	Рейтинг игроков
12.	Всего	144	41	103	

Содержание учебного плана программы

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ первого года обучения

1. Введение в программу (4 часа)

О программе и правилах поведения. Знакомство с родителями и детьми, сведения об особенностях программы, ожидаемых результатах. Правила внутреннего распорядка и техники безопасности. История и принципы игры "ЧГК". Правила игры. Игра "ЧГК" в нашем регионе, муниципалитете. Материалы для работы. Желаемые формы общения и взаимодействия преподавателя с родителями. Заполнение анкеты родителями.

Практика. Игра "ЧГК".

2. Развитие вербальных способностей (14 часов)

2.1 Некоторые сведения об особенностях слов русского языка. Созвучия и многозначность слов. Изменение содержания слов со временем. Синонимы, омонимы, антонимы и т.д.

Практика. Игры со словами.

2.2 Понятие ассоциации, развитие вербальных способностей в игровых формах, игра «ассоциации» с карточками-рисунками.

Практика Игра «Ассоциации».

3. Развитие воображения и фантазии (14 часов)

3.1. *Сочинение новых слов, их толкование.* Сочинение новых слов, «тарабарского языка», новые названия к старым предметам, понятиям и др. Задания: придумать неизвестный предмет, устройство или живое существо, дать название, объяснить назначение или образ жизни и т.п.

3.2. *Создание новых загадок, пословиц, фраз.* Анализ нескольких загадок, сравнение предметов по разным признакам, по назначению, материалам и т.д. Анализ признаков объекта для загадки, подбор объекта для сравнения. Создание новой загадки «по аналогии», по собственному выбору. Анализ пословиц и поговорок, толкование их смысла, ситуаций, когда их можно применить. Создание пословицы «по аналогии», на определенную тему, на тему, выбранную самими детьми.

3.3. *Задания с рисунками* Задания: подписать рисунок, придумать прошлое и будущее изображенной ситуации; развить сюжет, исходя из рисунка предмета; придумать варианты завершения изображенной ситуации. Задания: сложить из спичек известную фигуру; нарисовать неизвестное устройство или животное; создать рисунок из заданных геометрических фигур на заданную, затем собственную тему.

3.4. *Практика. Игры - разминки.* Игры с варьированием голоса («интонации», «разное чтение стихов»). Теневой театр из рук (теневые фигуры животных, предметов). Игры с движениями тела («передай другому»).

4. Методы запоминания информации, тренинг памяти, сосредоточенности, наблюдательности (12 часов)

4.1. *Краткие сведения о видах памяти. Гигиена памяти.* Виды памяти: оперативная и долговременная, зрительная и слуховая и т.д.

4.2. *Естественный ход запоминания.* Три главных этапа запоминания: впечатление, ассоциации, повторение. Упражнения для улучшения фиксации информации на этих этапах. Закон Жоста.

4.3. *Некоторые способы запоминания информации.* Простейшие приемы запоминания слов, однородных понятий: классификация (группировка), ассоциативные связки («запоминальная» история), метод кумулятивного повторения. Тренинг зрительной памяти «муха».

5. Эрудиция - ключ к успеху (16 часов)

5.1. *Необходимость пополнения знаний.* Как работать с книгой. Основные принципы работы с книгой. Специфические приемы для составления вопросов.

5.2. *Умение сосредоточиться.* Правила для достижения эффективной сосредоточенности: выбор условий, исключение причин рассеивания внимания, хорошая физическая форма, базовые знания, повышение мотивации.

5.3. *Практика.* Принципы интеллектуальной разминки - игры в "21".

5.4. *Игра "Эрудит-лото"* как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы "Эрудит-лото". Как интересно составить вопросы для "Эрудит-лото".

Практика. Игра "Эрудит-лото".

5.5. Формы нетрадиционных логических игр. 1) "Откажись или удвой", 2) "Реалии", 3) "Верись - не верись", 4) "Надуваловка", 5) "Травести", 6) Перевертыши, шароиды, кубраечки и др.

6. Развитие логического мышления (12 часов)

6.1. *Анализ причинно-следственных связей заданных ситуаций.* Обсуждение проблемных ситуационных вопросов типа: почему такое могло произойти; как добиться желаемого результата, что нужно для того, чтобы сделать и т.д.

6.2. *Логические задачи и некоторые алгоритмы их решения.* Задачи с тремя – четырьмя объектами и двумя, тремя наборами признаков или атрибутов. Приемы для решения: обозначения и связи, рисунки, фигурки – модели объектов, таблицы.

6.3. *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.

6.4. *Алгоритм поиска ответов.* Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно

7. Индивидуальные интеллектуальные игры (12 часов)

7.1. *Системы подсчета очков устных интеллектуальных игр.* Круговая система с накоплением. Система «покера» до первой ошибки.

7.2. *Основные формы бланковых интеллектуальных игр.* Таблицы с графой ответа, бланки с номером варианта ответа, форма «хаос».

7.3. *Практика. Игры, основанные на группировке и классификации.* «Ассоциации-3», «синонимы» и «лэзя иначе», «антонимы» и «перевертыши».

7.4. *Практика. Игры-тренинги для оперативной и долговременной памяти.* «Фразы-считалки», «снежный ком», «строка из пени», «хоровод», «ассоциации-1 и 2», «муха», варианты «крестиков – ноликов» вслепую и др.

7.5. *Практика. Игры, использующие элементы индукции и дедукции.* «И – или – нет», «реалии», «девятый вал», «пентагон».

7.6. *Практика. Гладиаторские игры.*

8. Принципы игры в команде (6 часов)

8.1 *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.

8.2 *Распределение командных ролей.* Функции капитана, генератора идей, критика. "Том прямого доступа". Другие возможные роли.

9. Интеллектуальные командные игры (20 часов)

9.1. *Правила некоторых интеллектуальных командных игр.* Варианты правил игр «Что? Где? Когда?» (ЧГК), «Брейн-ринг» (БР), «Интеллектуальный марафон».

9.2 *Отработка игры в тройках.* Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка - еще не команда.

9.3. *Отработка игры в шестерках.* Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде. Примечание: тройки - промежуточный этап для притирания игроков друг к другу. Если конкретная ситуация позволяет создание команды сразу, то без этого промежуточного этапа можно обойтись, используя часы темы N10 для темы N11 или игровых занятий.

9.4 *Как организовать "ЧГК".* Три основные формы игры в "ЧГК", Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу.

9.5. *Основные особенности "Брейн-ринга".* Отличия "Брейн-ринга" от "ЧГК". Требования к вопросам на "Брейн-ринг". Особенности обсуждения при игре в "Брейн-ринг". Изменение функций капитана. Обработка взаимодействия для "Брейн-ринга".

10. Тестирование обучающихся, анкетирование родителей (4 часа)

10.1. *Практика.* Преобладающий тип мышления ребенка. Определение преобладающего типа мышления ребенка: тесты, игры, задания с числом, фигурами, буквами, образами. Типовая анкета обучающихся, тест – опросник родителей на способность детей к творчеству.

10.2. *Практика.* Тесты на запоминание и внимание. Тесты на запоминание и внимание: числовые и буквенные таблицы Шультке, рисунки.

11. Клубная деятельность (30 часов)

11.1 *Практика.* Подготовка к массовому мероприятию. Подготовка бланков и деталей головоломок для заданий, игрового реквизита, посильное участие в подготовке помещения.

11.2. *Практика.* Участие в играх клуба «Мудрый филин» различного уровня.

УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Второй год обучения

№ п/п	Раздел, тема	Кол-во часов всего	Теор. занятия	Практ. занятия	Формы контроля
1.	Особенности программы второго года обучения	6	2	4	-
2.	Интеллектуальные командные игры	26	4	22	Наблюдения
3.	Принципы игры в команде	20	4	16	Тестирование
4.	Развитие проблемного мышления, методика обсуждения и решения	14	4	10	Тестирование

	проблем				
5.	Развитие логического и проблемного мышления	12	4	8	Наблюдения
6.	Развитие вербальных и творческих способностей	18	2	16	Тестирование
7.	Интеллектуальные игры и задания	18	4	14	Рейтинг игроков
8.	Участие в соревнованиях различного уровня	24	2	22	Рейтинг игроков
9.	Оценка результатов работы по программе	6	1	5	Рейтинг игроков
10.	Всего	144	27	117	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ второго года обучения

1. Особенности программы второго года обучения (6 часов)

Знакомство с вновь поступившими детьми. Особенности курса второго года обучения. Основные темы курса направлены на развитие базовых интеллектуальных способностей. Ожидаемые результаты: приобретение навыков и умений активизации интеллектуальной деятельности. Игровые способы достижения желаемых результатов, правила ТБ и внутреннего распорядка.

Показательная игра. Комплексные игры с различными типами несложных вопросов. Анализ вопросов, Стратегия и тактика игры.

2. Интеллектуальные командные игры (26 часов)

Правила некоторых интеллектуальных командных игр. Варианты правил игр «Что? Где? Когда?» (ЧГК), «Брэйн-ринг» (БР), «Верить – не-верить», «Надуваловка» и т.д.

Стратегия и тактика команды в интеллектуальных играх. Для игры «Что? Где? Когда?»: определение типа вопроса, область информации. Поиск ключевых слов: место, время или название; умение услышать все версии, отбросить неудовлетворяющие преамбуле. Умение привлекать дополнительную информацию путем формулирования дополнительных вопросов к частям вопроса ЧГК. Знание особенностей (сильных и слабых сторон) членов команды и даже автора вопросов. Для игры «Брэйн-ринг»: доверять интуиции, сканирование памяти во время чтения вопроса, при отсутствии версии – дать возможность противнику ошибиться первым и др.

Требования к членам команды. Не бояться обнародовать даже нелепые идеи, умение слышать товарища, продолжить мысль, не высказывать вслух отрицательные эмоции, быстро переключаться на работу над следующим вопросом, не тратить время на глупые восклицания и переживания и т.д.

Классификация вопросов интеллектуальных игр. Аналогия, противопоставление, ситуационный, продолжить ряд, двух-, трехступенчатые, введение ключевых слов, слова – подсказки, комплексные вопросы и т.д.

Проведение игр. Подготовка информационной и материальной части мероприятий. Участие в подготовке атрибутики, программы и информационного содержания массового мероприятия различного ранга. Организация игр "ЧГК". Подготовка и проведение игр "ЧГК" в школе. Подготовка и проведение первенства города среди школ.

3. Принципы игры в команде (20 часов)

Отработка игры в шестерках. Отработка ролевых функций в команде. Устранение недостатков при обсуждении. Выработка условий сигнализации и других форм взаимодействия для "Брейн-ринга". Создание постоянно благоприятного психологического климата.

4. Развитие проблемного мышления, методика обсуждения и решения проблем (14 часов)

Методы обсуждения проблемной ситуации. Мозговой штурм, история создания, его разновидности. Метод фокальных объектов, методы гирлянды случайностей и ассоциаций. Четыре вида аналогий: прямая аналогия, символическая аналогия, фантастическая аналогия, личная аналогия (эмпатия). Метод от противоположного.

Способы записи идей по ходу обсуждения проблемы. Кластеры, деревья, таблицы. Создание символов понятий, рисунков – ситуаций, вывод по теме.

Основные этапы разрешения проблемной ситуации. Проблемный анализ: выявление задачи, поэтапное, обнаружение первопричины. Формулирование конечного результата, выявление и уточнение противоречий, мешающих его достижению. Поиск путей разрешения противоречий.

Разбор проведенных игр. Оценка игры команд. Персональный разбор. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

5. Развитие логического и проблемного мышления (12 часов)

5.1 Разбор работы ведущих команд "ЧГК". Как распределяются функции в команде. Выстраивание логической цепочки. Основные приемы обсуждения. Что можно почерпнуть для своей команды.

6. Развитие вербальных и творческих способностей (18 часов)

Самостоятельная формулировка вопросов. Формулировка вопроса по заданной информации. Варианты вопросов по одной информации, редактирование вопросов. Обсуждение и доработка вопросов в фонд клуба. Обсуждение и доработка принесенных обучающимися вопросов с точки зрения требований к вопросу. Подготовка вопросов к публичным играм. Подготовка вопросов для турниров в других городах и телепрограмм.

7. Интеллектуальные игры и задания (18 часов)

Отработка и проведение нетрадиционных интеллектуальных игр. Практическое применение знаний, полученных в первый год обучения. Проведение игр в клубе. Подготовка материала для проведения игр за пределами клуба

8. Участие в соревнованиях различного уровня (24 часа)

Участие в конкурсах, соревнованиях, фестивалях любого ранга сторонних организаций.

9. Оценка результатов работы по программе (6 часов)

Практика. Предварительное подведение итогов по различным видам деятельности каждого обучаемого, проведение заключительного занятия с обсуждением собственных достижений, комплексной игрой.

Планируемые результаты

Ожидаемые личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы:

Личностные результаты обучения:

- сформированность познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
- убежденность в возможности познания природы, в необходимости разумного использования достижений науки и технологий для дальнейшего развития человеческого общества, уважение к творцам науки и техники, отношение к физике как к элементу общечеловеческой культуры;
- самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;
- мотивация образовательной деятельности школьников на основе личностно–ориентированного подхода;
- формирование ценностных отношений друг к другу, к учителю, к авторам открытий и изобретений, к результатам обучения;
- приобретение положительного эмоционального отношения к окружающей природе и самому себе как части природы, желание познавать природные объекты и явления в соответствии с жизненными потребностями и интересами;
- приобретение умения ставить перед собой познавательные цели, выдвигать гипотезы, конструировать высказывания естественнонаучного характера, доказывать собственную точку зрения по обсуждаемому вопросу.

Метапредметные результаты обучения:

- овладение навыками самостоятельного приобретения новых знаний, организации учебной деятельности, постановки целей, планирования, самоконтроля и оценки результатов своей деятельности, умениями предвидеть возможные результаты своих действий;
- овладение универсальными способами деятельности на примерах использования метода научного познания при изучении явлений природы;
- формирование умений воспринимать, перерабатывать и предъявлять информацию в словесной, образной, символической формах, при помощи

таблиц, выделять основное содержание прочитанного текста, находить в нем ответы на поставленные вопросы и излагать их;

-приобретение опыта самостоятельного поиска, анализа и отбора информации с использованием различных источников и новых информационных технологий для решения познавательных задач;

-развитие монологической и диалогической речи, умения выражать свои мысли и способности выслушивать собеседника, понимать его точку зрения, признавать право другого человека на иное мнение;

-освоение приемов действий в нестандартных ситуациях, овладение эвристическими методами решения проблем;

-формирование умений работать в группе с выполнением различных социальных ролей, представлять и отстаивать свои взгляды и убеждения, вести дискуссию.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности
По окончании 1 года обучения обучающиеся должны знать:

- особенности слов русского языка;

- методы работы с текстом;

- виды индивидуальных интеллектуальных игр, основанных на группировке и классификации;

- игры-тренинги для оперативной и долговременной памяти;

- игры, использующие элементы индукции и дедукции;

- краткие сведения о видах памяти, некоторые способы запоминания информации;

- виды командных игр;

- анализ свойств явлений и предметов, причинно-следственных связей заданных ситуаций;

- некоторые алгоритмы решения логических задач.

По окончании 1 года обучения обучающиеся должны уметь:

- объяснить слова и понятия,

- сочинить загадку, поговорку, сказку;

- создать новые рисунки,

- сосредоточиться,

- найти понятие, аналогичное или противоположное заданному, подхватить и развить мысль товарища;

- играть в индивидуальные и некоторые командные интеллектуальные игры;

- свободно общаться.

- решать плоскостные и объемные задачи,

- решать логические задачи.

По окончании 2 года обучения обучающиеся должны знать:

- мнемонические методы запоминания информации, последовательности действий;

- методы обсуждения проблемной ситуации, способы записи идей по ходу ее обсуждения;

- решение некоторых теоретических и практических проблем;

- правила интеллектуальных командных игр;

- стратегию и тактику команды в интеллектуальных играх;
- алгоритм создания программы мероприятий и праздников;
- = - алгоритм подготовки проектного предложения;
- - готовить информационную и материальную части мероприятий;
- отредактировать подборку чужих вопросов;
- модернизировать правила некоторых игр;
- самостоятельно подготовить и провести игру,
- требования по психологической устойчивости и совместимости членов команды.
- классификацию вопросов интеллектуальных игр.

По окончании 2 года обучения обучающиеся должны уметь:

- запоминать списки слов абстрактных, иностранных, редких, новых, незнакомых терминов;
- запоминать тексты;
- организовывать турниры некоторых интеллектуальных командных игр.
- самостоятельно формулировать вопросы;
- готовить вопросы для интеллектуальных игр.
- .- подготовить проектное предложение;
- готовить сборники собственных заданий;

Проверкой результативности в освоении программы будет рейтинг каждого участника Клуба по итогам интеллектуальных игр (школьных, муниципальных, межмуниципальных, региональных).

Календарный учебный график

Год обучения	Начало занятий	Окончание занятий	Количество учебных недель	Кол-во учебных часов в неделю	Кол-во учебных часов в год	Промежуточная аттестация обучающихся
1 год	сентябрь, 2023г.	май, 2024г.	36	4	144	Тестирование, рейтинг участия в турнирах
2 год	сентябрь, 2024г.	май, 2025г.	36	4	144	Тестирование, рейтинг участия в турнирах

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Проведение занятий проходит в специализированном помещении для занятий по программе «Клуб интеллектуальных игр «Мудрый филин»: в кабинете физики, актовом зале школы (для проведения турниров) - в соответствии с санитарными нормами для одновременного нахождения в нем 20 человек, для разминочных игр – 30 человек, для школьных и муниципальных турниров – 90 человек. Электрические розетки находятся в местах, недоступных для детей. Часть площади пола свободна от мебели для подвижных игр.

Перечень оборудования и материалов

В помещении желательно предусмотреть следующее оборудование:

- флипчарт или школьная доска, магнитные подвески; стеллажи для работ обучающихся, стимульного материала (раздаточный материал для составления вопросов, ответные карточки, протоколы, гонг и другой игровой реквизит), стол преподавателя с электрической розеткой на 220 в. недоступной для детей; книжный шкаф для литературы, материалов, 8 – 10 столов и 16-20 стульев для детей;
- стенд для клубной информации, работ детей, фотографий, отчетов и др.;
- компьютер, для формирования банка работ детей, преподавателя, необходимых методических материалов, заданий и т.д., учебные географические карты мира и России большого формата; материалы для проведения занятий;
- игровая установка с 2 - 4 выносными пультами с сигнализацией и фиксацией первого нажатия, гонг.
- копировальная техника для подготовки стимульного материала, канцелярские товары: бумага, папки, ножницы, цветной картон, клей, и т.д.

Методическое обеспечение

Клуб интеллектуальных игр комплексно решает названные проблемы через игру. Учебный процесс максимально обличен в игровую форму, живо и доходчиво организован. Игра – это и есть учебный процесс, в результате которой у детей формируются знания, умение и опыт, а также развиваются интеллектуальные чувства, которые играют важную роль в социальном, интеллектуальном и эмоциональном становлении личности ребёнка.

Важно с наибольшей полнотой раскрыть индивидуальные особенности детей, их творческие устремления. Процесс обучения в клубе направлен на то, чтобы ребята научились успешно выходить из любой жизненной ситуации, используя весь свой творческий потенциал, логику, воображение, интеллект и навыки общения с другими людьми. Основополагающий принцип – принцип последовательного социального преобразования интеллектуального опыта ребёнка, приобретённого в клубе. Этот принцип и предопределяет комплексную направленность образовательной программы: обучающую и социально-ориентирующую.

На каждом занятии прорабатываются от 3 до 5 игр и заданий, относящихся к различным типам и формам. Темы, указанные в учебно-тематическом плане, прорабатываются в течение всего срока обучения. Учебные часы, отведенные на ту или иную тему в тематическом плане каждого года обучения, показывают, каким темам следует уделить большее внимание в том или ином возрасте. В содержании программы не обозначена конкретно «теория» и «практика», если предусматривается и то и другое. Организация только практической деятельности обозначена - «практика».

При разработке конкретных планов занятий соблюдаются следующие **правила:**

- нарастание сложности вопросов и заданий по содержанию и форме;
- переход от простых мало информационных игр до сложных комплексных игр, требующих значительной эрудиции;
- в начале занятия дается устное задание, вовлекающее в работу всех обучающихся (вербальная игра);
- наиболее сложное задание дается в первой половине занятия (пространственные головоломка, проблемный вопрос);
- комплексная игра со всеми обучающимися проводится в конце занятия («брэйн ринг», «своя игра», «пентагон» и т.д.);
- конкретное содержание вопросов игр соотносится со школьной программой и согласуется с культурным уровнем обучающихся.

Приемы и формы организации учебно-воспитательного процесса по основным разделам программы

Учебный год начинается с **вводного занятия**, цель - которого увлечь вновь поступивших детей программой курса. Преподаватель сообщает об особенностях курса и ожидаемых результатах, знакомит обучающихся с «Правилами внутреннего распорядка и техники безопасности». Для демонстрации роли игры в стимуляции развития памяти, ассоциативных связей и творческого мышления для детей среднего возраста проводится игра - тренинг «ассоциация». Старшим детям предлагается «брэйн ринг» или «своя игра», которые особенно привлекательны при наличии электронной игровой установки.

Игры и тренинги, способствующие развитию вербальных способностей, углубляют знания детей об особенностях русского языка, раскрывают его красоту. После знакомства с особенностями задания или игры, дети тренируются на вопросах преподавателя, набирая «очки»; затем сами составляют аналогичные упражнения. Дети учатся слышать созвучия, ритмику фразы, формулировать определения, привлекать дополнительную информацию. **Игры и задания по работе с фразами** способствуют активизации словаря, умению высказать одну и ту же мысль различными способами, чувствовать двойной смысл фразеологизмов и т.д. **Игры и задания по работе с текстами** раскрывают особенности стиля писателей, подвигают детей на поиск и подбор цитат. В результате этого у них повышается мотивация к чтению литературы.

Развитию творческих способностей детей способствуют такие задания, как **сочинение нового окончания** старой сказки или **сюжета** сказки, сценария на заданную тему, загадки, пословицы, «вирши» (о стихах речи не идет, но и создание рифмованной вирши тоже процесс не простой). Вместе с преподавателем сначала разбираются «аналогичные случаи», обсуждается, в каких случаях проявляется то или иное качество, что бывает, если... А затем в данном ключе создается свой сюжет. **Ролевые игры** с разработкой ситуации и ее воплощения помогают снять усталость от долгого положения сидя. Старшие дети проявляют свои творческие способности в **составлении заданий словесных игр**, текстовых заданий на основе информации, предложенной или подобранной самостоятельно, «изобретением» новых правил игр. Результаты работы старших детей используются и в качестве разминки при проверке

домашнего задания, и как задания для внеконкурсных викторин во время проведения мероприятия в своем образовательном учреждении.

Методы запоминания информации, тренинги наблюдательности осваиваются в игровой форме. Кто повторит больше слов из некоего списка, кто придумает самый неожиданный поворот в сюжете рассказа и т.д. Используются рисунки предметов, таблицы слов и списки. **Тренинг оперативной памяти** проводится в виде «считалок», рассказов типа «снежный ком» из ритмических фраз, ассоциативных игр.

Тренинг пространственно – комбинаторного мышления. Как показала практика, пространственные головоломки, позиционные игры являются наиболее сложными для большей части детей. Поэтому задания с фигурами предлагаются после 1 – 2 месяцев занятий. Тренинг проводится с плоскостными головоломками, пазлами, спичками, задачами на разрезание, трансформацию фигур, которые либо есть готовые, либо дети вырезают их из плотной бумаги или выполняют из бумаги в технике оригами. Используются игры на бумаге, на перемещения, развертки, складывание фигур, решаются игровые задачи, разбираются типичные ситуации позиционных игр, анализируются игровые стратегии.

Стимулирование развития логического мышления производится с помощью *логических вербальных игр*, (которые в дальнейшем помогают ребятам заполнить «пустое» время в транспорте во время совместной поездки на соревнования, в лагерь), *логических задач или детективных историй, индивидуальные и командные игры* «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринга», «Своей игры» и т.д. Желательно иметь электронную установку, позволяющей установить, кто первым решился дать ответ. Игры проводятся по своим правилам. Результаты отслеживаются по личным таблицам рейтинга каждого участника.

Решение проблемных вопросов помогает научить детей пользоваться методами, позволяющими глубже проанализировать ситуацию, рассмотреть факторы, определяющие ситуацию, использовать методы анализа, уйти от шаблона в мышлении. Учит умению определить область действия проблемы, выделить объекты системы, основные связи между ее объектами. Прививает навыки коллективного обсуждения, работы в группе. **Разбор проблемной ситуации, формулирование проблемы** начинается с рассказа преподавателя, с «введения в ситуацию». Дети выискивают причины, породившие ситуацию, находят противоречия, учатся выделять главное из них. Затем формулируется проблема, осуществляется поиск путей разрешения ситуации. Разбирается несколько проблемных вопросов, то есть таких, что имеют не одно, а несколько, порой множество, вариантов решения. Коллективным обсуждениям выбирается наилучший вариант. Дети учатся объяснять свой выбор, оценивать сильные и слабые стороны решения, возможные последствия его применения в ближайшем и отдаленном будущем.

Способы записи идей, связей. Во время обсуждения, генерации идей методами мозгового штурма, фокальных объектов, нужно успевать записывать

то, что выкрикивают дети. Поэтому требуется обучить их быстрой фиксации идей при помощи кластеров, «деревьев», таблиц, где записываются не длинные фразы, а ключевые слова. Появляется возможность классифицировать идеи, цепляя «лепестки» кластера или ветку «дерева» в нужное место. Затем классифицированная информация записывается в нужной форме.

Проектная деятельность является одним из методов решения «проблемных вопросов» и конкретных социальных задач. Преподаватель следит за ходом обсуждения проблем, в затруднительных случаях подает подсказку, позволяющую нащупать путь. Во время мозгового штурма пресекаются любые попытки анализа идей, личностные выпады детей, перебивания товарищей. Анализ предложенных идей производится после. Выбранная проблема ложится в основу проекта. Подготовка проектных предложений проводится индивидуально.

Интеллектуальные индивидуальные и командные игры дети осваивают постепенно в течение первых двух лет обучения. Все типы игр используются в течение срока реализации Программы. Меняются формулировки, сложность и глубина вопросов викторин. Для индивидуальных устных игр используются игровые технологии: устный круговой опрос индивидуальный или командный, покерная система накопления и «сгорания» очков, бланковые формы и др. **Индивидуальные игры** часто используются в качестве разминки или подготовки какому-либо тренингу. **Командные игры** – это викторины типа «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?», «Черная метка», «Надуваловка» и др. Именно эти игры способствуют привитию навыков умственной работы в коллективе в условиях дефицита времени. Командная игра позволяет вывить у детей черты лидера и исполнителя, генератора идей и критика идей, «анализатора и синтезатора». Эти игры позволяют детям расширить эрудицию, учат прислушиваться «к внутреннему голосу» - проявлению интуиции, способу неосознанного решения проблемы. Они являются практическим приложением навыка логического мышления. Поэтому они могут использоваться после разбора любой темы в конце занятия.

Выбор стратегии игры определяется общим настроением игры, характером капитана и игроков. Задача преподавателя – объяснить достоинства и недостатки того или иного игрового поведения.

Практическая работа и организационная деятельность. Только игры в вопросы и ответы не позволяют достичь желаемого результата, если дети не будут участвовать в подготовке и проведении массовых мероприятий, не научатся делать головоломки, сочинять сценарии домашних праздников, готовить к ним конкурсы и вопросы для игр, проводить предварительную организационную работу. Эта работа осваивается ребятами в течение срока обучения, начиная с разбора специализированных заданий, выполнения отдельных поручений, кончая активным участием в подготовке и проведении мероприятий.

Клубная деятельность организуется для школьных команд еженедельно. Открытие сезона игр, спортивные интеллектуальные игры, Чемпионат проводятся по возрастным категориям; разминочные

интеллектуальные игры - по возрастным подгруппам. По итогам года подводится рейтинг участия в играх.

Тестирование обучающихся для определения начальных показателей основных психических функций проводится преподавателем, если в учебном заведении отсутствует специалист – психолог. Однако по желанию преподаватель может провести специальные тесты на проверку когнитивных способностей детей, их творческих предпочтений. Некоторые тесты можно провести в виде игры или бланкового задания. Результаты тестирования помогают увидеть особенности интеллектуальных способностей детей, динамику их развития.

Способы подведения итогов по основным разделам программы

Отслеживание результатов работы каждого обучающегося по программе осуществляется в соответствии с приведенной ниже таблицей критериев результатов обучения и личного развития ребенка; разработана дифференциация критериев по годам обучения.

Основу программы составляют интеллектуальные упражнения и тренинги, логические задания, головоломки различного типа, проблемные вопросы, интеллектуальные игры. Упражнения, тренинги задаются в игровой, состязательной форме.

При умелом руководстве командная игра позволяет детям проявить лидерские качества, привить им навыки коммуникации и социальной толерантности, научить прислушиваться к высказываниям других.

Постоянно обновляемый банк вопросов, ориентация на способности ребенка определили широту учебно-тематического плана программы: педагог вправе выбирать задания, соответствующие уровню знаний и способностям детей конкретной группы, делать упор на развитие тех или иных граней интеллекта детей.

При необходимости по желанию детей или родителей проводятся *индивидуальные консультации*.

Информационное обеспечение

Интернет-источники, содержащиеся на сайтах, рекомендованных педагогам, реализующим программу, электронные пособия:

www.tvigra.ru - официальный сайт телекомпании «Игра». Содержит наиболее полные сведения о жизни телевизионного клуба, имеется чат. К сожалению, функционирует не регулярно.

<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://www2.isg.co.il/pkrs/CHGK/> - Интеллектуальные игры в Израиле;

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

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом, имеющим опыт работы в сфере дополнительного образования с детьми более 5 лет, образование – высшее, профильное, педагогическое.

Формы аттестации и оценочные материалы

Система отслеживания результатов освоения программы

Педагог дополнительного образования осуществляет персонифицированный учет результатов освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по итогам текущего контроля и промежуточной аттестации.

Текущий контроль обучающихся организуется педагогом по каждой изученной теме. Содержание материала текущего контроля определяется педагогом на основании содержания программного материала. Форма контроля указывается в итоговом занятии по теме в разделе «Содержание программы».

Промежуточная аттестация - это установление уровня освоения отдельной части объёма образовательной программы.

Промежуточная аттестация осуществляется:

- по итогам первого полугодия в декабре (конкретная дата указывается в рабочей программе согласно приказу администрации учреждения);
- по завершении изучения всего объёма дополнительной общеобразовательной программы (форма проведения промежуточной аттестации указывается в итоговом занятии, завершающем обучение по программе в разделе «Содержание программы»).

Фиксация результатов осуществляется персонифицировано в диагностике результативности освоения дополнительной общеобразовательной программы обучающимися.

Промежуточная аттестация оценивается и фиксируется по уровням:

- низкий уровень – усвоение программы в неполном объеме, допускает существенные ошибки в теоретических и практических заданиях;
- средний уровень – усвоение программы в полном объеме, при наличии несущественных ошибок;
- высокий уровень – программный материал усвоен обучающимся полностью, обучающийся имеет высокие достижения.

Способы определения результативности

Оценка результатов работы каждого ребенка в конце года производится в соответствии с таблицей критериев результатов обучения и личностного

развития ребенка, которая дифференцирована по годам обучения. Таблица приведена в разделе «Методическое обеспечение программы».

Результаты тестирования в начале и конце года (при отсутствии профессионального психолога в учреждении) помогают сделать вывод о динамике изменения способностей детей, соответствии параметрам таблиц критериев результатов обучения и критериев личностного развития ребенка. Используются тесты, оценивающие вербальное, знаковое, образное мышление детей, их внимание, сосредоточенность, объем памяти и др.

Внешней экспертной оценкой достижений детей является участие в конкурсах, фестивалях интеллектуальных игр, проводимых другими организациями. Каждое достижение в соревнованиях, конкурсах, фестивалях также оценивается в определенной сумме баллов. Подготовка и проведение мероприятий и соревнований различного уровня является способом практического приложения знаний и умений детей.

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы

Формы подведения итогов 1 семестра: конкурс, праздник, турнир, открытое занятие для родителей, самостоятельная работа, тестирование, анкетирование и др.

Формы подведения итогов года: праздник, открытое занятие для родителей, чемпионат, тестирование, рейтинг участия в играх, анкетирование, аттестация знаний и умений.

Методические материалы

Образовательный процесс осуществляется по программе, которая в основном, опирается на авторскую программу «Думать – это интересно!» Н.Ю. Анашиной, а также на опыт работы клубов интеллектуальных игр городов: Москвы, Санкт-Петербурга, Новосибирска, Красноярска (**Приложение-1**) с использованием собственных методических материалов: вопросы и другие игровые материалы накопленные за 6 лет деятельности клуба, а также из интернет-ресурсов ЧГК движения, например: <http://db.chgk.info/>; <http://clubinteligr.ru/>. Также в качестве **видеоинформации** используются записи **телепередач**: «Что? Где? Когда?», «Умники и умницы». «Своя игра», «Брэйн-ринг», «Детектив-шоу», «Антимонии», «Я знаю все», «Как стать миллионером?», «Звездный час», «Великолепная семерка» и др.

Список использованной литературы

Список литературы для педагога дополнительного образования

1. Анашина Н.Ю Авторская программа «Думать – это интересно!» <http://mak-chgk.ru>
2. Белкин В., Зайдельман Я. Кноп К. «Интеллектуальные игры», приложение «Информатика» № 25-26, 2002г., еженедельник «1 сентября».

3. Бобрищев К. Пораскинь мозгами. - Полтава: ИСА «Астрей», 1992.
4. Бондаренко Л.И. У истоков логического мышления. - М., 1981.
5. Иванченко В.Н. Взаимодействие общего и дополнительного образования детей: новые подходы.- Ростов н/Дону: Издательство «Учитель», 2007.
6. Игра: газета Международной Ассоциации клубов «Что? Где? Когда?»
7. Игры, обучение, тренинг, досуг/ Под редакцией Петрушинского Б.В. - М.: «Новая школа», 1994.
8. Климович Л. Авторская программа работы клуба интеллектуальных игр "ЧТО? ГДЕ? КОГДА?"/ Клуб интеллектуальных игр «БЕЛАЯ РЫСЬ» г.Гомель,2006г.http://www.gorod.gomel.by/page.aspx?module=text&page_id=368§ion_id=188
9. Клуб интеллектуальных игр «Мудрая сова»// <http://clubintelig.ru>
10. Левин Б.Программа занятий в клубе интеллектуальных игр/ «Орк-клуб» -г. Уфа.<http://orkclub.ru/biblioteka/bibigame/bibigame4gkdvig/>
- 11.Лернер Л. Минута наразмышление.-М.,1992.
12. Меньшиков В.Н. Логические задачи. - К., Одесса, 1989.
13. Положение о турнирах Международной ассоциации клубов “Что, где, когда”: Спортивный кодекс «Что? Где? Когда?» // <http://mak-chgk.ru>
14. Полукаров В.В. Теория и практика организации клубной деятельности школьников. – М.: Московский педагогический государственный университет, 1994.
15. *Савенков А.И.* Путь в неизведанное, развитие исследовательских способностей школьников.- М.: Генезис, 2005.
16. СтайнДж.М.: Расширение возможностей интеллекта.- М.: ЭКСМО -пресс, 2001.
17. Тихомирова Л. Развитие интеллектуальных способностей ребенка.- М.-2001.

Список литературы для детей

1. Анашина Н.Ю.,Энциклопедия интеллектуальных игр, 1- 2том, Ярославль, Академия развития, 2005, 2006.
2. Арсенина Е.Н. и др.- Внеклассные мероприятия 5-7 кл. Волгоград: Учитель 2005.
3. Верникова Л.М. Театрализованные праздники для школьников. Учебное пособие.- М.: Педобщество России,2005.
4. Клуб интеллектуальных игр «Мудрая сова»// <http://clubintelig.ru>
5. Левин Б. «Что? Где? Когда?» для чайников. - Д.: Сталкер, 1999.
6. Нагорный В.А. Гимнастика для мозгов. - М., 1972.
7. Синицына Е. Умные загадки/.- М.: Лист, 1997.
8. Сукач Дж. Детективные головоломки для начинающих сыщиков/ М.: АСТ-Пресс, 1998.
9. Торгашов В.Н. В эфире новости: Праздники. Конкурсы. Забавы. Викторины. Путешествия. Советы. Игры.- М.: Педобщество России, 2002.
10. Хайчин Ю.Д. Твоя игра/ М.: Издательство торговый дом «Гранд», 2000
11. Шмаков С.А. Каникулы: Прикладная «энциклопедия»: Учителю, воспитателю, вожатому.- М.: Новая школа, 1994.

Список литературы для родителей

1. Анашина Н.Ю., Галеева Р.А., Мельченко И.В. Интеллектуальные праздники, викторины, дни знаний/ Ростов-на-Дону: Феникс, 2004.
2. Видинеев Н.В. Природа интеллектуальных способностей. - М., 1969.
3. Винокурова Н. «Лучшие тесты на развитие творческих способностей»/ М.: АСТ-ПРЕСС, 1999.
4. Игра: газета Международной Ассоциации клубов «Что? Где? Когда?»
5. Клуб интеллектуальных игр «Мудрая сова»// <http://clubinteligr.ru>
6. Курбанов Г.С. Умные игры для детей и их родителей/ Ростов-на-Дону: Феникс, 2003. Левин Б. «Что? Где? Когда?» для чайников. - Д.: Сталкер, 1999.
7. Никитин Ю.З., Никитина Е.Ю. Развитие сообразительности у детей/ Екатеринбург: АРД ЛТД, 1999.
8. Рыбинский В., Мельченко И. Развитие творческого мышления/ М., 2002.
9. Справочник по Брейн-рингу. - Днепропетровск, 2000.
10. Тихомирова Л. Развитие интеллектуальных способностей ребенка, - М.-2001.
11. Хайчин Ю.Д. Книга для умных и находчивых. Книги 1, 2, 3/ Донецк: ИКФ Сталкер 1996-1998.
12. Шоргин С. Вопрос, конечно, интересный, - Симферополь, 2000.

Приложение-1

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

Краткая характеристика интеллектуальных игр

«Эрудит-лото»

Игра строится по принципу теста (вопрос и 4 варианта ответа). Вопросы, как правило, очень сложные. Командам раздаются бланки для ответов. Вопросов обычно бывает 10. Игра используется как развлекательная в перерывах между турами «Что? Где? Когда?».

«Бескрылки»

На бланках командам раздаются вопросы в стихотворной форме, ответить на которые нужно всем известной фразой. Фраза должна чётко вписываться в стихотворный фрагмент (в рифму, в размер, в ритм). Время может быть ограничено в зависимости от сложности вопросов.

«Травести»

Вопросы для игры представляют собой отрывки из литературных произведений, в которых имена, названия заменяются другими из других произведений. Задача: правильно определить замены. Отрывки зачитываются

два раза, без интервала во времени. Бланки с ответами сдаются через минуту после прочтения последнего фрагмента текста.

Пентагон»

Обычно игра ведется на 15 вопросах. В каждом вопросе даётся 5 подсказок. Первая подсказка - самая расплывчатая, другие более точные. За правильный ответ после первой подсказки даётся - 10 очков, после второй - 5, третьей - 3, четвёртой - 2, пятой - 1, причём после пятой подсказки очко даётся только команде, первой сдавшей правильный ответ. Интервал между прочтением подсказок - 15 секунд.

«Тригон»

Идентичная с «Пентагоном» игра только подсказок - 3.

«Брейн-ринг»

Вопросы для игры формулируются таким образом, чтобы ответ можно было вывести логически из исходной информации (как правило, вопросы легче чем на «Что? Где? Когда?»). В игре принимают участие 2 команды по 6 человек. Для определения права первого ответа используется электронная система. На размышление дается 1 минута. Если ответ готов команда нажимает на кнопку. В случае неверного ответа команде противника даётся 20 секунд. Если обе команды дали неверные ответы, то следующий вопрос оценивается в два балла. Игра ведётся по олимпийской системе.

«Своя игра»

Вопросы играют на определенную тему и располагаются по уровню сложности от 10 очков до 50. В раунде принимают участие 3 человека. Игра ведётся на трёх или пяти темах. За правильный ответ очки суммируются, за неправильный вычитаются. Игрок может ответить на один вопрос только один раз. В финальном раунде игроки делают ставки, не называя их другим, затем звучит сложный вопрос, на который даётся минута на размышление. После ответа ставка суммируется или вычитается. Игрок с отрицательным балансом к финальному раунду не допускается.

«Ночной дозор»

Игра проводится с наступлением темноты на улице, поэтому игрокам необходимы фонарики, чтобы найти коды различного уровня сложности. Коды первого уровня располагаются в труднодоступных местах. Легкие коды написаны на видном месте. Чтобы не спутать код с посторонней информацией, он содержит буквосочетание «НД» и цифры. В команде играют 10-15 человек.

Действия команд и подсказки с местом расположения кода координируются штабом, куда необходимо сдавать найденные коды. В подсказке содержится в завуалированной форме место расположения кода. Если команда нашла чужой код, то он ей не засчитывается. Все коды необходимо сдать как можно быстрее. Время при подведении итогов учитывается.

«Что? Где? Когда?»

Вопросы для игры формулируются таким образом, чтобы ответ можно было вывести логически из исходной информации. В команде играет 6 человек. На размышление дается 1 минута. По истечении 50 секунд времени, даётся команда 10 секунд для формулировки и фиксации ответа. В игре может одновременно принимать участие ограниченное объёмом помещения количество команд.

Несомненно, что именно эта игра, являющаяся в то же время, наиболее сложной и интересной из всех игр превратила в отечественной практике интеллектуальные игры в самостоятельный вид творческой деятельности и направление в воспитании и развитии школьников и молодежи.

В традиционном телевизионном варианте игры единственная команда соревнуется с командой телезрителей и/или ведущим. В практике клубов интеллектуальных игр ЧГК проводится, обычно, в тех случаях, когда соревнуются большое количество команд (более 10). Они отвечают на вопросы письменно.

Основные правила игры:

1. В игре принимают участие команды (традиционное количество участников – шесть).

2. Для ответа на вопрос команде (командам) предоставляется ограниченное количество времени (от 30 с до 1 минуты). В случае, если на вопрос отвечает несколько команд, им дается равное время.

3. Команды могут отвечать письменно или устно. В случае устного ответа его правильность оценивает ведущий. Письменные ответы оценивает компетентное жюри, сравнивая варианты команд, с ответами автора вопроса.

4. Обычно правильным ответом считается тот, в котором содержится “ключевое” слово.

5. В случае, если в ответе команды содержатся более, чем одна версия – он не засчитывается.

6. Все команды отвечают на заранее оговоренное количество вопросов (в одном туре целесообразно использовать от 12 до 18 вопросов, количество туров зависит от количества и возраста команд, а так же от уровня подготовки команд).

7. Победителем считается команда, ответившая на большее количество вопросов. В случае равного количества правильных ответов обычно применяется рейтинг (показатель сложности вопросов, определяемый как разность между общим количеством команд и количеством команд, правильно ответивших на вопросы) или сумма мест, полученных командой в отдельных турах. (Чем меньше сумма мест, тем выше итоговое место). Возможно применение и других способов определения победителей, но нужно помнить о том, что чем проще правила, тем меньше конфликтов.

Основные правила составления вопросов для «Брейн-ринга» и «Что? Где? Когда?»

Дискуссии о том, “что такое хороший вопрос”, очевидно, будут происходить в рядах членов движения интеллектуальных игр столько времени, сколько будет существовать это движение. Необходимо так же отметить, что и в литературе по педагогической психологии проблема постановки учебно-развивающих вопросов остается практически неразработанной. Поэтому указанные ниже правила составления вопросов (многие из которых основаны на известных общедидактических принципах), естественно, являются примерными:

1. Сложность вопроса должна находиться на пределе возможностей участников игры. (Известный принцип развивающего обучения). В своей работе со школьниками, мы ориентируемся прежде всего на объем знаний получаемых в рамках школьной программы. Кроме того, в каждом клубе должны иметься списки рекомендуемой литературы (а еще лучше – сама эта литература), для развития духовной культуры школьников.

2. Поскольку среди участников игры могут обязательно быть люди с разными ведущими видами мышления, восприятия и памяти, пакет вопросов должен быть составлен с учетом этого факта (то есть наряду с вопросами на эрудицию должны быть вопросы на ассоциативное мышление, требующие осуществления практических действий, вопросы с использованием наглядности и т.п.).

3. В отличие от других видов игр, “Брейн-ринг” и “Что? Где? Когда?” развивают в основном понятийное мышление. Фактически, ответ на вопрос, есть восстановление понятия по его признакам. Соответственно, сам вопрос должен, с одной стороны, содержать значимые принципы понятия, а с другой – должен быть составлен таким образом, чтобы исключить попадание под эти признаки любого другого понятия. Иными словами, информации, содержащейся в вопросе должен отвечать только один ответ. “Дуэль” является основанием для снятия вопроса.

4. В хорошо составленном вопросе правильный ответ должен быть сформулирован как можно короче, и не требовать сложных фонетических конструкций. Особенно это важно, когда команды отвечают письменно.

5. Хороший вопрос обычно предполагает объединение в себе знаний из разных научных и практических областей знания или, как минимум, из разных разделов программы.

6. В тексте вопроса должны присутствовать как “подсказки”, упрощающие поиск искомого ответа, так и “лишняя” информация, которая затрудняет или “затемняет” правильный ответ.

7. Хороший вопрос должен опираться на чувство юмора.

Составные интеллектуальные игры

При проведении конкретного мероприятия сценарий обычно включает объединение отдельных видов интеллектуальных игр в соответствии с общей идеей данного мероприятия, а так же исходя из задач зрелищности, поддержания внимания, как у участников, так и зрителей. Поэтому обычно

такие игры представляют из себя сочетание определенных элементарных интеллектуальных игр.

В качестве примера разработки подобной сложной интеллектуальной игры приведем игру «Пятый угол», разработанную в Клубе интеллектуальных игр города Гусь-Хрустальный.

Игра предназначена для детей среднего и старшего школьного возраста. Игра носит индивидуальный характер, на первом этапе соревнуются четыре человека, на последующих – пять; цикл состоит из пяти этапов.

В начале игры первые четыре участника занимают углы по сторонам сцены. Игровое поле разделено на 5 секторов. Ведущий задает игрокам 21 вопрос. Время на обдумывание ответа – 15 секунд. Игрок может сигнализировать о наличии ответа уже во время читки вопроса. Отвечает тот игрок, который подал сигнал первым.

В случае правильного ответа игрок переходит в следующий сектор или получает право отодвинуть на сектор назад любого другого игрока. Целью игры является не только занять последний пятый сектор (Пятый угол), но и продержаться там до последнего, 21 вопроса. Вытеснить игрока из пятого угла может только тот игрок, который сам достиг его. Если ни один игрок за 21 вопрос не достиг пятого угла, победителем этапа объявляется тот игрок, который находится ближе всего к нему. В следующем этапе игры он начинает ее, находясь «в пятом углу». Задача остальных игроков в данном случае – вытеснить его оттуда.