

**Муниципальное образовательное учреждения
дополнительного образования
«Центр детского юношеского творчества»**

Принята на заседании
Педагогического совета
протокол № 1
от 30 августа 2024

«Утверждаю»
Директор МОУ ДО «ЦДЮТ»
Матвеева Т.В.
Приказ № 82 от 31 августа 2024

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

Возраст детей: 9-18 лет
Срок реализации: 2 года

Разработана:
Сердюковым Алексеем Юрьевичем,
педагогом дополнительного образования

Луга
2024

Содержание

Лист коррекции	3
Пояснительная записка	4
Учебно-тематический план	9
Календарный план	11
Содержание программы	12
Методическое обеспечение программы	13
Оценочные материалы	19
Список литературы для обучающихся	21
Список литературы для педагога	21

В 2018 году в программу внесены изменения в раздел «Ожидаемые результаты и способы их проверки» и в «Учебно-тематический план» - скорректировано количество часов по разделам

В 2019 году внесены изменения в «Пояснительную записку» и обновлена нормативно–правовая база, скорректированы обучающие задачи и учебно-тематический план, внесены дополнения в методическое обеспечение программы, в список литературы для педагога и обучающихся добавлены интернет ресурсы. Добавлен раздел «Материально-техническая база»

В 2020 году добавлены оценочные материалы

В 2021 году в программе приведены в соответствие формы педагогического контроля согласно нормативному локальному акту учреждения, обновлена нормативно–правовая база

В 2022 году в программе приведены в соответствие формы педагогического контроля согласно нормативному локальному акту учреждения, обновлена нормативно–правовая база. В «Учебно-тематический план» - скорректировано количество часов по разделам.

В 2023 году в программе приведены в соответствие формы педагогического контроля согласно нормативному локальному акту учреждения, обновлена нормативно–правовая база. В «Учебно-тематический план» - скорректировано количество часов по разделам.

В 2024 году в программе скорректирована нормативно-правовая база.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативно-правовая база

Дополнительная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «**Клуб интеллектуальных игр**» разработана на основе:

- Федерального закона от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Концепции развития дополнительного образования детей (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р)
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи», (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28).

1.1. Направленность дополнительной общеразвивающей программы

Дополнительная общеразвивающая программа коллектива имеет социально-гуманитарную направленность и рассчитана на обучение детей 9-18 лет. Программа ориентирована на развивающее обучение, способствует интеллектуальному, общекультурному развитию ребенка, формированию любознательности и коммуникативных навыков.

1.2. Актуальность и педагогическая целесообразность

Проблема человеческих способностей вызывала огромный интерес людей во все времена. В прошлом у общества не существовало массовой потребности в людях с развитыми интеллектуальными способностями. На современном этапе развития общества ситуация изменилась. Лавинообразно растёт поток информации, мир становится разнообразнее и сложнее. От человека уже требуется не способность действовать по шаблону, а гибкость мышления, быстрая адаптация к меняющимся условиям, умение принимать решение в нестандартной ситуации. Традиционная школа была нацелена на то, чтобы дать ребёнку «необходимые знания». Но будущее образования в развитии ребенка. В педагогике и психологии накоплен достаточный опыт формирования творческого мышления обучающихся. Одной из педагогических технологий, воспитывающих проблемное мышление, является интеллектуальная игра.

Педагогическая целесообразность.

Программа ориентирована на развивающее обучение. Развивающее обучение – это обучение, при котором дети не только запоминают факты, усваивают правила, но и обучаются рациональным приемам применения знаний на практике, переносу знаний и умений в измененные условия. В процессе занятий дети приобретают необходимые для жизни навыки самостоятельного поиска знаний, самообучения. Широкое использование интеллектуальных игр позволяет поддерживать высокий уровень познавательной активности обучающихся.

Игра – это привычное занятие для ребёнка. Интеллектуальная игра не сводится к простому развлечению, это - комфортная среда, где ребёнок может общаться со сверстниками, разделяющими его интересы. Дети, имеющие средние оценки в школе, попадая в атмосферу, где высоко ценятся ум и интеллект, начинают открывать в себе новые способности и задатки. Командная интеллектуальная игра требует от участника быстроты принятия решений, умения общаться, аргументировать свою точку зрения. Эти навыки необходимы ребёнку для адаптации в информационном обществе.

Программа направлена не только на повышение эрудиции конкретного школьника, но и на развитие коммуникативных навыков. Этому способствует командное решение поставленных задач, в условиях дефицита времени, неожиданности тематики и формы задания.

Работа в команде с разновозрастной структурой, позволяет учитывать индивидуальные особенности ребёнка и формировать навыки общения между младшими и старшими детьми.

1.3. Цель и задачи

Программа направлена на интеллектуально-познавательное, социально-психологическое развитие обучающихся, посредством интеллектуальных игр. Способствует формированию у детей творческого проблемного мышления, навыков самообучения, способности к коммуникации в различной социальной среде.

Обучающие:

I* *Первого года обучения

1. Обучить основным приемам работы с информационным материалом.
2. Обучить алгоритмам рассуждения, решения интеллектуальных задач, фиксации этапов процесса и результата при решении задач относительно невысокого уровня сложности, адаптированного к уровню готовности контингента.
3. Обучить навыкам выявления проблемы и определения путей ее решения.
4. Научить учитывать фактор времени при решении поставленных задач.
5. Научить работать в коллективе, в составе постоянной или временной группы.
6. Ознакомить с правилами и практическими приемами различных интеллектуальных игр.
7. Познакомить с основами научно-исследовательской работы через проектную деятельность.

II* *Второго года обучения

1. Научить использовать алгоритмы рассуждения, решения интеллектуальных задач, фиксации этапов процесса и результата при решении задач относительно высокого уровня сложности.
2. Обучить умению выявлять проблемы и определять пути их решения.
3. Научить работать в режиме дефицита времени.
4. Научить работать в коллективе, в составе постоянной или временной группы путем оптимизации распределения функций при коллективной работе между членами коллектива.

Развивающие:

I* *Первого года обучения

1. Развивать интерес к получению разносторонних знаний.
2. Развивать творческие способности.
3. Развивать логическое мышление и ассоциативное мышление, наблюдательность и воображение, приемы систематизации информации.
4. Развивать кратковременную и долгосрочную память.
5. Развивать вербальные способности и культуру речи.

II* *Второго года обучения

1. Развивать интерес к получению разносторонних знаний.
2. Развивать творческие способности.
3. Развивать логическое мышление и ассоциативное мышление, наблюдательность и воображение, приемы систематизации информации.
4. Развивать кратковременную и долгосрочную память.
5. Развивать вербальные способности и культуру речи.

Воспитательные:

I* *Первого года обучения

1. Воспитать чувство ответственности за результат коллективного труда.
2. Формировать навыки коммуникации, группового взаимодействия.
3. Формировать стремление позитивно смотреть в будущее и строить свои жизненные планы в сфере интеллектуального творчества.
4. Воспитывать любовь к чтению, к книге.

II* *Второго года обучения

1. Воспитать чувство ответственности за результат личной деятельности в составе коллектива и за результат коллективного труда.
2. Формировать навыки коммуникации, группового взаимодействия; формировать понимание рациональности и эффективности группового взаимодействия.

3. Формировать стремление позитивно смотреть в будущее и строить свои жизненные планы в сфере интеллектуального творчества, также на примере фактов личных достижений и результатов группового взаимодействия.
4. Воспитывать любовь к книге, интерес к получению наряду с этим информации, знаний из иных источников культурного наследия (кино, объекты изобразительного искусства, личное общение и др.)

1.4. Отличительные особенности дополнительной общеразвивающей программы «Клуб интеллектуальных игр».

Данная программа модифицированная. Она опирается на опыт педагогов дополнительного образования, работающих в данном направлении.

Основной отличительной особенностью программы «Клуб интеллектуальных игр» является то, что в коллектив принимаются дети без предварительного отбора. Акцент в процессе обучения делается на развитие памяти, воображения и логического мышления.

1.5. Возраст обучающихся.

Программа рассчитана на детей 9-18 лет.

1.6. Срок реализации.

Содержание программы реализуется за 2 года и составляет 288 часов (соответственно 144 часа - первый год обучения; 144 часа - второй).

1.7. Формы и режимы занятий.

Форма обучения: очная.

Формы проведения занятий: аудиторная, допускается и внеаудиторная.

Форма организации занятий: групповая.

Режим занятий:

Продолжительность занятий – 90 минут; 2 раза в неделю по 2 академических часа с 10-минутным перерывом.

Количество обучающихся и режим занятий соответствует Положению о количестве обучающихся в детских объединениях, их возрастных категориях, а также продолжительности учебных занятий в Муниципальном образовательном учреждении дополнительного образования «Центр детского и юношеского творчества» в соответствии с направленностями дополнительных общеразвивающих программ.

1.8. Ожидаемые результаты и способы их проверки.

Личностные

К завершению обучения по данной программе обучающийся способен к следующему:

- последовательно реализовывать цели, возникающие в процессе деятельности;
- быть терпимым и понимать системы ценностей различных членов социума;
- работать в коллективе для достижения требуемого результата;
- активно участвовать в коллективной деятельности при руководстве педагога;
- проявлять потребность в участии в различных общественнополезных акциях;
- к взаимопомощи и ответственности за свои действия в ходе совместной деятельности;
- анализировать ситуацию исходя из своих возрастных особенностей, критически оценивать и осмысливать информацию, на основе чего делать свой выбор действий;
- ориентироваться в мире ценностей, отстаивать свою позицию.
- подмечать красоту окружающего мира.

Метапредметные

К завершению обучения по данной программе обучающийся способен к следующему:

- наблюдать и активно мыслить;
- грамотно излагать свои мысли, вести продуктивный диалог с членами коллектива;
- предлагать творческие идеи по реализации возникших задач, выдвигать свои аргументы;
- самостоятельно планировать свою деятельность, в рамках работы коллектива определять пути и средства достижения результата;
- анализировать результаты проделанной работы;
- самостоятельно ставить познавательные задачи, изучать интересующие его темы и события;
- общаться с людьми разного возраста.

К завершению первого года обучения по данной программе обучающийся способен к следующему:

- наблюдать и мыслить;
- грамотно излагать свои мысли;
- предлагать творческие идеи по реализации возникших задач;
- самостоятельно ставить познавательные задачи, изучать интересующие его темы и события;
- входить в вербальный контакт с людьми разного возраста.

К завершению второго года обучения по данной программе обучающийся способен к следующему:

- наблюдать и активно мыслить;
- грамотно излагать свои мысли, вести продуктивный диалог с членами коллектива;
- предлагать творческие идеи по реализации возникших задач, выдвигать свои аргументы;
- самостоятельно планировать свою деятельность, в рамках работы коллектива определять пути и средства достижения результата;
- анализировать результаты проделанной работы;
- самостоятельно ставить познавательные задачи, изучать интересующие его темы и события;
- общаться с людьми разного возраста.

Предметные

К завершению первого года обучения по данной программе обучающийся знает следующее:

- правила ограниченного числа интеллектуальных игр;
- методику фиксации информации и результатов;
- простой алгоритм рассуждения, решения интеллектуальных задач;
- основные виды источников общих знаний;
- элементарно методику формулирования проблемы и определения эффективных путей ее разрешения и фиксации результатов;
- методику работы со справочной литературой.

К завершению второго года обучения по данной программе обучающийся знает и активно применяет на практике следующее:

- правила любых интеллектуальных игр, способен быстро осваивать основные принципы и правила неизвестных ранее игр;
- методику фиксации информации и результатов;
- алгоритм рассуждения при решения интеллектуальных задач;
- основные виды источников общих знаний;
- методику распределения своих ресурсов (времени, мозговой деятельности) во время решения интеллектуальных задач;
- элементарно методику формулирования проблемы и определения эффективных путей ее разрешения и фиксации результатов;

- приемы игрового взаимодействия в коллективе;
- методику работы со справочной литературой.

Методы отслеживания результативности освоения дополнительной общеразвивающей программы

Процесс обучения предусматривает следующие виды контроля:

- **входной** - проводится перед началом обучения для выявления у обучающихся уровня формирования УУД;
- **текущий** - организуется в ходе изучения программы, после прохождения разделов и тем, позволяет выявить уровень освоения материалов;
- **итоговый** - проводится после завершения обучения дополнительной общеразвивающей программы, позволяет определить уровень личностных, метапредметных и предметных результатов.

Формы диагностики результатов обучения:

- педагогическое наблюдение (во время занятий, соревновательных мероприятий, во время участия в массовых мероприятиях);
- анкетирование обучающихся (анализ и самоанализ работы);
- тестирование обучающихся;
- опрос обучающихся (анализ и самоанализ работы);
- опрос родителей обучающихся;
- защита учебных проектов.

1.9. Формы подведения итогов реализации ДОП.

Формы текущего контроля:

- тестирование обучающихся;
- результаты конкурсов и викторин;
- выполнение творческой работы;
- защита творческих проектов (на усмотрение педагога);
- опрос обучающихся.

Текущий контроль освоения программы проводится после изучения отдельных тем (разделов).

Формы промежуточной аттестации:

- защита учебных проектов;
- участие в интеллектуальных играх, соревнованиях;
- тестирование обучающихся;
- результаты конкурсов и викторин;

Формы итоговой аттестации:

- защита творческих проектов
- участие в интеллектуальных играх (соревнованиях);
- тестирование обучающихся;
- результаты конкурсов и викторин.

Способы фиксации результатов - Диагностические карты.

2. Учебно-тематический план

Учебно-тематический план групп 1 года обучения.

№	Раздел. Тема	всего	теория	практика
1	Знакомство.	4	2	2
	1.1. Вводное занятие. Правила внутреннего распорядка и техники безопасности. Сведения о курсе обучения, об ожидаемых результатах. Знакомство участников коллектива с педагогом и между собой.	4	2	2
2	Работа с материалом.	30	14	16
	2.1. Особенности интеллектуальных игр.	2	2	-
	2.2. Вопрос, как логическая форма.	-	-	-
	2.3. Ответ, как логическая форма.	-	-	-
	2.4. Группы признаков предметов.	4	2	2
	2.5. Формы игровых вопросов интеллектуальных игр.	2	2	-
	2.6. Чтение и обсуждение игровых вопросов различных форм.	10	2	8
	2.7. Способы фиксации информации при работе с текстом и во время обсуждения. (1. Схемы, рисунки. 2. Конспекты. 3. Таблицы.)	4	2	2
	2.8. Правила интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», «Своя игра», «Черный ящик» и др.).	8	4	4
3	Проектная деятельность.	10	2	8
	3.1. Подготовка учебных проектов по выбранным темам.	8	2	6
	3.2. Подготовка учебно-тренировочных вопросов к игре «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг».	2	-	2
4	Тренировочные игры.	60	14	46
	4.1. Игры на развитие внимания.	16	2	14
	4.2. Игры на развитие памяти.	10	2	8
	4.3. Игры на развитие логического мышления.	10	4	6
	4.4. Игры на получение знаний.	4	-	4
	4.5. Игры на развитие вербальных качеств..	20	6	14
5	Настольные головоломки и задания.	20	6	14
	5.1. Настольные графические головоломки.	4	2	2
	5.2. Словарный запас и развитие речи. (Палиндромы, «перевертыши», анаграммы и др.)	16	4	12
6	Соревновательные мероприятия	16	4	12
	6.1. Соревнования по интеллектуальным играм команд внутри коллектива.	6	2	4
	6.2. Участие в турнирах по интеллектуальным играм.	10	2	8
7	Итоговые занятия	4	-	4
	7.1. Промежуточная аттестация. Итоги за I полугодие.	2	-	2
	7.2. Промежуточная аттестация. Итоги за I учебный год.	2	-	2
Итого:		144	42	102

Учебно-тематический план групп 2 года обучения.

№	Раздел. Тема	всего	теория	практика
1	Знакомство.	2	-	2
	1.1. Вводное занятие. Правила внутреннего распорядка и техники безопасности. Сведения о курсе обучения, об ожидаемых результатах. Знакомство участников коллектива с педагогом и между собой.	2	-	2
2	Работа с материалом.	38	16	22
	2.1. Особенности интеллектуальных игр.	2	2	-
	2.2. Вопрос, как логическая форма.	2	2	-
	2.3. Ответ, как логическая форма.	2	2	-
	2.4. Группы признаков предметов.	4	2	2
	2.5. Формы игровых вопросов интеллектуальных игр.	4	2	2
	2.6. Чтение и обсуждение игровых вопросов различных форм.	14	2	12
	2.7. Способы фиксации информации при работе с текстом и во время обсуждения. (1. Схемы, рисунки. 2. Конспекты. 3. Таблицы.)	6	2	4
	2.8. Правила интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», «Своя игра», «Черный ящик» и др.).	4	2	2
3	Проектная деятельность.	10	4	6
	3.1. Подготовка учебных проектов по выбранным темам.	8	4	4
	3.2. Подготовка учебно-тренировочных вопросов к игре «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг».	2	-	2
4	Тренировочные игры.	50	6	44
	4.1. Игры на развитие внимания.	4	-	4
	4.2. Игры на развитие памяти.	10	-	10
	4.3. Игры на развитие логического мышления.	8	4	4
	4.4. Игры на получение знаний.	8	-	8
	4.5. Игры на развитие вербальных качеств.	20	2	18
5	Настольные головоломки и задания.	24	8	16
	5.1. Настольные графические головоломки.	8	4	4
	5.2. Словарный запас и развитие речи. (Палиндромы, «перевертыши», анаграммы, ребусы и др.)	16	4	12
6	Соревновательные мероприятия	16	4	12
	6.1. Соревнования по интеллектуальным играм команд внутри коллектива.	6	2	4
	6.2. Участие в турнирах по интеллектуальным играм.	10	2	8
7	Итоговые занятия	4	-	4
	7.1. Промежуточная аттестация. Итоги за первое полугодие II учебного года.	2	-	2
	7.2. Итоговая аттестация.	2	-	2
Итого:		144	38	106

Организация совместной деятельности педагогов, обучающихся и родителей:

- Участие в массовых мероприятиях по плану ЦДЮТ;
- Участие в школьных праздниках, городских мероприятиях, конкурсах;
- Участие в родительских собраниях (1 раз в полугодие)
- Индивидуальные беседы по мере необходимости.

Повышение профессионального мастерства и методическая работа педагога:

Изучение материалов периодической и специальной литературы.

Календарный учебный график дополнительной общеразвивающей на 2024-2025 год

Программа реализуется в коллективе «Клуб интеллектуальных игр»

Продолжительность учебного года в МОУ ДО «ЦДЮТ».

Комплектование коллективов – 01.09.2024 - 09.09.2025

Начало учебного года - 10.09.2024 года

Окончание учебного года - 31.05.2025 года

Продолжительность учебного года - 36 недель

Промежуточная аттестация - 15 - 30.12.2024 года - 15 – 30.04.2025 года

Итоговая аттестация - 15.04 по 15.05.2025 года

Количество праздничных дней:

а) шестидневная учебная неделя – 04.11.2024, , 23.02.2025; 08.03.2025; 01.05.2025, 08.05; 09.05.2025.

б) пятидневная учебная неделя – 04. 11. 2024; 23.02.2025; 08.03.2025 , 01.05.2025, 04.05.2025; 08.05. – 11.05.2025.

Каникулы с 01.01.2025. г. по 08.01.2025 г.

1-й и последующие года обучения

I-е полугодие	Зимние Каникулы	II-е полугодие	Летние каникулы	Всего в год
10.09-31.12 16 недель	01.01.-08.01.	09.01-31.05 20 недель	01.06-31.08	36 недель

Количество часов, режим занятий:

1 год обучения: в неделю – 4 часа (2 раза в неделю по два академических часа с 10 минутным перерывом), в год – 144 часа.

Продолжительность занятия: 90 минут

Занятия в детском объединении проводятся в соответствии с учебной нагрузкой педагогов и расписанием занятий.

3. Содержание программы

1. Знакомство. Особенности интеллектуальных игр.

Вводное занятие. Знакомство. Правила внутреннего распорядка и техники безопасности. Сведения о курсе обучения, об ожидаемых результатах.

Теория: Беседа о целях, задачах курса. Инструктаж по технике безопасности и культуре поведения.

Практика: игра-знакомство для установления партнерских отношений в коллективе, игры с элементами движения.

2. Работа с материалом

2.1 Особенности интеллектуальных игр.

Теория: Особенности интеллектуальных игр. Беседа о правилах интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг», «Своя игра», «Черный ящик».

Практика: Практические примеры поиска ответов к игровым вопросам.

2.2. Вопрос, как логическая форма.

Теория: Беседа «Вопрос, как логическая форма»,

Практика: игровые задания по теме «Вопрос, как логическая форма».

2.3. Ответ, как логическая форма.

Теория: Беседа «Ответ, как логическая форма».

Практика: игровые задания по теме «Ответ, как логическая форма». Практические примеры поиска ответов к игровым вопросам.

2.4. Группы признаков предметов.

Теория: Беседа по теме: «Группы признаков предметов»

Практика: игровые задания по теме «Группы признаков предметов». Практические примеры поиска ответов к игровым вопросам. Игра «Черный ящик».

2.5. Формы игровых вопросов интеллектуальных игр.

Теория: Беседа о правилах интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг». «Своя игра» и др.

Практика: игровые задания по теме, практические примеры игровых вопросов различных форм.

2.6. Чтение и обсуждение игровых вопросов различных форм.

Теория: Беседа: «Правила интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», «Своя игра»,

Практика: примеры игровых вопросов по теме

2.7. Способы фиксации информации при работе с текстом и во время обсуждения. (1. Схемы, рисунки. 2. Конспекты. 3. Таблицы.)

Теория: Беседа: «Способы фиксации информации при работе с текстом и во время обсуждения. Целесообразность использования схем, рисунков, конспектов, таблиц».

Практика: Примеры использования способов фиксации информации при работе с игровыми вопросами и во время обсуждения версий.

2.8. Правила интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», «Своя игра», «Черный ящик» и др.).

Теория: Беседа о правилах интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг».

Беседа: «Правила интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», «Своя игра», «Черный ящик».

Практика: игровые задания по теме, практические примеры игровых вопросов различных форм в режиме и по правилам соответствующих игр.

3. Проектная деятельность.

Теория: содержание проекта по темам общих знаний, полнота раскрытия темы.
Содержание проекта: «Вопрос для игры «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг»..

Практика: подготовка и защита проектов на заданные темы. Подготовка вопросов для игры «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг»..

4. Тренировочные игры.

Практика на вопросах:

- Игры на развитие внимания.
- Игры на развитие памяти.
- Игры на развитие логического мышления.
- Игры на получение знаний.
- Игры на развитие вербальных качеств.

5. Настольные головоломки и задания.

Теория: Выработка алгоритма решения задач на примерах заданий. Примеры решения конкретных задач. Понятия о палиндромах, «перевертышах», анаграммах, ребусах и т.п.

Практика: Индивидуальное и командное решения настольных графических головоломок.
Словарный запас и развитие речи: решение заданий «Палиндромы», «перевертыши», «анаграммы», ребусах и т.п.

6. Соревновательные мероприятия.

Практика: командное участие в интеллектуальных играх «Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг» и других.

7. Итоговые занятия.

Промежуточная аттестация обучающихся за первое полугодие.

Творческий отчет за учебный год.

Промежуточная аттестация за первое полугодие второго года обучения

Итоговая аттестация.

Практика: выполнение контрольных упражнений.

4. Методическое обеспечение

дополнительной общеобразовательной программы предполагает подбор дидактического и раздаточного материала:

- карточек-заданий,
- игр на развитие памяти и внимания: "
- игр на развитие памяти, внимания, логического мышления, игр на развитие вербальных качеств, игры на получение знаний. «Пойми меня»: («Пойми мои жесты», «Пойми меня вербально»), «Что у меня в кармане?», «Наборщик», «Разгадай палиндром», «Шаг вперед – шаг назад», «Опиши соседа», «Опиши событие», «Опиши процесс», «Поверь мне»
- ребусы и головоломки, sudoku
- многозадачные видеоигры,
- инструкции по технике безопасности,
- специальная литература по предмету: Гусев Д. А. «Популярная логика и занимательные задачи», Кириллов В. И., Орлов Г. А., Фокина Н. И. Упражнения по логике», конспекты занятий, аудио-видео материалы, расширяющие кругозор, Интернет ресурсы.

Формы занятий

- учебные занятия (беседа, рассказ, лекция, игра, упражнения, тренинг),
- занятия с использованием ИКТ,
- защита творческих проектов,
- интеллектуальные игры.

Структура занятий по программе включает теоретическую и практическую части, где применяются следующие методы обучения:

- объяснительно–иллюстративные (на этапе знакомства с материалом),
- репродуктивные (на этапе знакомства с материалом),
- частично-поисковые,
- исследовательские.

***I* Первый года обучения**

№	Раздел, тема	Формы занятий	Методы и приемы проведения занятий	Инструменты и материалы, дидактический материал, ТСО	Форма подведения итогов
1	Вводное занятие				
	Знакомство. Правила внутреннего распорядка и техники безопасности. Сведения о курсе обучения, об ожидаемых результатах	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Иллюстрационные материалы	Опрос, беседа
2	Работа с материалом				
2.1	Особенности интеллектуальных игр.	учебные занятия	Объяснительно-иллюстративный,	Материалы для проведения обучения	Беседа
2.4	Группы признаков предметов.	учебные занятия	Объяснительно-иллюстративный	Материалы для проведения обучения	Беседа, игра
2.5	Формы игровых вопросов интеллектуальных игр.	учебные занятия	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Материалы для проведения обучения	Беседа, игра
2.6	Чтение и обсуждение игровых вопросов различных форм.	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Материалы для проведения обучения	Обсуждение, анализ, игра
2.7	Способы фиксации информации при работе с текстом и во время обсуждения. (1. Схемы, рисунки. 2. Конспекты. 3. Таблицы.)	учебные занятия	Объяснительно-иллюстративный	Материалы для проведения обучения - тексты практических вопросов	Обсуждение, анализ, игра
2.8	Правила интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», «Своя игра», «Черный ящик» и др.).	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный	Материалы для проведения обучения	Беседа, обсуждение, анализ, игра
3	Проектная деятельность				
3.1	Подготовка учебных проектов по выбранным темам.	Комбинированная	Частично-поисковый, исследовательский	Литература справочная, научно-популярная, художественная, информационные	Обсуждение, анализ

				источники	
3.2	Защита проектов	Конференция	Доклад	Иллюстрации, занятия с использованием ИКТ	Обсуждение, анализ
3.3	Подготовка учебно-тренировочных вопросов к игре «Что? Где? Когда?» и «Брэйнинг».	комбинированная	Частично-поисковый Исследовательский	Литература справочная, научно-популярная, художественная, информационные источники	Обсуждение, анализ, опрос, беседа, игра
4	Тренировочные игры.				
4.1	Игры на развитие внимания.	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Материалы для проведения обучения	Обсуждение, анализ, игра
4.2	Игры на развитие памяти.	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Материалы для проведения обучения	Обсуждение, анализ, игра
4.3	Игры на развитие логического мышления.	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Материалы для проведения обучения	Обсуждение, анализ, игра
4.4	Игры на получение знаний.	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Материалы для проведения обучения	Игра, обсуждение, анализ
4.5	Игры на развитие вербальных качеств.	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Материалы для проведения обучения	Игра, обсуждение, анализ
5	Настольные головоломки и задания				
5.1	Настольные графические головоломки.	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Материалы для проведения обучения	Зачет, анализ
5.2	Словарный запас и развитие речи.	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Материалы для проведения обучения - палиндромы, «перевертыши», наборщик», анаграммы и др.	Игра
6	Соревновательные мероприятия				
6.1	Соревнования по интеллектуальным играм команд внутри коллектива.	интеллектуальные игры	Репродуктивный	Материалы для проведения игры	Игра

6.1	Участие в турнире по интеллектуальным играм.	интеллектуальные игры	Репродуктивный	Материалы для проведения игры	Игра
7	Итоговые занятия				
7.1	Промежуточная аттестация. Итоги за I полугодие.	комбинированная	Объяснительно-иллюстрационный, репродуктивный, частично-поисковый	Материалы для проведения аттестации	Беседа, обсуждение, анализ
7.2	Промежуточная аттестация. Итоги за I учебный год.	комбинированная	Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский, репродуктивный, частично-поисковый	Материалы для проведения аттестации	Результаты соревнований, качество учебных проектов, наблюдения
8	Досуг коллектива				
8.1	Организация, проведение, участие в акциях, встречах	комбинированная	Частично-поисковый Исследовательский	Материалы для мероприятий	Обсуждение, анализ, опрос, беседа
8.2	Проведение праздников, игр, «огоньков»	Комбинированная, праздник	Частично-поисковый Исследовательский	Материалы для мероприятий	Беседа, обсуждение, анализ

II Второго года обучения

№	Раздел, тема	Формы занятий	Методы и приемы проведения занятий	Инструменты и материалы, дидактический материал, ТСО	Форма подведения итогов
1	Вводное занятие				
	Знакомство. Правила внутреннего распорядка и техники безопасности. Сведения о курсе обучения, об ожидаемых результатах	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Иллюстрационные материалы	Опрос, беседа
2	Работа с материалом				
2.1	Особенности интеллектуальных игр.	учебные занятия	Объяснительно-иллюстративный,	Материалы для проведения обучения	Беседа
2.2	Вопрос, как логическая форма	учебные занятия	Объяснительно-иллюстративный	Материалы для проведения	Беседа

				обучения	
2.3	Ответ, как логическая форма	учебные занятия	Объяснительно-иллюстративный	Материалы для проведения обучения	Беседа
2.4	Группы признаков предметов.	учебные занятия	Объяснительно-иллюстративный	Материалы для проведения обучения	Беседа, игра
2.5	Формы игровых вопросов интеллектуальных игр.	учебные занятия	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Материалы для проведения обучения	Беседа, игра
2.6	Чтение и обсуждение игровых вопросов различных форм.	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Материалы для проведения обучения	Обсуждение, анализ, игра
2.7	Способы фиксации информации при работе с текстом и во время обсуждения. (1. Схемы, рисунки. 2. Конспекты. 3. Таблицы.)	учебные занятия	Объяснительно-иллюстративный	Материалы для проведения обучения - тексты практических вопросов	Обсуждение, анализ, игра
2.8	Правила интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», «Своя игра», «Черный ящик» и др.).	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный	Материалы для проведения обучения	Беседа, обсуждение, анализ, игра
3	Проектная деятельность				
3.1	Подготовка учебных проектов по выбранным темам.	Комбинированная	Частично-поисковый, исследовательский	Литература справочная, научно-популярная, художественная, информационные источники	Обсуждение, анализ
3.2	Защита проектов	Конференция	Доклад	Иллюстрации, занятия с использованием ИКТ	Обсуждение, анализ
3.3	Подготовка учебно-тренировочных вопросов к игре «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг».	комбинированная	Частично-поисковый Исследовательский	Литература справочная, научно-популярная, художественная, информационные источники	Обсуждение, анализ, опрос, беседа, игра
4	Тренировочные игры.				
4.1	Игры на развитие внимания.	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Материалы для проведения обучения	Обсуждение, анализ, игра
4.2	Игры на развитие памяти.	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный,	Материалы для проведения	Обсуждение,

			репродуктивный	обучения	анализ, игра
4.3	Игры на развитие логического мышления.	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Материалы для проведения обучения	Обсуждение, анализ, игра
4.4	Игры на получение знаний.	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Материалы для проведения обучения	Игра, обсуждение, анализ
4.5	Игры на развитие вербальных качеств.	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Материалы для проведения обучения	Игра, обсуждение, анализ
5	Настольные головоломки и задания				
5.1	Настольные графические головоломки.	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Материалы для проведения обучения	Зачет, анализ
5.2	Словарный запас и развитие речи.	комбинированная	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Материалы для проведения обучения - палиндромы, «перевертыши», наборщик», анаграммы и др.	Игра
6	Соревновательные мероприятия				
6.1	Соревнования по интеллектуальным играм команд внутри коллектива.	интеллектуальные игры	Репродуктивный	Материалы для проведения игры	Игра
6.1	Участие в турнире по интеллектуальным играм.	интеллектуальные игры	Репродуктивный	Материалы для проведения игры	Игра
7	Итоговые занятия				
7.1	Промежуточная аттестация. Итоги за первое полугодие II учебного года.	комбинированная		Материалы для проведения аттестации	Беседа, обсуждение, анализ
7.2	Итоговая аттестация.	комбинированная	Частично-поисковый, исследовательский	Исследовательские проекты обучающихся, итоги участия в соревнованиях	Результаты соревнований, качество учебных проектов,

					наблюдения
8	Досуг коллектива				
8.1	Организация, проведение, участие в акциях, встречах	комбинированная	Частично-поисковый, исследовательский	Материалы для мероприятий	Обсуждение, анализ, опрос, беседа
8.2	Проведение праздников, игр, «огоньков»	Комбинированная, праздник	Частично-поисковый, исследовательский	Материалы для мероприятий	Беседа, обсуждение, анализ

5. Материально-техническая база

Аудитория, столы, стулья, доска, мел, авторучка, карандаш простой, блокноты, бумага, компьютер, стол с оборудованием для проведения игр, набор цветных карандашей, фломастеры.

Пособия и материалы, которые необходимо иметь обучающимся:

- тетрадь,
- ручка,
- блокнот.

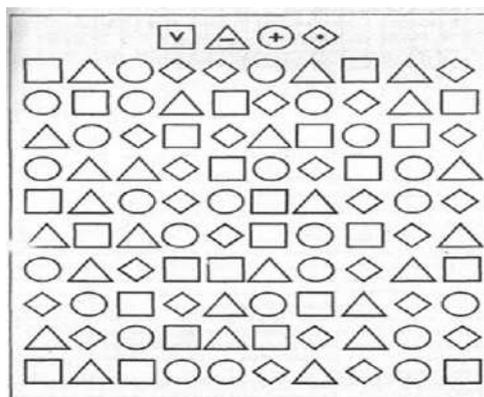
2. Оценочные материалы

Тесты на внимание, память, интеллект

Посмотрите внимательно на следующую картинку. Здесь изображены дети и написаны буквы. На выполнение этого теста дается одна минута. Расшифруйте с помощью букв имена детей и скажите, как их зовут.



В



Посмотрите внимательно на следующую картинку, здесь нарисованы: квадрат, треугольник, круг и ромб. верхней строчке даны образцы, по которым надо заполнить все остальные геометрические фигуры. В

квадрате нарисована галочка, в треугольнике написан знак «минус», в круге знак «плюс».

Посмотрите внимательно на эти две картинки. На выполнение этого теста дается десять секунд. Найди десять отличий на этих картинках.



Посмотрите внимательно на картинку, здесь нарисованы цифры, под каждой цифрой написано слово. Внимательно посмотрите на картинку одну минуту, затем закройте эту картинку и попробуйте написать на бумаге все цифры и под каждой цифрой написать слово.



Что у вас получилось? Если ошибок много попробуйте запомнить только верхнюю строчку от нуля до четырех, потом от пяти до девяти.

Сравните написанное с картинкой, если есть ошибки, повторите упражнение.

Результат:

Если без ошибок и уложились во время – высокий.

Если без ошибок и во время не уложились – средний.

Если с одной ошибкой, но во время уложились – средний.

3. Список литературы

Для обучающихся

1. Анашина Н.Ю. День биологии. Биология в интеллектуальных играх. – М.:2004
2. Анашина Н.Ю. День географии. География в интеллектуальных играх. – М.:2004
3. Анашина Н.Ю. День истории. История в интеллектуальных играх. – М.:2004
4. Анашина Н.Ю. День русского языка. Русский язык в интеллектуальных играх. – М.:2004
5. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2003
6. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2006
7. Бородачев О.И. Занимательная экология для умных. – Самара, 2003
8. Бурда Б.О. Как делать вопросы ЧГК, М.О. Поташев Как не надо делать вопросы, Одесса – Москва, МОО «ИНТИ», 1997
9. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон»,2006
10. Главная книга умных и веселых. / Сост. Ю.Д. Хайчин. - Д.: Сталкер, 1998
11. Гевель Д.Н. 100 тем «Своей игры». – Северодвинск, 2004
12. Даль В.И. Толковый словарь живого русского языка. В 4-х тт, М., 1995
13. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2007
14. Кротов Б.В. Словарь парадоксальных определений, М., Крон-Пресс, 1985
15. Левин Б.Е. "Что? Где? Когда?" для "чайников". - Д.: Сталкер, 1999
16. Своя игра. / Сост. И.К. Тюрикова. - М. ТЕРРА, тт. 1-10
17. Турниры "Что? Где? Когда?" и "Брэйн ринг": Брошюра. / Сост. Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. - М.: Аквис, Гуманитарный фонд содействия культуры, 1999
18. Хайчин Ю.Д. Твоя игра. - М.: ФАИР-ПРЕСС, 2000
19. Что? Где? Когда? Вопросы турниров. / Сост. Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. - М.: Рольф, 2000
20. <https://ihappymama.ru/5-luchshih-igr-dlya-razvitiya-pamyati-i-detej-i-vzroslyh/>
21. <https://klub-drug.ru/doshkolniki/razvitie-pamyati-u-detej.html>
22. https://b-trainika.com/games/igry_dlja_razvitiya_pamjati
23. <http://www.game-game.com.ua/tags/470/>
24. <https://iledebeaute.ru/ile-girl/travel/2014/3/4/41759/>

Для педагога

1. Анашина Н.Ю. Популярные викторины. – М.:2004
2. Анашина Н.Ю. «Своя игра» в школе. – М.:2004
3. Анашина Н.Ю. «Что? Где? Когда?» в школе. – М.:2004
4. Анашина Н. Ю., Энциклопедия интеллектуальных игр в двух томах, Ярославль, Академия развития, 2006
5. Баландин Б. 10000 вопросов для очень умных. – М., 2007
6. Белкин В.Г. 33 тренировки в клубе «Что? Где? Когда?» - М., 2004
7. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М. «Педагогический поиск», 1999
8. Гусев Д. А. Популярная логика и занимательные задачи. Учебное пособие. М: Прометей, 2015.
9. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2007
10. Кириллов В. И., Орлов Г. А., Фокина Н. И. Упражнения по логике. Учебное пособие. М: Проспект, 2018.
11. Вопросы «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг». – МОО ИНТИ, 2002
12. Ворошилов В. Феномен игры. - М., 2004
13. Ганькова Е.Г. Интеллектуальные игры. Калейдоскоп. – Северодвинск, 2006
14. Интеллектуальные игры. / Сост. В.Г.Белкин, Я.Н.Зайдельман, К.А.Кноп – «Информатика – 1 сентября», 2002
15. Климович Л.В.. Играем в «знатоков». – Минск: ЧУИП Белорусский верасень, 2005
16. Книга книг. / Сост. В.Г.Белкин. – М.:2006

17. Латыпов Н. Основы интеллектуального тренинга. – СПб: Питер, 2005
18. Левин Б., Что? Где? Когда? Энциклопедия головоломок М., Олимп, Астрель, 2010
19. Лернер Л. Минута на размышление –М., 1992
20. Менделеев В.А. Энциклопедия необходимых знаний.- Харьков, 2007
21. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. - М.: «Школьная пресса»,2003
22. <https://ihappymama.ru/5-luchshih-igr-dlya-razvitiya-pamyati-i-detej-i-vzroslyh/>
23. <https://klub-drug.ru/doshkolniki/razvitie-pamyati-u-detej.html>
24. <https://4brain.ru/memory/igry.php>
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.memory.brain.training.games&hl=ru>
https://pandarina.com/text/knowledge_games
<https://viquiz.ru/>
<https://iledebeaute.ru/ile-girl/travel/2014/3/4/41759/>