

**Муниципальное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр детского и юношеского творчества»**

Принята на заседании
Педагогического совета

Протокол №1 от 30 августа 2023г

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор
МОУ ДО «ЦДЮТ

Т.В. Матвеева

Приказ №96 от 31 августа 2023г.

**АДАптированная дополнительная
общеразвивающая программа
Объединения интеллектуально - творческих игр
«Знатоки»,
модуль «ВОТ» (вопросы и ответы)**

Возраст обучающихся: 7-18 лет

Срок реализации: 2 года

Разработана
Парамоновой Натальей Георгиевной,
педагогом дополнительного образования
Эксперт
Павлова Алеся Олеговна,
старший методист

ЛУГА 2023

Содержание

Лист коррекции	3
Пояснительная записка	4
Учебно-тематический план	12
Содержание программы	17
Методическое обеспечение программы	19
Оценочные материалы	22
Список литературы для педагога	23
Список литературы для обучающихся	25

Программа создана в **2020** году.

В **2021** году в программе приведены в соответствие формы педагогического контроля согласно нормативному локальному акту учреждения, обновлена нормативно – правовая база. Внесены изменения в Пояснительную записку (пункт 1.9.), в разделы «Учебно-тематический план», «Содержание программы» (раздел «Итоговые занятия»), а также в «Методическое обеспечение».

В учебно-тематическом плане второго года обучения изменены темы занятий. Добавлена тема «Интеллектуальные игры». Добавлен модуль «ВОТ» (вопросы и ответы).

В **2022** году в программе скорректирована нормативно-правовая база и добавлены в учебный план темы дистанционных занятий.

В **2023** году в программе скорректирована нормативно-правовая база.

I. Пояснительная записка

Нормативно-правовая база

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Знатоки» разработана на основе:

Дополнительная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Эйдетика» 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 31.03.2021г. №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 молодежи», (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28).

- Методических рекомендаций по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально – психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их особых образовательных

1.1. Направленность адаптированной дополнительной общеразвивающей программы

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа интеллектуально-творческих игр «Знатоки» социально-гуманитарной направленности основывается на телевизионной игре «Что? Где? Когда?» (Далее – «ЧГК») и других смежных с ней игр, программа предназначена для детей в возрасте 8 -18 лет. Группы, занимающиеся по данной программе, входят в объединение «Знатоки». Программа рассчитана на 2 года обучения, занятия проводятся на базе средних образовательных школ, в классах с обучаемыми ОВЗ.

Школьники с ОВЗ испытывают затруднения в планировании предстоящих действий, в речевом их оформлении, как в устной, так и письменной форме.

В программе предусмотрены часы для углубленных занятий эйдетикой. Занятия эйдетикой способствуют активизации умственных процессов, активному восприятию и запоминанию разных видов информации, устойчивости внимания, быстрому освоению новых знаний, свободе и выразительности речи, формируют навыки продуктивного общения, расширяют кругозор, дают начальные знания терминов и умений в интеллектуальных играх, общую культуру, раскрывают творческий потенциал ребёнка.

Программа представляет целостную систему тренировочных занятий на знание, память воображение, умение работать в команде, правила написания вопросов и игровые соревнования.

После приобретения необходимых теоретических знаний, обучающиеся, впоследствии развивают свои практические и игровые навыки командных играх на различных конкурсах и турнирах: городских, краевых российских и международных, научатся использовать изученные приёмы при подготовке к школьным урокам.

1.2. Актуальность и педагогическая целесообразность

Актуальность программы заключается в её практической значимости, так как полученные теоретические знания и сформированные компетенции обучающихся дают возможность использования их как в учебной деятельности, так и разных сферах жизни.

В современном мире усиливается тенденция изучения и решения образовательных проблем лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).

Все большую актуальность приобретают задачи погружения обучающихся в активную творческую и практическую деятельность, которая позволяет развивать мотивацию к обучению и помогает достичь успеха в любом виде деятельности.

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Знатоки» содействует решению данной цели.

Педагогическая целесообразность

Программа развивает личность обучаемого, умение проявлять самостоятельность, критично мыслить, делать осознанный выбор на основе группового анализа, быстро мыслить в рамках заданного времени по условиям игры. Обучающиеся учатся выделять существенное в фактах и явлениях и на этой основе приходят к новым обобщениям, т.е. мыслить. Только воспитание, основанное на активности, может привести к развитию способности к эффективному, творческому мышлению.

Интеллектуальные игры позволяют тренировать и развивать конкретные составляющие интеллекта:

- восприятие (величина, объем, удаленность, скорость, точность);
- внимание (устойчивость, сосредоточенность, избирательность);
- мышление (операции анализа, синтеза, сравнения, конкретизации, классификации);
- логическое мышление (переработка знаний: понятие, суждение, умозаключение);
- память (наглядно-образная, словесно-логическая, эмоциональная).

1.3. Цель и задачи дополнительной адаптированной общеразвивающей программы

Цель: развитие познавательных процессов обучающихся, через освоение ими способов запоминания различных видов информации, для продуктивной познавательной, досуговой и проектной деятельности.

Задачи

1-ый год обучения (стартовый уровень)

Обучающие:

- знать, какие есть каналы для восприятия информации;
- освоить понятие «интеллектуальная игра»;
- познакомить с основными видами викторин;
- познакомить с основами логического мышления;
- овладеть основными навыками речемышления;
- знать базовые термины и понятия для интеллектуальных игр;

Развивающие:

- развивать интерес к познавательной деятельности, ко всем видам памяти и творческого воображения;
- развивать интерес к обучению, активности, самостоятельности, устойчивой потребности в постоянном интеллектуальном и творческом развитии;
- развивать коммуникативные способности.

Воспитательные:

- воспитывать уважительное отношение к иному мнению;
- воспитывать коммуникативные навыки;
- формировать установку на безопасный, здоровый образ жизни.

2-ой год обучения (базовый уровень)

Обучающие:

- научить анализировать информационный материал;
- освоить принципы подбора ассоциаций;
- использовать на практике полученные знания путём применения изученных методов в учебной, познавательной и творческой деятельности;
- научить уверенно играть и понимать варианты правил простейших словарных игр: метаграммы, словокаты, «хоровод», «балда» синонимы, аукционы.

Развивающие:

- активизировать и развить интеллект;
- развивать интеллект, лидерские качества обучающихся;
- развивать активность, самостоятельность, все виды памяти и творческого воображения.

Воспитательные:

- воспитывать навыки сотрудничества;
- воспитывать ответственное отношение к собственному физическому и психологическому здоровью;
- воспитывать гражданские качества личности, активную жизненную позицию.

1.4. Отличительные особенности адаптированной дополнительной общеразвивающей программы

Отличительной особенностью от программ данной направленности является то, что программа рассчитана на всех детей, достигших возраста 7 лет и желающих расширить свой кругозор, научиться командным играм. В программу внесены изменения в содержание и методику проведения игр с учётом возраста участников.

Новым в программе «Знатоки» является:

- рейтинговая балльная система оценивания результатов обучения;
- проект «Практика», в котором обучающимся предоставляются возможности, начиная со второго года обучения, писать самостоятельно вопросы, придумывать игры и свои авторские разработки, реализовывать их для детей из школ, где учатся сами;
- совместная деятельность педагога и обучающихся объединения по организации различных городских и краевых конкурсов.

При разработке программы учтены практические и теоретические материалы педагогов, работающих в данном направлении и известных

знатоков, а также публикации Т.А. Аристовой – кандидата педагогических наук, старшего преподавателя кафедры начального образования АППО (г. Санкт-Петербург), И.Ю. Матюгина – основателя «Школы Эйдетики» (г. Москва), опыт педагогов-практиков школы «Эйдос».

1.5. Возраст обучающихся

Программа рассчитана на детей 7-18 лет.

1.6. Сроки реализации адаптированной дополнительной общеразвивающей программы

Продолжительность реализации программы: по общей договоренности, на базе школ, реализация программы реализуется по модулю «ВОТ» (вопросы и ответы) в объеме по 72 часа.

Обучение по программе проходит в два этапа:

1 этап - стартовый (1 год обучения); 2 этап - базовый (2 год обучения).

Каждый этап ставит свои задачи и имеет определенный объем тем с дифференцированным подходом к детям разновозрастной группы.

Уровень подготовки детей при приеме в группу 1 года - без подготовки. В группы 2 года могут зачисляться вновь прибывающие дети после специального тестирования и опроса при наличии определенного уровня общего развития и интереса.

1.7. Формы и режимы занятий

Форма обучения: очная, при необходимости некоторые темы могут быть дистанционными.

Формы проведения занятий: аудиторная и внеаудиторная.

Форма организации занятий: групповая.

Программа предусматривает обучение детей с ОВЗ в отдельных группах, на базе средних образовательных учреждений.

Особенности организации «безбарьерной» образовательной среды для учащихся с ОВЗ по данной программе не требуются, т.к. группы создаются на базе коррекционных классов средних школ.

Режим занятий:

2 раза в неделю по 1 академическому часу с перерывом 10 минут (72 в год) или 1 раз в неделю по 2 академического часа (72 часа в год).

На занятиях соблюдается смена видов деятельности, так как учащиеся с ОВЗ характеризуются быстрой истощаемостью,

утомляемостью, снижением работоспособности. Занятия насыщены физ. минутками, артикуляционными гимнастическими, дыхательными упражнениями, упражнениями на развитие мелкой и общей моторики.

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. Прогнозируемые результаты

Личностные

К концу первого, (стартового уровня) обучения по данной программе обучающийся способен:

- освоить основные социальные и нравственные нормы;
- проводить простейшие аналогии, сравнивать события и факты, самостоятельно делать выводы;
- развить осознанное и ответственное отношение к собственным поступкам.

К концу второго года обучения (базового уровня) по данной программе обучающийся способен:

- соблюдать правила индивидуального и коллективного безопасного поведения, здорового и экологически целесообразного образа жизни;
- сформировать навык открытого и уважительного взаимодействия с участниками коллектива;
- развить мотивацию к обучению и целенаправленной познавательной деятельности, активной жизненной позиции.

Метапредметные

К концу первого года обучения (стартового) по данной программе обучающийся способен:

- владеть основными навыками познавательной деятельности;
- использовать приемы поиска и обработки нужной информации, самостоятельного поиска решения практических задач;
- уметь применять различные методы познания.

К концу второго года обучения (базового уровня) по программе обучающийся способен:

- владеть логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений;
- владеть способами самостоятельного принятия решений, определения цели, планирования деятельности, соотношения своих действий с планируемыми результатами и оценивания их;
- владеть способами организации учебного сотрудничества, совместно с приёмами быстрого переключения сознания от одной информационной области к другой.

Предметные

К концу первого года обучения (стартового) по данной программе обучающийся способен:

- использовать разные каналы восприятия информации: занятия, книги, экскурсии, сеть Интернет;
- использовать все виды памяти;
- знать основные термины и понятия в интеллектуальных играх, требования к заданиям и вопросам для игр;
- уметь анализировать задание и выстраивать стратегию его выполнения;
- использовать виды ассоциаций;
- пользоваться теорией обдуманного риска;
- принимать участие в интеллектуальных играх на занятиях, турнирах в учреждении.

К концу второго года обучения (базового уровня) по программе обучающийся способен:

- знать и использовать правила ведения диалога в паре, в группе;
- знать и использовать «метод опор»;
- пользоваться приёмами и методами быстрого запоминания;
- выстраивать цепочки ассоциаций;
- разбирать этапы обсуждения вопросов;
- пользоваться основными умениями коллективной работы во время игры;
- пользоваться теорией о правильности первой мысли;
- знать правила распределения функций игроков, рассадки игроков за столом.

Методы отслеживания результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы:

Процесс обучения предусматривает следующие виды контроля:

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

1.9. Формы подведения итогов

Формы текущего контроля:

- тестирование и анкетирование;
- практическая работа;
- анализ и групповая оценка работ;
- вернисаж работ для родителей в соцсетях;
- проведение мастер- классов и открытых родительских собраний и выставка творческих работ;
- конкурс сочинений;
- конкурс докладов;
- коллективное обсуждение;
- тестовая игра;
- самооценка своих знаний и умений;
- соревнования по интеллектуальным играм;
- анализ проведенных игр;
- литературное кафе.

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

Формы промежуточной аттестации:

- викторины, конкурсы;
- анализ проведенных контрольных работ;
- итоги рейтинга;
- олимпиада.

Формы итоговой аттестации:

- награждение лидеров по итогам рейтинга.

1.10. Техническое обеспечение образовательного процесса

Технические средства обучения, необходимые для организации занятий:

- мультимедийная аппаратура;
- маркерная доска и маркеры;
- набор карточек, картин, рисунков для практической работы;
- компьютеры для педагога и обучающихся;
- набор дисков для просмотра тематических роликов и наглядного материала;
- настольные игры;
- материалы для конструирования и моделирования.

II. Учебно-тематический план

Модуль «ВОТ» (вопросы и ответы)

Календарный учебный график на учебный год, всего: 72 часа

Год обучения	Сроки реализации	Кол-во учебных недель	Всего академ. часов в год	Кол-во часов в неделю	Продолжительность одного занятия (мин)
Первый	1 год	36 (10.09-31.05)	72	2	90 (перерыв 10 минут)
Второй	1 год	36 (10.09-31.05)	72	2	90 (перерыв 10 минут)

Учебный план

первый год обучения (стартовый), 2 часа в неделю. ИТОГО 72 часа.

№	Разделы	Теория	Практика	Всего
1.	Введение.	1	–	1
2.	Интеллектуальные игры. Классификация интеллектуальных игр.	3	7	10
3.	Особенности игры командных игр:	4	10	14

	«Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Пентагон», «Десятка», «Своя игра».			
4.	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр.	4	10	14
5.	Эйдетика. Образная речь. Стихи	5	10	15
6.	Команда в интеллектуальных играх.	7	7	14
7.	Промежуточная аттестация	2	2	4
	Всего часов:	26	46	72

Учебно-тематический план

первый год обучения (стартовый), 2 часа в неделю. ИТОГО 72 часа.

№ п/п	Название разделов	Теория	Практика	Всего	Текущий контроль
1.	Введение. Инструктаж по технике безопасности: безопасность на улице, правилам дорожного движения, поведения на занятиях, мероприятиях. Название видеознака ПДД.	1	0	1	Коллективное обсуждение, вернисаж работ для родителей в соцсетях.
2.	Интеллектуальные игры. Классификация интеллектуальных игр Понятие «классификация». Монолитные и комбинированные, игры на логику и эрудицию :эрудит-лото, Ассоциации», логические цепочки. Характеристика видов вопросов. Построение фраз в необходимом порядке. Обучение интеллектуальной саморегуляции.	3	7	10	Анализ проведенных игр. Групповая оценка сложности игр.
3.	Особенности игры командных игр: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» «Пентагон», «Десятка» «Своя игра». Правила, виды, варианты игр, игры-спутники. Способы	4	10	14	Практическая работа: командные соревнования в учреждении,

	обработки информации: пропуск и замена. Вопросы по тематической классификации (отбор, мозаика, этимология, что сказал, проблема, аллегория, исторический фон, логическая задача). Выбор версии. Литературная формулировка вопросов.				участие в турнирах города, России, международных. Самооценка своих результатов.
4.	Эйдетика. Образная речь. Стихи. Мини-рассказы о предмете с опорой на органы чувств. Мини-рассказы о буквах и геометрических фигурах. Понятие «ритм», «Рифма». Стихосложения на заданную тему. Двустипья.	4	10	14	Проведение мастер-класса и показательного занятия.
5.	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр. Эмоционально-сенсорные, креативные, ролевые игры.	5	10	15	Практическая работа: игры.
6.	Команда в интеллектуальных играх. Командная атрибутика: названия, форма, кричалки, шепталки, талисманы.	7	7	14	Игры на сплочение команды.
7.	Промежуточная аттестация. Аттестация за полугодие и за год.	2	2	4	Олимпиада
	Всего часов:	26	46	72	

Календарный план

первый год обучения (стартовый), 2 часа в неделю. ИТОГО 72 часа.

Месяц	Название разделов	Всего
сентябрь	Введение.	1
Сентябрь, октябрь	Интеллектуальные игры. Классификация интеллектуальных игр.	10
Октябрь-январь	Особенности игры командных игр	14

Январь-март	Эйдетика. Образная речь. Стихи.	14
Март-Апрель	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр.	15
Апрель-май	Команда в интеллектуальных играх.	14
Декабрь, апрель	Промежуточная аттестация.	4
	Всего часов:	72

Учебный план

Второй год обучения (базовый), 2 часа в неделю. ИТОГО 72 часа

№	Разделы	Теория	Практика	Всего
1.	Введение.	1	-	1
2.	История интеллектуальных игр.	14	-	14
3.	История мировой культуры.	10	5	15
4.	История видов искусства.	10	4	14
5.	История спорта.	12	2	14
6.	Проект «Практика».	2	8	10
7.	Промежуточная и итоговая аттестация.	0	4	4
	Всего часов:	49	23	72

Учебно-тематический план

Второй год обучения (базовый), 2 часа в неделю. ИТОГО 72 часа

№ п/п	Название разделов	Теория	Практика	Всего	Текущий контроль
1.	Введение. Инструктаж по технике безопасности: безопасность на улице, правилам дорожного движения, поведения на занятиях, мероприятиях, играх, соревнованиях.	1	0	1	Командная «Своя игра» по безопасности и ПДД
2.	История интеллектуальных игр. История международного движения знатоков. Движение знатоков в Ленинградской	14	0	14	Конкурс сочинений «Если бы я был руководител

	области.				ем клуба знатоков».
3.	История мировой культуры. Этапы развития. История кино.	10	5	15	Беседа по кругу о культуре.
4.	История видов искусства. Русское литературное творчество	10	4	14	Конкурс на чтение русского поэта.
5.	История спорта. История российского спорта	12	2	14	Тест по истории спорта.
6.	Проект «Практика». Написание правил и сценария проведения игры. Подготовка вопросов. Обсуждение проекта. Проведение проекта.	2	8	10	Проведение игр на базе своего учебного заведения мини-группами.
7.	Промежуточная и итоговая аттестация. Аттестация за полугодие и за 2 года.	0	4	4	Награждение лидеров по итогам рейтинга.
	Всего часов:	49	23	72	

Календарный план

Второй год обучения (базовый), 2 часа в неделю. ИТОГО 72 часа

Месяц	Название разделов	Всего
сентябрь	Введение.	1
Сентябрь, октябрь	История интеллектуальных игр.	14
Октябрь, ноябрь	История мировой культуры.	15
Декабрь, январь	История видов искусства.	14
Февраль, март	История спорта.	14
апрель-май	Проект «Практика»	10
Декабрь, май	Промежуточная и итоговая аттестация.	4
	Всего часов:	72

--	--	--

Программа реализуется в коллективе: «Знатоки», 2 года обучения.

Календарный учебный график дополнительной общеразвивающей программы «Знатоки» на 2023- 2024 год

Продолжительность учебного года в МОУ ДО «ЦДЮТ».

Комплектование коллективов – 01.09.2023 - 09.09.2023

Начало учебного года -10.09.2023 года

Окончание учебного года - 31.05.2024 года

Продолжительность учебного года - 36 недель

Промежуточная аттестация - 15 - 30.12.2023года - 15 – 30.04.2024 года
Итоговая аттестация - 15.04 по 15.05.2024 года

Количество праздничных дней:

а) шестидневная учебная неделя – 04.11.2023, , 23.02.2024; 08.03.2024; 01.05.2024, 09.05.2024.

б) пятидневная учебная неделя – 04. 11. 2026, 06.11.2023; 23.02.2022; 08.03.2024 , 30.04.2024, 01.05.2024; 09.05.2024, 10.05.2024.

Каникулы с01.01.2024. г. по 08.01.2024 г.

1-й и последующие года обучения

І-е полугодие	Зимние Каникулы	ІІ-е полугодие	Летние каникулы	Всего в год
10.09-30.12 16 недель	01.01.- 08.01.	09.01-31.05 20 недель	01.06-31.08	36 недель

**ІІІ. Содержание адаптированной дополнительной общеразвивающей программы.
1-ый год обучения (стартовый)**

1. Введение.

Инструктаж по технике безопасности: безопасность на улице, правилам дорожного движения, поведения на занятиях, мероприятиях.

2.Интеллектуальные игры.

Классификация интеллектуальных игр. Понятие «классификация». Монолитные и комбинированные, игры на логику и эрудицию : эрудит-лото, «Ассоциации», логические цепочки. Характеристика видов

вопросов. Построение фраз в необходимом порядке. Обучение интеллектуальной саморегуляции.

Практическая работа Классификация интеллектуальных игр по степени сложности. *Практическая работа: Анализ проведенных игр.*

3. Особенности игры командных игр: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Пентагон», «Десятка», «Своя игра».

Правила, виды, варианты игр, игры- спутники. Способы обработки информации: пропуск и замена. Вопросы по тематической классификации (отбор, мозаика, этимология, что сказал, проблема, аллегория, исторический фон, логическая задача). Выбор версии. Литературная формулировка вопросов.

Практическая работа: Самостоятельное составление вопросов к играм.

4. Эйдетика. Образная речь. Стихи.

Мини-рассказы о предмете с опорой на органы чувств. Понятие «ритм», «Рифма». Двустушья.

Практическая работа: Мини-рассказы о буквах и геометрических фигурах. Стихосложения на заданную тему.

5. Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр.

Эмоционально- сенсорные, креативные, ролевые игры.

Практическая работа: игры «Перевертыши», «Эрудит-лото».

6. Команда в интеллектуальных играх.

Командная атрибутика: названия, форма, кричалки, шепталки, талисманы.

Практическая работа: Самостоятельная разработка командной атрибутики. Игры на сплочение команды.

7. Диагностика.

2-ый год обучения (базовый)

1. Введение.

Инструктаж по технике безопасности: безопасность на улице, правилам дорожного движения, поведения на занятиях, мероприятиях, играх, соревнованиях.

2. История интеллектуальных игр.

История международного движения знатоков. Движение знатоков в Ленинградской области.

Практическая работа: Сочинение «Если бы я был руководителем клуба интеллектуальных игр». Поиск информации в литературе и сети Интернет.

3. История мировой культуры.

Этапы развития. История кино.

Практическая работа: Интеллектуальные игры на тему «История мировой культуры».

4. История видов искусства.

Русское литературное творчество.

Практическая работа: Интеллектуальные игры на тему: «История видов искусства».

5.История спорта.

История российского спорта.

Практическая работа: Интеллектуальные игры на тему: «История спорта».

6.Проект «Практика».

Написание правил и сценария проведения игры. Подготовка вопросов. Обсуждение проекта. Проведение проекта.

7.Диагностика.

IV. Методическое обеспечение программы.

Структура занятия

Современная система обучения предусматривает использование нетрадиционных, активных форм проведения занятий.

I. Вводная часть

1.Разминка:

- Домашнее задание: «А я узнал, что...»;
- упражнения, задания для пополнения объема знаний с использованием литературы, сети Интернет;
- упражнения (индивидуальные) на развитие памяти, восприятие, тренировки реакции, креативности, ассоциативного и логического мышления.

2.Повтор изученного материала, с постоянным усложнением заданий.

II. Основная часть:

- Теоретическая часть нового учебного материала;
- Коллективное выполнение практического задания в группе;
- Тематическая физкультминутка с играми, закрепляющими теоретический материал;
- Выполнение индивидуальных заданий по учебному материалу;
- Представление индивидуальных работ;
- Коллективное обсуждение индивидуальных работ;
- Просмотр тематических видеороликов, презентаций, альбомов, книг;
- Игры в мини-группах на развитие коммуникативных качеств;
- Командная игра (5-6 человек);
- Проведение настольных игр.

В программе также используются тренинги на развитие памяти,

фантазии, игровые хороводы, «литературные разминки» (чтение и пересказ своими словами заранее собранных интересных фактов и событий), всевозможные игры, конкурсы. Информативная и игровая части занятия обычно подкрепляются видеорядом с применением презентаций и видеofilьмов. Большое внимание на тренировочных занятиях уделяется работе с карточками. Например, «Игра-Шифровка». Каждый пишет одно слово, потом карточки со словами перемешивают и уже полученное слово надо «зашифровать» по заданию педагога, а именно, найти разные формы использования данных предметов, их сходство с другими, найти их как героев сказок и т.п. Таким образом, Снегурочка может превратиться в «Субстанцию». Использование ролевых игр помогают формировать такие важные ключевые компетенции, как коммуникативные способности, толерантность, умение работать в малых группах, самостоятельность мышления и т.д. Обучающимся предлагается войти в разные роли: руководитель (капитан), индивидуальная игра, игра в тройках. В роли тренера-педагога обучающиеся постоянно готовят сами для своих товарищей приготовленные авторские вопросы.

III. Заключительная часть

1. Подведение итогов. Анализ занятия и самоанализ (удачи-неудачи) обучающихся.

Интересным является участие в игровой деятельности родителей. Создаются семейные команды из родителей и детей, которые участвуют в различных конкурсах, турнирах.

Также используются выходы и посещения различных мероприятий для развития эрудиции и получения опыта: программа «перекрестная тренировка» – выход на тренировки обучающихся в другие клубы, приглашение обучающихся из других клубов на свои тренировки, экскурсии в музеи, объекты культуры.

В программе уделяется внимание вопросам коммуникации на занятии, умению слышать друг друга, так как для достижения результативности необходим постоянный анализ техники обсуждения вопросов, эффективности коллективной работы.

Средства обучения.

Основными дидактическими материалами для занятий является: специальная познавательная и специальная тематическая литература, словари, справочники, тематические подборки по искусству, биографиям известных людей и описанием важных событий, алгоритмы и памятки, упражнения для детей. Для выполнения диагностических работ

используются специальные бланки для выполнения работ, карточки, ведомости.

Широко применяются наглядные средства обучения и оборудование: игрушки, наборы карточек с картинками, таблицы, наборы геометрических фигур. Активно используются возможности работы с маркерной доской для выполнения заданий.

Технические средства (компьютер и мультимедийное оборудование) используется на всех этапах процесса обучения: при объяснении (введении) нового материала, закреплении, повторении, контроле знаний. При этом для обучающегося они выполняют различные функции: педагога, рабочего инструмента, объекта обучения, сотрудничающего коллектива. Наличие видеокамеры в учебном процессе предоставляет возможность каждому обучающемуся анализировать собственные достижения.

На занятиях детям необходимы рабочая тетрадь и ручка, при уроках по этикетике нужны альбомы для рисования, цветные карандаши.

Воспитательная работа

Значительная часть воспитательных моментов реализуется непосредственно во время учебного процесса: вырабатывать навыки совместной работы в коллективе, толерантность, уважение к чужому мнению. Основной принцип командной и индивидуальной работы «Умей молчать, умей слушать, умей говорить» основан на воспитание у обучающихся, необходимых черт цивилизованных форм человеческого общежития.

В процессе учебных занятий большое значение уделяется формированию нравственных и морально-этических качеств личности детей и подростков, воспитанию ценностей, установок, мотивов. Кроме того, открытые занятия для родителей, участие детей в конкурсах и выставках позволяют обучающимся повышать собственную самооценку.

Неформальное общение в процессе культурно-массовых и досуговых мероприятий (бесед, конкурсов, туристических походов, общественной деятельности) способствует достижению воспитательных целей.

Перечень традиционных познавательно-развлекательных мероприятий для детей и родителей.

Физкультурно-спортивные и оздоровительные мероприятия: подвижные и малоподвижные игры, семейные интеллектуальные турниры на городских праздниках: «Завалинка», «Биатлон», «Крестики- нолики», открытые уроки, экскурсии в музеи, на выставки.

Познавательные-развлекательные мероприятия: «Удивительно рядом» (город, природа, жители), «100 вопросов взрослому», игровая программа «Страничка радости».

Конкурсы и выставки: изготовление снежинок для оформления класса; изготовление елочки, кораблика, веера, флюгера; конкурсы чтецов, вернисажи; конкурс рассказов о домашнем питомце, семейные фотовыставки, тематические интеллектуально-творческие игры.

V Оценочные материалы

Виды контроля

Предварительный контроль проводится в первые дни обучения, имеет своей целью выявить исходный уровень подготовки обучающихся, скорректировать программу.

Текущий контроль проводится в течение учебного года и отслеживает уровень усвоения программного материала, достижения обучающихся в творческой и исследовательской деятельности.

Итоговый и промежуточный контроль (аттестация) проводится в конце года и определяет уровень развития обучаемых, качество усвоения программного материала, овладения теоретическими и практическими знаниями, умениями, навыками, отношение и интерес к занятиям.

Мониторинг образовательного процесса осуществляется по двум направлениям:

- мониторинг уровня формирования метапредметных и предметных компетенций;
- мониторинг личностного развития.

Компетенции оцениваются по следующим показателям: теоретическая подготовка (теоретические знания, владение специальной терминологией) и практическая подготовка (практические навыки и участие в выставках, конкурсах, играх). Диагностика осуществляется после изучения каждой темы, а также 3 раза в год, в конце первого полугодия и в конце учебного года.

Мониторинг личностного развития отслеживается по следующим параметрам:

- интеллектуально-познавательные качества (внимание, память, креативность);

- мотивационные качества (самооценка, интерес к занятиям, творческая активность);
- межличностные качества (коммуникабельность, конфликтность, тип сотрудничества).

Диагностика осуществляется педагогом с использованием следующих методов: наблюдение, анкетирование, тестирование, проведение конкурсных и показательных мероприятий.

Критерии, по которым оцениваются знания, умения, навыки и личностное развитие обучаемых представлены в разделе «Оценочные материалы». Результаты исследования ЗУН и личностного развития фиксируются в карте роста обучаемых.

Критерии оценки.

Для оценки уровня сформированности знаний, умений, навыков и личностного развития используется десятибалльная система.

- низкий уровень: от 0 до 3 баллов;
- средний уровень: от 4 до 6 баллов;
- высокий уровень: от 7 до 10 баллов.

Мониторинговые карты с критериями оценивания представлены в приложении.

Список литературы для педагога:

1. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. Брейн-ринг. Своя игра. Эрудит-аукцион. – Ярославль: Академия развития, 2006.
2. Аристова Т.А. Учиться успешно: Развивающие возможности обучения: Учебно-методическое пособие. – СПб.: Бостон, 2010.
3. Бурда Б. Угощает Борис Бурда. – Таллинн: Avita, 1999 г.
4. Ворошилов В.Я. Феномен игры. – М.: Советская Россия, 1982.
5. Житникова Л. Учите детей запоминать. – М.: Просвещение, 1978.
6. Интеллектуальные игры в детской музыкальной школе искусств: учебно-методическое пособие / И.Р.Черешнюк. – Пермь. 2013.
7. Левин. В. Что? Где? Когда?» для чайников. – М.: Сталкер, 1999.
8. Лурия А.Р. Эйдетизм: Большая советская энциклопедия. Т. 63. М.: ГСЦИ Советская энциклопедия, 1933.
9. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 093242.
10. Методические рекомендации по созданию клубов интеллектуальных игр. – Минск. 2000.

11. Необычные уроки для обычных детей и... учителей. – М., выпуск 2, 2003.
12. Поташев. М. Как не надо делать вопросы.
13. Примерные требования к программам дополнительного образования» от 11.12.2006г. №06-1844.
14. Пчелкина Е.Л., Кислов А.В. Маленькие секреты большой памяти / первый год обучения: Методическое пособие по развитию образноассоциативного мышления и памяти методами эйдетики. – М.: Солон-Пресс, 2018.
15. Пчелкина Е.Л., Кислов А.В. Маленькие секреты большой памяти / второй год обучения: Методическое пособие по развитию образноассоциативного мышления и памяти методами эйдетики. – М.: Солон-Пресс, 2019. 7. Пчелкина Е.Л. Развитие внимания и памяти / первый год обучения: Рабочая тетрадь по курсу. – М.: Солон-Пресс, 2018.
16. Пчелкина Е.Л. Развитие внимания и памяти / второй год обучения: Рабочая тетрадь по курсу. – М.: Солон-Пресс, 2019.
17. Пчелкина Е.Л., Кислов А.В. ассоциации по действию: Комплект для игр и методические рекомендации к системе игр, развивающих речь, память и мышление. М.: Солон-Пресс, 2019.
18. Русанова. И. Что? Где? Когда? – М.: Русский язык, 1992.
19. Хайчин Ю.Д. Журнал «Игра», подписка 1992-2005 гг.
20. Харитонов Н.П. Технология разработки и экспертизы образовательных программ дополнительного образования детей // Дополнительное образование и воспитание, 2011 №1 с.3-37.

Информационные ресурсы:

- <http://zhenskayatema.ru/ejdetika-cto-eto-ejdetika-dlya-detej-uprazhneniya-dlyarazvitiya.html>
- <http://shkolala.ru/razvivashki/eydetika-dlya-detej> <http://www.vse-pro-detey.ru/uprazhneniya-ejdetiki-dlya-detej/> <https://brjunetka.ru/cto-takoe-eydetika/>
- <http://doc.knigi-x.ru/22pedagogika/28197-1-associaciya-rossijskihrazrabotchikov-prepodavateley-polzovateley-teorii-resheniya-izobretatelskihzhadach-ra.php>
- <https://ihappymama.ru/5-luchshih-igr-dlya-razvitiya-pamyati-i-detevzroslyh/>
- <https://klub-drug.ru/doshkolniki/razvitie-pamyati-u-detej.html>
- https://b-trainika.com/games/igry_dlja_razvitiya_pamjati
- <http://www.game-game.com.ua/tags/470/>
- <https://iledebeaute.ru/ile-girl/travel/2014/3/4/41759/>

Список литературы для обучающихся:

1. Бородачев О.И. Занимательная экология для умных. – Самара, 2003
2. Волков С.В. Иллюстрированный словарь для детей. Фразеологизмы. пословицы и поговорки. Афоризмы и крылатые фразы. – М.: Восток-Запад, 2012.
3. Волков С.В. Детский фразеологический словарь в картинках. – М.: АСТ: Астрель, 2010
4. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон», 2006
5. Всё обо всём. Популярная энциклопедия для детей. - М.: Филологическое общество «Слово», 1998.
6. Даль В.И. Толковый словарь живого русского языка. В 4-х тт, М., 1995
7. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М., 2007
8. Кротов Б.В. Словарь парадоксальных определений, М., Крон-Пресс, 1985
9. Корин А, Феномен «Что? Где? Когда?». – М.: Эксмо, 2002.
10. Кун Н. Легенды и мифы Древней Греции.
11. Левин Б.Е. Что? Где? Когда? Энциклопедия головоломок. – М.: Олимп: Астрель, 2010.
12. О, счастливчик. – М.: Эгмонт Россия ЛТД, 1999.
13. Розе Т.В. Большой мифологический словарь для детей. – М.: ОЛМА Медиа Групп, 2011.
14. Своя игра. Книга I / И.Л. Бер и др. – М.: ЭКСМО, 2010.
15. Семейные интеллектуальные игры. Хочу все знать / А.П. Кондрашев. – М.: Рипол классик, 2009.
16. Хайчин Ю, Главная книга умных и весёлых . – Донецк: Сталкер, 1998.
17. Хайчин Ю, Твоя игра/Новая книга для умных и весёлых. – Донецк: Сталкер, 2001.
18. Что? Где? Когда? Вопросы турниров. / Сост. Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. - М.: Рольф, 2000
19. Энциклопедия 100 великих ... – М.: Вече, 2010.
20. Энциклопедия для детей. – М.: Аванта, 2009.
21. Энциклопедия «Всё обо всех». – М.: Филологическое общество «Слово», 1997.
22. Я познаю мир: Детская энциклопедия, – М.: ООО «Издательство АСТ», 2009.