

Департамент общего образования Томской области

Областное государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Томский физико-технический лицей»

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
по воспитательной работе ОГБОУ «ТФТЛ»

_____ А.П. Чибир

УТВЕРЖДАЮ

Директор
ОГБОУ «ТФТЛ»

_____ В.С. Ефремов

«01» сентября 2022 г.

«01» сентября 2022 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
социально-гуманитарной направленности
«Клуб интеллектуальных игр»**

Возраст обучающихся: 12 – 17 лет

Срок реализации: 1 год

Количество часов год: 102 часа

Автор-составитель программы:
Преображенская Снежана Александровна,
педагог дополнительного образования

Томск 2022

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа составлена в соответствии со следующими документами:

- Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями);
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями от 30.09.2020г.);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития систем дополнительного образования детей» (с изменениями на 2 февраля 2021 года);
- Устав ОГБОУ «ТФТЛ».

1.1. Направленность программы

Программа дополнительного образования «Клуб интеллектуальных игр» имеет социально-гуманитарную направленность.

Программа направлена на ознакомление обучающихся с формами интеллектуальных игр, реализацию творческого и интеллектуального потенциала. В процессе занятий обучающиеся смогут не только участвовать в интеллектуальных играх, но и изучить особенности организации игр разного уровня. Кроме индивидуальной интеллектуальной деятельности среди обучающихся будут проводиться занятия на отработку навыков игры в команде, навыки «отработки» версий ответа. В рамках занятий с обучающимися будут проведены игры и тренинги, направленные на преодоление барьеров в общении со сверстниками, что позволит им построить позитивные дружеские связи в коллективе.

Данная программа дополнительного образования направлена на раскрытие у обучающихся творческого потенциала, развитие индивидуальных способностей обучающихся, на развитие коммуникативных навыков, преодоление речевых и эмоциональных барьеров. Ключевой особенностью программы является приобщения обучающихся к интеллектуальной культуре, стимулирования их познавательно-творческой деятельности.

1.2. Основная цель программы: создание условий для развития личности подростка, реализация творческого интеллектуального потенциала и социализации через вовлечение в различные виды интеллектуально-игровой деятельности.

Задачи:

Образовательные:

- освоить разные виды интеллектуальных игр;
- изучить особенности организации интеллектуальных игр;
- расширить кругозор обучающихся.

Развивающие:

– развивать познавательные и коммуникативные способности личности через участие в различных видах интеллектуальной деятельности и участие в интеллектуальных играх;

- развить творческий и интеллектуальный потенциал;

Воспитательные:

– создать условия для успешной социализации;

– сформировать культуру поведения и общения;

– сформировать эстетические потребности и ценности;

– воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

1.3. Возраст обучающихся: 12-17 лет

1.4. Срок реализации программы дополнительного образования: 1 учебный год

1.5. Оптимальная наполняемость группы

Оптимальная наполняемость учебных групп – 10 человек и не должна превышать 15 человек.

Формы занятий: Групповые, индивидуальные

2. Планируемые результаты освоения программы

2.1. Требования к результатам освоения

В результате освоения программы, обучающиеся будут

Знать:

- основные виды интеллектуальных игр
- особенности организации интеллектуальных игр
- правила проведения различных интеллектуальных игр

Уметь:

- использовать различные приёмы коммуникации в процессе организации игр и участия в играх
- определять тип вопросов и вид игры

- давать ответ, исходя из требований вопроса

Иметь опыт:

- взаимодействия в команде в процессе решения заданий и вопросов
- организации интеллектуальной игры

2.2. Способы и формы проверки результатов освоения программы

Виды контроля

- текущий контроль осуществляется в виде обсуждений тактики, взаимодействие команды и результатов игры.

Формы проверки результатов

- включенное наблюдение за процессом;
- анализ результатов, рефлексия.

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ

Тематическое содержание программы

1. Вводное занятие

Теория: Знакомство с режимом проведения занятий. Обучение правилам техники безопасности.

Практика: Игры на знакомство и закрепление знакомства, на поднятие эмоционального фона.

2. Изучение форм интеллектуальных игр

Теория: формы и виды интеллектуальных игр: Квиз, брейн-ринг, настольные игры, интеллектуальные олимпиады, Что?Где?Когда?, мозгобойня, своя игра и другие игры. Правила проведения интеллектуальных спортивных игр.

Практика: игра «Что?Где?Когда?»

3. История интеллектуальных игр

Теория: интеллектуальные игры в бывшем СССР. Современные интеллектуальные игры и формы их реализации.

4. Игровая практика

Теория: Правила проведения игр, способы взаимодействия в команде.

Практика: игры: Словарные игры, игры «Кто хочет стать миллионером?», «Эрудит - лото», «Верю, не верю», «Десятка», Квиз, брейн-ринг, настольные игры, интеллектуальные олимпиады, Что?Где?Когда?, мозгобойня, своя игра, Поле чудес. Участие в турнирах всех уровней.

5. Формирование индивидуальных игровых качеств

Теория: Ассоциативная память. Поиск закономерностей как способ запоминания. Анатомия памяти. Упражнения для памяти. Диагностика. Надёжность и гибкость памяти. Концентрация внимания. «Захватчики» внимания. Выносливость ума. Повышение силы ума.

Практика: Упражнения с числами. Упражнения с буквами. Упражнения со словами. Тренировка зрительной и слуховой памяти.

6. Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия

Теория: Знакомство с правилами командных интеллектуальных игр. Способы взаимодействия в команде, отработка форм поиска ответа.

Практика: «Контакт», «Пойми меня», создание проблемных ситуаций. Логические задачи. Как доказать что угодно. Задачи-детективы и задачи-истории.

7. Игровая практика

Теория: Правила проведения игр, способы взаимодействия в команде.

Практика: игры: Квиз, брейн-ринг, настольные игры, интеллектуальные олимпиады, Что?Где?Когда?, мозгобойня, своя игра, Поле чудес. Участие в турнирах всех уровней.

8. Тренировка реакции у капитанов

Теория: Важность капитана в команде. Методы работы капитана с командой.

Практика: Упражнения «Гонка за лидером», «Интеллектуальный покер», «Ты – мне, я – тебе». Работа на «кнопке».

9. Анализ игр

Практика: Выявление положительных и отрицательных тенденций в игровой практике команды (после каждой игры).

10. Итоговое занятие

Практика: рефлексия обучающихся по поводу пройденной программы. Оценка результатов и постановка планов на следующий год.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ

1. Учебно-тематический план

№	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие	3	1	2
2	Изучение форм интеллектуальных игр	10	5	5
3	История интеллектуальных игр	4	4	0
4	Игровая практика	22	8	14
5	Формирование индивидуальных игровых качеств	6	3	3
6	Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия	6	3	3

7	Игровая практика	22	8	14
8	Тренировка реакции у капитанов	6	3	3
9	Анализ игр	20	0	20
10	Итоговое занятие	3	0	3
Итого:		102	35	67

2. Календарный учебный график

№ п/п	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Беседа, работа с материалами	3	Вводное занятие	включенное наблюдение за процессом; анализ результатов, рефлексия.
2	Лекция, беседа, работа с материалами	10	Изучение форм интеллектуальных игр	включенное наблюдение за процессом; анализ результатов, рефлексия.
3	Лекция, беседа, работа с материалами	4	История интеллектуальных игр	включенное наблюдение за процессом; анализ результатов, рефлексия.
4	Лекция, беседа, работа с материалами, работа в группах	22	Игровая практика	включенное наблюдение за процессом; анализ результатов, рефлексия.
5	Беседа, работа с материалами, работа в группах	6	Формирование индивидуальных игровых качеств	включенное наблюдение за процессом; анализ результатов, рефлексия.
6	Беседа, работа с материалами, работа в группах	6	Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия	включенное наблюдение за процессом; анализ результатов, рефлексия.
7	Лекция, беседа, работа с материалами, работа в группах	22	Игровая практика	включенное наблюдение за процессом; анализ результатов, рефлексия.
8	Работа с материалами, работа в группах	6	Тренировка реакции у капитанов	включенное наблюдение за процессом; анализ результатов, рефлексия.
9	Лекция, беседа, работа с материалами, работа в группах	20	Анализ игр	включенное наблюдение за процессом; анализ результатов, рефлексия.
10	Рефлексия, работа в группах	3	Итоговое занятие	включенное наблюдение за процессом; анализ результатов, рефлексия.

3. Система условий реализации программы

3.1. Кадровые условия реализации программы

Программу реализует педагог дополнительного образования, имеющий опыт организаторской деятельности и реализации программ дополнительного образования.

3.2. Психолого-педагогические условия реализации программы

Для успешной реализации дополнительной общеразвивающей программы должны быть обеспечены следующие психолого-педагогические условия:

1. Построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования.
2. Содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений.
3. Поддержка инициативы детей в различных видах деятельности.
4. Приобщение детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства.
5. Создание благоприятных условий развития подростков в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развития способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром;
6. Объединение обучения и воспитания в целостный образовательный процесс на основе духовно-нравственных и социокультурных ценностей и принятых в обществе правил, и норм поведения в интересах человека, семьи, общества.

3.3. Материально-технические условия реализации программы

Наименование	Наименование оборудованных учебных кабинетов, объектов для
--------------	--

специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий	проведения практических занятий с перечнем основного оборудования
Учебная аудитория для проведения лекционных и практических занятий	Учебная аудитория для проведения лекционных и практических занятий, оснащенная мебелью на 10 -30 посадочных мест Оборудование: Компьютер преподавателя, Проектор с экраном (мультимедиа); Выход в интернет; Столы для выполнения творческих заданий; доска; комплекты и заготовки заданий и вопросов, исходя из тематики занятия

3.4. Учебно-методическое обеспечение программы

Процесс обучения и воспитания основывается на личностно-ориентированном принципе обучения детей с учетом их возрастных особенностей. Организация педагогического процесса предполагает создание для обучающихся такой среды, в которой они полнее раскрывают свои творческие способности, чувствуют себя комфортно и свободно. Этому способствует комплекс методов, форм и средств образовательного процесса.

Формы проведения занятий разнообразны. Это и беседы, и коллективная творческая деятельность, и работа в команде, самостоятельная работа и рефлексия. На занятиях предусматриваются следующие формы учебной деятельности: индивидуальная (обучающемуся дается индивидуальное задание с учетом его возможностей для самостоятельного выполнения), фронтальная (работа со всеми одновременно в режиме беседы, деловой игры), групповая (разделение обучающихся на группы для выполнения задания).

3.5. Информационно-методическое обеспечение программы

3.6.

1. Сб. вопросов «Своя игра» Выпуск-1. Пермь - 2002.
2. Кочаров А. «Кто хочет стать миллионером» - 2001.
3. Вьюжек, Т. Логические игры / Т. Вьюжек. – М., 2003.

4. 1000 заданий для умников и умниц. - М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА. - 336 с.

5. Анашина Н. Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. Эрудит-лото, ассоциации, логические цепочки, перевёртыши и другие. – Ярославль: Академия развития, 2006. - 496 с: