


Управление образования администрации Нытвенского городского округа
Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Дом детского творчества» г.Нытва

Принята на заседании
методического совета
«11» сентября 2020 г.
Протокол № 1

Утверждаю:
Директор МАОУ ДО ДДТ г.Нытва
 О.А. Кох
«14» сентября 2020г.
Приказ № 82

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности
«Интеллектуальные игры»**

Возраст обучающихся 12-17 лет
Срок реализации программы 1-3 год

Автор-составитель:
Батуев К.В.
педагог дополнительного образования

г. Нытва, 2020 г.

Содержание

1	Содержание	3
2	Пояснительная записка	4
3	Учебно-тематический план	10
4	Содержание программы	14
5	Критерии оценки эффективности реализации программы	21
6	Критерии оценки эффективности реализации программы	23
7	Условия реализации программы	25
8	Приложение 1. Примерные критерии определения уровня	26
9	Приложение 2. Примерные задания для перехода на следующий уровень обучения	27

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В последнее десятилетие в нашей культуре сформировалось вполне самостоятельное направление, получившее название «интеллектуальные игры». В Нытвенском районе интеллектуальные игры имеют довольно богатую историю и получили популярность среди учащихся и педагогов разных школ. С каждым годом число желающих заняться этим увлекательным видом деятельности растет. Это происходит потому, что в отличие от предметных олимпиад, научно-практических конференций, факультативов, интеллектуальные игры позволяют превратить серьезную умственную деятельность в яркое зрелище, в увлекательное состязание.

Сведения о коллективе

Клуб интеллектуальных игр работает на базе МАОУ ДО «Дом детского творчества» г. Нытва.

Команды интеллектуального клуба являются победителями и призерами городских, краевых, всероссийских турниров по интеллектуальным играм. «Молодежный кубок мира», «Кубок Прикамья», «Ежовские раскопки» и т.д.

Правовые основы создания программы

Дополнительная общеобразовательная программа «Знатоки» составлена в соответствии с Федеральным Законом от 29.12.2012. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным приказом Минобрнауки России от 29.08.2013. № 1008, Федеральными государственными образовательными стандартами основного общего образования.

Актуальность программы

Клуб — открытая структура, не ставящая никаких преград желающим присоединиться и готовая в любую минуту оказать помощь словом и делом (методическую и организационную).

Цель работы клуба: создавая условия для интеллектуального развития детей на занятиях, во время клубных мероприятий и в быденной жизни, обогащать их внутренний мир, расширять кругозор, воспитывать стремление к самообразованию, повышению общекультурного уровня.

Реализуя эту цель, клуб дает определенную сумму теоретических знаний, формирует умения и навыки, помогает их использовать в процессе образования и разнообразных жизненных ситуациях.

Все это позволяет воспитать у школьников интерес к интеллектуальным видам деятельности и общения, развить у них эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности, формировать личность с независимым мышлением, опирающимся на примат гуманистически ориентированного интеллекта и здравого смысла. Одна из заповедей клуба — «Нам не нужны умные, нам нужны, сообразительные». Она может показаться шокирующей на первый взгляд: современный человек должен строить свою жизнь не на мертвом грузе накопленных и не применяемых знаний, а на умение применить известное, придумать новое, быстро и правильно

ориентироваться в потоке информации, находить место себе и своему интеллекту в непрерывно изменяющейся жизни.

Клуб основывается на игровых видах деятельности, с помощью которых и решаются основные образовательно-воспитательные задачи. Участие в интеллектуальных играх вовлекает школьников в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой психологической цепочкой: интересно играть и общаться — интересно воспринимать новое через игру — интересно узнавать новое самостоятельное — необходимо поделиться знанием — необходимо применить полученные знания и умения.

Таким образом, школьник проходит путь от простого увлечения популярной игрой (1-й уровень обучения) к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству (2-й и 3-й уровень обучения), а воспитание творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принципов эвристики и научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Кроме того, учащиеся находят свой круг общения, в котором основными являются общечеловеческие ценности, а система приоритетов ориентирована на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения).

Специфика работы требует особой формы занятий, как можно более отличающихся от традиционного учебного процесса (уроки и лекции). Минимум назидательности, никакого принудительного навязывания знаний и умений.

Теоретическая информация должна вводиться в игровой процесс, иллюстрироваться на соответствующим образом построенных тренировочных занятиях. Разумеется, это не исключает полностью традиционных методов подачи и усвоения знаний (особенно это касается работы по повышению общекультурного уровня — лекционной и экскурсионной).

Следует отметить, что традиционно (от телевизионных вариантов интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн ринг» и «Своя игра») основной и организационной единицей клуба является микрогруппа (команда), состоящая из 6 человек и по возможности одного или двух запасных игроков. Это определяет численность учащихся в группе клуба кратным шести: 12, 18 и т.д.

В традициях объединения привлекать игроков команд (учащихся) к написанию и редактированию вопросов, организации и проведению игр, развитию внутрикомандного и межкомандного взаимодействия. Всё это способствует интенсификации интеллектуального развития подростков.

Занятия в форме тренировок и участие в играх позволяют проверить себя, своё мышление, интеллект в нестандартной, экстремальной ситуации (ограничение во времени, наличие соперников, часто незнакомое место: игра на чужом поле), а наличие болельщиков, личный вклад в результаты команды,

представительство (команда играет от школы, района, клуба) поднимают общественный статус подростка.

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

В современном обществе остро стоит проблема осознанного принятия решения. Многие в процессе принятия собственных решений стремятся примкнуть к большинству, некоторые наоборот хотят выделиться. При этом и те, и другие принимают решения, исходя из неких жизненных принципов: «быть как все» или «выделиться любой ценой», что не способствует принятию обоснованного решения в каждом конкретном случае.

Клуб должен быть открытым, не ставящим никаких — ни социальных, ни интеллектуальных, ни возрастных преград перед желающими в нем заниматься.

Значительная часть воспитательных моментов реализуется непосредственно во время учебно-тренировочного процесса, так как интеллектуальные игры командных форм помогают вырабатывать навыки совместной работы в коллективе, толерантность, уважение к чужому мнению. Основным принципом командной игры, закреплённой ещё в одной заповеди клуба - « Умей молчать, умей слушать, умей говорить» - воспитывает у школьников многие черты, необходимые в цивилизованных формах человеческого общения.

Кроме того, общение команд в клубе, участие в совместных играх и мероприятиях, поездки позволяют ориентировать учащихся на правильную организацию труда и свободного времени, здоровый образ жизни, воспитывают чувство собственного достоинства и уважение достоинства других людей.

Для достижения поставленных задач на тренировках используются методики развития памяти, конкретных видов мышления, упражнения на выбор версии, быстроту реакции. На играх и тренировках игрокам предлагаются вопросы и задания из разных областей знаний, что повышает общий уровень эрудиции.

Вся деятельность клуба направлена на развитие *подвижного интеллекта* (умения быстро и точно обрабатывать текущую информацию для принятия оптимального решения) и самореализацию личности, её социализацию, нахождение своего круга общения.

Для многих обучающихся и выпускников знания, умения и навыки, приобретённые в клубе, пригодились при обучении в школе и поступлении в вуз, помогли адаптироваться в социуме. Многие выпускники сами становятся тренерами и организаторами игр, эта деятельность становится их профессией. Коммуникативные навыки, приобретённые в процессе освоения программы,

способствовали профессиональному самоопределению выпускников, которые выбрали профессии в педагогической, журналистской, рекламной сферах.

Особенности организации образовательного процесса

Структура интеллектуально-игрового направления деятельности клуба интеллектуальных игр МАУО ДО «Дом детского творчества» г. Нытва подразумевает наличие команд с постоянно-переменным составом. Наличие переменного состава объясняется возможностью игрока в течение сезона сменить команду. Смена команды происходит в исключительных случаях по причинам игровой и психологической несовместимости с другими игроками команды или полученным приглашением из команды более высокого уровня.

Команда составляется из «свободных» игроков клуба, исходя из психологической совместимости игроков с учётом их игрового потенциала, опыта участия в интеллектуальных играх и с учётом возраста. Состав каждой команды: 6 человек, один из игроков является капитаном, который избирается командой или назначается тренером. В командах возможно наличие запасных игроков. Команды могут формироваться самостоятельно (на основе класса, школы, приятельских отношений), а могут формироваться тренерами по принципу сборных одно- или разновозрастных команд. Формирование команд тренерами происходит в следующих случаях: при необходимости сформировать сборную команду из лучших игроков или при наличии свободных игроков, не занятых ни в одной из команд. Перед каждой командой на каждый игровой сезон ставятся определенные (с учетом уровня, состава и готовности команды) задачи, которые могут корректироваться в течение сезона. С учётом игровых показателей команд и игровой полезности игроков состав команд может корректироваться, а игроки менять команду или игровой статус.

Содержание учебного материала по программе «Интеллектуальные игры» распределяется на 3 уровня подготовки, переход игрока с одного уровня на другой происходит после окончания игрового сезона (учебного года) с учётом игровых показателей команды, выполнением поставленных перед командой задач и с учётом соответствия критериям перехода на более высокий уровень. При высоком игровом потенциале вновь сформированная команда может начинать обучение со 2-го или 3-го уровня на основании тестирования, а также может переходить через уровень обучения. Срок обучения на каждом уровне определяется готовностью игроков к переходу на более высокий уровень.

Количество учащихся в одной группе определено необходимостью работы с конкретной командой и может составлять 6-15 обучающихся (1-2 команды в т.ч. запасные игроки). Игровая практика предусматривает участие команд в играх, проводимых клубом, и турнирах, проводимых другими клубами

города, области и т.д.

Программа рассчитана на 3 года, возраст обучающихся: 12-18 лет.

В процессе освоения данной программы у обучающихся есть возможность реализовать свой интеллектуальный потенциал не только в качестве игрока, но и в качестве автора и редактора вопросов, организатора игр, члена апелляционного жюри, ведущего и т.д.