


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

Принята на заседании
методического (педагогического) совета
«15 сентября 2016 г.
Протокол № 3

Утверждаю:
Директор МАОУ ДО ДДТ г.Нытва
О.А. Кох
«15 сентября 2016 г.
Приказ № 60



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально – педагогической направленности
«Знатоки»**

Возраст обучающихся 13 – 17 лет
Срок реализации программы – 2 года

Автор-составитель:
Батуев Константин Викторович,
педагог дополнительного образования

Оглавление

1. Пояснительная записка	3
2. Цели и задачи программы	5
3. Формы и методы обучения	5
4. Учебно – тематический план	6
5. Содержание программы	6
6. Список литературы.....	7

Пояснительная записка

В последнее десятилетие в нашей культуре сформировалось вполне самостоятельное направление, получившее название "интеллектуальные игры". В сельском 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, заочных конкурсов, интеллектуальные игры позволяют превратить серьезную умственную деятельность в яркое зрелище, в увлекательное состязание.

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 обыденной жизни, обогащать их внутренний мир, расширять кругозор, воспитывать стремление к самообразованию, повышению общекультурного уровня.

Реализация этой цели, клуб дает определенную сумму теоретических знаний, формирует умения и навыки, помогает их использовать в процессе образования и разнообразных жизненных ситуаций.

Всё это позволяет воспитать у школьников интерес к интеллектуальным видам деятельности и общения, развивать 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 лишь на первый взгляд: современный человек должен строить свою жизнь не на мертвом грузе накопленных и неприменяемых знаний, а на умении 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 увлекает 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 поделится узанным - необходимо применить полученные знания и умения.

Таким образом, школьник проходит путь от простого увлечения популярной игрой (первый год занятий) к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству (второй и третий год занятий), 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 культуры 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 соответственным образом построенных тренировочных занятиях. Понимается, 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?" и Брэйн ринг") основной игровой и организационной единицей клуба является микрогруппа (команда), состоящая из 6 человек, что определяет численность учащихся в группе клуба кратным шести: 12, 18 и т.д.

Учебно-тренировочный процесс строится на совмещении форм занятий с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий, где руководителю клуба необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команд, работа идет с одной микрогруппой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд, психологическому и игровому тренингу игроков основных специализаций, а также вопросников и стажеров-организаторов игр.

Практика показала, что необходима и такая форма работы, как клубный день, или совместная игра всех команд и игроков, как занимающихся в клубе, так и приглашенных. Как разновидность клубного дня весьма полезны игры и встречи и команд клуба с командами разного уровня подготовки, в том числе и взрослыми.

Как поощрение сильнейшими игроками и командами практикуются поездки на игры и турниры любого уровня, вплоть до международного.

Включение клуба или отдельных команд клуба в систему календарных игр Молодежного кубка Мира по игре "Что? Где? Когда?" придает учебно-тренировочному процессу более спортивный, соревновательный характер, что, с одной стороны, вынуждает руководителя клуба (тренера) работать на результат, постоянно повышая уровень игровой подготовки команд, но, с другой стороны, не исключает и работы другого плана, нацеленной не столько на соревновательность, сколько на обеспечение и совместное интеллектуальное творчество.

Учебно-тренировочный процесс должен быть как можно более демократизирован, лишен принудительности и обязательности. Вторая заповедь клуба - "Никто силой в клуб не тащит, никто силой из клуба не гонит, никто силой в клубе не держит" - это попытка снять страх перед авторитарным подходом к обучению, нередким в современной образовательной системе. Демократизация клубной жизни подразумевает также создание клубного самоуправления, принимающего совместного с руководителями решения, касающиеся повседневной жизни клуба.

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 способствуют выработке навыков совместной работы в коллективе, толерантность, уважение к чужому мнению. Основной принцип командной игры, закрепленной еще в одной заповеди клуба - "Умей молчать, умей слушать, умей говорить" - воспитывает у школьников многие черты, необходимые в цивилизованных формах человеческого общежития.

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.

Цель: Создание условий для повышения общекультурного уровня способствующих для дальнейшего социального определения.

Для достижения цели решаются следующие задачи.

Задачи, которые ставятся перед Клубом интеллектуальных игр, направлены на:

- Выявление и развитие индивидуальных способностей личности.
- Эффективную реализацию творческого и интеллектуального потенциала личности.
- Стимулирование интереса участников кружка к дальнейшему самообразованию и самосовершенствованию.
- Популяризация знаний через игровую деятельность.
- Установление связи и преемственности между образовательным процессом и внеурочными мероприятиями.

Деятельность объединения определяется в следующих направлениях:

- Организация и проведение интеллектуальных игр,
 - Тренировка команд знатоков,
 - Работа над формированием базы заданий для проведения интеллектуальных игр,
 - Сотрудничество с областными и зональными клубами интеллектуальных игр, в том числе посредством Internet,
 - Участие команд в школьных, районных, зональных и областных чемпионатах знатоков.
- Для расширения интеллектуально-творческой базы учащихся будут проводиться следующие мероприятия:

- Работа в библиотеках,
- Посещение лекций и занятий на интересующую тему,
- Посещение музеев и культурно-исторических выставок,
- Участие в интеллектуальных проектах,
- Привлечение к сотрудничеству специалистов из других клубов,
- Активное привлечение к занятиям профессионального психолога и использование методик психологического тренинга,
- Участие в областных и районных семинарах и мастер классах интеллектуальных команд,
- И другие мероприятия подобной направленности.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Игровые занятия
	1-н год				По особому графику
1	Организационное занятие	4	4	-	
2	Отбор игроков и формирование команд	18	9	9	
3	Мозговой штурм интеллектуальные игры	60	26	34	
4	Виды информационных игр	12	6	6	
5	Вопросы для игр и информационный банк	19	9	10	
6	Стажерская практика	6	3	3	
7	Организация интеллектуальных игр	15	5	10	
8	Создание клубов и объединений	6	6	-	
9	Итоговое занятие	4	4	-	
10	Итого:	144	72	72	

1	Организацйонное занятие	4
2	Отбор игроков и формирование команд	18
2.1	Основные принципы отбора игроков и формирование команд	
2.2	Выездной отборочный тур с лидером-ведущим	
2.3	Строительство команды тренером из группы претендентов в зависимости от функционально-игровой нагрузки	
2.4	Отклонения от традиционных схем построения команды	
2.5	Преимущества и отрицательные стороны обеих методик	
3	Мозговой штурм и интеллектуальные игры	60
3.1	Минута на обсуждение вопроса	
3.2	Микроэпизоды работы команд	
3.3	Возможные схемы игрового эпизода	
3.4	Игра «на кнопке»	
4	Виды информационных игр	12
4.1	Зрелище информационно-познавательных игр	
4.1.1	Массовые и камерные игры	
4.1.2	Интеллектуальные игры спортивного типа	
4.1.3	Различные схемы проведения турниров	
5	Вопросы для игры и информационный брак	
5.1	Поиск информации для вопроса	19
5.2	Виды вопросов в зависимости от вида чаловеческого сознания	
5.3	Работа с литературой, не по назначению	
5.4	Проверка и защита вопроса	
6	Стажерская практика	6
6.1	Работа с командами	
6.2	Индивидуальная игра	
6.3	Работа ведущего	
7	Организация интеллектуальных игр	15
7.1	Подготовка команд	
7.2	Построение сценарных схем	
7.3	Постановка игр и работа с ассистентами	
7.4	Ведение игр	
8	Создание клубов и объединений	6
8.1	Создание детских игровых клубов на базе системы образования России	
8.2	Выбор символики, планирование мероприятий	
8.3	Традиции клуба	

Список рекомендуемой литературы

1. 365 развивающих игр. / Сост. Беляков Е.А. — М.: Рольф, Айрис-пресс, 1999. — 304 с, ил.
2. Алексеев Е.В., Тюрикова И.К. Москвич Пушкин: Словарь-справочник. — М.: Аквис, Гуманитарный фонд содействия культуры, 1999. — 260 с.
3. Альфа и омега: Краткий справочник. Пер. с эстонского. — Таллинн: Валгус, 1990. — 448 с: ил.
4. Андросов А.В., Байрак В.Г., Копейка Е.П. «Что? Где? Когда?» — 2001: Перекидной календарь для интеллектуально озабоченных. - Одесса: Студия «Негоциант», 2000. — 156 с: ил.
5. Андросов А., Клейн А. Играем в «Что? Где? Когда?». — Одесса: НВО ХПА, 1998. — 144 с.
6. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных). — М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2001. — 480 с.
7. Белкин В.Г. Клуб интеллектуальных игр: 33 тренировки. — М.: МОО «ИНТИ», 2003. — 256 с.
8. Большая энциклопедия знатоков / Авт.-сост. Ю.Д. Хайчин. — М.: ООО «Издательство АСТ»; Д.: «Издательство Сталкер», 2002.— 496 с: ил.
9. Вартамян Э.А. В честь и по поводу. — М.: Советская Россия, 1987.— 144 с: ил.
10. Вартамян Э.А. Из жизни слов. — М.: Государственное Издательство Детской Литературы, 1960. — 240 с.
11. Вартамян Э.А. Словарь крылатых слов и выражений. — М.: ООО «Торгово-издательский дом «Русское слово — РС», 2001.—416 с: ил.
12. Гик Е.Я., Сухарев А.В. Интеллектуальные игры и развлечения. — М.: ФАИР-ПРЕСС, 1999. — 464 с: ил.
13. Главная книга умных и веселых. / Сост. Ю.Д. Хайчин. — Д.: Сталкер, 1998. — 416 с.
14. Интеллектуальные игры: от школьного клуба к чемпионатам мира. — Еженедельная газета «Информатика». Издательский дом «Первое сентября». 2002. 1-15 июля. № 25-26. — 64 с.
15. Калейдоскоп игр. / Сост. В.Н. Белов. — Л.: Лениздат, 1990. — 190 с: ил.
16. Кобяков Д.Ю. Приключения слов. — М.: Детская литература, 1966.— 144 с.
17. Козак О.Н. Игры с карандашом и бумагой. — СПб.: СОЮЗ, 2000. — 128 с: ил.
18. Козак О.Н. Литературные викторины. — СПб.: СОЮЗ, 1998. — 272 с.
19. Козак О.Н. Простые словесные игры. — СПб.: СОЮЗ, 1998. — 96 с.
20. Комаров И., Бородычева Е. Что? Где? Когда?: Блиц энциклопедия. Изд. Второе, доп. и испр. — М.: РИПОЛ КЛАССИК, 1999.— 864 с.
21. Кондрашов В.Н. Литературные викторины. — М.: Государственное Издательство Детской Литературы, 1961. — 208 с.
22. Крылатые слова и выражения. / Сост. Н.С. Ащукин, М.Г. Ащукина. — М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2001. — 432 с.
23. Кто хочет стать миллионером? / Ред. и сост. А. Кочаров. — М.: Эгмонт Россия Лтд., 2000. — 288 с.
24. Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников». — Д.: Сталкер, 1999. — 416 с.
25. Настольная книга умных и веселых. / Сост. Ю.Д. Хайчин. — Д.: Сталкер, 1997. — 416 с.
26. Новейший справочник необходимых знаний. М.: РИПОЛ КЛАССИК, 1999.—768 с.
27. Нянковский М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников. — Ярославль: Академия развития, 1997. — 192 с: ил.

28. О, счастливчик! / Ред. А. Кочаров. — М.: Эгмонт Россия Лтд., 1999. — 288 с.
29. О, счастливчик. Книга вторая. / Ред. А. Кочаров. — М.: Эгмонт Россия Лтд., 1999. — 288 с.
30. О, счастливчик. Книга третья. / Ред. и сост. А. Кочаров. — М.: Эгмонт Россия Лтд., 2000. — 288 с.
31. Петрович Н.М., Петрович В.Г. Литературные викторины. — М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2000. — 352 с.
32. Своя игра. / Сост. И.К. Тюрикова. — М. ТЕРРА, тт. 1-10.
33. Слабое звено. / Сост. А. Кочаров и И. Копылова. — М.: Эгмонт Россия Лтд., 2001. — 288 с.
34. Смирнов Г.В. Досье эрудита. — М.: ЗАО МК-периодика, 2001. — 256 с: ил.
35. 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. — 214 с.
36. Успенский Л.В. Слово о словах. Ты и твое имя. — Л.: Лениздат, 1962. — 634 с.
37. Что? Где? Когда? Вопросы турниров. / Сост. Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. — М.: Рольф, 2000. — 384 с: ил.
38. Шмаков С.А. Игры в слова и со словами. — М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Фирма «Издательство АСТ», 2000. — 208 с.
39. Успенский Л.В. Имя дома твоего. — Л.: Детская литература, 1967. — 303 с.
40. Хайчин Ю.Д. Твоя игра. — М.: ФАИР-ПРЕСС, 2000. — 416 с: ил.

