

Комитет по делам образования города Челябинска
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Лицей № 37 г. Челябинска»

Принято
Педагогическим советом
МАОУ «Лицей № 37 г. Челябинска»
протокол от 27.05.21. № 3

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ
«Лицей № 37 г. Челябинска»
Е.В. Киселева



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРО-
ГРАММА**

Социально-гуманитарной направленности

«Интеллектуальные игры»

Возраст обучающихся: 11-17 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель;
педагог, реализующий программу:

АЛАВЕРДЯН ЕЛИЗАВЕТА

АЛЕКСАНДРОВНА

Педагог дополнительного
образования

Челябинск 2021

1. Пояснительная записка

Образовательная программа «Интеллектуальные игры» имеет социально-гуманитарную направленность.

Данная программа оформлена в соответствии с письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно правовыми документами:

- Федеральный закон РФ 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12. 2012 г.
- Стратегия инновационного развития Российской Федерации на период до 2020 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 8 декабря 2011 г. № 2227-р.
- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
- Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный Президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11).
- Приказ Минобрнауки РФ от 9 ноября . N 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- СанПин 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей";
- Закон Челябинской области от 11.06.1998 г. № 46 - ЗО «О государственной поддержке молодежных и детских общественных объединений в Челябинской области» (с изменениями на: 19.12.2013);
- Приказ МОиН Челябинской области от 18.04.2012 г. № 301-885 «Об утверждении областной концепции сопровождения и поддержки одаренных и талантливых детей Челябинской области»;
- Устав МАОУ «Лицей № 37 г. Челябинска» ;
- ПОЛОЖЕНИЕ о порядке организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам МАОУ «Лицея № 37 г. Челябинска»

Педагогическая целесообразность разработки и внедрения данной образовательной программы обусловлена тем, что спецификой курса является подбор педагогических средств для реализации содержательной части программы, учитывающий действенную, эмоционально-поведенческую природу школьника, личную активность каждого ребенка, где он выступает в роли субъекта эвристической деятельности и поведения, направленного на саморазвитие. Педагог создает на занятиях эмоционально-положительную творческую атмосферу, организует диалогическое общение с детьми о возможностях развития в области интеллектуальных игр.

В полном согласии с таким подходом содержание программы реализуется через создание на занятиях проблемных ситуаций, референциальных ситуаций, ситуации оценки и прогнозирования направления мысли, ситуации выбора в условиях неполноты информации.

Актуальность, практическая значимость данной программы выражается в том, что упор в занятиях делается на игру как таковую, в процессе которой предусмотрена наработка необходимых навыков и выполнение поставленных целей. Отсюда преобладание чисто игровых занятий над теоретическими и практическими (где отрабатывается какой-либо конкретный вопрос). В ходе игровых занятий у учащихся есть возможность проявлять приобретенные знания и навыки в комплексе, а у педагога замечать и устранять слабые места и недоработки в их подготовке. Кроме того, как показывает практика, конкретные знания, полученные в ходе игры и имеющие эмоциональную окраску, являются наиболее устойчивыми.

Целью дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальные игры» является обучение приемам и навыкам игры «ЧГК» (и смежных с ней игр), а на основе этого — расширение у них интеллектуальных навыков вообще; развитие эрудиции, логики, фантазии; обучение собранности, умению принимать решения в критических ситуациях; привитие любви к работе с книгой и другими источниками знаний.

Для достижения данной цели формулируются следующие задачи:

Предметные:

- ознакомить обучающихся с особенностями интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра»);
- сформировать базовый понятийный (терминологический) аппарат;
- привить обучающимся стремление к использованию логического мышления;
- развить у обучающихся эрудицию и расширить объём знаний.

Личностные:

- сформировать представления о многообразии и красоте культурных объектов человечества;
- сформировать мотивацию на изучение и создание культурных ценностей;
- повысить значимость общения, развить ценностное отношение к взаимодействию с другими людьми.

Метапредметные:

- развитие навыков конструктивного взаимодействия внутри коллектива на основе принятых норм взаимоотношений и освоение различных социальных ролей, умения работать на общий результат и нести ответственность за свои обязанности и поручения
- развитие навыков поиска и работы с информацией, трансформации практических проблем в познавательные цели и задачи, осуществления исследовательской и проектной деятельности;
- развитие навыков постановки цели, планирования и осуществления деятельности по ее достижению, коррекции своих действий в изменяющейся ситуации и соотнесения своих действий с результатом на основе самоанализа.

Отличительной особенностью данной программы является ее практическая значимость как для реальной жизни вне школы, так и для успешного освоения школьной программы. Развитие памяти, логики и скорости принятия решений, а также навык командной работы будут в равной степени полезны и для изучения школьных предметов, и для выстраивания жизненной стратегии по окончании учебного заведения.

Возраст детей, которым адресована данная дополнительная образовательная программа, - 11-17 лет (5-11 классы).

Содержание программы ориентировано на добровольные одновозрастные или разновозрастные группы детей. В целом, состав групп остается постоянным.

Срок реализации программы -1 год.

Режим занятий: два академических часа в неделю.

Программа рассчитана на 72 часа в год.

Ведущей **формой** организации обучения является групповая.

Планируемые (ожидаемые) результаты и способы их проверки.

Предметные:

- обучающиеся знают особенности интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра»);
- сформирован базовый понятийный (терминологический) аппарат;
- обучающимся привито стремление к использованию логического мышления;
- у обучающихся развита эрудиция и расширен объём знаний.

Личностные:

- сформированы представления о многообразии и красоте культурных объектов человечества;
- сформирована мотивация на изучение и создание культурных ценностей;
- повышена значимость общения, развито ценностное отношение к взаимодействию с другими людьми.

Метапредметные:

- развиты навыки конструктивного взаимодействия внутри коллектива на основе принятых норм взаимоотношений и освоение различных социальных ролей, умения работать на общий результат и нести ответственность за свои обязанности и поручения;
- развиты навыки поиска и работы с информацией, трансформации практических проблем в познавательные цели и задачи, осуществления исследовательской и проектной деятельности;
- развиты навыки постановки цели, планирования и осуществления деятельности по ее достижению, коррекции своих действий в изменяющейся ситуации и соотнесения своих действий с результатом на основе самоанализа.

Прогнозируемые достижения:

- ❖ 3 призовых места на площадке школьного чемпионата Челябинска в младшей категории;
- ❖ попадание в финал конкурса эрудитов-знатоков «Что? Где? Когда?» программы «Шаг в будущее»;
- ❖ участие в межрегиональном школьном фестивале «УМКА»;
- ❖ попадание в финал областного чемпионата «Старая крепость».

Оценка степени получения навыков будет происходить по итогам выступления школьников на установочных, районных, городских и синхронных чемпионатах. Отдельно будет оцениваться активность на тренировочных занятиях.

К концу первого года обучения

обучающийся должен знать: виды интеллектуальных игр и их отличия, виды вопросов и способы работы с ними, свою роль в команде.

обучающийся должен уметь: работать в команде, принимать решения в условиях ограниченного времени, понимать суть и структуру вопросов интеллектуальной игры.

2. Учебно-тематический план

№,№ п/п	Название темы	Кол-во часов			
		Всего	теорет. занятия	практ. занятия	игров. занятия
1	Вводное занятие	1	1	-	-
2	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам.	3	1	2	-
3	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы	2	1	1	-
4	Эрудиция — ключ к успеху. «Своя игра»	2	-	1	1
5	Применение отдельных элементов «мозгового штурма»	2	1	1	-
6	Как работать с книгой	2	1	1	-
7	Игра "Эрудит-лото"	2	-	1	1
8	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр	2	1	1	-
9	Принципы игры в команде	2	-	1	1
10	Распределение командных ролей	2	1	1	-
11	Отработка игры в тройках	2	1	1	-
12	Отработка игры в	2	1	1	-

	шестерках				
13	Основные особенности "Брейн-ринга"	2	-	1	1
14	Игра «Азбука»: принцип алфавита в интеллектуальных играх	2	-	1	1
15	Мультиигры. Основные разновидности	2	-	1	1
16	Пентагоны или Пять подсказок.	2	-	1	1
17	Практикум по написанию заданий для игры «Пентагоны»	2		2	
18	Внутриклубный турнир по игре «Пентагоны»	2			2
19	«Что? Где? Когда?» - тренировочная игра	2			2
20	Структура вопроса игры «Что? Где? Когда?». Типы вопросов	2	1	1	
21	Группы вопросов игры «Что? Где? Когда?» по видам, структуре, тематике	2	1	1	
22	Практикум по написанию вопросов «Что? Где? Когда?»	2		2	
23	Внутриклубный турнир на собственных вопросах «Что? Где? Когда?»	2			2
24-36	Выездные турниры и мероприятия	24			24
Итого		72	11	23	38

2.1.1 Содержание учебного плана

1. Вводные занятия. История и принципы игры «ЧГК». Правила игры. Игра «ЧГК» в нашем городе.

2. Вопрос — основа игры. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность, ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном.

3. Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

4. Эрудиция — ключ к успеху. Необходимость пополнения знаний. «Своя игра». Как составлять вопросы для «Своей игры». Принцип разносторонности знаний.

5. Применение отдельных элементов «мозгового штурма». - Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование идей) Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Анализ идей и версий ("информационная критика"). Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Дедукция (синтез информации). Игровая практика и "игра в пас" (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных.

6. Как работать с книгой. Основные принципы работы с книгой. Специфические приемы для составления вопросов.

7. Игра «Эрудит-лото». Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы «Эрудит-лото». Как интересно составить вопросы для «Эрудит-лото».

8. Формы нетрадиционных логических игр 1) «Азбука», 2) «Пентагон», 3) «Верись — не верись», 4) «Музыкальная своя игра», 5) «Травести», 6) перевертыши, шароиды, кубрачки и др.

9. Принципы игры в команде. Команда — единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой.

10. Распределение командных ролей. Функции капитана, генератора идей, критика, «знайки». Другие возможные роли.

11. Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда.

12. Отработка игры в шестерках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.

13. Основные особенности «Брэйн-ринга». Отличия «Брэйн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брэйн-ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брэйн-ринг». Изменение функций капитана. Обработка взаимодействия для «Брэйн-ринга». Выбор «кнопочника».

2.1.2 Календарный учебный график

п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь	23	12-00	лекция	1	Вводное занятие	МАОУ «Лицей №37»	
2	октябрь	1	14-00	Лекция, практика	3	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам.	МАОУ «Лицей №37»	
3	Октябрь	8	14-00	Лекция, практика	2	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы	МАОУ «Лицей №37»	
4	Октябрь	15	14-00	Практика	2	Эрудиция — ключ к успеху. «Своя игра»	МАОУ «Лицей №37»	
5	Октябрь	22	14-00	Практика	2	Применение отдельных элементов «мозгового штурма»	МАОУ «Лицей №37»	
6	Октябрь	29	14-00	Лекция, практика	2	Как работать с книгой	МАОУ «Лицей №37»	
7	ноябрь	12	14-00	Игровая	2	Игра "Эрудит-лото"	МАОУ «Лицей №37»	
8	Ноябрь	19	14-00	Игровая	2	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр	МАОУ «Лицей №37»	
9	Ноябрь	26	14-00	Лекция,	2	Принципы игры в ко-	МАОУ	

				практика		манде	«Лицей №37»	
10	Декабрь	3	14-00	Лекция, практика	2	Распределение командных ролей	МАОУ «Лицей №37»	
11	Декабрь	10	14-00	Игровая	2	Отработка игры в тройках	МАОУ «Лицей №37»	
12	Декабрь	17	14-00	Игровая	2	Отработка игры в шестерках	МАОУ «Лицей №37»	
13	Декабрь	24	14-00	Игровая	2	Основные особенности "Брейн-ринга"	МАОУ «Лицей №37»	
14	Январь	14	14-00	Лекция, практика	2	Игра «Азбука»: принцип алфавита в интеллектуальных играх	МАОУ «Лицей №37»	
15	январь	21	14-00	Игровая	2	Мультиигры. Основные разновидности	МАОУ «Лицей №37»	
16	Январь	28	14-00	Лекция, практика	2	Пентагоны или Пять подсказок.	МАОУ «Лицей №37»	
17	Февраль	4	14-00	практикум	2	Практикум по написанию заданий для игры «Пентагоны»	МАОУ «Лицей №37»	
18	Февраль	11	14-00	Игровая	2	Внутриклубный турнир по игре «Пентагоны»	МАОУ «Лицей №37»	
19	Февраль	18	14-00	Игровая	2	«Что? Где? Когда?» - тренировочная игра	МАОУ «Лицей №37»	
20	Февраль	25	14-00	Лекция, практика	2	Структура вопроса игры «Что? Где? Когда?». Типы вопросов	МАОУ «Лицей №37»	
21	Март	11	14-00	Лекция, практика	2	Группы вопросов игра «Что? Где? Когда?» по видам, структуре, тематике	МАОУ «Лицей №37»	
22	Март	18	14-00	практикум	2	Практикум по написанию вопросов «Что? Где? Когда?»	МАОУ «Лицей №37»	
23	Апрель	7	14-00	Игровая	2	Внутриклубный турнир на собственных вопро-	МАОУ «Лицей №37»	

						сах «Что? Где? Когда?»		
24-36	Октябрь-апрель			Игровая	24	Выездные турниры и мероприятия		

2.2 Фонд оценочных средств текущего контроля по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Интеллектуальные игры».

Текущий контроль

Форма контроля	Уровень освоения материала	Зачетные требования
Турнир «Своя игра»	Достаточный	<ul style="list-style-type: none"> - учебный материал усвоен частично; - готовность детей к изучению нового материала; - использование логического мышления только при решении вопросов, на которые не знают точного ответа; - используют только некоторые термины.
	Средний	<ul style="list-style-type: none"> - учебный материал усвоен не в полном объеме; - стремление детей к изучению нового материала; - использование логического мышления при решении вопросов; - используют базовые термины.
	Высокий	<ul style="list-style-type: none"> - учебный материал усвоен полностью; - демонстрация знаний, полученных самостоятельно, за рамками программы; - активное использование логического мышления при решении вопросов; - уверенно используют базовый понятийный аппарат.
Практикум по написанию вопросов	Достаточный	<ul style="list-style-type: none"> - использован материал для написания вопросов из одного источника; - готовность материала к дальнейшей перера-

		ботке; - наличие в найденном факте парадоксального или юмористического перехода.
	Средний	- часть вопросного материала готова к использованию на турнирах с минимальной доработкой; - прослеживается чёткая логика и структура в построении вопроса; - использованы несколько источников для рассмотрения вопроса с разных сторон.
	Высокий	- весь материал при определённой доработке готов к использованию на турнирах; - информация собрана из авторитетных источников и проверена; - прослеживается возможность создания цельного пакета: мета-вопросы, дуплеты и блицы, вопросы с изюминкой.

Фонд оценочных средств промежуточной аттестации по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Интеллектуальные игры»

Промежуточная аттестация

Форма контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Мини-турниры по «Брейн-рингу»	Достаточный	- ребёнок не может проявить себя ни на каких из предложенных тем; - не реагирует на подсказки в вопросе, не прослеживается логика в обсуждении вопроса; - мышление стандартно и редко выходит за рамки обычного ответа на прямой вопрос; - практически не даёт правильных ответов, слабо участвует в обсуждении.
	Средний	- имеет как «сильные», так и «слабые» темы в своём эрудиционном багаже; - проявляет стремления к обсуждению вопроса, умеет поддержать идею, иногда может выступить в роли критика;

		<ul style="list-style-type: none"> - периодически помогает остальным в вопросах на абстрактное мышление, умеет представить себя на месте героя вопроса; - время от времени отвечает на вопросы, имеет проблемы или с логической или с эрудиционной составляющей вопросов.
	Высокий	<ul style="list-style-type: none"> - ребёнок хорошо разбирается в предложенных заданиях из школьной программы, стабильно не проседает ни на одной из тем; - стабильно воспринимает информацию в вопросе, составляет логические ходы и связи, умеет пользоваться стандартными механизмами раскрутки, обладает критическим мышлением; - всегда старается «выйти из плоскости», ищет «почему» задан вопрос, а не «о чём», хорошо ориентируется в омонимии и синонимии; - часто самостоятельно отвечает на вопросы разной сложности, умеет навести команду на верный путь при раскрутке, стабилен как в вопросах на логику, так и в вопросах на «знашку».

3. Методическое обеспечение программы

1. Основные методы и формы организации учебно-воспитательного процесса

Методическое обеспечение программы включает в себя следующие компоненты: педагогические аспекты интеллектуальной деятельности; этнопедагогический подход к обучению, воспитанию и развитию; методы развития межличностного общения в коллективе; методы создания благоприятной среды средствами интеллектуальных игр.

В программе представлены различные разделы, которые объединяет игровая деятельность как внутри образовательного заведения, так и за его пределами, в том числе на районном, городском, областном и общероссийском уровнях, что позволяет учебно-воспитательному процессу быть более привлекательным, повышает эмоциональный фон занятий, способствует развитию мышления, воображения и творческих способностей.

Методическое обеспечение программы содержит необходимые информационные ресурсы для ведения качественного образовательного процесса и представлено в виде фоно- и видео - медиатеки, тематической литературы, методических разработок занятий. Методическое обеспечение программы регулярно пополняется.

- база вопросов;
 - аудио материалы с фонограммами;
 - видео материалы с записями игр элитарного клуба;
 - альбом с фотографиями выступлений объединения;
- С учетом специфики занятий определяются следующие особенности работы:
- комплектование группы, а также планирование тренировочных занятий (по объему и интенсивности тренировочных нагрузок разной направленности) осуществляются в соответствии с возрастными особенностями развития;
 - в зависимости от условий и организации занятий, подготовка осуществляется на основе обязательного соблюдения необходимых мер безопасности в целях сохранения здоровья обучающихся.
- Реализация программы подразумевает участие учащихся в разнообразных турнирах, чемпионатах и фестивалях и конкурсах. Подобные мероприятия способствуют приобщению детей к конструктивной и позитивной формам проведения досугового времени. Конкурсы позволяют детям быстрее продвигаться в интеллектуальном и творческом развитии, мотивируя на самосовершенствование и углубление познавательного процесса.

2. Материально-техническое оснащение занятий

№ п/п	Наименование основного оборудования	Кол-во единиц
I. Технические средства обучения		
1.	внешний накопитель информации	1
2.	мобильное устройство для хранения информации (флеш-память)	1
3.	мультимедийное оборудование	1
II. Мебель		
1.	стол учительский	1
2.	компьютерный стол	10-12
3.	стулья	16
4.	аудиторная доска (для письма фломастером с магнитной поверхностью /мелом)	1
5.	шкафы для хранения оборудования	1-2
III. Печатные пособия		

6.	блокнот	15
7.	командные бейджики	15
8.	тренировочные материалы	15

4. Список литературы

Для педагога:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства от 04.09.2014 № 1726-р).
3. Профстандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Минтруда от 05.05.2018 №298н).
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 года №41 «Об утверждении САНПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
5. Приказ Министерства Просвещения РФ от 9 ноября 2018г. №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Поташёв М.О. Почему вы проигрываете в ЧГК?: учеб. пособие / М.О. Поташёв. – М.: КК, 2005. – 204 с.
7. Белкин В.Г. 33 занятия: учеб. пособие / В.Г. Белкин. – М.: МОО «ИНТИ», 2002. – 310 с.

Для учащихся и родителей

1. Ворошилов В.Я. Феномен игры: учеб. пособие / В.Я. Ворошилов. – М.: Советская Россия, 1982. – 366 с.
2. Кноп К.А. Игра: учеб. пособие / К.А. Кноп. – СПб: Амфора, 1999. – 183 с.
3. Левин Б.А. ЧГК для чайников: учеб. пособие / Б.А. Левин. – М.: МОО «ИНТИ», 2003. – 269 с.
4. Баландин Б.В. По следам «Игр на Ловати»: сборник материалов / Б.В. Баландин. – СПб: Купола, 2010. – 255 с.
5. [Косин А.П. Книга о команде и об игре](#): учеб. пособие / А.П. Косин. – СПб.: Колонна, 2007. – 307 с.

Интернет-источники:

1. Ярков Е.А. Методика командных тренировок [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Е.А. Ярков. – Тюмень: ТОСИК, 2004. URL: https://vk.com/topic-69435195_30834376

