



Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Детско-юношеский Центр «Каскад»

РАССМОТРЕНА

Педагогическим советом
МАУ ДО ДЮЦ «Каскад»
Протокол № 1 от 30.08.2017г.

УТВЕРЖДЕНА

и.о. директора
МАУ ДО ДЮЦ «Каскад»
В.А.Трынкина
31.08.2017 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Интеллектуально-творческие игры»

Направленность:	социально-педагогическая.
Возраст обучающихся:	9-17 лет.
Срок реализации:	3 года.
Автор-составитель:	Парамонова Наталья Георгиевна, педагог дополнительного образования.

БЕРЕЗНИКИ

ВВЕДЕНИЕ

Игра – неотъемлемый феномен культуры. Поэтому в наши дни становятся особенно актуальными слова Пьера де Кубертена, произнесенные им в начале 20 века: «Нынешнее общество не поднимется из руин, если молодое поколение не будет широко и всесторонне просвещенным. В распространении культуры я вижу гарантию всеобщего прочного прогресса». Современная система образования в новом тысячелетии должна обратиться к активному использованию игр в воспитании и обучении подрастающего поколения. Культура игровой деятельности, в том числе и интеллектуальной, должна стать сегодня предметом пристального интереса педагогов-практиков.

Интеллектуальные игры как исторически обусловленное общественное явление с давних пор составляют неотъемлемую часть жизни человека. Еще в древние времена игры носили не только развлекательный характер, но и воспитательный, развивающий. Игра обучала навыкам социального поведения, развивала многие социально-значимые навыки человека.

В более поздние времена многие отечественные психологи и педагоги (А.П. Аникева, А.Н. Леонтьев, С.А. Шмаков, Д.Б. Эльконин), выражая передовые идеи в области воспитания, в том числе, и интеллектуального, высоко оценивали интеллектуальные игры в качестве одного из действенных средств воспитания, разностороннего развития человека, укрепления его уверенности в себе и развития познавательных способностей. Они считали необходимым широко использовать интеллектуальные игры в системе обучения и воспитания.

Одной из эффективных форм приобщения и стимулирования современных школьников к познавательно-творческой деятельности являются клубы, объединения интеллектуальных игр.

Моя деятельность, связанная с интеллектуально-творческими играми, началась с молодежного центра "Планета" в 1986 году, где активно работал клуб интеллектуально-творческих игр, продвигающий данный вид деятельности в городе. Руководители клуба организовывали и проводили городские конкурсы интеллектуально-творческих игр, в основном викторины «Что? Где? Когда?», для взрослых и детей по различным возрастным категориям.

В 1989 г. городские команды интеллектуальных игр вступили в Международную ассоциацию клубов "Что? Где? Когда?», где я стала членом правления данной ассоциации.

С этого года мы получили возможность проходить отборочные туры на участие в телевизионных играх "Брейн-ринг". С первого тура на телевидение о городе Березняки (как ошибочно нас называл Андрей Козлов) узнала вся страна.

Наши знатоки прославили город на Играх и Чемпионатах в других городах и даже странах, несколько лет подряд Кубок Прикамья среди

школьников находился в Березниках. Отличные результаты показывали и продолжают показывать наши интеллектуалы в кубке мира и в чемпионате России среди школьников.

Можно сказать, что моя педагогическая деятельность началась с популяризации интеллектуальных игр в городе Березники среди детей и молодежи и подготовке молодежных и подростковых команд к играм разного уровня. В создании образовательной программы помог опыт преподавания данного направления известных участников игр и педагогов: Александра Друзя, Максима Поташева, Бориса Бурды, Бориса Левина, Нины Анашиной, Павла Шевченко.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа объединения интеллектуально-творческих игр имеет социально-педагогическую направленность, предназначена для детей и подростков 9-17 лет, основывается на телевизионной игре «Что? Где? Когда?» (Далее – «ЧГК») и других смежных с ней игр, рассчитана на 3 года обучения.

Дополнительная общеразвивающая программа направлена на:

- создание системы работы по развитию интеллекта обучающихся через игровую и соревновательную форму;
- развитие мотивации к познанию и творчеству;
- обеспечение эмоционального благополучия ребёнка;
- приобщение детей к общечеловеческим ценностям;
- участие в профилактике асоциального поведения;
- создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка, её интеграции в систему мировой и отечественной культуры;
- интеллектуальное и духовное развитие личности ребёнка;
- укрепление физического и психологического здоровья ребёнка;
- взаимодействие педагога дополнительного образования с семьёй.

Программа представляет целостную систему из 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 в командных играх на различных конкурсах и турнирах: городских, краевых, российских и международных.

Актуальность

Складывающиеся в современном обществе социально-экономические и политические условия формируют запрос на личность свободную, инициативную, творческую, с высоким уровнем духовности и интеллекта. Современная модернизация российского государства, становление гражданского общества требуют, чтобы система образования содействовала формированию сознательного гражданина. В решении этой задачи приоритетным ориентиром для образования личности становится способность к самоорганизации, умение отстаивать свои права, участвовать в преобразовании своей страны.

Средством реализации политики государства, наряду со многими другими, является и работа объединения интеллектуально-творческих игр, соединяющая воспитанников на основе содружества и сотворчества, позволяющая добиться качественного улучшения образовательного процесса.

Тип программы

Модифицированная

Принцип построения программы:

Образовательная программа построена по линейно-концентрическому принципу, предусматривающему теоретическое и практическое обучение с последующим усложнением учебного материала.

Обоснование педагогической целесообразности

Программа развивает личность обучаемого, умения 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.

Программа ориентирована на создание системы работы по развитию интеллекта обучающихся через игровую и соревновательную деятельность.

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).

Отличия и новизна программы

Образовательная программа интеллектуально-творческих игр в отличие от программ клубов интеллектуальных игр создана в соответствии с «Примерными требованиями к программам дополнительного образования» (11.12.2006г. №06-1844) и рассчитана на 3 года, 144 часа в год.

Известные программы авторов Л.Климовича «Программа работы клуба интеллектуальных игр» и Б.Левина «Программа занятий в клубе интеллектуальных игр» включают разделы посвященные обучению школьников теории и практике интеллектуальных игр. Однако анализ содержания этих программ показал, что их авторы не уделяют внимания системному развитию эрудиции учащихся, расширению их кругозора, усвоению ими интересных фактов. Возможно, авторы вышеупомянутых программ возлагают такую задачу на школу, семью, СМИ и самостоятельное чтение детей.

В рамках дополнительного образования процесс усвоения школьниками новых сведений, особенно сведений не входящих в школьную программу может быть систематизирован и осуществлён в рамках объединений интеллектуальных игр с целью интеллектуального, культурного и духовного развития обучающихся.

Отличительной особенностью от программ данной направленности является и то, что программа рассчитана не только и не столько на одаренных детей, а на всех подростков достигших возраста 13 лет и желающих расширить свой кругозор, научиться командным играм.

Автором были внесены изменения в содержание и методику проведения игр с учётом возраста участников.

Новым в программе является:

- варьирование режима занятий от достаточного количества часов в неделю (2 часа на 1 группу) до оптимального (4 часа на 1 группу);
- рейтинговая балльная система оценивания результатов обучения. В данной программе изобретена своя единица оценки «Чевостик» – придуманный персонаж, который хочет все знать;
- проект «Практика», в котором учащимся предоставляются возможности, начиная со второго года обучения, писать самостоятельно вопросы, придумывать игры и свои авторские разработки реализовывать в играх для ребят из школ, где учатся сами;
- совместная деятельность педагога и обучающихся объединения по организации различных городских и краевых конкурсов и игр для школьников;
- широкое использование информационно-коммуникационных технологий;
- основным методом построения процесса обучения является проблемно-поисковый метод. Все учебные материалы не даются в готовом виде, а требуют поиска ответа на вопросы.

Цель программы:

Всестороннее развитие познавательных способностей и организация досуга обучающихся через интеллектуально-творческие игры.

Задачи:

Обучающие: обучение навыкам познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, способам решения проблем творческого и поискового характера, способности к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания, командным навыкам;

Развивающие: развитие интеллекта, лидерских качеств обучающихся, активности, самостоятельности, формирование устойчивой потребности в постоянном интеллектуальном и творческом развитии;

Воспитательные: воспитание навыков сотрудничества, уважительного отношения к иному мнению, личной ответственности, коммуникативных навыков.

Оздоровительные: формирование компетентного отношения к собственному физическому и психологическому здоровью.

Принципы обучения

В основу образовательного процесса положены **принципы:**

- развивающего и воспитывающего характера обучения;
- сознательности, творческой активности и самостоятельности обучающихся;
- доступности обучения;
- связи обучения с жизнью и практикой;
- рационального сочетания коллективных и индивидуальных форм и

способов учебной работы;

- сочетания педагогического управления с развитием инициативы и самостоятельности воспитанников;
- учета возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся;
- создания «ситуации успеха» для каждого обучающегося.

Организация учебного процесса в течение всего периода обучения

Основной формой организации учебно-воспитательного процесса является групповое занятие. Вместе с тем применяется и индивидуальная форма для работы с одаренными воспитанниками.

Программа предусматривает варьирование режима занятий:

- достаточное количество часов в неделю (2 часа на 1 группу) для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и младших школьников;
- оптимальное количество часов в неделю (4 часа на 1 группу).

Изменение режима занятий зависят от заказа участников образовательного процесса (дети, родители, учреждение), желания обучающихся, их возможностей и способностей (приложение 5).

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. Основной принцип командной игры "Умей молчать, умей слушать, умей говорить" основан на воспитание у обучающихся, необходимых черт цивилизованных форм человеческого общежития.

Кроме того, общение команд, участвующих в совместных играх и мероприятиях, позволяет ориентировать обучаемых на правильную организацию труда и свободного времени, здоровый образ жизни, воспитывает ощущение представителя своей страны, уважение к национальным культурам, чувство собственного достоинства и уважение к достоинствам других людей.

Используемые формы занятий

1. Обучающие занятия

Основной вид деятельности – поиск информации, работа с информационными источниками. Обучающиеся знакомятся с разными видами вопросов (вопросы, в которых содержится ответ, вопросы на известные темы, вопросы на игру слов и т.д.), с правилами различных интеллектуальных игр, правилами обсуждения вопросов, с ролью игроков в команде (эрудит, кнопочник, интуит, капитан, критик).

2. Тренировочные занятия

На этих занятиях отрабатываются навыки участия в различных видах игр. Нарбатываются тактические и психологические линии поведения в различных ситуациях, анализируются результаты игры, разбираются плюсы и минусы в работе команды.

3. Участие в турнирах

Турниры с определением команд-победителей:

Что? Где? Когда? (игра спортивная и индивидуальная)

Брейн-ринг

Своя игра (командная)

Своя игра (индивидуальная)

Пентагон

Десятка

Перевертыши

Бескрылка

Завалинка (Надуваловка)

Эрудит-Квартет

Настольные игры

Головоломки

Снежный ком

Эрудит-лото

Переходник

4. Организация и проведение своих турниров

Разработка новых игр, правил, положений турниров. Получение практических навыков организации и проведения интеллектуальных игр.

5. Проведение игр, турниров для учащихся на основе своих авторских разработок.

Проект «Практика», где обучаемые проводят игры в школах на основе своих авторских вопросов и разработок.

Структура занятия

I. Вводная часть

1. Разминка:

– упражнения, задания для пополнения объема знаний с использованием литературы, сети Интернет;

– упражнения (индивидуальные) на развитие памяти, восприятие, тренировки реакции, креативности, ассоциативного и логического мышления.

II. Основная часть:

1. Игры в мини-группах на развитие коммуникативных качеств.

2. Командная игра (5-6 человек).

III. Заключительная часть

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

Средства обучения

Основной источник оборудования для занятий: книга, специальная познавательная литература, словари, справочники, тематические подборки по искусству, изобретениям, биографиям известных людей и описанием важных событий.

* Оценивание (выдача чевостиков) происходит в процессе основной части занятия. Подсчет «чевостиков» в конце занятия.

Используется постоянно письменный материал, задания, выполняемые на бумажном носителе: карточки, специальные бланки, ведомости, таблицы и т.п.

Активно используются возможности работы с маркерной доской для выполнения тренировочных занятий.

Для проведения музыкальных конкурсов: музыкальная «Своя игра», «Музыкальная азбука», «Угадай мелодию» и т.п. используется музыкальная аппаратура.

Компьютер используется на всех этапах процесса обучения: при объяснении (введении) нового материала, закреплении, повторении, контроле знаний, во время участия в заочных синхронных играх. При этом для обучающегося он выполняет различные функции: педагога, рабочего инструмента, объекта обучения, сотрудничающего коллектива.

Дает многообразие новых форм и новых возможностей использование видеопроектора: просмотр научно-популярных, исторических, документальных фильмов и написание вопросов по просмотренному материалу, вопросы с цветными объемными картинками, видеовопросы.

Наличие видеокамеры в тренировочном процессе дает перспективу для самостоятельного анализа работы каждого обучаемого.

Формы контроля

Формой подведения итогов является накопительно-рейтинговая балльная система, в которой учитываются итоги деятельности на занятии, участие в соревнованиях и конкурсах, в создании социальных проектов, научно-исследовательских работ, эссе и проекте «Практика». В ходе тренировочных занятий обучающиеся получают за каждую победу баллы – «Чевостики». По сумме «Чевостиков» определяются лучший на занятии.

Итоговое количество баллов педагогом подсчитывается два раза в год: в конце первого и второго полугодия и заносится в индивидуальные карты роста воспитанников. Воспитанниками на занятиях самостоятельно заполняются групповые накопительно-рейтинговые таблицы. Таким образом, каждый обучающийся видит, есть ли прогресс в его обучении, свои успехи и недочеты относительно других.



Чевостик

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 контроль проводится в конце года и определяет уровень развития учащихся, 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 сформированности теоретических и практических ЗУН;
- мониторинг личностного развития.

Знания, умения и навыки оцениваются по следующим показателям: теоретическая подготовка (теоретические знания, владение специальной терминологией) и практическая подготовка (практические навыки и участие в турнирах, конкурсах, играх). Диагностика осуществляется два раза в год, в конце каждого полугодия.

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.

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

Технологии, методы и приемы обучения

Основным методом построения учебного процесса обучения является проблемно-поисковый метод. Все учебные материалы не даются в готовом виде, а требуют поиска ответа на вопрос. Широко используются исследовательские, аудио-визуальные и соревновательные методы обучения, метод проектов. Выбор методов определяется содержанием учебного

материала, педагогической задачей, подготовленностью занимающихся. На занятиях широко используются современные педагогические технологии: личностно-ориентированные, игровые, проблемного воспитания и обучения, информационно-коммуникационные и здоровьесберегающие.

Игровой метод построен на принципах творческого решения задач, импровизации, опоры на источники. Упор на занятиях делается на игру как на таковую, в процессе которой предусмотрена проработка необходимых навыков и выполнения поставленных целей.

Во время игры обучающийся развивается без страха и комплексов, игра дает адреналин, помогает испытать чувство удовлетворенности от победы и дает возможность воспринимать проигрыш, как временное, разовое явление. Дети лучше адаптируются в обществе, становятся активными и повышают свою самооценку. В ходе игровых занятий у обучающихся появляется возможность продемонстрировать приобретённые знания и навыки в комплексе, а у педагога заметить и устранить 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.

Соревновательная форма занятий поддерживает интерес обучаемых и стимулирует их желание расти и достигать высшего результата.

Планируемые результаты освоения образовательной программы:

Предметные результаты:

- освоение правил и видов интеллектуальных игр;
- умение писать качественные вопросы, выявлять результативность игроков;
- овладение навыками подготовки, организации и проведения командных игр;
- умение создавать новые версии игр и собственные интеллектуальные игры;

Метапредметные (универсальные учебные действия):

- овладение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- освоение приемов поиска и обработки нужной информации, самостоятельного поиска решения практических задач;
- умение применять различные методы познания;
- умение формулировать понятия, определять категории, сравнивать, обобщать, классифицировать;
- умение устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения и выводы;
- овладение способами самостоятельного принятия решений, определения цели, планирования деятельности, соотношения своих действий с планируемыми результатами и оценивания их;
- овладение способами организации учебного сотрудничества, совместной деятельности с педагогом и обучающимися;

– овладение приёмами быстрого переключения сознания от одной информационной области к другой.

Личностные:

– сформированность целостного социально-ориентированного взгляда на мир, его природу, народы, культуру;

– освоение социальных и нравственных норм, правил индивидуального и коллективного безопасного поведения, здорового и экологически целесообразного образа жизни, безопасного для человека и окружающей его среды;

– сформированность осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

– сформированность мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности, активной жизненной позиции.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН (на 4 часа в неделю)

№ п/п	Название разделов	I год обучения	II год обучения	III год обучения
1.	Введение	1	1	1
2.	Интеллектуальные игры. Классификация интеллектуальных игр.	16	13	11
3.	Особенности игры «Что? Где? Когда?»	18	18	20
4.	Особенности игры «Брейн-ринг»	11	11	14
5.	Особенности игры «Пентагон»	11	6	7
6.	Особенности игры «Десятка»	6	6	7
7.	Особенности игры «Своя игра»	12	6	7
8.	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр	9	14	14
9.	Команда в интеллектуальных играх	4	4	4
10.	История интеллектуальных игр	10	5	3
11.	История мировой культуры	14	17	15
13.	История видов искусства	18	17	15
14.	История спорта	10	16	14
15.	Проект «Практика»	–	6	8
16.	Диагностика	4	4	4
	Всего часов:	144	144	144

УЧЕБНЫЙ ПЛАН (на 2 часа в неделю)

№ п/п	Название разделов	I год обучения	II год обучения	III год обучения
1.	Введение	1	1	1
2.	Интеллектуальные игры. Классификация интеллектуальных игр.	8	6	5
3.	Особенности игры «Что? Где? Когда?»	5	5	5
4.	Особенности игры «Брейн-ринг»	5	5	6
5.	Особенности игры «Пентагон»	5	6	6
6.	Особенности игры «Десятка»	4	3	6
7.	Особенности игры «Своя игра»	6	3	6
8.	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр	4	7	6
9.	Команда в интеллектуальных играх	3	2	2
10.	История интеллектуальных игр	8	5	3
11.	История мировой культуры	7	8	7
13.	История видов искусства	9	8	6
14.	История спорта	5	8	7
15.	Проект «Практика»	—	3	4
16.	Диагностика	2	2	2
	Всего часов:	72	72	72