

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1
с углубленным изучением английского языка
Московского района Санкт-Петербурга

Рассмотрено и принято
на педагогическом совете ГБОУ школы № 1
с углубленным изучением английского языка
Московского района Санкт-Петербурга

Протокол педсовета
от 30.08.2023 г. № 1

Утверждено
Приказ № 168/п от 31.08.2023 г.
Директора ГБОУ школы № 1
с углубленным изучением английского языка
Московского района Санкт-Петербурга
И. Н. Жук
31.08.2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Интеллектуальные игры»**

Срок освоения: 3 года
Возраст обучающихся: 8-11 лет

Разработчик: Виноградова Надежда Михайловна,
Педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Интеллектуальные игры» (далее – Программа) составлена на основании Положения о дополнительной общеразвивающей программе ГБОУ школа №1 с углубленным изучением английского языка (далее – Положение).

Программа имеет общеразвивающую направленность.

Адресат программы

По данной программе могут обучаться мальчики и девочки в возрасте от 8 до 11 лет.

Актуальность Программы

В современном мире каждому человеку необходим навык общения, обсуждения проблемных вопросов, решения задач, в том числе творческим или нестандартным образом и умение работать в команде: слушать и слышать других, уметь принимать решения, нести за них ответственность и идти на компромиссы.

Все эти навыки можно получить лишь работая в команде и решая поставленные задачи. В процессе игры, которая является неотъемлемой частью познания мира младших школьников, ученики мягко и весело будут искать ответы на вопросы, работать в командах и приобретать ценный опыт и навыки.

Уровень освоения программы: общекультурный.

Объём и срок освоения программы

Обучение по данной программе рассчитано на 3 года – 216 часов

Цель программы - формирование у обучающихся базовых навыков общения, работе в команде, приобретение полезных разносторонних знаний, повышение культурного уровня, развитие познавательной мотивации и интереса к миру.

Задачи программы

Обучающие задачи:

- использовать игру как способ знакомства;
- научить быстро и честно делиться на команды
- познакомить учеников с разными видами интеллектуальных игр
- помочь приобрести навыки дискуссии, работы в команде, ответственности за принятие решения и поиска компромисса
- научить мягко и безболезненно принимать поражение в игре

Развивающие задачи:

- развивать у обучающихся интерес к творчеству;
- развивать умение применять навыки работы в команде;
- развивать мотивацию на успех в реализации своих идей;
- развивать навык выражения своих мыслей, уметь убеждать и корректно выражать свою точку зрения;

Воспитательные задачи:

- сформировать осознанное отношение к данной деятельности;
- воспитать личность, умеющую работать в коллективе;

- воспитать такие личностные качества как целеустремленность, ответственность.

Планируемые результаты освоения программы:

Личностные результаты:

- сформированы навыки работы в коллективе, умения выстраивать взаимоотношения с педагогом и своими сверстниками при работе в команде;
- сформированы чувства ответственности, целеустремленности в достижении поставленной цели.

Метапредметные результаты:

К концу обучения у обучающихся сформируются и получат дальнейшее развитие учебные универсальные действия (УУД):

- выработана способность к умению нестандартно мыслить, применять навыки «мозгового штурма»;
- выработано умение работать с информацией: понимать цель вопросов и задач, усвоить понятие «разделение труда» для успешного выполнения групповой работы;
- приобретены навыки содержательного и аргументированного ответа, умения выразить свою мысль и донести информацию
- сформированы навыки планирования, и организации последовательных действий, анализа и корректировки своих действий при выполнении творческой работы.

Предметные результаты:

- изучены основные игры на знакомство и командообразование;
- получено представление о структуре и особенностях различных видов игр и вкйрин;
- сформированы навыки познавательной деятельности;

Коррекционно-развивающий результат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов будет заключаться в приобретении опыта творчества и социализации. Учащиеся смогут выполнять доступные для них практические задания, находить и обрабатывать информацию; будут реально оценивать свои возможности и стремиться их развивать.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Язык реализации: русский.

Форма обучения: очная

Особенности реализации: модульный принцип

Условия набора и формирования групп

Набор детей производится на основании письменного заявления родителей об их согласии с условиями обучения в объединении.

В группы набираются учащиеся 8-11 лет, количество занимающихся в группе: не менее 15 человек.

Формы организации и проведения занятий

Формы проведения занятий: традиционная форма, диспут, защита проектов, игра, конкурс, конференция, круглый стол, лабораторное занятие, лекция, презентация, семинар, творческий отчет, тренинг и др..

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

- фронтальная: работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение и т.п.);
- групповая: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь) в малых группах, в т.ч. в парах, для выполнения определенных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого учащегося (группы могут выполнять

одинаковые или разные задания, состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности);

- коллективная: организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми одновременно;

- индивидуальная: организуется для работы с одаренными детьми, для коррекции пробелов в знаниях и отработки отдельных навыков.

Материально-техническое оснащение

1. Персональный компьютер

2. Мультимедиа-проектор

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

| № п/п | Название раздела, темы | Количество часов | | | Формы контроля |
|-------|---|------------------|--------|----------|--|
| | | всего | теория | практика | |
| 1. | Вводное занятие. Роль интеллектуальных игр. Техника безопасности. Викторины из раздела «Хочу все знать» | 4 | 2 | 2 | Устный, в виде командной игры |
| 2. | Принципы игры в команде. Распределение командных ролей. Виды интеллектуальных игр. Игра-викторина «Всезнайка» | 4 | 2 | 2 | Текущий контроль: беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение. |
| 3. | Пословица недаром молвится. Интеллектуальная викторина | 4 | 2 | 2 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 4. | Литературные герои в ребусах. Интеллектуальный марафон | 4 | 1 | 3 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |

| | | | | | |
|-----|---|---|---|---|--|
| 4.1 | Иллюстраторский мастер-класс. Создаем образ любимого героя. | 4 | 2 | 2 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный), выставка работ. |
| 5. | Крылатые слова и выражения. | 4 | 2 | 2 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 6. | Игра «Самый, самый...» | 4 | 1 | 3 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 7. | Спичечный турнир | 4 | 1 | 3 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 8. | Мультивселенная | 4 | 1 | 3 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 9. | Игра «Интеллектуальная лихорадка» | 4 | 1 | 3 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 10. | Конкурс на лучшего знатока математики | 2 | 1 | 1 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 11. | Конкурс на лучшего знатока стран. | 2 | 1 | 1 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 12. | Конкурс на лучшего знатока города. | 2 | 1 | 1 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 13. | Загадки под водой. Разгадывание кроссвордов о млекопитающих. | 2 | 1 | 1 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 14. | Забавные пернатые друзья. Игра «Звездный час». | 2 | 1 | 1 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 15. | Игра «Своя игра». Игровой практикум. Особенности игры. | 4 | 2 | 2 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 16. | Квиз. Особенность данного типа игр. Составление квиза самостоятельно. | 4 | 2 | 2 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |

| | | | | | |
|--------------|--|-----------|-----------|-----------|---|
| 17. | Игра по станциям. Особенности игр. | 4 | 2 | 2 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 18. | Викторина «Национальные праздники». «Самые странные праздники мира». | 6 | 1 | 3 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 19. | Музыкальная игра «угадай мелодию». | 4 | 2 | 2 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 20. | Составление итоговой викторины. Игра-практикум. | 4 | 2 | 2 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| Итого | | 72 | 30 | 35 | |

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

| № п/п | Название темы | Количество часов | | | Формы контроля |
|----------|--|------------------|--------|-------|---|
| | | теор. | практ. | всего | |
| 1. | Организационное занятие | 1 | 1 | 2 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 2. | Виды информационных игр | 2 | 2 | 4 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 3. | Интеллектуальные игры спортивного типа | 2 | 2 | 4 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 4. | Основные принципы отбора игроков и формирования команд | 2 | 2 | 4 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 5 | Командные интеллектуальные игры | 2 | 2 | 4 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 6 | Вопросы для игры и информационный банк | 4 | 4 | 8 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный), составление игрового портфолио |

| | | | | | |
|-----|--|-----------|-----------|-----------|---|
| 7 | Организация интеллектуальных игр | 4 | 4 | 8 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный), составление игрового портфолио |
| 8. | Философское мировоззрение | 2 | 2 | 4 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 9. | Командное взаимодействие и игры на сплочение | 2 | 2 | 4 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 10. | Метод мозгового штурма и его применение в интеллектуальных играх | 2 | 2 | 4 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 11. | Религии мира | 2 | 2 | 4 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 12. | Чудеса света | 2 | 2 | 4 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 13. | Путешественники и открытия | 2 | 2 | 4 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 14. | Правила поиска и отбора информации в сети интернет | 2 | 2 | 4 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 15. | Ночь пожирателей рекламы | 2 | 2 | 4 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 16. | Мой родной город | 2 | 2 | 4 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 17. | Итоговое занятие | 1 | 1 | 2 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| | Итого | 36 | 36 | 72 | |

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 3 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

| № п/п | Название темы | Количество часов | | | Формы контроля |
|----------|---------------|------------------|--------|-------|----------------|
| | | теор. | практ. | всего | |
| | | | | | |

| | | | | | |
|-----|---|---|---|---|--|
| 1. | Введение в игру. | 1 | 1 | 2 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 2. | Кодекс чести и роль капитана. | 1 | 1 | 2 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 3. | Компоненты успешной игры. | 1 | 1 | 2 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 4. | Внимание к деталям и игра на логику. | 4 | 4 | 8 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 5. | Скрытый смысл- изучаем короткометражные фильмы. | 4 | 4 | 8 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 6. | Своя игра. | 2 | 2 | 4 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 7. | Поле чудес. | 2 | 2 | 4 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 8. | Эрудит. | 2 | 2 | 4 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 9. | Брейн-ринг. | 2 | 2 | 4 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 10. | Мир театра. | 4 | 4 | 8 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 11. | Иллюстрация как способ самовыражения. | 4 | 4 | 8 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный). Выставка работ. |
| 12. | Новые профессии. | 4 | 4 | 8 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный) |
| 13. | Самостоятельные пробы. | 4 | 4 | 8 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный |

| | | | | | |
|-----|-------------------------|-----------|-----------|-----------|---|
| | | | | | (фронтальный). Организация игры. |
| 14. | Заключительное занятие. | 1 | 1 | 2 | Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, устный (фронтальный). |
| | Итого | 36 | 36 | 72 | |

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

| Год обучения | Дата начала обучения по программе | Дата окончания обучения по программе | Всего учебных недель | Количество учебных часов | Режим занятий |
|--------------|-----------------------------------|--------------------------------------|----------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1-й год | сентябрь | май | 36 | 72 | 1 раз по 2 часа в неделю |

| Год обучения | Дата начала обучения по программе | Дата окончания обучения по программе | Всего учебных недель | Количество учебных часов | Режим занятий |
|--------------|-----------------------------------|--------------------------------------|----------------------|--------------------------|--------------------------|
| 2-й год | сентябрь | май | 36 | 72 | 1 раз по 2 часа в неделю |

| Год обучения | Дата начала обучения по программе | Дата окончания обучения по программе | Всего учебных недель | Количество учебных часов | Режим занятий |
|--------------|-----------------------------------|--------------------------------------|----------------------|--------------------------|--------------------------|
| 3-й год | сентябрь | май | 36 | 72 | 1 раз по 2 часа в неделю |

| № | Название программы | Год обучения | | | Всего часов |
|----|-----------------------|--------------|---|---|-------------|
| | | 1 | 2 | 3 | |
| 1. | Интеллектуальные игры | | | | 72 |
| 2. | Интеллектуальные игры | | | | 72 |

| | | | |
|----|-----------------------|--|-----|
| 3. | Интеллектуальные игры | | 72 |
| | ИТОГО | | 216 |

- развивать у обучающихся интерес к творчеству;
- развивать умение применять навыки работы в команде;
- развивать мотивацию на успех в реализации своих идей;
- развивать навык выражения своих мыслей, уметь убеждать и корректно выражать свою точку зрения;

Воспитательные задачи:

- сформировать осознанное отношение к данной деятельности;
- воспитать личность, умеющую работать в коллективе;
- воспитать такие личностные качества как целеустремленность, ответственность.

Планируемые результаты освоения программы:

Личностные результаты:

- сформированы навыки работы в коллективе, умения выстраивать взаимоотношения с педагогом и своими сверстниками при работе в команде;
- сформированы чувства ответственности, целеустремленности в достижении поставленной цели.

Метапредметные результаты:

К концу обучения у обучающихся сформируются и получат дальнейшее развитие учебные универсальные действия (УУД):

- выработана способность к умению нестандартно мыслить, применять навыки «мозгового штурма»;
- выработано умение работать с информацией: понимать цель вопросов и задач, усвоить понятие «разделение труда» для успешного выполнения групповой работы;
- приобретены навыки содержательного и аргументированного ответа, умения выразить свою мысль и донести информацию
- сформированы навыки планирования, и организации последовательных действий, анализа и корректировки своих действий при выполнении творческой работы.

Предметные результаты:

- изучены основные игры на знакомство и командообразование;
- получено представление о структуре и особенностях различных видов игр и вклин;
- сформированы навыки познавательной деятельности;

Коррекционно-развивающий результат для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов будет заключаться в приобретении опыта творчества и социализации. Учащиеся смогут выполнять доступные для них практические задания, находить и обрабатывать информацию; будут реально оценивать свои возможности и стремиться их развивать.

Содержание программы 1 год обучения.

1. Вводное занятие. Роль интеллектуальных игр. Техника безопасности. Викторины из раздела «Хочу все знать».

Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год. Свод правил, игры на знакомство. Игра-викторина с общими вопросами. Формы контроля- устный, в виде командной игры.

2. Принципы игры в команде. Распределение командных ролей. Виды интеллектуальных игр. Игра-викторина «Всезнайка».

Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом. Формы контроля -: беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение.

3. Пословица не даром молвится. Интеллектуальная викторина.
Викторина по теме русских народных пословиц и поговорок, обсуждение значения каждой из, скрытый смысл и мудрость поколений в одной фразе. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение.
4. Литературные герои в ребусах. Интеллектуальный марафон.
Игры и загадки по теме известных детских произведений, обсуждение персонажей, их личных качеств и чему можно у них научиться. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение.
5. Иллюстраторский мастер-класс. Создаем образ любимого героя.
Продолжаем тему литературных произведений и методом случайного выбора выбираем персонажа. Обсуждаем его положительные и отрицательные черты, выбираем эмоции и настроение, пытаемся это передать на рисунке. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, творческое занятие, выставка.
6. Крылатые слова и выражения. Игра «Самый, самый...».
Викторина по теме крылатых выражений из сказок, фильмов и рифмовок. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос.
7. Спичечный турнир.
Организация различных загадок и заданий на логику, в том числе со спичками. Развитие внимательности и мышления. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, индивидуальная консультация.
8. Мультивселенная.
Интеллектуальные и занимательные игры по теме мультфильмы с элементами актёрского мастерства. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение.
9. Игра «Интеллектуальная лихорадка».
Викторина общих вопросов, включая задания на внимательность и логику. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение.
10. Конкурс на лучшего знатока математики.
Математические задачи разного уровня сложности, шуточные загадки и сложные логические задачи. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение.
11. Конкурс на лучшего знатока стран.
Страноведческая тема очень плодотворна, можно узнать много о различных странах, традициях и флагах, столицах и костюмах. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение.
12. Конкурс на лучшего знатока города.
Обсуждение истории Санкт-Петербурга и его значимых локаций, памятников и соборов, церквей и парков. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение.
13. Загадки под водой. Разгадывание кроссвордов о млекопитающих.
Общекультурная и развивающая тема о братьях наших меньших. Обсудим кто где живет, чем питается и когда охотится. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение.
14. Забавные пернатые друзья. Игра «Звездный час».
Как отличить скворца от стрижа, какая птица самая быстрая и самая маленькая. Найдём ответы на все эти вопросы и узнаем кого чем лучше кормить. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение.
15. Игра «Своя игра». Игровой практикум. Особенности игры.
Продолжаем изучать особенности и специфику каждого вида игр. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение.
16. Квиз. Особенность данного типа игр. Составление квиза самостоятельно.
Одно из популярных направлений последних лет. Обсудим особенности, типы заданий, попробуем придумать квиз самостоятельно. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение, практическая направленность.

17. Игра по станциям. Особенности игры.

Традиционный метод организации игры. Рассмотрим особенности, составим игру самостоятельно. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение, практическая направленность.

18. Викторина «Национальные праздники». «Самые странные праздники мира».

Удивительная и невероятная тема с интересными парадами, костюмами, танцами и подарками. Выбрать праздник, продумать свой костюм и рассказать о нем не только на занятии, но и дома. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение, мини-проект.

19. Музыкальная игра «угадай мелодию».

Традиционная игра с элементами театра и концерта. Спеть песню без слов, угадать мелодию с 3 нот и вспомнить известных композиторов. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение.

20. Составление итоговой викторины. Игра-практикум.

Используя все знания о различных играх, их особенностях и сложностях – придумать и составить мини-игру в группах и презентовать ее остальным участникам. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение.

Содержание программы 2 год обучения.

1. Организационное занятие.

Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год. Свод правил, игры на знакомство. Игра-викторина с общими вопросами. Формы контроля- устный, в виде командной игры.

2. Виды информационных игр.

Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями информационных игр, их особенностями. Завершаем знакомством игрой по теме общие вопросы. Формы контроля- устный, в виде командной игры.

3. Интеллектуальные игры спортивного типа.

Знакомство с разновидностями данных игр, их особенностями. Обсуждаем более подходящую игру по формату. Завершаем занятие викториной. Формы контроля- устный, в виде командной игры.

4. Основные принципы отбора игроков и формирования команд.

Изучаем теорию формирования команды, зоны ответственности игроков и выбор капитана. Применяем теорию на практике с дальнейшей игрой. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.

5. Командные интеллектуальные игры.

Обсуждение отличий индивидуальных игр от командных. Их разновидности, категории, ответственность игроков, обсуждаемые вопросы. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.

6. Вопросы для игры и информационный банк.

Практическое занятие. Поиск и самостоятельное составление вопросов для викторины, критерии отбора вопросов, проверка достоверности информации, креативные вопросы. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.

7. Организация интеллектуальных игр.

Особенности организации игр, сложные моменты, что стоит учесть и чему стоит уделить внимание. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.

8. Философское мировоззрение.

Теоретический курс про философов и их яркие цитаты, обсуждение их влияния на современную культуру. Викторина по известным философам и их знаменитых высказываниях. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.

9. Командное взаимодействие и игры на сплочение.

Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Знакомство с правилами организации командной

работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разнообразными игровыми конфликтами и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.

10. Метод мозгового штурма и его применение в интеллектуальных играх.

Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеивание неправильных версий. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.

11. Религии мира.

Религии. Мифы и легенды. Боги. Краткая лекция для детей о различных религиях, странах и их особенностях, обсуждение важности уважения и принятия других конфессий. Викторина по пройденным темам. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.

12. Чудеса света.

Увлекательное и познавательное путешествие во времени не выходя из кабинета. Посмотрим и обсудим 7 чудес, узнаем их историю и судьбу. В конце занятия викторина по теме. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.

13. Путешественники и открытия.

Окунемся в историю первооткрывателей и мореходов, узнаем много подробностей их жизни и открытий. В конце занятия викторина по теме. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.

14. Правила поиска и отбора информации в сети интернет.

Правила безопасного поиска, внимательный отбор и проверка информации. Составление банка загадок. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа, портфолио.

15. Ночь пожирателей рекламы.

Обсудим популярное направление и современный маркетинг. Разберем самые яркие и известные ролики. Придумаем свой продукт и рекламу к нему. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа, мини-проект.

16. Мой родной город.

Обсуждение истории Санкт-Петербурга и его значимых локаций, памятников и соборов, церквей и парков. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, педагогическое наблюдение.

17. Итоговое занятие.

Подведение итогов, проверка портфолио, обсуждение плюсов и минусов программы. Формы контроля - беседа, устный (фронтальный) опрос, анкетирование.

Содержание программы 3 год обучения.

1. Введение в игру.

Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год. Свод правил, игры на знакомство. Игра-викторина с общими вопросами. Формы контроля- устный, в виде командной игры.

2. Кодекс чести и роль капитана.

Изучаем теорию формирования команды, зоны ответственности игроков и выбор капитана. Применяем теорию на практике с дальнейшей игрой. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.

3. Компоненты успешной игры.

Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.

4. Внимание к деталям и игры на логику.

Игры, направленные на внимательность, развитие логики и быстрое принятие решений. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.

5. Скрытый смысл- изучаем короткометражные фильмы.
День короткометражек. Будем смотреть самые популярные, обсуждать смысл, тайные знаки и символы. Формы контроля- устный, беседа, просмотр фильмов.
6. Своя игра.
Обсуждение особенностей игры, знаков и специальных обозначений. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.
7. Поле чудес.
Обсуждение особенностей игры, знаков и специальных обозначений. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.
8. Эрудит.
Обсуждение особенностей игры, знаков и специальных обозначений. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.
9. Брейн-ринг.
Обсуждение особенностей игры, знаков и специальных обозначений. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.
10. Мир театра.
Обсуждение самых известных и необычных театров. Создание театра теней в домашних условиях. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.
11. Иллюстрация как способ самовыражения.
Обсуждение современной иллюстрации и дизайна, красок и цветов. Изображение мыслей в виде постера. Формы контроля- устный, в виде мастер класса, выставка работ.
12. Новые профессии.
Обсуждение и поиск новых профессий в современном мире. Изобретение своей профессии. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.
13. Самостоятельные пробы.
Составление и апробирование собственной игры. Формы контроля- устный, в виде командной игры, беседа.
14. Заключительное занятие.
Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей.

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Методика проведения занятий

1. Организация начала занятий: сообщение темы и цели занятия, подготовка к восприятию нового материала.

2. Проверка у учащихся имеющихся знаний и умений.

3. Ознакомление с новыми знаниями и умениями.

4. Практическая часть.

5. Подведение итогов.

Для реализации программы используются различные приемы и методы обучения и воспитания. Выбор методов производится с учетом возможностей обучающихся, их возрастных и психофизических особенностей и характера познавательной деятельности:

– перцептивные методы, связанные с передачей и восприятием информации посредством органов чувств;

– словесные (беседа, диалог обучающихся друг с другом, познавательный рассказ, объяснение, консультация);

– практические методы (выполнение упражнений, тренировка);

– метод проблемного изложения (создание и последовательное разрешение проблемной ситуации);

– частично-поисковые (поиск правильного решения, выбор лучшего из множества, поиск ошибок, самостоятельное выполнение нестандартных заданий);

– методы наблюдения (видео и фото материалы);

- исследовательские (творческое применение знаний при практических действиях).

Педагогические технологии

Образовательный процесс по программе строится на основе реализации следующих педагогических технологий:

- технология ориентированного обучения (позволяет реализовать личностно-ориентированный подход в обучении, способствует развитию индивидуальных способностей обучающихся к творчеству).

- технология развивающего обучения (наиболее эффективна для решения развивающих задач образовательного процесса, технология предполагает вовлечение обучающихся в различные виды деятельности, что способствует развитию как творческих способностей, так и личностных и психических качеств).

- здоровьесберегающие технологии (призваны обеспечить сохранение здоровья обучающихся).

В процессе занятий применяются методы:

Информационный. Беседа педагога на тему занятия (позволяет выяснить базовые знания обучающихся и даёт возможность приобрести новые сведения по изучаемой теме).

Иллюстративный. Просмотр видео и фотоматериалов, иллюстраций из книг и журналов на заданную тему, (развивает эмоции, побуждает к действию).

Практический – репродуктивный. Задание на освоение того или иного действия по образцу (формирует умения и навыки).

Практический – поисковый. Задание на поиск новой информации по уже изученной тематике (развивает творческое мышление, фантазию, воображение).

Практический – проблемный. Задание – импровизация на оригинальное воплощение темы, на разработку авторских технологий, (мобилизует все творческие ресурсы, способствует использованию всех ранее полученных навыков и знаний).

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе «Интеллектуальные игры» проводятся: текущий, промежуточный и итоговый контроли. Используются следующие формы выявления, предъявления и фиксации результатов:

Формы выявления результатов:

- анкетирование;
- тестирование;
- устный опрос;

Формы предъявления результатов:

- выставка
- открытое занятие.

Формы фиксации результатов:

- карта оценки результатов освоения программы;
- бланк анкеты;
- опросный лист;
- грамоты, дипломы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Московский интеллектуальный марафон. Москва, «Вербум-М», 2000.
2. Нянковский М.А. 1000 вопросов для умников и умниц. Ярославль, «Академия развития», 2006.
3. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015.
4. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
5. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон», 2015.
6. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра «Будь готов!» // Справочник классного руководителя. – 2012. - № 3 (март). – С. 73-77.
7. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. – N 2. – С. 51-55.
8. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба «Эрудит» // Управление современной школой. Завуч. – 2010. – N 8. – С. 98-107.
9. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. – 2012. - № 5. – С. 58-61.
10. Журнал GEO <http://www.geo.ru>