

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ЗАТО Г. СЕВЕРОМОРСК

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
ЗАТО г. Североморск «Дом детского творчества им. Саши Ковалева»

Программа принята
методическим советом
МБУДО ЗАТО г. Североморск
«Дом детского творчества
им. Саши Ковалева»
Протокол №3
«02» мая 2023г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор
МБУДО ЗАТО г. Североморск
«Дом детского творчества
им. Саши Ковалева»


Е.В.Колычева
«02» мая 2023г.

Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности

«Интеллект»

Срок реализации 1 год
для учащихся от 14-18 лет

Автор:
педагог
дополнительного образования
**Янышева
Марионелла Евгеньевна**

г. Североморск
2023

Введение

Человеческое знание неизмеримо
во все стороны, и из того, что достойно
знания, никто в одиночку не может
знать даже и тысячной доли.

Артур Шопенгауэр

Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки подрастающего поколения. Развитый интеллект отличает активное отношение к окружающему миру, стремление выйти за пределы известного, активность ума, наблюдательность, способность выделять в явлениях и фактах их существенные стороны и взаимосвязи. Интеллект – это способность обрабатывать информацию, при этом под информацией следует принимать весь спектр восприятия человека. Понятие «интеллект» определяется достаточно разнородно, но в целом имеются в виду индивидуальные особенности, относимые к познавательной сфере, прежде всего – к мышлению, памяти, восприятию, вниманию. В настоящее время интеллектуальные объединения пользуются большой популярностью. Школьники с удовольствием посещают их. Все они направлены на развитие интеллектуальных способностей, в процессе своей работы помогают расширению кругозора учащихся во многих направлениях: математика, естествознание, литература, краеведение, история.

Участие в интеллектуально-познавательных играх, вовлекает старшеклассников в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематично можно отобразить такой логической цепочкой: интересно играть и общаться – интересно новое узнавать самостоятельно – необходимо поделиться знанным – необходимо применить полученные знания и умения. Кроме того, учащиеся находят свой круг общения, в котором основными являются общечеловеческие ценности, а система приоритетов ориентирована на знания и культуру – культуру личности, культуру мышления, культуру общения. Развитый интеллект – это ещё и эрудиция, умение вспомнить в нужное время нужную информацию, правильно сформулировать ответ на заданный вопрос, быстро перебрать все возможные направления поиска. Клуб, кроме прочих, решает ещё и задачи общения, взаимодействия, совместного поиска решения. Умения собрать команду. Умения руководить этой командой. Умения корректно взаимодействовать, без взаимных упрёков за неправильный ответ. Таким образом, старшеклассники проходят путь от простого увлечения популярной игрой к активному многогранному знанию. Воспитание творческого, раскованного, независимого мышления и усвоения принципов эвристики и научной организации труда, облегчает обучающимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления учащихся и молодежи»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21. Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Распоряжением Правительства Мурманской области от 03.07.2019 № 157-РП «О концепции внедрения целевой модели региональной системы дополнительного образования учащихся в Мурманской области»;
- Постановлением администрации ЗАТО г. Североморск № 556 от 01.04.2020 г. «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании в ЗАТО г. Североморск».

Объединение «Интеллект» создано для развития интеллектуальных способностей, высокой реакции мышления, систематизации и применения энциклопедических знаний. Оно вызывает интерес у учащихся. Эффективность объединения, в первую очередь, практическая: предлагаются апробированные на практике и показавшие свою эффективность интеллектуальные игры и задания как по школьным предметам (история, литература и др.), так и по общим областям знаний. Учащиеся могут проявить себя с самых разных сторон: кто-то блеснет эрудицией знаний русского языка и литературы, кто-то знаниями в спорте, а кто-то откроет в себе такие способности, которые не проявляются в обычной учебной деятельности. Все занятия построены на занимательном материале. Они интересны и познавательны. Задания, тесты и игры, использованные в них, выходят за рамки школьной программы и требуют дополнительных знаний. А это значит, что идет процесс интеллектуального развития и совершенствования.

Специфика работы требует особой формы занятий, как можно больше отличающейся от традиционного учебного процесса (урока или лекций). Минимум назидательности, никакого принудительного навязывания знаний и умений. Теоретическая информация вводится в игровой процесс с игровыми приемами из богатейшей практики интеллектуальных игр и закрепляется на тренировочных занятиях. Учебно-тренировочный процесс демократизирован, лишен принудительности и обязательности. Воспитательные моменты реализуются непосредственно во время учебно-тренировочного процесса, вырабатывая навыки совместной работы в коллективе, толерантность, уважение к чужому мнению. Занятия помогают закрепить и дополнить знания обучающихся по предмету, дают более живое представление об изучаемой теме, учат ребят самостоятельному поиску информации, формируют навыки межличностного общения в коллективе.

Целью программы является многостороннее интеллектуальное развитие личности, расширение сферы духовных потребностей, обогащение общих эстетических и интеллектуальных знаний обучающихся, необходимых для формирования у них идейно-эстетических взглядов, вкусов, мировоззрения и гражданской позиции.

Задачи:

1. Выявление интеллектуального потенциала обучающихся.
2. Мотивирование подростков к овладению различными знаниями.

3. Формирование навыка и умения работать в команде, составлять качественные вопросы игры «Что? Где? Когда?».
4. Воспитание у старшеклассников навыков интенсивного мышления, логики, интеллектуальной деятельности.
5. Способствование популяризации и развития молодежного движения «Что? Где? Когда?»
6. Организация досуга молодежи.

Особенностью данной программы является реализация педагогической идеи формирования у школьников умения учиться – самостоятельно добывать и систематизировать новые знания. В этом качестве программа обеспечивает реализацию следующих **принципов**:

- непрерывность дополнительного образования как механизма полноты и целостности образования в целом;
- развития индивидуальности каждого ребенка в процессе социального самоопределения в системе дополнительного образования;
- системность организации учебно-воспитательного процесса;
- раскрытие способностей и поддержка одаренности детей:
- изучение интеллектуальных возможностей учащихся школы и динамики их роста;
- формирование культуры умственного труда средствами воспитательной работы;
- развитие всестороннего и глубокого интереса к интеллектуальной деятельности, потребности в развитии собственного интеллекта;
- развитие творческой инициативы и активности учащихся в интеллектуальной деятельности;
- создание атмосферы творчества, проявления самостоятельности учащихся в подготовке воспитательных мероприятий;
- поддержка, стимулирование и поощрение учащихся, проявляющих себя в этой области.

Формы работы в рамках реализации программы:

- часы общения;
- диспуты;
- виртуальные экскурсии по историческим и культурным местам России и мира;
- работа в библиотечном фонде;
- работа с электронными ресурсами;
- «мозговые штурмы»;
- командные интеллектуальные игры;
- интеллектуальные игры на личное первенство;
- участие в школьных, муниципальных, региональных, всероссийских творческих конкурсах;
- командные тренинги;
- мини-конференции;
- участие в школьных и районных научно-практических конференциях, интеллектуальных марафонах, интеллектуальных играх и фестивалях.

Результаты освоения программы:

В ходе реализации программы учащиеся **должны**:

- научиться работать со словарями и энциклопедиями;
- расширить свой кругозор;
- научиться применять полученные знания, эрудицию в нестандартных ситуациях;
- получить опыт участия в интеллектуальных играх;
- овладеть основами дискуссионной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности;
- выработать умение работать в команде.

Основным средством проверки результатов деятельности учащихся являются итоговые интеллектуальные игры, где они используют полученные знания и навыки

участия в интеллектуальных играх, а также результаты выступлений команды школы в Региональном чемпионате по интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?».

Основная форма работы в объединении – игра «Что? Где? Когда?». Для нее характерно наличие команды из 6-ти человек, умение играть в команде. Занятия проводятся (3 раза в неделю по 2 часа) х36 недель = 216 часов. Один академический час равен 45 минутам астрономического времени.

Предлагаемая программа состоит из шести разделов:

1. Идея мозгового штурма.
2. Мозговой штурм и его использование в интеллектуальных играх.
3. Микрогруппы, команда. Как создать команду?
4. Зубочистка для мозгов – тренировка внимания, памяти и мышления.
5. Вопрос, умение составить качественный вопрос.
6. Игра, виды интеллектуальных игр.

Учебно-тематический план

№	Тема	Количества часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Вводное занятие	2	-	2
2.	Идея мозгового штурма	8	10	18
3.	Мозговой штурм и его использование в интеллектуальных играх	12	12	24
4.	Микрогруппы, команда. Как создать команду?	26	12	38
5.	Зубочистка для мозгов – тренировка внимания, памяти и мышления.	8	32	40
6.	Вопрос, умение составить качественный вопрос.	26	20	46
7.	Игра, виды интеллектуальных игр.	18	30	48
Всего		100	116	216

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА:

Содержание учебного материала	Кол-во часов	
	теория	практика
Вводное занятие – 2 часа Знакомство с правилами поведения в ДДТ, инструкция по технике безопасности. Знакомство с задачами курса обучения, перспективами деятельности по программе.	2	-
Идея мозгового штурма- 18 часов	8	10
Создание метода мозгового штурма Алексом Осборном. Теоретические основы метода.	4	-
Рассекречивание и применение метода. Брей-шторминг применительно к интеллектуальным играм.	4	-
Тест «Проверь свою сообразительность». Практикум по итогам тестирования.	-	4
Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях	-	6
Мозговой штурм и его использование в интеллектуальных играх - 24 часа	12	12
Принципы и правила мозгового штурма применительно к интеллектуальным играм.	2	-
Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях.	-	2
Игровая практика и роль генерирования идей в работе над	-	4

вопросом.		
Коллективный анализ каждого мозгового штурма: что удалось, трудности, самооценка каждого игрока.	4	-
«Открой в себе гения» - диагностика интеллекта. Практикум по итогам теста.	-	4
«Человек – существо мыслящее». Человек и наука, человек и познание».	4	-
«Что такое интеллект? Интеллектуальный человек?»	2	-
Игровые пробы	-	2
Микрогруппы, команда. Как создать команду? – 38 часа	26	12
Введение в игру. Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Командный дух.	6	-
В.Ворошилов «Игра – основные правила для команды».	4	-
«Что такое команда и как ее создать». Игровой тренинг. Ролевая нагрузка для каждого в команде.	-	6
Роль и действия капитана. Роль генератора идей. Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы.	-	6
Возможные схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола.	4	-
Анализ идей и версий. Выбор версии из нескольких возможных.	4	-
Роль логики и интуиции в процессе выбора версии.	4	-
Варианты игры, классическая игра.	4	-
Зубочистка для мозгов – тренировка внимания, памяти и мышления - 40 часов	8	32
Компоненты успешной игры. Эрудиция, логика, нестандартное мышление.	4	-
Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слушать друг друга. Скорость реакции.	4	-
Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции.	4	-
Примеры применения каждого компонента успешной игры.	4	-
Зрение – «Спутанные фигуры», «Ловкость рук», «Мозаика».	-	6
Мышление – «Кроссворды - звезды», «Ханойские башни», расшифровка.	-	6
Память – «Слова, где вы?», пословицы и афоризмы, рассказы и сопоставление.	-	6
Внимание – «Последнее слово», «Спрятанные фигуры», «Перепутанные буквы», «Иголка в стогу сена».	-	6
«Зубочистка для мозгов». Игровые тренинги. Кроссворды, ребусы, задачи.	-	4
Кроссворды, ребусы, задачи. «Интеллектуальный хоккей», «Эрудит-кафе».	-	4
Вопрос, умение составить качественный вопрос - 46 часов	26	20
Правила составления вопросов. Понятие о корректности вопроса. Требования к вопросу.	4	-
Этапы работы над вопросом. Разбор вопросов. Источники, словари, журналы, литература, кино.	4	-
Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов.	2	-
Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни.	2	-
Логические вопросы.	-	4

Вопрос игры. Как его составить? Домашнее задание.	4	-
Вопросы разных уровней сложности. Простейшие вопросы на элементарные знания.	4	-
Двух- и трехходовые вопросы. Вопросы на догадку.	4	-
Создание банка вопросов для игр. Создание стандартного (оптимального) вопроса.	-	4
Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	-	6
Самостоятельная домашняя индивидуальная работа по составлению вопросов к игре. Разбор.	-	6
Игра, виды интеллектуальных игр - 48 часа	18	30
История и традиции клубного движения.	4	-
Интеллектуальные игры, в которые мы играем: брейн-ринг, своя игра, эрудит-аукцион.	4	-
Викторина «Своя игра». Практикум.	-	6
Викторина «Брейн-ринг». Практикум.	-	6
Тематические игры.	-	6
Пять слагаемых успеха.	4	-
Восхождение на «Вершину знаний»	4	-
Интеллектуальные игры для школьников: история, литература, искусство, экономика.	-	6
Информационно-развлекательные игры.	2	6
ВСЕГО 216 ч	100	116

1. Идея мозгового штурма

Ведущая идея раздела: необходимо знать теоретические основы мозгового штурма (брейн-сторминга) созданного Алексом Осборном в 1930 г.. Алекс Осборн утверждал: «Можно считать аксиомой тот факт, что количество идей переходит в качество. Логика и математика подтверждают, что чем больше идей порождает человек, тем больше шансов, что среди них будут хорошие идеи». Игроки игры «Что? Где? Когда? » должны знать, чем больше идей, вариантов ответов они будут предлагать, тем вероятность правильного ответа на вопрос!

2. Мозговой штурм и его использование в интеллектуальных играх

Ведущая идея раздела: То, что придумал Осборн, было гениально просто. Он решил разделить процесс поиска новых идей на два этапа — этап генерации и этап анализа. Сотрудники Осборна окрестили придуманный им метод «мозговой атакой» (brainstorming). Во время мозговой атаки поощрялось высказывание любых идей, в том числе совершенно нелепых, бредовых, нереальных, глупых. Категорически запрещалось критиковать, комментировать, обосновывать или высмеивать чужие или собственные предложения.

3. Микрогруппы, команда. Как создать команду?

Ведущая идея раздела: все члены кружка действуют более эффективно в хорошо организованной команде, состоящая из 6 человек. В команде только один лидер, организатор – это капитан. Велика и ответственна роль капитана команды. Для определения правильного ответа капитан определяет стратегию обсуждения, но за итоговое решение, т.е. ответ - вся команда несет общую ответственность. Первая тема определяет создание команды, ее название, атрибуты, эмблему, выбор капитана и распределение роли каждого игрока. Игра – это не конкурс профессионалов. Для выхода ответа на вопрос должно хватить «общих для всех знаний» участников команды. Игра сплачивает команду, учит действовать сообща и в то же время помогает показать знания и находчивость, соревнуясь друг с другом.

4. Зубочистка для мозгов – тренировка внимания, памяти и мышления

Ведущая идея раздела: развивает индивидуальные интеллектуальные способности – мышление, память, восприятие, внимание через игры и задания на логику, головоломки и кроссворды. Такие формы работы наиболее эффективное средство пополнения знаний, расширение кругозора обучающихся.

5. Вопрос, умение составить качественный вопрос

Ведущая идея раздела: основой игры «Что? Где? Когда?» является вопрос. Что значит – вопрос «на знание»? Это могут быть простые по форме вопросы «в лоб». Обучающиеся учатся создавать вопрос используя энциклопедии, справочники и другие источники знаний. Вопрос должен быть не только энциклопедическим, но и интересным, творческим.

6. Игра, виды интеллектуальных игр

Ведущая идея раздела – объединение основывается на игровых видах деятельности. Традиционные варианты интеллектуальных игр – «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» и «Своя игра». Учебно-тренировочный процесс строится с организацией именно этих игр. Практика показала, что необходима именно такая работа, так как участие команд в турнирах высшего уровня происходит именно в этих игровых формах.

Методическое обеспечение учебной программы

Процесс достижения поставленных целей и задач программы осуществляется в сотрудничестве обучающихся и педагога. Успех воспитания и обучения во многом зависит от того, какие формы, методы и приемы используются педагогом, чтобы донести до обучающихся определенное содержание, сформировать у них знания, умения, навыки, а также развивать интеллектуальные способности.

Гибкая система обучения позволяет использовать разнообразные формы организации работы обучающихся: городские интеллектуальные турниры; практикумы; консультации специалистов по возникающим проблемам; конкурсы, праздники; родительские собрания; выезды на интеллектуальные турниры.

На различных стадиях обучения ведущими методами могут выступать как традиционные (словесные, демонстрационные, практические), так и методы по возрастанию степени самостоятельности обучающихся (объяснительно-иллюстрированные, репродуктивные, частично-поисковые, проблемные, исследовательские).

Наибольшее распространение в практике работы получили такие словесные методы, как объяснение, рассказ и беседа.

- Объяснение должно характеризоваться лаконичностью и четкостью изложения. В процессе объяснения обучающиеся знакомятся с новыми понятиями.

- Рассказ применяется в основном для сообщения новых знаний, и применение данного метода целесообразно при изучении теоретических разделов программы таких как:

Микрогруппы, команда. Как играть в команде.

Вопрос, умение создать качественный вопрос.

Рассказ должен быть логически последовательным, четким, эмоциональным, доступным для понимания обучающихся. На занятиях рассказ всегда переходит в беседу.

- Беседа имеет целью приобретение новых знаний и закреплений их путем устного обмена мнениями педагога и обучающегося. Беседа способствует активизации мышления воспитанников, обсуждению учебного материала, установлению связей между теорией и практикой. Большое образовательно-воспитательное значение имеют итоговые беседы, проводимые после проведения интеллектуальных игр.

Для реализации учебно-воспитательных целей используются следующие материалы:

- развивающие игры;
- архивы вопросов и игр;
- информационные базы данных,
- электронные (и иные) энциклопедии, справочники и интерактивные пособия.

Техническое оснащение занятий

Помещение для проведения занятий по программе должно отвечать действующим санитарным нормам и правилам по освещенности, вентиляции, отоплению и пожарной безопасности. В помещении обязательно должна находиться аптечка в полной комплектации. Кабинет оборудован рабочими местами по количеству детей и имеет площадь 3,5 кв.м на человека (в условиях Кольского Заполярья).

Из технических средств применяются:

- ноутбук с необходимым программным обеспечением;
- медиа-проектор.

Вопросы и другие игровые материалы берутся с интернет ресурсов.

Список литературы

1. Авторы-составители: Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. «Что? Где? Когда?»: Рольф; М.; 2020.
2. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. Ярославль, «Академия развития», 2016.
3. Андросов А., Клейн А. Играем в «Что? Где? Когда?» / - Одесса: НВО ХПА, 2018.
4. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных) / М.: РИПОЛ КЛАССИК
5. Белкин, В.А. Клуб интеллектуальных игр: методика тренировок / М., 2012.
6. Ворошилов, В.Я. Феномен игры / М., ЭКСМО, 2012.
7. Главная книга умных и веселых / Сост. Ю.Д.Хайчин. – Донецк: Сталкер, 1998.
8. Климович, Л.В. Играем в «знатоков»! / Минск: Беларусківерасень, 2015.
9. Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные / Минск: Зорныверасень, 2017.
10. Козловский О.В. Открой в себе гения. М.: БАО - ПРЕСС, 2015.
11. Кто хочет стать миллионером? / Ред. А.Кочаров. – М.: Эгмонт Россия Лтд., 2020.
12. Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников» / Донецк: Сталкер, 1999
13. Маленкова Л.И. Человековедение. М.: ТОО «Интел Тех», 1993.
14. Настольная книга умных и веселых / Сост. Ю.Д.Хайчин. – Донецк: Сталкер, 1997.
15. Нуар, Круазиль. Зубочистка для мозгов. Минск: Попурри, 2007.
16. О, счастливчик! / Ред. А.Кочаров. – М.: Эгмонт Россия Лтд., 1999.
17. О, счастливчик. Книга вторая. / Ред. А.Кочаров. – М.: Эгмонт Россия Лтд., 1999.
18. О, счастливчик. Книга третья. / Ред. А.Кочаров. – М.: Эгмонт Россия Лтд., 2000.
19. Пашнина В.М. Игры и задания для умниц и умников к дням школьных наук. Ростов, Феникс, 2016
20. Постановление администрации ЗАТО г. Североморск № 556 от 01.04.2020 г. «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании в ЗАТО г. Североморск».
21. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления учащихся и молодежи»;
22. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21. Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
23. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
24. Распоряжение Правительства Мурманской области от 03.07.2019 № 157-РП «О концепции внедрения целевой модели региональной системы дополнительного образования учащихся в Мурманской области».
25. Своя Игра / Сост. И.К. Тюрикова. – М.: ТЕРРА, тт 1-10
26. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
27. Федорчук И.А. История. Интеллектуальные игры для школьников. Ярославль, «Академия развития», 2018.
28. Фирсов Е.Г. Экономика. Интеллектуальные игры для школьников. Ярославль, «Академия развития», 2018.
29. Хайчин, Ю.Д. Твоя игра / – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2020.
30. Штернберг. Отточите свой интеллект. Минск: Попурри, 2018.