

Министерство образования и науки Республики Коми

**Государственное профессиональное образовательное учреждение
«Гимназия искусств при Главе Республики Коми» имени Ю.А. Спиридонова**

**Ю.А. Спиридонов нима «Коми Республикаса Юралысь бердын искусство гимназия»
уджсикасё велёдан канму учреждение**

ПРИНЯТА

решением педагогического совета
государственного профессионального
образовательного учреждения «Гимназия искусств
при Главе Республики Коми» имени Ю.А.
Спиридонова
от 29.08.2024 № 17

УТВЕРЖДЕНА

приказом государственного
профессионального образовательного
учреждения «Гимназия искусств при Главе
Республики Коми»
имени Ю.А. Спиридонова
от 29.08.2024 № 728-од

**Рабочая программа учебного предмета
дополнительной общеобразовательной программы –
дополнительной общеразвивающей программы «Этнокультурное образование»
«Клуб интеллектуальных игр»**

для обучающихся 10 класса гуманитарного отделения

1 год

(срок реализации)

Воробьев Д.А.

(Ф.И.О. разработчика, разработчиков)

Сыктывкар, 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа учебного курса «Клуб интеллектуальных игр» является частью дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Этнокультурное образование» социально-гуманитарной направленности. Для реализации рабочей программы в учебном плане выделено по 1 часу в неделю в 10 классе гуманитарного отделения, в год 34 часа.

Формирование культуры интеллектуальной деятельности учащихся всегда было и остается одной из основных общеобразовательных и воспитательных задач. Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки подрастающих поколений. Развитый интеллект отличает активное отношение к окружающему миру, стремление выйти за пределы известного, наблюдательность, способность выделять в явлениях и фактах их существенные стороны и взаимосвязи. Именно поэтому внеурочная деятельность в общеинтеллектуальном направлении, а именно участие в интеллектуальных играх, становится важнейшим аспектом эффективной реализации ФГОС.

Интеллектуальные игры достаточно популярны среди подростков, и корни привлекательности игр можно найти в особенностях подросткового возраста: стремление к познанию мира, интерес к собственной личности, установка на расширение общения и выход его за рамки ученических дел, стремление к волевым напряжениям и к проверке себя, интеллектуальное соперничество – все эти характеристики выводят интеллектуальные игры в зону привлекательности.

Занятия в форме тренировок и участие в играх позволяют проверить себя, своё мышление, интеллект в нестандартной, экстремальной ситуации (ограничение во времени, наличие соперников, часто незнакомое место: игра на чужом поле), а наличие болельщиков, личный вклад в результаты команды, представительство (команда играет от школы, района, клуба) поднимают общественный статус подростка.

Следовательно, интеллектуальные игры – это возможность реализовать важную потребность подросткового возраста: признание со стороны других, заявление и подтверждение своей социальной значимости.

В современном обществе остро стоит проблема осознанного принятия решения. Многие в процессе принятия собственных решений стремятся примкнуть к большинству, некоторые, наоборот, хотят выделиться. При этом и те, и другие делают это исходя из неких жизненных принципов: «быть как все» или «выделиться любой ценой», а не принятия обоснованных решений в каждом конкретном случае.

Данная программа направлена на устранение вышеобозначенной проблемы. В ходе реализации программы учащимися приобретаются навыки работы с информацией, вычленение

главного в полученной информации, умение анализировать и обобщать, выдвигать возможные варианты ответов и принимать аргументированные решения.

Также учащиеся приобретают навыки общения через работу в команде: совместные тренировки, мероприятия разного уровня.

Для достижения поставленных задач на тренировках используются методики развития памяти, конкретных видов мышления, быстроту реакции. На играх и тренировках игрокам предлагаются вопросы и задания из разных областей знаний, что повышает общий уровень эрудиции.

Таким образом, вся деятельность клуба направлена на развитие подвижного интеллекта (умения быстро и точно обрабатывать текущую информацию для принятия оптимального решения) и самореализацию личности, её социализацию, нахождение своего круга общения.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель курса: создание условий для расширения кругозора и эрудиции обучающихся и формирования метапредметных универсальных учебных действий.

Задачи:

- способствовать формированию коммуникативных умений с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения;
- мотивировать школьников к использованию энциклопедического материала;
- развивать когнитивные способности обучающихся;
- формировать и развивать метапредметные умения и навыки;
- создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
- показать необходимость человеческих знаний и образования для формирования нового информационного общества;
- воспитывать уважение к сверстникам в процессе общения;

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные:

- формирование устойчивой установки на наличие мотивации к творческому и интеллектуальному труду, работа на результат;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- формирование умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

Предметные:

- осознание значимости творчества для личного развития;
- формирование представлений о мире, российской истории и культуре, первоначальных этических представлений, понятий о добре и зле, нравственности; успешности обучения по всем учебным предметам; формирование потребности в систематическом чтении;
- умение пользоваться справочными источниками для понимания и получения дополнительной информации.

Метапредметные:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- овладение навыками смыслового чтения текстов в соответствии с поставленными целями и задачами; осознанное построение речевого высказывания в соответствии с задачами коммуникации

- овладение логическими действиями сравнения, установления аналогий и причинно-следственных связей;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; выражать своё мнение и аргументировать свою точку зрения; а также с уважением воспринимать другие точки зрения;
- определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Наименование темы	Кол-во часов
1.	Вводное занятие	1 час
2.	Игра – как метод обучения. Виды интеллектуального досуга.	2 часа
3.	Философское мировоззрение	1 час
4.	Виды интеллектуальных игр: телевизионные игры	2 часа
5.	Виды интеллектуальных игр: лингвистические игры	1 час
6.	Вопрос – основа игры.	1 час
7.	Интеллектуальные ресурсы.	1 час
8.	Командное взаимодействие и сплочение команды	1 час
9.	Поиск и отбор информации по заданной теме в различных источниках.	3 часа
10.	Методы работы команды при участии в интеллектуальной игре	2 часа
11.	Дебаты как форма интеллектуальной игры.	1 час
12.	Интеллектуальная игра «Брейн-ринг»	1 час
13.	Интеллектуальная игра «Своя игра»	1 час
14.	Интеллектуальная игра «Самый умный»	1 час
15.	Интеллектуальная игра «Колесо истории»	1 час
16.	Интеллектуальная игра «Лестница знаний»	1 час
17.	Интеллектуальная игра «Интеллектуальный бумеранг»	1 час
18.	Интеллектуальная игра «Интеллект-бой»	1 час
19.	Интеллектуальная игра «Эрудит-лото»	1 час
20.	Интеллектуальная игра «Слабое звено»	1 час
21.	Интеллектуальная игра «Десятка»	1 час
22.	Интеллектуальная игра «Один за всех»	1 час
23.	Интеллектуальная игра «Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок»	1 час
24.	Тренировочная игра по заданной теме.	3 часа
25.	Интеллектуальная игра от «А» до «Я»: организация игр и правила проведения игр	2 часа
26.	Итоговое занятие	1 час
	Итого:	34 часа

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА

№	Наименование темы	Содержание в виде дидактических единиц
1.	Вводное занятие	Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год.
2.	Игра – как метод обучения. Виды интеллектуального досуга.	«Игра» как способ усвоения информации. Применение метода в различных ситуациях. Формы и виды интеллектуального досуга современного подростка
3.	Философское мировоззрение	Отражение мировоззрения в афоризме.
4.	Виды интеллектуальных игр: телевизионные игры	Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ.
5.	Виды интеллектуальных игр: лингвистические игры	Омонимы, синонимы. Игры на любознательность, сообразительность. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад.
6.	Вопрос – основа игры.	Правила создания вопросов. Разработка вопросов для интеллектуальной игры
7.	Интеллектуальные ресурсы.	Понятие «интеллектуальные ресурсы». Виды. Возможности применения.
8.	Командное взаимодействие и сплочение команды	Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям. 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 разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.
9.	Поиск и отбор информации по заданной теме в различных источниках.	Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Правила поиска и отбора в сети Интернет. Поиск по ключевым словам.
10.	Методы работы команды при участии в интеллектуальной игре	Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеивание неправильных версий.
11.	Дебаты как форма интеллектуальной игры.	Правила игры, принципы. Правила организации и проведения игры.
12.	Интеллектуальная игра «Брейн-ринг»	Правила игры, принципы. Правила организации и проведения игры.
13.	Интеллектуальная игра «Своя игра»	Правила игры, принципы. Правила организации и проведения игры.

14.	Интеллектуальная игра «Самый умный»	Правила игры, принципы. Правила организации и проведения игры.
15.	Интеллектуальная игра «Колесо истории»	Правила игры, принципы. Правила организации и проведения игры.
16.	Интеллектуальная игра «Лестница знаний»	Правила игры, принципы. Правила организации и проведения игры.
17.	Интеллектуальная игра «Интеллектуальный бумеранг»	Правила игры, принципы. Правила организации и проведения игры.
18.	Интеллектуальная игра «Интеллектобой»	Правила игры, принципы. Правила организации и проведения игры.
19.	Интеллектуальная игра «Эрудит-лото»	Правила игры, принципы. Правила организации и проведения игры.
20.	Интеллектуальная игра «Слабое звено»	Правила игры, принципы. Правила организации и проведения игры.
21.	Интеллектуальная игра «Десятка»	Правила игры, принципы. Правила организации и проведения игры.
22.	Интеллектуальная игра «Один за всех»	Правила игры, принципы. Правила организации и проведения игры.
23.	Интеллектуальная игра «Интеллектуальное шоу «Ворошиловский стрелок»	Правила игры, принципы. Правила организации и проведения игры.
24.	Тренировочная игра по заданной теме.	Практическая работа по составлению разных типов вопросов по заданной тематике.
25.	Интеллектуальная игра от «А» до «Я»: организация игр и правила проведения игр	Правило организации мероприятия – интеллектуальной игры.
26.	Итоговое занятие	Подведение итогов.
Итого:		34 часа

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

В процессе реализации программы реализуются следующие принципы:

- воспитывающего обучения, поскольку ученику даются не только знания, но и формируется его личность;
- систематичности и последовательности (изучаемый материал делится на разделы и темы, каждая из которых имеет определённую методику изучения);
- доступности (обучение строится от «простого к сложному»);
- наглядности (использование дидактического материала – карточек, схем и др.; использование в работе ИКТ);
- сознательности и активности (Если ребёнок имеет первоначальную мотивацию «Хочу» и на протяжении обучения с интересом занимается, то и в дальнейшем будет самоутверждаться: «Я знаю», «Я умею», «Я могу»);
- прочности (ученик неоднократно использует в разных ситуациях изученный материал и приобретённые навыки, а со стороны руководителя проводится систематический контроль результатов обучения).

В проведении занятий используются различные формы работы: индивидуальная, парная, групповая (командная) и фронтальная. В выборе структуры занятий и их содержания учитывается, что дети пришли на них после напряжённого трудового дня и им необходим отдых, переключение на новые виды деятельности. В связи с этим на занятиях предполагается широкое использование игровых форм работы (работа с интернетом, тренинги, ролевые игры и др.) в ходе которых усваивается и тренируется полученный материал. Атмосфера увлечённости, радости, ощущение посильности заданий позволяет решать серьёзные организационные и коммуникативные задачи.

Для успешной реализации программы необходим компьютер для просмотра презентаций, проведения электронных версий игр, для проведения иных видов работы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся. - М. «Педагогический поиск», 1999.
2. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
3. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
4. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
5. Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. – 2004. - N 5. - С. 98-101.
6. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.
7. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. - М.: «Школьная пресса»,2003.
8. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.
9. Суворова Н. И. От игр и задач к моделированию. [Умение анализировать и строить информационно-логич. модели на уроках информатики] // Информатика и образование. – 1998. - N 6. - С. 31-37.
10. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
11. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.