Муниципальное автономное образовательное учреждение «Гимназия №8»

Утверждена

на педсовете

протокол № 4

Утверждаю

Директор МАОУ «Гимназия №8»

О.И.Черниговская

«29» мая 2017 г.

по 31 мая 2018 года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ЦЕПНАЯ РЕАКЦИЯ»

Школьного интеллектуального клуба Знатоков

Возраст детей от 14 до 18 лет

Срок реализации программы : 2 года

Направление: социально-педагогическое

педагог ДО Щербакова Г.М.

г. Ангарск

Содержание

1. Пояснительная записка……..3
2. Учебный план……4
3. Календарный учебный график……..5
4. Содержание программы……5
5. Тематическое планирование……..7
6. Планируемые результаты обучения……..8
7. Оценочные материалы……9
8. Методические материалы……10

1. Пояснительная записка

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.

Актуальность программы:

Современная система образования 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. Одной из эффективных форм приобщения сегодняшних школьников к интеллектуальной культуре, стимулирования их познавательно-творческой деятельности являются клубы интеллектуального развития. Именно клубная форма работы позволяют педагогу последовательно и целенаправленно вести работу с эмоциональной сферой ребенка, управлять познавательными процессами, интенсивно формировать практические навыки работы с все более возрастающим потоком информации. Клуб интеллектуальных игр дает ценный опыт социодействия, помогает процессу самопознания среди участников интеллектуальной игры.

Учебные клубные занятия востребованы, прежде всего, самими школьниками, поскольку они удовлетворяют здесь свои особые их потребности и познавательные, и социальные. Эти потребности, можно свести к шести основным блокам:

- потребность в общении;
- потребность в проявлении самостоятельности, самореализации;
- потребность в творчестве;
- потребность в разностороннем развитии;
- потребность в отдыхе;
- потребность в успехе, достижении, а также связанным с успехом удовольствием.

Клуб интеллектуальных игр комплексно решает названные проблемы через игру. Учебный процесс максимально облачен в игровую форму.

Педагог, грамотно использующий игру, раскрывает индивидуальные особенности детей, их творческие устремления. Процесс обучения в клубе должен быть направлен в конечном счете на то, чтобы ребята научились успешно выходить из

любой жизненной ситуации, используя весь свой творческий потенциал, логику, воображение, интеллект и навыки общения с другими людьми. Это – основополагающий принцип – принцип последовательного социального преобразования интеллектуального опыта ребёнка

Цель программы: Создание условий для интеллектуального развития детей, посредством проведения познавательных игр.

Задачи:

1.Развитие познавательного интереса
2. Воспитание стремления к самообразованию
3.Обучение навыкам самостоятельной работы с информацией

Программа предназначена для детей 14 – 17лет. Срок реализации программы 1 год.

Формы организации учебно-познавательного процесса:
- индивидуальная;
- групповая (психологические тренинги, подготовка к тематическим играм);
-игры
-дистанционное обучение
В процессе обучения используются следующие методы:

- объяснительно-иллюстративный;
- репродуктивный;
- деятельностный;
- эвристический;
- исследовательский.

2. Учебный план

Занятия проводятся: два раза в неделю по 2 и 2,5 часа (в год - 144 часа).

Название дополнительной общеразвивающей программы	Группа	Год обу-чения	Коли-чество часов в неделю	Кол-во учащих ся	Количество учебных недель	Форма проме-жуточной аттестации
Дополнительная общеразвивающая программа «Цепная реакция» школьного интеллектуального клуба	1группа	1год обучения	4,5	12	36	Участие в турнирах, соревнованиях, фестивалях
	2 группа	1 год обучения	4,5	12	36	Участие в турнирах, соревнованиях, фестивалях
Всего	2		9	24		

3. Календарный учебный график

№	Год реализации программы	Часов в неделю	Сентябрь 2017 г.	Октябрь 2017 г.	Ноябрь 2017 г.	Декабрь 2017 г.	Январь 2018 г.	Февраль 2018 г.	Март 2018 г.	Апрель 2018 г.	Май 2018 г.	Всего часов
1	1 год	4,5	18	16	16	18	18	16	18	16	18	144
2	2 год	4,5	18	16	16	18	18	16	18	16	18	144

4. Содержание программы 1 года обучения

1.Введение. – 2 часа.

2. История движения «Что? Где? Когда?» - 6 часов

Игры в бывшем СССР. Объединения и клубы «Что? Где? Когда?» до 1989 года.

Создание в 1989 году МАК (Международной ассоциации Клубов «Что? Где? Ко-гда?») Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК.

3. Внеигровые интеллектуальные методики- 36 часов

Создание метода мозгового штурма (брэйн-сторминга) Алексом Осборном в 30-е годы. Теоретические основы метода. Рассекречивание и применение метода в 50-е годы. Брэйн-сторминг применительно к интеллектуальным играм.

Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) Творчество Г.Альтшуллера. Знакомство с некоторыми приемами методики ТРИЗ. Приемы развития фантазии и творческого мышления

4. Применение отдельных элементов «мозгового штурма» в командных интеллектуальных играх. - 36 часов

Индукция (генерирование идей) Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Психологическое «растормаживание» индукторов в команде. Анализ идей и версий («информационная критика»).

Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации). Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом. Игровая практика и «игра в пас» (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных.

Роль логики и интуиции в процессе выбора версии. Психологический отбор.
Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации.
Мозговой штурм в применении к “Что? Где? Когда?” Минута на обсуждение вопроса. Микро-этапы работы команды. Индукция, критика, синтез, выбор версии. Возможные

схемы игрового эпизода. Стратегия игры в зависимости от правил турнира или шоу-игры. Взаимоотношения с ведущим.

Мозговой штурм в применении к “Брэйн- рингу”. Отсутствие нижней временной границы. Игра “на кнопке”. Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры. Перераспределение ролевой нагрузки в “брэйновой” команде. Игроки первой и второй линии - эрудиты и “мыслители”. Роль капитана и “кнопочника”. Психологическая устойчивость команды. Допустимое противостояние с ведущим.

Мозговой штурм в применении к “Риск-версии”. Простор для стратегии. Предварительная проработка стратегических схем. Рискующие игроки и игроки версионные. Координирующая игра капитана.

5. Микрогруппы (команды) и их создание. - 6 часов

Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр. Распределение ролевой нагрузки в команде по методике Ворошилова. Роль капитана-диспетчера. Роль генератора идей. Роль информационного критика-эрудита. Роль «командного дурака». Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы. Возможные схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола. Возможные отклонения от схем.

6. Интеллектуальное тестирование. - 4 часа

Общее понятие об интеллектуальном тестировании и интеллектуальном коэффициенте IQ. Ознакомление с разнообразными видами интеллектуальных тестов (в том числе и компьютерных). Игровые тесты на эрудицию и общее развитие.

7. Информационно-развлекательные игры. – 10 часа

Шоу-программы класса «Поле чудес». Игры на эрудицию класса «Своя игра». («Эрудит-квартет», «Хамса») Командные игры класса «Брэйн- ринг». Тематический КВИЗ.

Игровое творчество клубов стран СНГ.

8. Вопросы к интеллектуальным играм. - 42 часов

Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности. Простейшие вопросы (на элементарные знания) Логические вопросы. Двух- и трехходовые вопросы. Вопросы на догадку. Создание банка вопроса для игр. Создание стандартного (оптимального) вопроса. Правила оформления вопроса. Вопросы разных уровней сложности. Логические вопросы. Вопросы на догадку.

Поиск информации для вопроса. Построение вопроса. Виды вопросов в зависимости от вида, уровня и класса игры. “Кнопочные” вопросы, оптимальные вопросы, двух- и многоходовые вопросы. Понятие о дуали (вопросе с двумя возможными ответами) и прочих ошибках при построении вопроса. Работа с литературой, оформление вопроса и ссылок на источники. Проверка и защита вопросов. Отбор вопросов для игры в зависимости от конкретной аудитории.

Ожидаемый результат первого года обучения

Учащиеся должны **знать:**

- Виды интеллектуальных игр и их отличительные особенности и правила.
Особенности конкурсных заданий интеллектуальных конкурсов и подходы к их решению, составлять и классифицировать вопросы. Отличать игру от игровой программы.
Историю движения игры «Что? Где? Когда?», принципы работы в команде.

Уметь: различать виды интеллектуальных игр, пользоваться справочной литературой, использовать полученные знания в интеллектуальных играх, применять отдельные элементы «Мозгового штурма» в командной игре, работать в микрогруппе.
концентрировать внимание, Распределять командные роли. Уметь оценивать и проверять возможные решения, доказывать и опровергать любые утверждения, быстро переносить своё внимание с объекта на объект, вычленять главное при записи вопросов, расставлять приоритеты при получении информации, пользоваться навыками быстрой и качественной записи, решать многоходовые логические задачи.

5. Тематическое планирование

1 год обучения

№№ разделов	Наименование тем и занятий	Всего часов	На теорию	На практику
1	**Вводное занятие**	2	2	-
2	**История движения "Что? Где? Когда?"**	6	6	
3	**Внеигровые интеллектуальные методики. Овладение тематическими блоками**	36	26	10
4	**Применение отдельных элементов «мозгового штурма» в командных интеллектуальных играх**	36	20	16
5	**Микрогруппы (команды) и их создание**.	6	6	-
6	**Интеллектуальное тестирование.**	4	-	4
7	**Разные типы информационно-развлекательных игр.**	10	2	8
8	**Вопросы к интеллектуальным играм.**	42	6	36
9	**Итоговое занятие**	2	2	-
Итого		144	95	49

Тематические блоки.

География: столицы стран, республик, озёра, реки, океаны, острова; гербы, флаги.
Литература: жанры, авторы зарубежных произведений, герои.
Мифология разных стран: Древняя Греция, Древний Рим, Древний Египет, Древняя Индия, Девний Китай; боги, герои, существа.

Библейские сказания. Притчи.
7 чудес света
100 великих открытий. Учёные.
История: цари и государи, герои-воины, римские папы, старинные меры (разных стран); денежные единицы
Химия: таблица Менделеева
Биология: открытия; бактерии, генетика.
Медицина: прививки, заболевания.
Культура и искусство: виды искусств, памятники архитектуры, художники, скульпторы.
Афоризмы и крылатые выражения.
Язык: фразеологизмы, этимология.
Спорт: Олимпийские игры, виды спорта, чемпионы, даты, рекорды
Кино: фильмы и мультфильмы разных стран, актёры, режиссёры
Песни: композиторы, поэты, историческая эпоха, исполнители
Латинские цифры.

6. Планируемые результаты обучения

Результаты первого уровня *(приобретение школьниками социальных знаний, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни):*

- приобретение школьниками знаний об истоках нравственности человека, основных общечеловеческих ценностях и нормах поведения;

- о правилах конструктивной групповой работы;

- об основах разработки социальных проектов и организации коллективной творческой деятельности;

- о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации;

- логике и правилах проведения научного исследования.

Результаты второго уровня *(формирование позитивного отношения школьников к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом):*

- развитие ценностных отношений школьника к своему Отечеству, его истории и культуре, населяющим его народам;

- к Земле, природе и биологическому разнообразию жизни; знаниям, науке и исследовательской деятельности;

- миру, ненасилию, сотрудничеству;

- человеку, людям (иной этнической или культурной принадлежности), к человеческой жизни вообще.

Результаты третьего уровня *(приобретение школьниками опыта самостоятельного социального действия):*

учащиеся смогут приобрести опыт:

- исследовательской деятельности;

- публичного выступления по проблемным вопросам;

- опыт организации совместной деятельности с другими детьми.

7. Оценочные материалы

Оценочный лист Портфолио учащегося

Набранный балл в командном зачёте (от 0 до 20)

Набранный балл в индивидуальном зачёте (от 0 до 100)

Рейтинг турниров в зачёте (Молодёжный Кубок Мира, Школьная Лига Иркутской области)

Оценка результатов занятий учащихся в клубе интеллектуального развития осуществляется с помощью следующих критериев:

- умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачи;

- знание начальных теоретических основ решения интеллектуальных задач;

- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности

- результативность участия в интеллектуальных играх
-развитие коммуникативных способностей обучающихся;
-формирование умения работать со справочной и научно-популярной литературой;
-развитие навыков игрового взаимодействия;
-формирование команды для участия в фестивалях и турнирах интеллектуальных игр.

Формы подведения итогов реализации программы:
- итоговые занятия;
-мероприятия (городские, областные, региональные, всероссийские и международные);
-КТД;
- участие в предметных конкурсах и олимпиадах;
-рефлексия мероприятия.
- проведение внутриклубных интеллектуальных игр.
Формы контроля:
- собеседования;
- индивидуальные консультации;
- беседа;
- тестирование и анкетирование;
- наблюдения;
- итоговые занятия.
Виды контроля:

- входной
- промежуточный;
- итоговый.

Способы проверки результатов:

- оценка каждого обучающегося отдельно, наблюдение педагога; -
результативность на играх различного уровня (от городского до международного);
- оценка работы сложившихся команд, наблюдение за командной игрой (Приложение №1)

Приложение 1

Анкета для разбора игры.

1. Как справился со своей ролью в команде?
2. Какие ошибки в тактике были допущены?
3. Были ли организационные недочёты (нарушения «железных правил» игры)?
4. Какие приёмы обсуждения вопросов применялись в игре?
5. Как нужно играть, чтобы зарабатывать больше баллов?
6. Оцени деятельность капитана.
7. Поставь дальнейшие задачи на следующую игру.

Задание для капитана:
качественно оценить деятельность каждого игрока (вклад каждого участника команды);
оценить общую деятельность команды;
проанализировать приёмы обсуждения вопросов; тактику игры;
поставить перспективные цели и задачи.

8. Методические материалы

Методическое обеспечение программы.

Методические разработки интеллектуальных игр по различным темам с вопросами.

Учебные пособия по ведению игры.

Интернет ресурсы:

1. Доступ к базам вопросов интеллектуальных турниров.
2. Возможность публикации результатов на сайте.

Материально- техническое обеспечение

1. Игровое помещение (актовый зал)
2. Игровые столы и стулья для командной игры
3. Места для зрителей (100 мест)
4. Игровая система «Кнопка» для Брейн-ринга
5. Компьютер (ноутбук)
6. Проектор

7. Экран
8. Фигура совы
9. Кабинет для занятий
10. Интернет

Литература для учащихся (обязательный список)

1. Интернет-ресурс: База вопросов «Что? Где? Когда? (все турниры с 2003 г.) / http://db.chgk.info/random/types6/326613016
2. Интернет-ресурс: 1001 викторина / портал викторин по разным категориям знаний / http://1001viktorina.ru/cat/p1821_stolitsyi_mira
3. Интернет-ресурс: Методическая копилка. Патриотическое воспитание. Викторины по истории, географии, литературе. / http://zanimatika.narod.ru/RF20.htm
4. Интернет-ресурс: Кроссворд-кафе / http://www.c-cafe.ru/theme/2/01581p.php
5. Интернет-ресурс: Логические задачи / http://uucyc.ru/riddles/topic/Логические
6. Интернет-ресурс: Чай вдвоём. Загадки, задачи, тесты, шарады, ребусы, игры / http://www.teafortwo.ru/zagadki/index.php
7. Интернет-ресурс : Мифология. / http://www.hellados.ru/myth.php
8. Справочники по различным предметам.
9. Кун. Мифы и легенды Древней греции.
10. Немировский. Мифы Древнего Египта.
11. Сборники ребусов, логических задач, головоломок.
12. История Олимпийских игр.
13. Этимологические, фразеологические словари.
14. Электронные интеллектуальные игры «О, счастливчик!», «Что? Где? Когда?»
15. Интернер-ресурс: Потехе час / http://potehechas.ru/golovolomki/8_fishek.shtml
16. Самин. 100 великих открытий. М., 2006

Литература для учащихся (дополнительный список)

1 . И. И. Русланова «Что? Где? Когда? Игра для всех». Москва. Издательство «Русский язык», 1992 г
2. Что? Где? Когда? :: Телекомпания «ИГРА-ТВ» http://chgk.tvigra.ru/letopis/?1975
3. Феномен «Что? Где? Когда?». Издательство: Эксмо, 1992 г
4.Архив игр «Что? Где? Когда? http://что где когда.рф/игры/
5.История искусства зарубежных стран: Первобытное общество, Древний Восток, античность. Учебник Редакторы Репин И. Е.; Чубова А. П. Москва. Сварог и К. 2008
6. Ильина Т. История искусств. Отечественное искусство http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/ilina2/01.php

Список литературы для педагога

1. В. Я. Ворошилов «Феномен игры». М. Издательство: Советская Россия, Библиотечка «В помощь художественной самодеятельности» № 23 1982 г.

Внеигровые интеллектуальные методики и их применение

2. Альтшуллер, Г. С. НАЙТИ ИДЕЮ. Введение в теорию решения изобретательских задач. — 2-е изд., доп. — Новосибирск: Наука 1991
3. Генрих Саулович Альтов Теория решения изобретательских задач - http://lib.rus.ec/b/106707
4. В.Петров Базовый курс ТРИЗ http://trizfido.narod.ru/00/petrov.htm
5.Методика мозгового штурма по Алексу Осборну http://vikent.ru/enc/2343/

Мировая художественная культура

6. История искусства Зарубиных стран. Средние века. Возрждение. Учебник Под редакцией Ц. Г. Нессельштраус. Москва. Сварог и К. 2003
7. История искусства зарубежных стран. 17-18 века Редактор: Вера Раздольская Москва 2009
8.Ильина Т. История искусств. Отечественное искусство http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/ilina2/01.php
9. Энциклопедия искусства http://www.artprojekt.ru/Civilization/0081.html

История естественных наук

10. История науки и техники Курс лекций. Уральский государственный технический университет. http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Science/Zapar/index.php
11. Ф.М.Дягилев «Из истории физики и жизни ее творцов», М, Просвещение, 1986г.
12. Азимов А. Краткая история химии. Развитие идей и представлений в химии. — М.: Мир, 1983. — 187 с.
13. История биологии (с древнейших времен до наших дней). Под ред. С.Р.Микулинского, Изд-во Наука", Москва, 1972.
13. Паннекук А. История астрономии. — М.: Наука, 1966
14. Еремеева А. И., Цицин Ф. А. История астрономии (основные этапы развития астрономической картины мира). Изд. МГУ, 1989.

Темы

1. **Формирование команд.**

Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся. Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде. Игровые функции в команде. Роль капитана.

1. **Формирование индивидуальных игровых качеств.**

Понятие концентрации внимания. Влияние физического и эмоционального состояния на концентрацию внимания. Установление приоритетов при получении новой информации. Выносливость ума. Повышение силы ума. Упражнения с числами. Упражнения с буквами. Упражнения со словами. Определение уровня развития природной и культурной памяти. «Железные правила» Максима Поташёва, магистра игр «Что? Где? Когда?»

1. **Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия.**

Игры: «Контакт», «Пойми меня», создание проблемных ситуаций.

Одна минута обсуждения в игре «Что? Где? Когда?». Логические задачи. Как доказать что угодно. Задачи-детективы и задачи-истории. Знакомство с правилами командных интеллектуальных игр. Виды вопросов. Структура вопроса. Форма вопроса. Стратегия и тактика, целеполагание в команде.

1. **Упражнения на выбор правильной версии**

Техника обсуждения – стандартные приёмы: поиск ключевых слов в тексте вопроса; «вопрос на школу»; перебор; «малый джентльменский набор»; поиск ассоциаций; воссоздание культурного подтекста.
Менее известные приёмы обсуждения: отсеять шелуху; искать простое в сложном; действительность или вымысел; выйти из плоскости; от противного; отсутствующая подсказка; форма формы.

Самое сложное – работа с версией: «думай как автор», внешние факторы, «принцип Пушкина», вероятностный подход.

Игры «О, счастливчик!», «Интеллектуальное лото», «Даугавпилс», «Бескрылка», «Десятка». Анатомия выбора. Оценка и проверка возможных решений.

1. **Тренировка реакции у капитанов.**

Правила быстрых вопросов, реакции. Индивидуальная «Своя игра», Упражнения «Гонка за лидером», «Интеллектуальный покер», «Ты – мне, я – тебе», «КонКВИЗтадор», «ТРИВИАДОР», Работа на «кнопке».

1. **Игровая практика**

Участие команды в Чемпионате города, Кубке города, Кубке Прикамья, Молодёжном Кубке мира, Всероссийских интеллектуальных турнирах «Сферы знаний», «Мир вокруг нас».

1. **Анализ игр**

Выявление положительных и отрицательных тенденций в игровой практике команды (после каждой игры)

Приложение 2

Методика оценки психологической атмосферы в коллективе
(Л.Г. Жедунова)

Назначение теста: изучить психологическую атмосферу в коллективе. В основе лежит метод семантического дифференциала. Методика интересна тем, что допускает анонимное обследование, а это повышает ее надежность. Проводится в начале и конца года.

Инструкция к тесту:
Каждому школьнику предлагается оценить состояние психологической атмосферы в коллективе по девятибалльной системе. Оцениваются полярные качества.

9 8 7 6 5 4 3 2 1	
1. Дружелюбие	Враждебность
2. Согласие	Несогласие
3. Удовлетворенность	Неудовлетворенность
4. Увлеченность	Равнодушие
5. Результативность	Безрезультативность
6. Теплота взаимоотношений	Холодность взаимоотношений
7. Сотрудничество	Отсутствие сотрудничества
8. Взаимная поддержка	Недоброжелательность
9. Занимательность	Скука
10. Успешность	Безуспешность

Обработка и анализ результатов теста:
Чем выше балл, тем выше оценка психологического климата и наоборот. Анализ результатов предполагает субъективные оценки состояния психологического климата и их сравнение между собой, а также вычисление средней для коллектива оценки атмосферы.

Источник: Степанов Е. Н. Педагогический контроль в процессе воспитания. - М.: ТЦ Сфера, 2006. С. 103-104