

**Управление образования администрации муниципального
образования «Гвардейский муниципальный округ
Калининградской области»
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа имени Алексея Лохматова пос. Озерки
Гвардейского муниципального округа Калининградской области»**

Рассмотрено
на заседании
Педагогического совета
№7 от 29.05.2024г.

«Утверждаю»
Директор МБОУ «СШ им. А.
Лохматова пос. Озерки»
Мишкова И.Ю.
Приказ № 98 от 10.06.2024г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
естественнонаучной направленности
«Юные интеллектуалы»**

Возраст обучающихся: 11 – 17 лет
Срок реализации: 9 месяцев

Автор программы:
Куразов Андрей Вадимович,
педагог дополнительного образования пос. Озерки

пос. Озерки
2024г.

Пояснительная записка

Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа

Интеллектуальные игры связаны с определенным размышлением, с поиском и выбором оптимальных вариантов тактики и стратегии, обдумыванием хода игры.

Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа

Ведущая идея программы - популяризация интеллектуальных игр среди подростков

Ключевые понятия

База - вопросы, написанные и сыгранные знатоками.

Бланк- листок бумаги, на котором команда должна записать свой ответ на вопрос.

Ласточка - помощник на игре, чьей задачей является собирать у команд бланки с ответами и разносить раздатки.

Направленность (профиль) программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юные интеллектуалы» является программой естественнонаучной направленности.

Уровень освоения программы

Уровень освоения программы - базовый.

Актуальность программы

Программа занятий лиги интеллектуальных игр предусматривает большое разнообразие игр, что позволяет практически каждому воспитаннику найти что-то интересное для себя.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте. Умение выделить систему понятий, представить их в виде совокупности атрибутов и действий, описать алгоритмы действий и схемы логического вывода, улучшает ориентацию ребенка в любой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении, что играет большую роль при обучении детей с ограниченными возможностями здоровья.

Практическая значимость

Практическая значимость программы состоит в применении развивающих игровых технологий, что позволяет сделать процесс обучения, увлекательным и помогает избежать однотипности целей и функций обучения.

Принципы отбора содержания

Образовательный процесс строится с учетом следующих принципов:

1. Принцип развивающего обучения.

Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

2. Принцип воспитывающего обучения.

Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (сотрудничество, сотворчество, сопереживание).

3. Принцип систематичности и последовательности обучения.

Устанавливать взаимосвязи, взаимозависимости между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, от близкого далекому, от конкретного к абстрактному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций.

4. Принцип доступности.

Содержание знаний, методы их сообщения должны соответствовать возрасту, уровню развития, подготовки, интересам детей.

5. Принцип индивидуализации.

На каждом учебном занятии педагог должен стремиться подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

6. Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации.

Ведущую роль в обучении играет педагог, он ставит проблему, определяет задачи занятия, темп, в роли советчика, сотоварища, ученика может выступать и компьютер. Ребенок для приобретения новых знаний и умений может становиться в позицию ученика, учителя.

7. Принцип связи с жизнью.

Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналоги в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.

Отличительные особенности программы является тот факт, что в рамках кружка предпринимается попытка обратиться к интеллекту человека в своеобразной обстановке. Интеллектуальные игры связаны с определенным размышлением, с поиском и выбором оптимальных вариантов тактики и стратегии, обдумыванием хода игры. Как нигде, здесь требуется умение логически и в то же время нестандартно мыслить. При реализации содержания программы учитываются возрастные и индивидуальные возможности младших подростков, создаются условия для успешности каждого ребёнка.

Цель программы: популяризация интеллектуальных игр среди подростков, организация досуга с интенсивной интеллектуальной направленностью.

Задачи:

Образовательные:

- 1.Расширение кругозора, дополнение и углубление знаний, полученных в образовательной организации.
- 2.Усиление мотивации познавательной деятельности.
- 3.Актуализации приобретаемых знаний.

Воспитательные:

- 1.Выработка умения целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих.
2. Воспитывать у детей культуру поведения в коллективе, доброжелательные отношения друг к другу.

Развивающие:

1. Развитие образного и логического мышления, фантазии, воображения, творческих способностей.
- 2.Развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
3. Формирование умений планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами и алгоритмами, проверять результат своих действий.

Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы

Программа «Юные интеллектуалы» предназначена для дополнительного образования в средней общеобразовательной школе с учащимися 5–11 классов (11-17 лет).

Ведущим мотивом поведения подростка является стремление найти свое место среди сверстников. Отсутствие такой возможности очень часто приводит к социальной неадаптированности и правонарушениям. Оценки товарищей начинают приобретать большее значение, чем оценки учителей и взрослых. Подросток максимально подтвержден влиянию группы, ее ценностей; у него возникает большое беспокойство, если подвергается опасности его популярность среди сверстников. Подростковый период – время активного формирования личности, преломления социального опыта через собственную активную деятельность индивида по преобразованию своей личности, становление своего «Я». Центральным новообразованием личности подростка, в этот период, является формирование чувств взрослости, развитие самосознания.

Особенности организации образовательного процесса

Программа реализуется в рамках проекта «Точка Роста» и является бесплатной для обучающихся. Группа формируется из числа учащихся 5-11 классов МБОУ «СШ им. А. Лохматова пос. Озерки». Наполняемость учебных групп составляет от 10 до 20 человек.

Форма обучения – очная.

Режим занятий, периодичность и продолжительность

Общее количество часов - 68. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу. Наполняемость группы: 10 - 25 человек

Объем и срок освоения программы

Срок реализации программы - 9 месяцев.

На полное освоение программы требуется 68 часов

Основные формы и методы работы: индивидуальная (с авторами вопросов и ведущими игр), групповая (психологические тренинги, подготовка к тематическим играм), коллективная форма проработки вопросов и ответов, психологические, ассоциативные игры.

Планируемые результаты

Образовательные:

- 1.Расширен кругозор и углублены знания, полученные в образовательной организации.
- 2.Усилена мотивация познавательной деятельности.
- 3.Актуализированы приобретаемые знания.

Воспитательные:

- 1.Сформированы умения целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих.
2. Сформированы у детей культура поведения в коллективе, доброжелательные отношения друг к другу.

Развивающие:

1. Развиты образного и логического мышления, фантазия, воображения, творческие способности.
- 2.Развиты речь, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
3. Формированы умения планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами и алгоритмами, проверять результат своих действий.

Механизм оценивания образовательных результатов

Оценка результатов осуществляется с помощью следующих критериев:

- умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачей;
- знание начальных теоретических основ решения интеллектуальных задач;
- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности.

Формы подведения итогов реализации программы

Контроль и оценка планируемых результатов деятельности можно оценить путём проведения школьных игровых турниров и участия команд в фестивалях разного уровня.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с

реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни;
- дифференциация и индивидуализация обучения;
- мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей;
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

Материально-технические условия. (обеспечение).

-ноутбук;

-экран;

-электронная система для игры «Брей-ринг».

Кабинет, соответствующий санитарным нормам СанПин.

Кадровые.

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, имеет высшее профессиональное образование без предъявления требований к стажу работы.

Оценочные и методические материалы.

Вся оценочная система делится на три уровня сложности:

1. Обучающийся может ответить на общие вопросы по большинству тем, с помощью педагога может построить и объяснить принцип работы одной из установок (на выбор).
 2. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно построить и объяснить принцип действия и особенности любой из предложенных ему установок.
 3. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно построить и объяснить принцип действия и особенности любой из предложенных ему установок. Но, располагает сведениями сверх программы, проявляет интерес к теме. Проявил инициативу при составлении вопросов игры. Вносил предложения, имеющие смысл.
- Кроме того, весь курс делится на разделы. Успехи обучающегося оцениваются так же и по разделам:

- теория;
- практика;
- конструкторская и рационализаторская часть.

Методическое обеспечение

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- электронные учебники;

- видеоролики;
- информационные материалы на сайте, посвященном данной дополнительной общеобразовательной программе.

Содержание программы

Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?» (68 ч.)

1. Введение в игру. (2 ч.)

Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.

Форма занятий: беседа.

2. Компоненты успешной игры. (6 ч.)

Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры.

Форма занятий: игровые пробы.

3. Техника мозгового штурма. (12 ч.)

Теория: правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде.

Практика: игровые пробы.

Форма занятий: беседа, игровые пробы.

4. Составление вопросов к играм. (10 ч.)

Теория: правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни.

Практика: самостоятельная индивидуальная работа школьников по составлению

вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

Форма занятий: беседа, индивидуальные задания, игры.

5. Игры «Что? Где? Когда?». 18 ч.)

Практика: тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

Форма занятий: игры.

6. Другие интеллектуальные викторины. (12 ч.)

Теория: «Своя игра». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевертыши» и т. п.

Форма занятий: игры.

7. Социальные пробы. (8 ч)

Практика: самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг». Организация и проведение турниров «Брейн-ринг» с внешкольными командами.

Форма занятий: игры, турниры.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование тем	Кол-во часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1.	Введение в игру	2	2	-	Опрос
2.	Компоненты успешной игры	6	-	6	Викторина
3.	Техника мозгового Штурма	12	1	10	Соревнования
4.	Составление вопросов к играм	10	1	9	Игры по составленным вопросам
5.	Игры «Что? Где? Когда?	18	-	18	Игры
6.	Другие интеллектуальные викторины	12	-	12	Викторины
7.	Социальные пробы	8	-	3	Социальные пробы
Итого:		68	4	64	

Календарный учебный график

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа естественнонаучной направленности «Юные интеллектуалы»
1	Начало учебного года	с 01.09.2024 года
2	Продолжительность учебного периода	34 учебные недели
3	Продолжительность учебной недели	5 дней
4	Периодичность учебных занятий	2 раза в неделю
5	Количество часов	68
6	Окончание учебного года	31.05.2025 года
7	Период реализации программы	01.09.2024 – 31.05.2025

Рабочая программа воспитания

Воспитательный компонент осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

- 1) гражданско-патриотическое;
- 2) нравственное и духовное воспитание;
- 3) воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- 4) интеллектуальное воспитание;
- 5) здоровьесберегающее воспитание;
- 6) правовое воспитание и культура безопасности;
- 7) воспитание семейных ценностей;
- 8) формирование коммуникативной культуры;
- 9) экологическое воспитание.

Цель – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков, посредством информационно-коммуникативных технологий.

Использованные формы воспитательной работы: викторина, экскурсии, игровые программы.

Методы: беседа, мини-викторина, столкновения взглядов и позиций, проектный, поисковый.

Планируемые результаты: повышение мотивации; сформированность настойчивости в достижении цели, стремление к получению качественного законченного результата; умение работать в команде; сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерами, правила поведения на занятиях	Безопасность и здоровый образ жизни	В рамках занятий	Сентябрь
2.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
3.	Защита проектов внутри группы	Нравственное воспитание, трудовое воспитание	В рамках занятий	Октябрь-май
4.	Участие в соревнованиях различного уровня	Воспитание интеллектуально-познавательных интересов	В рамках занятий	Октябрь-май

5.	Беседа о празднике «День защитника Отечества»	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Февраль
6.	Беседа о празднике «8 марта»	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Март
7	Беседа про День Победы	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Май

Список литературы

Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599.
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 «Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, 1 этап (2022-2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области».

Литература для педагога

1. Анашина Н.Ю Авторская программа «Думать – это интересно!»
2. Белкин В., Зайдельман Я. Кноп К. «Интеллектуальные игры», приложение «Информатика» № 25-26, 2002г., еженедельник «1 сентября».
3. Бобрищев К. Пораскинь мозгами. - Полтава: ИСА «Астрей», 1992.
4. Бондаренко Л.И. У истоков логического мышления. - М., 1981.
5. Иванченко В.Н. Взаимодействие общего и дополнительного образования детей: новые подходы. - Ростов н/Дону: Издательство «Учитель», 2007.
6. Игра: газета Международной Ассоциации клубов «Что? Где? Когда?»
7. Игры, обучение, тренинг, досуг/ Под редакцией Петрушинского Б.В. - М.: «Новая школа», 1994.
8. Климович Л. Авторская программа работы клуба интеллектуальных игр "ЧТО? ГДЕ? КОГДА?"/ Клуб интеллектуальных игр «БЕЛАЯ РЫСЬ» г.Гомель, 2006г.
9. Клуб интеллектуальных игр «Мудрая сова»// [http:// clubinteligr.ru](http://clubinteligr.ru)
10. Левин Б. Программа занятий в клубе интеллектуальных игр/ «Орк-клуб» - г. Уфа.
11. Лернер Л. Минута наразмышление. - М., 1992.
12. Меньшиков В.Н. Логические задачи. - К., Одесса, 1989.

Литература для обучающихся и родителей

1. Самые невероятные головоломки / Ч.Б. Таунсенд; пер. с англ. Н.Ю. Чаходанской; Ил. Э. Чановиц. - М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2003. - 125, (3)с.
2. 365 развивающих игр. / Сост. Беляков Е.А. - М.: Рольф, Айрис-пресс, 1999. - 304 с., ил.
3. Алексеев Е.В., Тюрикова И.К. Москвич Пушкин: Словарь-справочник. - М.: Аквис, Гуманитарный фонд содействия культуры, 1999. - 260 с.
4. Альфа и омега: Краткий справочник. Пер. с эстонского. - Таллинн: Валгус, 1990. - 448 с.: ил.
5. Андросов А., Клейн А. Играем в «Что? Где? Когда?». - Одесса: НВО ХПА, 1998. - 144 с.
6. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для ученых умных (с подсказками для остальных). - М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2001. - 480 с.
7. Вартаньян Э.А. Из жизни слов. - М.: Государственное Издательство Детской Литературы, 1960. - 240 с.
8. Вартаньян Э.А. Словарь крылатых слов и выражений. - М.: ООО «Торгово-издательский дом «Русское слово – РС», 2001. - 416 с.: ил.
9. Гик Е.Я., Сухарев А.В. Интеллектуальные игры и развлечения. - М.: ФАИР-ПРЕСС, 1999. - 464 с.: ил.
10. Главная книга умных и веселых. / Сост. Ю.Д. Хайчин. - Д.: Сталкер, 1998. - 416 с.

«Интернет-ресурсы»

<https://db.chgk.info/> (база вопросов)