

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ «ПЕРСПЕКТИВА»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

«ЗНАТОКИ ЗЕЛЕНОГОРСКА»

для учащихся 9-10 лет

Срок реализации программы – 1 год

Направленность программы – **социально-педагогическая**

Уровень программы: **ознакомительный**

Составитель: Крупенева Е.Ю.,
педагог дополнительного
образования

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол от 26.09.2018 № 1

Утверждена приказом от 26.09.2018 № 172

Директор _____ С.В. Антонюк



Зеленогорск,
2018г.

Пояснительная записка

В последнее время меняется отношение к игре, приходит понимание того, что игра имеет обучающие и развивающие значение, выступает как средство психологической подготовки к реальным жизненным ситуациям.

Игра – это процесс моделирования, когда объединяются вместе такие понятия, как общение и познание, необходимые человеку для его развития. Играя, ребенок овладевает важными социальными навыками. Роли и правила «детского общества» или «подросткового общества» позволяют узнать о правилах, принятых в обществе взрослых. Интеллектуально-познавательные игры на сегодняшний день одна из самых популярных форм работы с детьми.

Интеллект – общая познавательная способность, определяющая готовность человека к усвоению и использованию знаний и опыта, а также к разумному поведению в проблемных ситуациях.

Современное образование имеет целью не только подготовку личности к участию в жизни общества, но и подготовку личности к активному воздействию на это общество с целью его совершенствования, что предъявляет повышенные требования не только к знаниям, но и к личностным качествам самой личности. Интеллект, лишённый мудрости, любви, сострадания, приводит к глобальным кризисам, нарушению здоровья целых поколений.

Интеллектуальные и творческие игры являются в нашей стране одним из любимейших форм организации досуга в нашей стране. Получив благодаря телевидению миллионы поклонников всех возрастов, они широко вошли в практику работы, школ, библиотек, учреждений культуры и образования.

Интеллектуальная игра – индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования.

Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности – они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.).

Одной из эффективных форм приобщения сегодняшних школьников к интеллектуальной культуре, стимулирования их познавательно-творческой деятельности являются различные турниры по интеллектуальным играм.

Цель программы: Формирование и развитие мотивации обучающихся к познавательной деятельности и творчеству через вовлечение их в современные интеллектуально-познавательные игры.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с современными интеллектуальными играми;

- обучить правилам проведения интеллектуальных игр.

Развивающие:

- развить мотивацию к поиску новой информации, привить интерес к приобретению знаний в различных областях;
- сформировать коммуникативные качества личности, интеллектуальную грамотность, сообразительность, остроту реакции в принятии решений;
- активизировать образное мышление, речь, память.

Воспитывающие:

- воспитать культуру поведения и общения;
- сформировать нравственные взгляды, чувство коллективизма.

Предполагаемое количество учащихся – 12-13 человек в группе.

Программа реализуется в течение 1 года.

Учебная нагрузка - 36 часов в год.

Формы обучения:

- теоретические занятия;
- интеллектуальные игры.

Методы обучения:

- словесные (объяснение);
- практические (организация и проведение интеллектуальных игр).

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности.

Уровень усвоения образовательной программы проводится по следующим критериям:

- умение ориентироваться в видах и правилах проведения современных интеллектуальных игр;
- уровень развития внимания, памяти, эрудиции и логического мышления;
- умение находить, обрабатывать и использовать требуемую информацию в условиях ограниченного времени;
- умение работы с вопросами формата «Что? Где? Когда?».

Уровни оценки

Базовый уровень:

- знают с правила современных интеллектуальных игр и игр на развитие интеллектуальных способностей;
- ориентируются в вопросах викторинного типа.

Повышенный уровень:

- освоили правила современных интеллектуальных игр и игр на развитие интеллектуальных способностей;
- знакомы с технологией решения вопросов формата ЧГК.

Высокий уровень:

- ориентируются в правилах современных интеллектуальных игр и игр на развитие интеллектуальных способностей;

- сформировано начальное умение работы с вопросами формата «Что? Где? Когда?».

Формы подведения итогов

Оценка знаний и умений производится два раза в год посредством проведения аттестационных занятий в форме интеллектуальной игры на определенную тему в командном зачете.

Учебно-тематический план

| № | Наименование темы | теория | практика | всего |
|----------|---|---------------|-----------------|--------------|
| 1. | Вводное занятие | 1 | | 1 |
| 2. | Игры для разминки. | 2 | 4 | 7 |
| 3. | Игры на развитие сообразительности | 3 | 6 | 9 |
| 4. | Игры на развитие эрудиции | 3 | 6 | 9 |
| 5. | Игры на развитие памяти и внимания | 3 | 6 | 9 |
| 6. | Интеллектуальные игры «Пентагон» и «Верю-не верю» | 2 | 6 | 8 |
| 7. | Интеллектуальные игры «Эрудит-лото» и «Найди общее» | 2 | 4 | 6 |
| 8. | Особенности вопросов формата Что? Где? Когда? (ЧГК) | 4 | 6 | 10 |
| 9. | Разбор скрытых подсказок в вопросах ЧГК. | 4 | 8 | 12 |
| 10. | Аттестационное занятие-игра | | 2 | 2 |
| | | 24 | 48 | 72 |

Содержание программы

1. Вводное занятие.

Инструктаж по ТО. Игры на знакомство. История и виды интеллектуальных игр.

2. Игры для разминки.

«Слова» - список слов по принципу следующее слово на последнюю букву предыдущего, «Кораблик» - список слов на одну букву, «Список» - список слов на одну тему.

3. Игры на развитие сообразительности.

Формы нетрадиционных логических игр:

«Банальности» - список слов на одну тему с подсчетом совпадений,
«Крокодил» - покажи слово или фразу без использования звуков,
«Фразы» - составь фразу на одну тему с заданным количеством слов, начинающимися на одну букву.

4. Игры на развитие эрудиции.

Формы нетрадиционных логических игр:

«Афоризмы» - разъяснить афоризм одним словом;

«Города» - список названий городов по принципу игры «Слова»;

«Все согласные» - зашифровать слова только согласными буквами;

«Реши задачу» - математические действия со словами и слогами.

5. Игры на развитие внимания и памяти.

Формы подвижных игр с мячом и другим инвентарем:

«11» - передача мяча друг другу 11 раз со счетом про себя;

«Цифры» - каждому игроку присваивается номер, задача – не договариваясь, поменяться местами игрокам, номера которых назвал ведущий;

«Дерево-животное» - по команде ведущего, не повторяясь, быстро назвать дерево или животное;

«Гонка за лидером» - быстро и правильно ответить на максимальное количество вопросов;

«Сказка по ролям» - каждому участник становится тем или иным героем сказки со своей характерной фразой, задача – после каждого произнесения ведущим названия своего героя произнести необходимую фразу.

6. Интеллектуальные игры «Пентагон» и «Верю-не верю».

Игры «Пентагон» и «Верю-не верю» как виды интеллектуальных игр. Правила и основные принципы этих игр.

7. Интеллектуальные игры «Эрудит-лото» и «Найди общее».

Игры «Эрудит-лото» и «Найди общее» как виды интеллектуальных игр. Правила и основные принципы этих игр.

8. Особенности вопросов формата Что? Где? Когда? (ЧГК).

Знакомство с видами вопросов. Вопросы «викторинного» плана.

Классические вопросы «Что? Где? Когда?». Форма вопросов. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение.

9. Разбор скрытых подсказок в вопросах ЧГК.

Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

10. Атгестационное занятие-игра.

Интеллектуальный турнир на определенную тему с заданиями различных типов для самостоятельного решения. Практическое применение знаний.

Материально-техническое оснащение

- кабинет для проведения теоретических занятий со столами и стульями;

- компьютер (ноутбук);
- бумага А4.

Литература

1. Алексеев В. А. Расширяем кругозор детей. – Ярославль: Академия развития, 2003.
2. Алексеев Е., Белкин В., Курмашева Н., Поташев М., Тюрикова И. Что? Где? Когда? Ваш путь к успеху. – М.: Рольф, 2000.
3. Анашина Н. Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. – М.: Академия Развития, 2006.
4. Большаков В.Ю. Психотренинг: социодинамика, упражнения, игры. – СПб.: «Социально-психологический центр», 1996.
5. Жарков Г.В. Воспитание в клубах интеллектуальных игр: опыт, теория. – М.:ООО «Чистые пруды», 2010
6. Левин Б.Е. Что? Где? Когда? для чайников.– Днепропетровск: Сталкер, 1999.
7. Лернер М. Минута на размышление, или Загадки телеигры «Что? Где? Когда?» – М.: Искусство, 1992.
8. Проверьте свои знания. Энциклопедия в 10-ти томах. – Днепропетровск: Сталкер, 1996.

Сетевые ресурсы

1. База вопросов «Что? Где? Когда?» - <http://db.chgk.info/>
2. Динамический банк вопросов - <http://dinabank.livejournal.com/>
3. Интернет-клуб «Что? Где? Когда?» - <http://internet.chgk.info/>
4. Молодежный кубок мира по игре «Что? Где? Когда?» - <http://student.chgk.info/>
5. Сайт логических игр, задач и упражнений «На все задачи есть ответ!» - <http://nazva.net/>