

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «КреативIQ» (далее – Программа) имеет социально-педагогическую направленность.

Актуальность Программы

В настоящее время все очень быстро меняется, появляются новые правила, методики, теории и изобретения. Требованиям времени нужно соответствовать. Имея развитый интеллект, человек сможет ориентироваться в этом меняющемся мире. Нужно стремиться стать разносторонне развитой личностью, чтобы иметь широкий кругозор, ставить цели и добиваться их.

Чтобы избежать «автоматизма» в собственном поведении человеку нужно учить себя жить осознанно, анализировать свои поступки, поведение и поступки других людей, делать определенные выводы.

Работа над собой – явление непрерывное, знания нужно пополнять постоянно, быть современным – это престижно!

Заниматься саморазвитием можно через практику интеллектуальных игр. Преимуществом интеллектуальных игр является то, что в их основе лежат не предметные знания, формируемые школьной программой, а «компетенции», т.е. то, что определяет способность человека свои знания и умения применять в конкретных ситуациях. Участие в играх, где наряду с ограниченностью по времени, на учащихся действует множество отвлекающих факторов, является хорошим тренингом психологической защищенности, умения отстраниться и сосредоточиться на главном, формирует привычку к эмоциональным нагрузкам.

Интеллектуальные игры призваны научить обучающихся определять цели своей познавательной деятельности, выбирать необходимые источники информации, находить оптимальные способы решения поставленной цели, оценивать полученные результаты, организовывать свою деятельность, сотрудничать с другими членами команды.

Краткое описание Программы

Программа направлена на формирование компетентности «Саморазвитие» на материале специально организованной интеллектуально-познавательной деятельности в следующем формате:

Возраст участников

13-18 лет

Количество участников

от 12 человек (от 2 команд)

Групповая структура

Деятельно может быть организована индивидуально, в парах, малых группах, в командах по 6 человек.

Особые требования к участникам

Ограничения по возрасту

Форма проведения

Очная, самостоятельная

Характеристика пространства реализации

учебный кабинет Центра образования «Перспектива» (оснащение- игровые столы, стулья, компьютер, проектор), площадки городов организаторов, домашние условия.

Продолжительность реализации

Срок реализации программы - 2 года.

Объем практики

Программа рассчитана на 108 учебных часов групповых занятий в году, всего – 288 часов.

Характеристика временного режима реализации

Проводится одно занятие в неделю общей продолжительностью три учебных часа.

I. Описание компетентностного результата

Компетентность «Саморазвитие» - способность и стремление к увеличению и повышению своих знаний, умений, навыков, установок, способностей, компетентностей и т.д.

Естественные события-индикаторы:

- Я вижу, как ребенок работает с энциклопедией, составляя вопросы для игры.
- Я вижу и слышу, как участники команды общаются друг с другом во время игры и обсуждают командой результаты игры.
- Я вижу, как ребята готовят и затем проводят интеллектуальные игры для младших школьников.

Вспомогательное описание КОРа

1. Определить приоритетные направления для своего развития.
2. Определить имеющиеся ресурсы для развития.
3. Использовать наиболее эффективно имеющиеся ресурсы для развития по выбранным направлениям.
4. Сформировать уклад жизни, обеспечивающий наличие и увеличение ресурсов для развития.
5. Сформировать уклад жизни, обеспечивающий применение развиваемых характеристик.
6. Поддерживать ценность саморазвития в своем окружении.

Одна из технологий, влияющая на КОР «Саморазвитие», – тьюторство. Педагог-тьютор выступает в роли сопровождающего и наставника, который может помочь обучающемуся поставить цель, организовать внутренние и внешние ресурсы для ее достижения, при условии, что весь процесс

сопровождения будет основан на активности самого обучающегося, совершающего реальные действия, регулируемые им самим.

Каждый обучающийся составляет свою карту интересов. Познакомившись с описанием КОРа, опираясь на его пункты, выстраивает маршрут движения в рамках программы в соответствии с задачами личностного развития. Таким образом, тьюторская деятельность организуется на этапах:

- мотивационный;
- проектировочный;
- реализационный;
- аналитический.

II. Описание предметного материала

Программа ориентирована на формирование компетенции «Саморазвитие» на материале специально организованной интеллектуально-познавательной деятельности:

- участие обучающихся в играх на уровне города, края, России;
- составление пакетов вопросов к интеллектуальным играм, редактирование их;
- организация и проведение интеллектуальных игр для различных целевых аудиторий

Предметный продукт:

- отчеты об участии обучающихся в интеллектуальных турнирах, рейтинги игр;
- пакеты вопросов, созданные участниками к играм ЧГК, Брейн-ринг, Хамса, Эрудит-квартет, Верю не верю;
- отчеты о разработанных и проведенных учащимися интеллектуальных играх для различной целевой аудитории.

Видео-демонстрация предметного продукта

Видео- и фоторяды, включающие в себя

- сюжеты об участии команд в различных интеллектуальных турнирах;
- о турнирах, проводимых по вопросам участников;
- о проведенных участниками интеллектуальных играх.

III. Описание педагогической технологии

Используемые образовательные инструменты

Учебный материал представлен в виде взаимопроникающих блоков:

1. Теоретический блок (знакомство с историей и технологией интеллектуальных игр).
2. Практический блок (тренировочные занятия и подготовка пакетов вопросов).
3. Тренинги командообразования (теория и практика).

4. Участие в интеллектуальных турнирах и самостоятельная организация интеллектуальных игр.

Инструменты в рамках тьюторского сопровождения

- карта;
- маршруты обучающихся.

Методы

- проблемного обучения
- эвристического обучения
- репродуктивный
- исследовательский

Форма предъявления предметных продуктов

- В зеленогорских СМИ, на сайте Центра образования «Перспектива» edu.zelenogorsk.ru, на сайте Международной ассоциации клубов «Что? Где? Когда?» <http://rating.chgk.info/index.php> размещается информация об участии обучающихся в интеллектуальных турнирах (синхронах, асинхронах).

- На пакетах вопросов, созданных обучающимися, организуются игры для различных целевых аудиторий (участники летних площадок, ветераны труда, участники Интерактивной летней школы), в том числе (один раз в год), для родителей.

- Видеоролики о процессе и результатах деятельности размещаются на сайте Центра образования «Перспектива» edu.zelenogorsk.ru, в группе Вконтакте.

Форма мониторинга образовательных результатов

Итоговый событийный мониторинг в младшей лиге в формате психологической игры, в старшей лиге - ролевой. Психологические игры для каждого года обучения подобраны в соответствии с возрастом, возможностями ребенка.

Требования к педагогу

Высшее (желательно, психологическое) образование, широкий кругозор. Владение технологиями саморазвития; способность заинтересовать обучающихся и повести за собой; понимание детей; общий язык с родителями как участниками образовательного процесса.

IV. Описание системы мониторинга образовательных результатов

Компетентность «Саморазвитие» - способность и стремление к увеличению количества и повышению уровня своих знаний, умений, навыков, установок, способностей, компетентностей и т.д.

Название задания

В качестве заданий рассматриваются задачи на этапах прохождения психологической игры.

Естественное событие-индикатор, которое легло в основу задания

-Я вижу, как ребенок, назначенный капитаном команды, стесняется своей роли.

-Я вижу, как ребенок записывает в блокнот вопросы, на которые не нашел ответа на занятии, рассчитывая найти ответ дома.

-Я слышу, как участник перебивает других, чтобы отстоять свое мнение.

Искусственное событие-индикатор, которое конструируется для участников

-Я вижу, как ребенок, взявший на себя роль капитана космического корабля, принимает решение самостоятельно.

-Я вижу, как ребенок, получив индивидуальную информацию, привлекает других ребят к поиску быстрого ответа.

-Я слышу, как результативно проходит обсуждение в команде при получении информации, требующей быстрого принятия решения.

Формулировка задания, которое получит участник

Зависит от ходов психологической игры (примите решение – индивидуально или командой, сделай выбор, собери команду и т.д.)

Система оценки задания, включающая тип оценки (алгоритмическая или экспертная)

Экспертная. В роли экспертов выступают сами участники.

Оцениваемый параметр и соответствие баллов различным значениям параметра

Участники, выступая экспертами в игре, отталкиваются от описания КОРа, рефлексировав на предмет приоритетности выбранного направления деятельности, выбранных ресурсов и их использования.

Каждый участник в рефлексии способен дать оценку своему продвижению в игре. Оценка участника может быть оспорена или поддержана другими участниками и зафиксирована (для предъявления через год). Высший балл – 10.

Момент проведения

Последняя неделя каждого полугодия реализации программы.

Состав участников

Участники программы, родители, выпускники объединения.

Место проведения

Учебный кабинет ЦО «Перспектива»

Продолжительность проведения

1,5 часа

Условия, обеспечивающие мониторинг способностей

Сюжет каждой из игр построен таким образом, что задания трудно выполнить без соответствующей подготовки

Условия, обеспечивающие мониторинг стремлений

Добровольный выбор участия в игре и выполнении заданий

Форма фиксации результатов мониторинга

Личностные профили участников

Описание управленческой технологии

Создать условия для реализации программы:

1. Утвердить программу на педагогическом совете.
2. Организовать набор учащихся на программу, издать приказ о зачислении.
3. Предоставить оснащенный компьютерами и игровыми столами кабинет для реализации программы.
4. Приобрести кнопки для игр «Брейн-ринг», «Хамса», «Своя игра».
5. Составить смету на выездные мероприятия.
6. Рассмотреть возможность внесения организационных взносов за команды на выездных играх.
7. Организовать административное представительство на родительских собраниях в начале каждого года обучения и перед выездными мероприятиями.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**1 год обучения**

№	Блоки программы	кол-во часов		
		всего	теория	практика
1	Организационное занятие	3	3	
2	Международное интеллектуальное движение	18	9	9
3	Понятие команды, ее формирование и ролевая нагрузка	10	2	8
4	Работа с вопросами и организация игр для целевой аудитории	15	1	14

5	Разновидности интеллектуальных игр	20	5	15
6	Участие в играх Молодежного Кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», ШРеКе, выездных интеллектуальных играх (Межрегиональный фестиваль «Енисейская знать», г.Красноярск; Первенство Сибири по интеллектуальным играм, г.Новосибирск; Кубок ректора по интеллектуальным играм, г.Иркутск; Кубок Губернатора Красноярского края по брейн-рингу, г.Красноярск).	36		36
7	Тьюторское сопровождение	3		3
8	Итоговые занятия (декабрь, май)	3		3
9	Тренировочные занятия (подготовка к соревнованиям)	36		36
ИТОГО:		144	20	124

2 год обучения

№	Блоки программы	кол-во часов		
		всего	теория	практика
1	Организационное занятие	3	3	
2	Международное интеллектуальное движение	4	2	2
3	Формирование команды и ролевая нагрузка	8		8
4	Работа с вопросами и организация игр для целевой аудитории	19	1	18
5	Разновидности и особенности интеллектуальных игр	32	6	26
6	Участие в играх Молодежного Кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», ШРеКе, выездных интеллектуальных играх (Межрегиональный фестиваль «Енисейская знать», г.Красноярск; Первенство Сибири по интеллектуальным играм, г.Новосибирск; Кубок ректора по интеллектуальным играм, г.Иркутск; Кубок Губернатора Красноярского края по брейн-рингу, г.Красноярск).	36		36
7	Тьюторское сопровождение	3		3
8	Итоговые занятия (декабрь, май)	3		3
9	Тренировочные занятия (подготовка к соревнованиям)	36		36
ИТОГО:		144	20	124

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Первый год обучения

Организационное занятие.

1 блок: «Международное интеллектуальное движение».

Интеллектуальное движение в странах мира. История движения "Что? Где? Когда?". Современные интеллектуальные игры в России, странах СНГ. Объединения и клубы "Что? Где? Когда?" до 1989 года. Создание в 1989 году МАК (Международной ассоциации Клубов "Что? Где? Когда?") Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК. Различные движения интеллектуальных игр: «БЛИК» (Беларусская лига Интеллектуальных клубов), ЛУК (Лига украинских клубов), МОО ИНТИ (Россия и основные принципы их работы.).

Работа с информационными источниками. Поиск российских и зарубежных клубов. Формирование Устава клуба «Кит» и особенностей работы в нем.

2 блок: «Понятие команды, ее формирование и ролевая нагрузка».

Схема команды «знатоков» и роли в команде: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Специальные приемы для развития командно-ролевого мышления.

Пути достижения успешности командной работы и разрешение конфликтных ситуаций в команде. Конфликтные ситуации во время игры.

Тренинги командообразования. Распределение и проигрывание ролей и ситуаций в команде.

3 блок: Работа с вопросами.

Виды вопросов. Ключевые слова, подсказки. Различные формы вопроса. Классификация вопросов. Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование идей) Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Психологическое "растормаживание" индукторов в команде. Анализ идей и версий ("информационная критика"). Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. 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 интуистов. Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации. *Составление вопросов. Тренинги составления вопросов и их корректировки.*

4 блок: Разновидности интеллектуальных игр.

Популярные интеллектуальные игры. Особенности интеллектуальных игр. «Разминочные» (тренировочные) игры. Игры с выбором варианта. Игры на двоичную логику. Игры на взаимопонимание. Общее понятие об интеллектуальном спорте (информационно-спортивных играх). Основные отличия от телевизионных аналогов. Правила проведения информационно-спортивных игр. «Спортивные» варианты интеллектуальных игр. Турнирный вариант «Что? Где? Когда?». Турнирные варианты других телевизионных игр. Авторские интеллектуальные игры. «Эрудит-квартет», «Тройка», «Шестью два», «Рискуй!», «Чеширский кот». «Одесские» игры». Внеигровые интеллектуальные методики.

Тренировочные занятия по изученным играм. Участие в играх Молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», Школьном Региональном Кубке, выездных интеллектуальных турнирах.

5 блок. Участие в играх Молодежного Кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», выездных интеллектуальных играх.

Анализ заданий турниров, эффективности работы участников команды, дефициты и ресурсы.

6 блок. Тьюторское сопровождение.

Составление карты интересов, выбор маршрута, отслеживание движения в течение года, итоговая рефлексия в рамках СМОР.

7 блок: Итоговое занятие (декабрь, май)

-Интеллектуальный турнир «Интеллектуальное такси» (декабрь - игра с родителями и выпускниками;

-ролевая игра «Звездные перекрестки» (май).

8 блок: Тренировочные занятия (подготовка к соревнованиям)

Второй год обучения

Организационное занятие.

1 блок: «Международное интеллектуальное движение».

Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК. Правила МКМ по игре "Что? Где? Когда?". Интеллектуальное движение в Сибирском Федеральном округе, Красноярском крае.

Работа с Уставом клуба «КИТ», составление плана игровых турниров.

2 блок: «Формирование команды и ролевая нагрузка».

«Классическая» схема команды «знатоков»: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Специальные приемы для развития командно-ролевого мышления.

Пути достижения успешности командной работы. Разрешение конфликтных ситуаций в команде.

Тренинги командообразования и проигрывание ролей и ситуаций в команде.

Анализ сложных ситуаций взаимодействия.

3 блок: Работа с вопросами.

Виды вопросов. Ключевые слова, подсказки. Различные формы вопроса. Классификация вопросов. Составление вопросов. Тренинги составления вопросов и их корректировки для игроков разных возрастных групп и социальных категорий. Вопросы для разных игр. Одно- и многоходовые вопросы. Вопросы на логику, на знание, на командную игру, на инсайт (на озарение, догадку). Другие разновидности вопросов. Вопросы развивающих игр на внимание, на память, на воображение, на развитие пространственного мышления.

Тренировочные задания. Тренинг составления вопросов к конкретным турнирам.

4 блок: Разновидности и особенности интеллектуальных игр.

Популярные интеллектуальные игры. Особенности интеллектуальных игр. Интеллектуальный спорт. «Спортивные» варианты интеллектуальных игр. Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм "Что? Где? Когда?", "Брейн ринг", "Своя игра", «Хамса». «Разминочные» (тренировочные) игры. Авторские интеллектуальные игры. Внеигровые интеллектуальные методики. *Тренировочные занятия по изученным играм. Участие в играх молодежного кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», Всемирного движения интеллекта, выездных интеллектуальных турнирах.*

5 блок: Участие в дистанционных и выездных интеллектуальных турнирах: МКМ, «Енисейская знать», Первенство Сибири, фестиваль «Брейн-ринг».

Анализ заданий турнира, эффективности работы участников команды, дефициты и ресурсы.

6 блок. Тьюторское сопровождение.

Составление карты интересов, выбор маршрута, отслеживание движения в течение года, итоговая рефлексия в рамках СМОР.

7 блок: Итоговое занятие (декабрь, май)

Интеллектуальный турнир «Сборник игр» (декабрь - игры с родителями и выпускниками; май – ролевая игра «Понедельник начинается в субботу»)

8 блок: Тренировочные занятия (подготовка к соревнованиям)

Условия реализации программы

1. Кадровое обеспечение

Программу «Креатив IQ» может реализовывать педагог с высшим педагогическим образованием. Желательно наличие психологического образования или помощь психолога при проведении коммуникативных тренингов, тренингов командообразования, личностного роста и т.д.

2. Материально-техническое оснащение

- кабинет для проведения теоретических занятий со столами и стульями на 20 человек;
- кнопочная система для проведения временных игр («Своя игра», «Брейн-ринг», «Хамса»);
- компьютер (ноутбук),
- цифровой проектор;
- экран для цифрового проектора;
- компьютерный класс с выходом в Интернет;
- писчая бумага; маркеры.

3. Методическое обеспечение программы

Информационное обеспечение

Литература для педагога

1. Айзенк Х., Эванс Д. Проверьте способности вашего ребенка. / Пер. с англ. Л.К. Клюкина. – М.: ООО «Издательство АСТ», 1998
2. Большаков В.Ю. Психотренинг: социодинамика, упражнения, игры. – СПб.: «Социально-психологический центр», 1996
3. Козлов Н.И. Лучшие психологические игры и упражнения. – Екатеринбург: Издательство АРТ ЛТД, 1998
4. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман Н.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей. – М.: Гуманит. Изд. Центр «ВЛАДОС», 2001
5. Лезер Ф. Тренировка памяти. – М.: Издательство «Эйдос», 1995
6. Машин Л., Мадышева Е. Развивающие игры. Загадочные истории: для занятий с детьми. – Харьков: Фолио, 1996
7. Федорчук И.А. История. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль: «Академия развития», 1998
8. Холодная М.А. Психология интеллекта: парадоксы исследования. – Томск: Издательство Томского университета, М.: Издательство «Барс», 1997
9. Черемошкина Л.В. Развитие памяти детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: «Академия развития», 1997

Литература для обучающихся

1. Алексеев А.А., Громова Л.А. Поймите меня правильно или книга о том, как найти свой стиль мышления, эффективно использовать интеллектуальные ресурсы и обрести взаимопонимание с людьми. – СПб.: Экономическая школа, 1993
2. Гершензон М.А. Головоломки профессора Головоломки: Сборник затей, конкурсов, самоделок, занимательных задач / Сост. И. Прусаков. – М.: Детская литература, 1994
3. Комарова И.И., Бородычева Е.С. Что? Где? Когда? Блиц-энциклопедия. – М.: «РИПОЛ КЛАССИК», 1999
4. Популярная энциклопедия для детей «Все обо всем». – М.: «Ключ-С», 1994
5. Проверьте свои знания: Энциклопедия в 10 т. / сост. Н.Л. Вадченко. – Д.: Сталкер, 1996
6. Серия «Энциклопедия для детей». – М.: Аванта+, 1998
7. Серия книг «Что? Где? Когда? Как? Зачем? Почему?» - М.: Дрофа, 1995

Сетевые ресурсы

1. А. Я. Психология: описания психологических тестов, тестирование онлайн, тренинги, упражнения, статьи, советы психологов - <http://azps.ru/>
2. База вопросов «Что? Где? Когда?» - <http://db.chgk.info/>
3. Блокнот психолога - <http://chronicles.moy.su/>
4. Всемирное движение интеллекта - <http://www.vdi.chgk.info/>
5. Динамический банк вопросов - <http://dinabank.livejournal.com/>
6. Интернет-клуб «Что? Где? Когда?» - <http://internet.chgk.info/>
7. Молодежный кубок мира по игре «Что? Где? Когда?» - <http://student.chgk.info/>
8. Сайт логических игр, задач и упражнений «На все задачи есть ответ!» – <http://nazva.net/>