МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ «ПЕРСПЕКТИВА»

Подписан: Антонюк Светлана Владимировна
DN: C=RU, S=Красноярский край, L=Зеленогорск, T=Директор, O=" МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ""ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ ""ПЕРСПЕКТИВА"", СНИЛС=03357285455, ИНН=245300923747, E=julitas@mail.ru, G=Светлана Владимировна, SN=Антонюк, CN=Антонюк Светлана Владимировна
Основание: Я являюсь автором этого документа
Местоположение: место подписания
Дата: 2023.11.20 15:46:28+07'00'
Foxit Reader Версия: 10.1.1

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

«КРЕАТИВ IQ»

для обучающихся **8-11 классов** (старшая лига)
срок реализации – **2 года**

Направленность программы – **социально-гуманитарная**

Уровень программы **- углубленный**

Составитель: Матвейчук Н.Н., методист

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол от 06.06.2023 № 2

Утверждена приказом от 26.09.20123 № 59

Директор _____ С.В. Антонюк

Зеленогорск
2023г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Клуб интеллектуальных тренировок «КИТ» социально-гуманитарной направленности, уровень реализации и освоения программы– углубленный.

Новизна

В ходе реализации данной программы формируются ключевые компетенции (ценностно-смысловые, общекультурные, учебно-познавательные, информационные, коммуникативные, социально-трудовые, компетенции личностного самосовершенствования) обучающихся, что важно для каждого обучающегося и в целом для системы образования.

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. Школьники учатся работать в команде, прислушиваться к чужому мнению, ценить и уважать чужой интеллект и при этом, не стесняясь, высказывать свое мнение.

Таким образом, новизна данной программы заключается в том, что организованная по ней деятельность дает возможность развития у подростков комплекса способностей: организаторских, интеллектуальных, коммуникативных.

Актуальность

Средний возраст – период самоутверждения подростка, активного самопознания. Традиционно ведущей деятельностью в подростковом возрасте называются общение со сверстниками (Д.Б. Эльконин) и общественно значимая деятельность (В.В. Давыдов). При этом на уроках учителей часто интересует только программный материал, отклонение от темы нежелательно. Проблема подростков может заключаться в замкнутости, уединенности, неумении и невозможности презентовать себя и свои знания. И это при том, что многие обучающиеся при соответствующих условиях могут позиционировать себя как одаренные дети.

Работа с одаренными детьми требует глубокого понимания природы «одаренности». Академик А.М. Матюшкин понятие «детская одаренность» трактует как высокие творческие возможности ребенка, его способность к достижению оригинального результата в какой-либо деятельности. Одаренные дети отличаются от обычных мальчиков и девочек не столько способностью усваивать чужое, сколько потенциалом создавать новое. Вот этот потенциал и имеет смысл развивать, способствуя развитию одаренности обучающихся.

Кроме того, нам видится, что у подростков наличествует проблема осознанного принятия решений. Зачастую ребята в процессе принятия собственных решений стремятся примкнуть к большинству, некоторые же наоборот хотят при этом 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.

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.

Благодаря тому, что программа сочетает в себе различные формы деятельности, занятия пробуждают воображение и творческие силы обучающихся. Вообще игра – это естественная форма обучения для человека любого возраста. По утверждению К.Д. Ушинского, игры помогают не только проявить способности и наклонности ребенка, но и совершенствовать их. А М. Горький считал, что труд и учение, сочетаясь с игровой деятельностью, способствуют формированию характера, развитию воли и интеллекта.

Таким образом, программа нацелена на развитие интеллектуальных, коммуникативных, организаторских способностей и навыков межличностного и делового общения обучающихся посредством включения их в интеллектуально-познавательную деятельность для активной социализации в обществе.

Отличительные особенности Программы

В основу Программы положен системно-деятельностный подход, способствующий развитию личности обучающегося в собственной деятельности. Для организации личностной результативной деятельности каждый обучающийся решает следующие задачи:

развитие умения согласовывать свои действия с членами команды;

брать ответственность на себя за качество командной игры на занятиях и интеллектуальных турнирах.

Большая часть программы посвящена технологии взятия вопросов различных интеллектуальных игр и, как следствие, технологии составления вопросов. Обучающиеся знакомятся с различными формами интеллектуального досуга, типами игр, заданий, вопросов. Для проверки усвоения программы, поддержания мотивации детей, уверенности в своих силах необходимо участие в различных интеллектуальных турнирах. В рамках образовательной программы Клуба предполагается участие в дистанционных турнирах Молодежного Кубка Мира по игре «Что? Где? Когда?» и Школьного регионального Кубка с анализом рейтинга команд из различных регионов

России и мира, а также на очных 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). Программа предусматривает клубную форму работы.

Особое место в освоении содержания программы «Клуба интеллектуальных тренировок» уделяется самостоятельной работе обучающихся. Индивидуально планируется работа по составлению вопросов различной сложности: от викторинного типа вопросов до вопросов к играм ЧГК и Брейн-ринг. Предполагается редактирование пакетов вопросов к различным играм.

Ценность данной деятельности заключается, во-первых, в ее огромном развивающем потенциале: составляя вопросы, работая с различной литературой, ребенок проводит теоретическое мини-исследование интересной темы из разных областей науки и творчества, например, литературы, истории, математики, МХК и др.

Во-вторых, многие российские и международные синхрон-турниры по интеллектуальным играм готовы сотрудничать с авторами и редакторами вопросов. Опыт составления вопросов позволит детям применять свои знания в будущем и развиваться в профессиональном плане в рамках интеллектуального спорта.

Помимо навыков участия в игровых турнирах, у детей формируются навыки предъявления полученного опыта. Так, участники Клуба входят в оргкомитет городских интеллектуальных турниров и соревнований, становятся авторами и ведущими игровых состязаний.

Адресат Программы

Программа рассчитана на обучающихся 13-18 лет. Программа является универсальной, применяемые формы игр легко адаптируются к возрастным категориям школьников. Количество обучающихся в группе – от 12 человек (от 2 команд).

Срок реализации программы

Срок реализации программы - 2 года.

Форма и режим занятий

Программа рассчитана на 180 учебных часов групповых занятий в год. Проводится два занятия в неделю общей продолжительностью пять учебных часов, которые включают теоретическую подготовку, тренинги командообразования, практические упражнения. В практическую часть программы может включаться участие в дистанционных и очных интеллектуальных турнирах по интеллектуальным играм (Молодежный кубок мира по игре «Что? Где? Когда?»; Школьный региональный Кубок, Открытое

Первенство Сибири по интеллектуальным играм и т.д.) с периодичностью, ежегодно определяемой условиями турниров.
Учебный материал можно представить в виде взаимосвязанных блоков:
1. Теоретический блок знакомства с технологией интеллектуальных игр.
2. Блок практических тренировок.
3. Тренинги командообразования (теория и практика).
4. Участие в интеллектуальных турнирах.

Цель программы:
развитие познавательных интересов и социальной активности обучающихся через погружение в систему индивидуальных и командных интеллектуально-психологических мероприятий (в том числе состязательных).

Программа "Клуба интеллектуальных тренировок" позволяет решать **следующие задачи**:
- знакомство обучающихся с историей развития и современными движениями интеллектуальных игр;
- знакомство с ролевой структурой команды и формирование навыков взаимодействия в команде, конструктивного диалога и т.п.;
- знакомство с разнообразными интеллектуальными играми;
- формирование умений обучающихся составлять вопросы и редактировать их;
- формирование интеллектуальной и психологической культуры обучающихся.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения

№	Перечень разделов, тем	кол-во часов		
		всего	теория	практика
1	Организационное занятие	1	1	-
2	Формирование команды и ролевая нагрузка	11	1	10
3	Тренировки на командообразование, взаимопонимание, развитие ассоциативного мышления (работа с вопросами)	21	1	20
4	Разновидности интеллектуальных игр, тренировочные занятия	87	3	84
5	Участие в играх Молодежного Кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», ШРеКе, выездных интеллектуальных играх, синхронах	54	-	54
6	Итоговое занятие (декабрь, май)	6	-	6
ИТОГО:		**180**	**6**	**174**

2 год обучения

№	Перечень разделов, тем	кол-во часов		
		всего	теория	практика
1	Организационное занятие	1	1	-
2	Тренировки на командообразование, взаимопонимание, развитие ассоциативного мышления (работа с вопросами)	21	1	20
3	Разновидности интеллектуальных игр, тренировочные занятия	88	4	84
4	Участие в играх Молодежного Кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», ШРеКе, выездных интеллектуальных играх, синхронах	64	-	64
5	Итоговое занятие (декабрь, май)	6	-	6
ИТОГО:		**180**	**6**	**174**

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
Старшая лига
Первый год обучения

Организационное занятие.

1. 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.

2. 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. *Составление вопросов. Тренинги составления вопросов и их корректировки. Тренинги командообразования. Распределение и проигрывание ролей и ситуаций в команде.*

3. Разновидности и особенности 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.

4. Участие в играх Молодежного Кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», Школьного Регионального Кубка, Школьной Лиги Европы, выездных интеллектуальных играх, синхронах.

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

Итоговое занятие (декабрь, май)

Интеллектуальный турнир «Интеллектуальное такси» (игры с родителями и выпускниками)

Второй год обучения

Организационное занятие.

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

2. 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.

3. Участие в играх Молодежного Кубка мира по игре «Что? Где? Когда?», Школьного Регионального Кубка, Школьной Лиги Европы, выездных интеллектуальных играх, синхронах.

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

5 раздел: Итоговое занятие (декабрь, май)

Интеллектуальные игры с родителями и выпускниками.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

Оценка усвоения образовательной программы проводится по следующим критериям:

- умение различать типы вопросов;
- навыки составления (и редактирования) вопросов;
- владение технологией командной работы;
- навыки организации интеллектуальных игр и турниров;
- результативность участия в интеллектуальных турнирах разного уровня.

Условия реализации программы

1. Кадровое обеспечение

Программу «Клуб интеллектуальных тренировок» 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. Информационное обеспечение программы

Программой предусмотрены следующие основные методы: беседа, мозговой штурм, работа в тройках, работа в шестерках, обсуждения.

Стандартное занятие состоит из трех этапов. Первый - круговая тренировка с применением разминочных игр. Второй - разбор и игровое подтверждение теоретических положений, запланированных на данное занятие. Третий - тренировка в режиме реального времени по правилам одной из интеллектуальных игр.

Традиционно основной игровой и организационной единицей клуба является команда, состоящая из 6 человек. Учебно-тренировочный процесс строится на совмещении форм занятий с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы - три и более команд; для практических занятий, где руководителю клуба необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной командой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд, психологическому и игровому тренингу игроков основных специализаций, а также вопросников и стажеров-организаторов игр.
Практика показывает, что необходима и такая форма работы как совместная игра всех команд и игроков.

Формы аттестации

Оценка знаний и умений обучающихся проводится в течение года по рейтингу участия в городских и синхронных международных турнирах, с помощью рефлексивных анализов участия в интеллектуальных играх и соревнованиях. Два раза в год (декабрь, май) предполагается проведение аттестационных занятий в форме игры с родителями и выпускниками Клуба.
Предполагается три уровня освоения образовательной программы относительно степени проявления названных показателей у обучающихся:

Критерии и оценки уровня образовательных результатов.
Базовый уровень: Обучающиеся

- понимают, что вопросы игры - различного типа, могут их различать;
- умеют составлять вопросы викторинного типа: из одной отрасли знаний, без скрытых подсказок;
- владеют технологией командной работы;
- успешно участвуют в интеллектуальных турнирах ЦО «Перспектива» и других учреждений г. Зеленогорска.

Повышенный уровень:

- различают типы вопросов;
- умеют составлять вопросы к разным типам игр: интегрировать знания из разных отраслей знаний, использовать многоступенчатые комбинации;
- владеют технологией командной работы, выдерживают ролевую структуру команды;
- включаются в деятельность по организации интеллектуальных игр и турниров
- успешно участвуют в городских и краевых интеллектуальных турнирах.

Творческий уровень:

- различают множественные типы вопросов;
- умеют составлять и редактировать пакеты вопросов и заданий для индивидуальных и командных конкурсов различных интеллектуальных турниров;
- успешно участвуют в краевых, российских интеллектуальных турнирах;
- умеют организовать работу команды, ее работу во время игры и во внетурнирный период;
- владеют навыками проведения интеллектуальных игр для детей, выступают в качестве организаторов городских интеллектуальных проектов.

Условия реализации программы

1. Кадровое обеспечение

Программу «Клуб интеллектуальных тренировок» 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. Информационное обеспечение

1. А. Я. Психология: описания психологических тестов, тестирование он-лайн, 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» - http://nazva.net/ - ответ! –

Список литературы

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 / Сот. 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

9. А. Я. Психология: описания психологических тестов, тестирование он-лайн, тренинги, упражнения, статьи, советы психологов - http://azps.ru/
10. База вопросов «Что? Где? Когда?» - http://db.chgk.info/
11. Блокнот психолога - http://chronicles.moy.su/
12. Всемирное движение интеллекта - http://www.vdi.chgk.info/
13. Динамический банк вопросов - http://dinabank.livejournal.com/
14. Интернет-клуб «Что? Где? Когда?» - http://internet.chgk.info/
15. Молодежный кубок мира по игре «Что? Где? Когда?» - http://student.chgk.info/
16. Сайт логических игр, задач и упражнений «На все задачи есть» - http://nazva.net/ - ответ! –