**Дополнительная общеобразовательная программа детского объединения**

**«Клуб интеллектуальных игр «Мудрая сова»**

Программа ориентирована на детей от 8 до 17 лет

Срок реализации – 4 года

Автор - составитель - Резник Елена Анатольевна,

педагог дополнительного образования

**Пояснительная записка**

В 70-80-х годах XX века возник интерес к телевизионной игре «Что? Где? Когда?», на волне которой был создан спортивный вариант игры, дающий возможность проводить турниры с неограниченным количеством команд. И в Евпаторийском центре детского творчества в 1998 году возник интеллектуальный клуб «Мудрая сова», который взял на себя подготовку команд, организацию и проведение турниров по игре «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» (впоследствии возникли и другие виды игр).

Интеллектуальные игры достаточно популярны среди подростков и корни привлекательности игр можно найти в особенностях подросткового возраста: стремление к познанию мира, интерес к собственной личности, установка на расширение общения и выход его за рамки ученических дел, стремление к волевым напряжениям и к проверке себя, интеллектуальное соперничество – все эти характеристики выводят интеллектуальные игры в зону привлекательности.

Интеллектуальные игры – это возможность реализовать важную потребность подросткового возраста: признание со стороны других, заявление и подтверждение своей социальной значимости.

Дополнительная общеобразовательная программа «Клуб интеллектуальных игр «Мудрая сова» (далее - Программа) ***социально-педагогического направления деятельности*** предназначена для развития интеллектуальных способностей детей с использованием естественных для них игровых форм обучения и ориентирована на детей с начальным уровнем развития.

Программа является модифицированной, разработана на основе авторской программы «Думать – это интересно!» Н.Ю. Анашиной, педагога дополнительного образования государственного образовательного учреждения города Москвы «Дворец творчества детей и юношества» (http://mak-chgk.ru/metod/dumat-eto-interesno/).

Программа разработана с учетом требований Кодекса спортивного ЧГК и Положения о турнирах Международной ассоциации клубов «Что, где, когда». Игры проводятся с целью популяризации международного интеллектуального движения и выявления сильнейших игроков; к играм допускаются учащиеся определенных возрастных групп.

Программа предназначена для проведения занятий в клубе интеллектуальных игр «Мудрая сова» и основывается на игре "Что? Где? Когда?" и сопутствующих ей играх. Программа рассчитана на 4 учебного года, но пребывание в клубе интеллектуальных игр «Мудрая сова» не ограничивается одним годом. После приобретения необходимых теоретических знаний учащиеся впоследствии реализуют свои практические навыки в составе сложившихся команд. Поэтому программа второго, третьего и четвертого годов обучения состоит из практических и игровых занятий. Группа, занимающаяся по данной программе, может насчитывать от 15 до 28 учащихся возраста 8-17 лет.

Упор в занятиях делается на игру как таковую, в процессе которой предусмотрена наработка необходимых навыков и выполнение поставленных целей. Отсюда преобладание чисто игровых занятий над теоретическими и практическими (где отрабатывается какой-либо конкретный вопрос). В ходе игровых занятий у учащихся есть возможность проявлять приобретенные знания и навыки в комплексе, а у педагога замечать и устранять слабые места и недоработки в их подготовке. Кроме того, как показывает практика, конкретные знания, полученные в ходе игры и имеющие эмоциональную окраску, являются наиболее устойчивыми. Примерная схема игрового занятия дана далее в программе. К концу первого года обучения из учащихся формируется 2-3 команды знатоков, которые принимают участие в различных турнирах и фестивалях. Кроме того, учащиеся получают необходимые навыки, чтобы суметь организовать и провести игру "ЧГК" у себя в школе, классе и т. д. В целом, учитывается отсутствие каких-либо теоретических или методических пособий по игре "ЧГК", программа опирается на свой практический опыт и другими клубами СНГ. Программа построена по принципу «спирали»: с ежегодным усложнением повторяющихся тем.

**Направленность дополнительной общеобразовательной программы**

Программанаправлена на социальную адаптацию, создание условий для всестороннего развития ребенка; обеспечение его эмоционального благополучия; воспитание социальной компетенции; а также профилактику асоциального поведения и взаимодействие с семьей.

***Новизна***

Программа позволяет существенно расширить круг знаний учащихся во многих сферах жизни. Занятия дополняют жизненный опыт обучающихся, приобщают их к совместной деятельности в микросоциуме, позволяют определить и оценить уровень собственных знаний.

В программе предусмотрено использование игр и тренингов, стимулирующих развитие широкого спектра интеллектуальных способностей, формирование целостного взгляда на мир, которым отличаются широко образованные люди.

В то же время у нее есть ряд особенностей, к которым можно отнести:

-  широкое использование тренингов, прошедших апробацию в психологической практике, которые после формализации правилами превращены в игры;

-  использование игр на основе викторин различного типа с обновляемым банком вопросов и  заданий, гибкие правила и содержание которых позволяет подобрать задания, соответствующие возрасту и способностям детей;

-  активное участие учащихся в соревнованиях по интеллектуальным играм различного уровня, вплоть до чемпионата мира, их участие в подготовке массовых мероприятий, проводимых на базе общеобразовательного учреждения, где они учатся;

- реализация учащимися своих проектов;

- привлечение учащихся к поиску интересной для них информации или информации на заданную тему, к работе с литературой;

-  активное сотрудничество с родителями.

***Актуальность***

Сейчас, когда происходит лавинообразное увеличение объема знаний, на переднем плане должно стоять умение творчески подходить к самому процессу поиска и усвоения нового знания. Следует уделять больше внимания развивающим функциям обучения и делать это с самого начала учебы ребенка в школе. Известно, что процесс мышления включается только тогда, когда человек сталкивается с новой для себя задачей. Для развития навыков  эффективного мышления, требуется специально отработанная целенаправленная практика.

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время молодые люди не стремятся активно проявлять себя в микросоциуме, заявлять свою позицию по каким-либо актуальным вопросам, не могут аргументировать свои ответы, позицию. Интеллектуальное развитие молодежи на данный момент востребовано в обществе, а начинать его нужно как можно раньше, этим объясняется привлечение в деятельность Клуба интеллектуальных игр учащихся с 3 класса.

К настоящему времени накоплен значительный опыт развития творческого мышления при помощи различных программ, составленных известными психологами и педагогами. В работе с детьми младшего школьного возраста игра является наиболее привычным, приятным и понятным  способом овладения приемами, навыками системного мышления. Гибкие рамки правил, многообразие форм проведения интеллектуальных игр дают простор детскому воображению.  Эффект усиливается еще и тем, что в игре присутствует главный фактор успешного обучения – активность учащегося.

Очень важно вовремя научить ребенка не только ориентироваться в потоке информации, но и сохранить долговременный интерес (мотивацию) к самостоятельному поиску необходимых знаний, к самообразованию. Для этого следует ознакомить  детей с методами эффективного мышления, способствующими развитию природных способностей, «окультурить» интеллект.

***Педагогическая целесообразность***

Данная программа построена с учетом идей и рекомендаций ученых и практиков, работающих с одаренными детьми: Д.Б. Богоявленской, В.Н. Дружинина, Ю.Н. Белехова, А.И. Савенкова, а так же в программе А.З.Зака,  В. Стрениной, Н.Ю. Анашиной, Е.В. Семеновых, Б.Левина и др.

В первый год обучения основной упор делается на развитие интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти, фантазии и воображения, вербальных и способностей. На втором году обучения основное внимание уделяется развитию логического, проблемного мышления, творческих способностей, на третьем и четвертом - практической деятельности учащихся.

Основная форма работы – коллективная, командная. Особое место внутри коллектива (команды) занимает позиция капитана. Задания и тренинги в игровой форме не только способствуют созданию условий для развития психических функций интеллекта и повышению эрудиции.

***Цель программы:*** - обучение учащихся приемам и навыкам игры "ЧГК" (и смежных с ней игр), а на основе этого - расширение у них интеллектуальных навыков вообще; развитие эрудиции, логики, фантазии; обучение собранности, умению принимать решения в критических ситуациях; привитие любви к работе с книгой и другими источниками знаний.

***Задачи программы:***

***Развивающие:***

-  увеличить активный словарь обучающихся и на этой основе улучшить вербальные способности детей;

-   расширить аппарат понятийного и проблемного мышления;

-   развить логическое мышление;

***Обучающие:***

-   научить детей пользоваться методами, позволяющими отойти от шаблонности мышления;

-   ознакомить с элементами системного подхода;

- ознакомить с методикой проектной деятельности;

-   ознакомить детей с приемами эффективного запоминания информации.

***Воспитательные:***

-   сформировать у учащихся навыки конструктивного коллективного обсуждения проблемных вопросов и ситуаций;

-   повысить мотивацию к обучению, получению новых знаний;

-    воспитать позитивные личностные качества: терпение, само организованность, толерантность, лидерские качества.

**Отличительные особенности данной дополнительной общеобразовательной программы от уже существующих образовательных программ**

Данная модифицированная программа, в основном, опирается на авторскую программу «Думать – это интересно!» Н.Ю. Анашиной, а также на опыт клубов интеллектуальных игр городов: Москвы, Уфы, Гомеля, Новосибирска, Санкт-Петербурга, Донецка с использованием собственных методических материалов.

В отличие от перечисленных программ, данная программа обосновывает необходимость увеличения количества часов практической части для систематического проведения городских интеллектуальных игр для школьных команд. Так же программа предусматривает включение в рамках игровых занятий цикла синхронных игр.

**Возраст детей, участвующих в реализации данной дополни­тельной общеобразовательной программы**

В  группу первого года обучения принимаются дети **8 -10** [**лет**](http://letu.ru/)**;** в группу второго года обучения – дети, обучавшиеся год по данной программе или дети **11 - 12** [**лет**](http://letu.ru/); в группу третьего года обучения – дети, обучавшиеся 2 года по данной программе или дети **12 - 14** [**лет**](http://letu.ru/). В группу четвертого года обучения принимаются дети **15 – 17** **лет** или дети, которые обучались по данной программе два – три года.Состав групп постоянный, формирование команд – по желанию

Программа рассчитана на 4 года обучения.

**Формы и режим занятий**

***Формы организации деятельности учащихся на занятии:*** *групповая*, *индивидуальная, участие в соревнованиях* по интеллектуальным играм различного ранга, *участие в массовых мероприятиях*

***Возможные формы проведения занятий:***

Акция, беседа, викторина, встреча с интересными людьми, дискуссия, обсуждение, занятие-игра, защита проектов, деловая игра, игра-путешествие, сюжетно-ролевая игра, игровая программа, консультация, круглый стол, «мозговой штурм», наблюдение, праздник, практическое занятие, презентация, размышление, ринг, сбор, семинар, сказка, творческая встреча, творческий отчет, тренинг, турнир, чемпионат, экскурсия.

***Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:***

1. *Объяснительно-иллюстративные* (методы обучения, при использовании которых, дети воспринимают и усваивают готовую информацию).

2. *Репродуктивные методы* обучения (учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности).

3. *Частично-поисковые* методы обучения (участие детей в коллективном поиске, решение поставленной цели совместно с педагогом).

4. *Проблемные* методы (решение учащимися творческих задач разными способами).

***Методы обучения, в основе которых лежит способ организации занятия:***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Словесные** | **Наглядные** | **Практические** |
| Устное изложение | Показ видеоматериалов, иллюстраций | Тренинг |
| Беседа, объяснение | Показ педагогом приемов исполнения | Тренировочные упражнения |
| Анализ игры | Наблюдение | Тренировочные упражнения |
| Анализ структуры интеллектуальной игры | Работа по образцу | Тренировочные упражнения |

Занятие по типу может быть комбинированным, теоретическим, практическим, диагностическим, тренировочным.

***Режим занятий***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Год обучения | Состав группы | К-во часов в неделю | Час. в год |
| 1 | 20 человек | 2 часа 1 раз в неделю | 72 |
| 2 | 20 человек | 2 часа 2 раза в неделю | 144 |
| 3 | 20 человек | 3 часа 2 раза в неделю | 216 |
| 4 | 25 человек | 3 часа 2 раза в неделю | 216 |

При проведении клубных мероприятий возможно объединение учащихся групп со знатоками школьных команд.

Клуб объединяет школьные команды знатоков в следующих секциях:

1. «Надежда клуба» (начинающие игроки, учащиеся 3-4-х классов);

2. «Знатоки клуба» (постоянный состав клуба, учащиеся 5-6-х классов);

3. «Лидеры клуба» (постоянный состав клуба, учащиеся 7-8-х классов);

4.«Лидеры клуба» (постоянный состав клуба, учащиеся 9-11-х классов и выпускники школ).

***Режим клубных мероприятий***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Категория знатоков | Мин. состав группы | К-во часов в неделю |
| «Надежда клуба»  учащиеся 3-4-х классов | 30 человек | 1 час 1 раз в неделю |
| «Знатоки клуба»  учащиеся 5-6-х классов | 30 человек | 2 часа 1 раз в неделю |
| «Лидеры клуба»  учащиеся 7-8-х классов | 30 человек | 2 часа 1 раз в неделю |
| «Лидеры клуба» учащиеся 9-11-х классов | 30 человек | 3 часа 1 раз в неделю |

Члены клуба формируются в команды по 6 участников (+2 запасных) на базе муниципальных общеобразовательных учреждений.

Члены клуба имеют право вносить предложения о деятельности клуба, совершенствовании форм и методов его работы, организации игры, предоставление своих вопросов и заданий, а также защиты своих позиций.

***Возможные формы проведения клубных мероприятий:***

Турниры по интеллектуальным играм: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра», «Эрудит-квартет», «Интеллектуальный марафон» (игры «Реалии», «Надуваловка», «Эрудит-лото», «Веришь - не веришь»), чемпионат на кубки клуба «Мудрая сова», участие в синхронных и асинхронных турнирах.

**Ожидаемые результаты и способы определения их результативности**

***По окончании 1 года обучения учащиеся должны знать***:

* виды индивидуальных интеллектуальных игр, основанных на группировке и классификации; игры-тренинги для оперативной и долговременной памяти;
* игры, использующие элементы индукции и дедукции;
* краткие сведения о видах памяти, некоторые способы запоминания информации;
* некоторые алгоритмы решения логических задач.

***По окончании 1 года обучения учащиеся* *должны уметь:***

* ориентироваться в играх, четко определять цель задания;
* вычленять из вопроса или задания ключевые моменты;
* запоминать как можно больше необходимой информации;
* играть в индивидуальные интеллектуальные игры;
* свободно общаться;
* решать логические задачи.

***По окончании 2 года обучения учащиеся должны знать:***

- особенности слов русского языка; методы работы с текстом;

- виды индивидуальных интеллектуальных игр, основанных на группировке и классификации;

- игры-тренинги для оперативной и долговременной памяти;

- игры, использующие элементы индукции и дедукции;

- краткие сведения о видах памяти, некоторые способы запоминания информации;

- виды командных игр;

- анализ свойств явлений и предметов, причинно-следственных связей заданных ситуаций;

- некоторые алгоритмы решения логических задач.

***По окончании 2 года обучения учащиеся* *должны уметь:***

- объяснить слова и понятия, сосредоточиться,

- сочинить загадку, поговорку, сказку; создать новые рисунки,

- найти понятие, аналогичное или противоположное заданному понятию, подхватить и развить мысль товарища, свободно общаться;

- играть в индивидуальные и некоторые командные интеллектуальные игры,

- решать плоскостные и объемные задачи; решать логические задачи.

***По окончании 3 года обучения учащиеся должны знать:***

- мнемонические методы запоминания информации, последовательности действий;

- методы обсуждения проблемной ситуации, способы записи идей по ходу ее обсуждения;

- решение некоторых теоретических и практических проблем;

- правила интеллектуальных командных игр; модернизировать правила  некоторых  игр;

- стратегию и тактику команды в интеллектуальных играх;

- алгоритм создания программы мероприятий и праздников;

- алгоритм подготовки проектного предложения;

- готовить информационную и материальную части мероприятий;

- отредактировать подборку чужих вопросов;

- самостоятельно подготовить и  провести игру,

- требования по психологической устойчивости и совместимости членов команды.

- классификацию вопросов интеллектуальных игр.

***По окончании 3 года обучения учащиеся должны уметь:***

- запоминать списки слов абстрактных, иностранных, редких, новых, незнакомых терминов; запоминать тексты; готовить сборники собственных заданий;

- организовывать турниры некоторых интеллектуальных командных игр;

- организовывать деятельность школьной игровой площадки;

- самостоятельно формулировать вопросы;

- готовить вопросы для интеллектуальных игр;

.**-** подготовить проектное предложение.

Проверкой результативности в освоении программы будет рейтинг каждого участника Клуба по итогам интеллектуальных игр (школьных, городских).

***По окончании 4 года обучения учащиеся должны знать:***

- алгоритм создания программы мероприятий и праздников;

- решение проблем различного типа; законы создания нового в мире техники;

- методы анализа и формулировки проблемы;

- алгоритм подготовки проектного предложения;

- анализ проблемной ситуации методом «плюс – минус – интересно» (ПМИ);

-методы анализа решения проблем «Альтернатива, возможности, выбор» (АВВ) и «Рассмотри все факторы» (РВФ);

-анализ возможных последствий выбранного решения «последствия и результаты» (ПиР);

- системный подход к решению вопросов как информационных систем.

***По окончании 4 года обучения учащиеся должны уметь:***

- в конкретной проблемной ситуации сформулировать проблему и задачи;

- практически использовать законы создания нового – видеть проблему во взаимосвязи с окружающей реальности, произвести анализ с учетом развития ситуации во времени, оценить положительные и отрицательные стороны явления, учесть возможные последствия результатов решения;

**-** подготовить проектное предложение;

- подбирать материалы для вербальных и логических игр; готовить сборники собственных заданий;

- готовить информационную и материальную части мероприятий;

- отредактировать подборку чужих вопросов;

- модернизировать правила  некоторых  игр; самостоятельно подготовить и  провести игру.

***Способы определения результативности***

***Оценка результатов работы каждого ребенка в конце года*** производится в соответствии с таблицей критериев результатов обучения и личностного развития ребенка, которая дифференцирована по годам обучения.  Таблица приведена в разделе «Методическое обеспечение программы».

***Результаты тестирования*** в начале и конце года (при отсутствии профессионального психолога в учреждении)  помогают сделать вывод о динамике изменения способностей детей, соответствии параметрам таблиц критериев результатов обучения и критериев личностного развития ребенка. Используются тесты, оценивающие вербальное, знаковое, образное мышление детей, их внимание, сосредоточенность, объем памяти и др.

***Внешней экспертной оценкой достижений детей*** является участие в конкурсах, фестивалях интеллектуальных игр, проводимых другими организациями. Каждое достижение в соревнованиях, конкурсах, фестивалях  также оценивается в определенной сумме баллов. Подготовка и проведение мероприятий и соревнований различного уровня  является способом практического приложения знаний и умений детей.

**Формы подведения итогов реализации дополнительной общеоб­разовательной программы**

Формы подведения итогов 1 семестра: конкурс, праздник, турнир, открытое занятие для родителей, самостоятельная работа, тестирование, анкетирование и др.

Формы подведения итогов года: праздник, открытое занятие для родителей, чемпионат, тестирование, рейтинг участия в играх, анкетирование, аттестация знаний и умений.