

**Паспорт программы**

|  |  |
| --- | --- |
| Классификационная  характеристика  программы | * модифицированная, * стартовый, базовый уровень освоения * комплексная, * познавательная. * профессионально-прикладная |
| Направленность | социально-педагогическая |
| Срок обучения | 8 лет |
| Возраст обучающихся | 8-18 лет |
| Цели и задачи программы | Формирование успешной социально адаптированной личности школьников через развитие познавательной активности, интеллекта и расширение общего кругозора в игровой деятельности  **Задачи**:  - **личностные** - формирование общественной активности личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме, навыков работы в команде;  - **метапредметные** - развитие мотивации к познанию, потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности;  **- образовательные** (предметные) - развитие познавательного интереса, общего интеллекта, включение в познавательную деятельность, приобретение умений мобилизовать свои знания в процессе игр (умение анализировать, сопоставлять, размышлять). |
| Ожидаемые результаты | По окончанию всего курса обучения у подростков:   1. *будет р*азвито проблемное мышление: способны 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, разрешать проблемные ситуации, требующие различных теоретических знаний, использовать методы ухода от шаблонности мышления, использовать системный подход;   2. *будет р*азвиты творческие вербальные способности. Обучающиеся могут составить свои задания и вопросы, отредактировать подборку чужих вопросов, модернизировать правила некоторых игр, самостоятельно подготовить и провести игру;  3. *будет на*работан навык интеллектуальной деятельности в коллективе: навык обсуждения, взаимопонимания и терпимости; проявляются способности «генератора идей», «критика», «лидера» и т.д.; выработано умение «держать напор», отстаивая свою точку зрения; уменьшится страх перед публичным выступлением, боязнь сцены и т.п.;  4. *будет з*акреплен интерес к получению знаний, работе с книгами, самообразованию.  будут ***иметь представление***:   * о разнообразии интеллектуальных игр; * о правилах интеллектуальных игр; * о видах вопросов и алгоритм ответов;   будут ***знать:***   * основные игровые понятия * принципы организации интеллектуальных конкурсов; * способы игры в команде и разрешения конфликтов в команде;   будут ***уметь:***   * использовать свои знания и умения в игре; * слышать и слушать (вопросы, мнения других и т.п); * пользоваться различными информационными источниками; * организовывать очные и дистанционные игры;   будут ***владеть:***   * навыками дистанционных игр; * навыками разработки и реализации проектов по интеллектуальным играм * культурой речи и публичного выступления. |
| **Основные технологии, методы, педагогические приемы, на которых основывается реализация программы** | Игровая технология, технология дистанционного обучения, технология проектной деятельности.  Формы проведения учебных занятий подбираются с учетом возрастных психологических особенностей детей:   * проблемная лекция; * пресс-конференция; * практические занятия (лабораторная работа по составлению игр); * тематическая дискуссия; * групповая консультация; * защита творческой работы (проекта); * деловая игра; * фестивали;   - турниры интеллектуальных игр;  - экскурсии;   * дистанционные занятия.   **Методы работы.**  **Теоретические:**   * беседа; * рассказ; * знакомство с научно – популярной литературой;   **Практические:**   * игры; * интеллектуальные задания (кроссворды, анаворды, анаграммы, чайнворды и т.д.); * речевые разминки; * упражнение на развитие психических процессов (внимания, памяти, мышления); * соревнования между парами, командами; * самостоятельное составление интеллектуальных заданий для разминки * мозговой штурм. |
|  | Программа работает с 2006 года |

**Введение**

Современное общество, оказавшись в новых рыночных условиях, в потоке информационного многообразия, предъявляет к современному молодому человеку, а значит и к образовательной сфере новые требования. Образование должно быть направлено на активное освоение учеником способов познавательной деятельности, рост ресурсной значимости образования и его ориентацию на личность ученика.

Продуктивная самореализация личности в ХХI веке должна идти через принципиально новые формы и методы получения образования, которые предыдущему поколению представлялись почти фантастическими. Большую роль в создании и реализации таких форм и методов отдаётся дополнительному образованию детей.

Дополнительное образование позиционируется, как вариативное образование, как социокультурная практика - творческая созидательная деятельность в социуме.

Содержание дополнительного образования является одним из факторов экономического и социального прогресса общества и должно быть ориентировано на:

* обеспечение самоопределения личности, создание условий для ее самореализации;
* формирование у обучающегося адекватной современному уровню знаний и уровню программы картины мира;
* интеграцию личности в национальную и мировую культуру;
* формирование человека и гражданина, интегрированного в современное ему общество и нацеленного на совершенствование этого общества;
* воспроизводство и развитие кадрового потенциала общества.

Эти задачи частично помогут решить *интеллектуальные игры*. Очень прочно войдя в нашу жизнь, они несут большой познавательный эффект и способствуют успешной социализации личности школьников.

*Интеллектуально-познавательные игры – одна из самых популярных форм работы с детьми.* Это специально организованное соревнование в эрудиции и логике, проводимое по заранее определённым правилам*.*

С точки зрения педагогики интеллектуально - познавательные игры обладают огромным потенциалом, и когда такие игры организуются в школе или в городе как *система*, тогда они могут дать детям очень многое:

- во-первых, система таких игр, стимулирует познавательный интерес учащихся, формирует стремление к постоянному пополнению багажа знаний,

- во-вторых, момент соревновательности позволит оценить подростку свои возможности, а в случае победы – утвердиться в глазах сверстников,

в - третьих, наличие команды способствует развитию навыков коллективной работы, коллективной мыследеятельности, совместного поиска решения проблем.

Но самое важное - это то, что не по необходимости, не под давлением, а по желанию самих игроков во время интеллектуальных игр происходит многократное *повторение предметного материала* в его различных сочетаниях и формах, что становится необходимым условием для успешного становления личности.

**Пояснительная записка**

Главная идея программы «Эрудит» - создать в обществе нашего города атмосферу, благоприятную к познанию, создать интеллектуальную субкультуру, благодаря которой подростки, занимающиеся интеллектуальным творчеством, могут стать яркими, положительными героями современной молодежи.

Программа «Эрудит» является *модифицированной*, за основу взята авторская программа «Игровая мастерская» (Майстровский Ю.Р., Самарский государственный центр ДЮТ, 1997 г.) и учебное пособие «5000 игр и головоломок для школьников» (Винокурова Н.К., 1999г.). Кроме этого в образовательном процессе используются наработки новых интеллектуальных игр разных авторов.

*Отличительные особенности* программы:

- программа адаптирована под условия и требования дополнительного образования детей, срок реализации - 8 лет, начиная с младшего школьного возраста, заканчивая учащимися 11 классов;

- включён диагностический блок;

- существует блок работа с психологом (работа по командообразованию, решение конфликтных ситуаций в команде и т.д.)

- в образовательный процесс включены современные образовательные технологии (технология интернет игры, технология дистанционного обучения, технология проектной деятельности, технология проблемного обучения)

Программа «Эрудит» *социально-педагогической направленности*, так как интеллектуальные игры являются универсальным средством, не только развивающим интеллект и творческий потенциал ребенка, но и способствующим его успешной социализации.

*Социализация школьников* тесно связана с адаптацией их во взрослой, самостоятельной жизни и включает в себя:

* *интеллектуальную зрелость* (развитые познавательные интересы, умения находить конструктивные решения, наличие критического и прогностического мышления);
* *социальную зрелость* (терпимое отношение к другим, развитые коммуникативные навыки, готовность к сотрудничеству, сотворчеству, содружеству, ответственность за происходящее);
* *личностную зрелость* (адекватную самооценку, понимание себя, самостоятельность, наличие социально - ценностных жизненных целей, стремление реализовывать свои позитивные позиции и инициативы, самоуважение и т.д.);
* *эмоциональная зрелость и развитие чувств* (эмпатия, интуиция, сопереживание, соучастие и т.д.).

Для формирования всех этих качеств социально - активной личности на занятиях коллектива применяются *активные формы организации деятельности*, такие, как участие в игровых турнирах, проблемное обучение, проектная деятельность, дистанционное обучение.

**Цель программы.** Формирование успешной социально адаптированной личности школьников через развитие познавательной активности, интеллекта, расширение общего кругозора в игровой деятельности.

Для достижения цели необходимо решить следующие задачи:

**- личностные** - формирование общественной активности личности, гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме, навыков работы в команде; чувства патриотизма, любви к большой и малой Родине, морально – нравственные качества: честность, порядочность, трудолюбие, целеустремленность, умение доводить начатое до конца; самоконтроля, самооценки;

**- метапредметные** - развитие мотивации к познанию, потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности;

**- образовательные** (предметные) - развитие познавательного интереса, общего интеллекта, включение в познавательную деятельность, приобретение умений мобилизовать свои знания в процессе игр (умение анализировать, сопоставлять, размышлять), формирование медиакультуры.

*Кроме этого дети научатся:*

- правилам различных интеллектуальных игр;

- правилам работы в команде;

- самостоятельно разрабатывать и проводить интеллектуальные игры.

В целом программа «Эрудит» соответствует целевому направлению различных конкурсов интеллектуальных игр и поэтому так же:

* способствует вовлечению в интеллектуальную деятельность большего числа учащихся;
* занимается популяризацией наук через игровую деятельность.

Главная *актуальность программы* в том, что через вовлечение детей в интеллектуальные турниры различного уровня происходит реализация учебных знаний, что формирует устойчивую мотивацию к получению знаний, в том числе школьных. А возможность реализовать полученные знания в яркой интересной интеллектуальной игре является более серьезным мотивом к познанию, чем просто наставления к хорошей учебе.

Программа «Эрудит» рассчитана на учащихся 2-11 классов, продолжительность обучения 8 лет. Программа имеет 3 основных этапа реализации, при этом каждый этап имеет законченную цель, поэтому обучащиеся могут пройти только один или два этапа.Отличительной особенностью каждого этапа является принцип повтора, углубление и расширение знаний, с учетом возрастных особенностей развития детей.

**I этап – начальное звено (**учащиеся 3-5 классов)

**II этап – среднее звено (**учащиеся 6-8 классов)

**III этап – старшее звено (учащиеся 9-11 классов)**

**На 1 этапе обучения** занимаются учащиеся 3-5 классов.

Целью этого этапа является

* формирование команды,
* обучение навыкам командной игры;
* знакомство с правилами основных интеллектуальных игр

*Отличительной особенностью 1-го этапа реализации* программы является начальная работа по организации успешной команды, команды разносторонней, смотивированной на интеллектуальный труд. При этом отбор учащихся начинается с 3-го класса, через совместные мероприятия, интеллектуальные игры и познавательные занятия. В начале 5-го класса, состав школьной команды может так же существенно поменяться в связи с переходом в среднее звено, кроме этого у учащихся может измениться учебное заведение, интересы и мотивация. Формы обучения также имеют больше игровой и развивающий характер. Для развития зрительного восприятия на занятиях применяется много настольных игр.

**На 2-ом этапе обучения** занимаются учащиеся 6-8 классов.

Цель:

* создание устойчивой мотивации к игровой деятельности
* создание ус­ловий для получения высокого рейтинга как личного, так и командного
* научить детей самостоятельно провести любую интеллектуальную игру
* сохранить состав команды
* подготовить учащихся для участия в конкурсах различного уровня.

*Отличительной особенностью 2-го этапа* реализации программы является работа по сохранению устойчивой мотивации к интеллектуальному труду. В связи с возрастными изменениями особую роль на этом этапе играет работа с психологом как с каждым участником команды, так и со всей командой. Особая сложность возникает в выборе капитана, так как у многих ребят начинают проявляться лидерские качества. Формы работы необходимы такие, чтобы постоянно активизировать и поддерживать интерес: мозговые штурмы, проблемные ситуации, игры по командообразованию.

**Дополнительная общеразвивающая программа «Эрудит»**

**(III этап обучения)**

*Отличительной особенностью* 3-го этапа реализации программы является работа со старшеклассниками, подготовка игроков городской команды для участия в турнирах муниципального, регионального, всероссийского и международного уровней.

Содержание программы построено с учетом *психологических особенностей подростков 14-17 лет*: стремление к самопознанию, самоутверждение в группе сверстников. Подростки становятся более самостоятельными, знания для них приобретают особую значимость, и являются той ценностью, которая обеспечивает им расширение собственного сознания и значимое место среди одноклассников.

**Цель 3 этапа обучения:**

- развитие коммуникативных, деловых и лидерских качеств старшеклассников

- стимулирование интереса к дальнейшему самообразованию

- оттачивание игрового мастерства

- достижение высокого уровня результатов участия в международных, зональных встречах знатоков, рейтинговых играх.

III этап работы по программе – *этап совершенствования*, уровень усвоения – углубленный, обеспечивает условия для доступа каждого обучающегося к более глубоким знаниям и современным технологиям, повышает конкурентоспособность выпускников на основе сформированных личностных качеств и социально-значимых компетенций.

Календарно - тематическое планирование имеет общие направления деятельности для всего этапа (3 года обучения). Обучение по программе 3 этапа практикоориентированное, поэтому в тематическом плане большое количество часов уделяется игровой практике.

1. **Игровая деятельность**

Игровая деятельность является основным направление работы детей по программе.

*Успешность выступления команд зависит от многих факторов*:

* устоявшийся состав команды – половина успеха!
* разносторонние интересы членов команды
* устойчивая мотивация к учению через игры
* целеустремлённость не только на участие, но и на победу!

В образовательном процессе игры делятся в зависимости от формы организации:

* Интеллектуальные игры
* Игровая практика
* Дистанционное обучение
* Интернет игры
* Анализ игр

***Интеллектуальные игры*** – данный блок программы предусматривает повторение правил игр: «Пентагон», «Своя игра», «Что? Где? Когда?», «Десятка» и знакомство с новыми: «Свояк», «Эрудит квартет», «Ворошиловский стрелок», «Что? Где? Почему?» и т.п. В этом же блоке включаются занятия для отработки навыков проведения игр, разработанные обучающимися.

***Игровая практика*** – главная цель данного раздела - оттачивание игрового мастерства команд через участие в одном игровом сезоне в турнирах разного уровня: от школьного до международного (муниципальный фестиваль «Мудрая сова» проводится отдельно для каждой школьной параллели (9,10, 11 классы),краевые, всероссийские и международные турниры предлагают общие вопросы для старшеклассников 9-11 классов).

***Дистанционное обучение*** – форма организации детей вне занятий с использованием кейс технологии, цель - повышение качества участия старшеклассников в интеллектуальных турнирах различного уровня через организацию самообразования, формирование медиакультуры.

***Интернет игры -*** форма организации индивидуальной работы детей на занятиях, создание условий для самореализации, отработка умениймобилизовать свои знания в процессе игр.

***Анализ игр*** – форма коллективной работы на занятиях, с целью отработки умений анализировать, сопоставлять, размышлять, делать выводы, находить пути взаимопонимания в команде.

1. **Развивающие упражнения.** Форма работы по отработке индивидуальных психофизиологических особенностей обучающихся (внимания, памяти, мышления и т.п.).
2. **Отработка навыков внутрикомандного взаимодействия и индивидуальных игровых качеств.** Форма работы нацеленная на приобретение, корректировку и отработку коммуникативных навыков группового общения.
3. **Работа с познавательными источниками.** Форма работы на занятиях, способствующая развитию умений применять полученные знания на практике (работа с энциклопедиями, составление вопросов к различным играм, поиск дополнительных знаний по ответам и.п.)
4. **Диагностика.** Проверка знаний и умений, уровень вербально интеллекта, необходимый для успешного участия в турнирах.
5. **Вводное и итоговые занятия.** Форма активного включения обучающихся в проведение занятий с целью отработки умений составлять и реализовывать план действий, работать в команде, воспитание исполнительской культуры, умения слушать и слышать друг друга, самореализация.

Занятия в коллективах проходят два раза в неделю по 3 часа, часовая нагрузка 216 часов в год.

По форме организации занятия в группе комплексные, т.е. включающие в себя развивающие упражнения, интеллектуальные игры (игротека), работу с занимательной и научно – популярной литературой, анализ игр.

**Прогнозируемый результат.**

После третьего этапа обучения у старшеклассников:

1. развивается проблемное мышление. Подростки способны 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, разрешать проблемные ситуации, требующие различных теоретических знаний, использовать методы ухода от шаблонности мышления, использовать системный подход;

2. развиваются творческие вербальные способности.Обучающиеся могут составить свои задания и вопросы, отредактировать подборку чужих вопросов, модернизировать правила некоторых игр, самостоятельно подготовить и провести игру;

3. нарабатывается навык интеллектуальной деятельности в коллективе: навык обсуждения, взаимопонимания и терпимости; проявляются способности «генератора идей», «критика», «лидера» и т.д.; вырабатываются умение «держать напор», отстаивая свою точку зрения; уменьшается страх перед публичным выступлением, боязнь сцены и т.п.;

4. Закрепляется интерес к получению знаний, работе с книгами, самообразованию.

По окончании обучения по программе обучающиеся

будут ***иметь представление***:

* о разнообразии интеллектуальных игр;
* о правилах интеллектуальных игр;
* о видах вопросов и алгоритм ответов;

будут ***знать:***

* основные игровые понятия
* принципы организации интеллектуальных конкурсов;
* способы игры в команде и разрешения конфликтов в команде;

будут ***уметь:***

* использовать свои знания и умения в игре;
* слышать и слушать (вопросы, мнения других и т.п);
* пользоваться различными информационными источниками;
* организовывать очные и дистанционные игры;

будут ***владеть:***

* навыками дистанционных игр;
* разработки и реализации проектов по интеллектуальным играм
* культурой речи и публичного выступления.

**Формы определения результативности образовательного процесса**

**Виды контроля**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Время проведения** | **Цель проведения** | **Вид контроля** |
|  | **Начальный контроль** |  |
| Начало учебного года | определение уровня развития обучающегося, его готовности к усвоению программы | Беседа, опрос, тестирование. |
|  | **Текущий контроль** |  |
| В течение учебного года | Определение готовности обучаемого к усвоению нового материала.  Уровень усвоения каждого члена команды учебного материала. | Наблюдение, анализ рейтинга участия команд в турнирах, фестивалях и конкурсах разного уровня. |
|  | **Промежуточный контроль** |  |
| По окончании учебного года | Определение степени усвоения учащимися учебного материала. | Тестирование, творческая работа, опрос, итоговое занятие. |
|  | **Итоговый контроль** |  |
| В конце обучения этапа. | Определение результатов освоения программы.  Определение изменения уровня развития индивидуальных способностей старшеклассников.  Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения. | Итоговое занятие, анализ качества индивидуальной работы каждого обучающегося, тестирование |

**Мониторинг результатов освоения программы**

Используются следующие методы отслеживания результативности:

- *педагогическое наблюдение*;

- *педагогический анализ* результатов анкетирования, тестирования, опросов, выполнения обучающимися диагностических заданий, участия обучающихся в мероприятиях (турниры, фестивали, конкурсы), защиты проектов.

|  |  |
| --- | --- |
| **Педагогический мониторинг** | **Мониторинг**  **образовательной деятельности** |
| тесты | самооценка воспитанника |
| диагностика личностного роста и продвижения | оформление листов индивидуального образовательного маршрута |
| анкетирование | ведение летописи |
| ведение журнала учета | оформление фотоотчётов |

**Формы выявления, фиксации и предъявления результатов:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Спектр способов и форм *выявления* результатов** | **Спектр способов и форм *фиксации* результатов** | **Спектр способов и форм *предъявления* результатов** |
| * опрос * наблюдение * тестирование * рейтинг успешного выступления команд на конкурсах разного уровня | * Протоколы * Личный рейтинг каждого обучающегося * Грамоты * Дипломы * Проекты | * Командные турниры различного уровня * Конкурсы проектов * Интернет игры * Поступление выпускников в высшие учебные заведения |

**Учебно-тематический план 3 этап (9-11 классы)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ТЕМА** | **Всего** | **Теор.** | **Практ.** | **Форма контроля** |
| **Тема1.**  Вводное занятие. | 3 | 1 | 2 | Опрос |
| **Тема 2.**  Диагностика мыслительных способностей детей. | 6 | 1 | 5 | Тест «Вербальный интеллект» |
| **Тема 3.**  Отработка навыков внутрикомандного взаимодействия и индивидуальных игровых качеств. | 12 | 2 | 10 | Наблюдение  Опрос |
| **Тема 4.**  Проектная деятельность. | 12 | 2 | 10 | Анализ проектов |
| **Тема 5.**  Работа с информационными источниками | 15 | 1 | 14 | Наблюдение |
| **Тема 6.**  Интеллектуальные игры | 35 | 2 | 33 | Рейтинг участия команды в турнирах |
| **Тема 7.**  Анализ игр. | 10 | - | 10 | Наблюдение |
| **Тема 8.**  Игровая практика | 60 | - | 60 | Наблюдение  Рейтинг команды |
| **Тема 9.**  Развивающие упражнения | 24 | 1 | 23 | Наблюдение  тесты |
| **Тема 10.**  Интернет игры. | 6 | 1 | 5 | Наблюдение  Личный рейтинг |
| **Тема 11.**  Дистанционное обучение. | 27 | 1 | 26 | Рейтинг участия команды в турнирах |
| **Тема 12.**  Итоговое занятие | 6 | 1 | 5 | Тест «Вербальный интеллект»  Наблюдение |
| **ВСЕГО** | **216 ч.** | **13 ч.** | **203 ч.** |  |

**Содержание учебно - тематического плана**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Название темы** | **Вид занятия** | **Содержание** | | **Планируемые результаты** |
| **Тема1.**  Вводное занятие. | **Теория** | | Знакомство с основными направлениями программы на учебный год. Составление плана игр.  Инструктаж по технике безопасности. | План-сетка игр на учебный год. |
| **Практика** | | Игра «Что? Где? Когда?» Тема «Лето» | Повторение правил игры. Включенность обучающихся в образовательный процесс. |
| **Тема 2.**  Диагностика мыслительных способностей детей. (проводится 2 раза в год, в начале учебного года и в конце) | **Теория** | | Инструкция  Тест «Вербальный интеллект» | Положительный настрой |
| **Практика** | | Тестирование | Уровень вербального интеллекта каждого обучающегося на начало и конец учебного года. |
| **Тема 3.**  Отработка навыков внутрикомандного взаимодействия и индивидуальных игровых качеств. | **Теория** | | Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся. Повторение игровых ролей в команде. Формирование индивидуальных игровых качеств.  Установление приоритетов при получении новой информации. Выносливость ума. Повышение силы ума | Теоретическая подготовка участников команд, стрессоустойчивость игроков. |
| **Практика** | | Игры на взаимодействие в команде. Тренинги.  Упражнения с числами. Упражнения с буквами. Упражнения со словами.  Игры: «Контакт», «Пойми меня», создание проблемных ситуаций. | Развитие коммуникативных навыков, готовность к сотрудничеству, сотворчеству, содружеству, ответственность за происходящее, взаимовыручка. |
| **Тема 4.**  Проектная деятельность. | **Теория** | | Особенности проектной технологии.  Защита проектов. | Развитие гражданской инициативы и активной жизненной позиции у подростков через включение их в проектно-исследовательскую деятельность. |
| **Практика** | | Реализация социально-значимых проектов | Самостоятельность, приобретение социально - ценностных жизненных целей, умений реализовывать свои позитивные позиции и инициативы. |
| **Тема 5.**  Работа с информационными источниками | **Теория** | | Обзор занимательной литературы и периодической печати. Правила работы с информационными источниками, в читальных залах библиотек, в Музеях. | Формирование медиакультуры. |
| **Практика** | | Работа с информационными источниками по темам турниров. Отработка правила пользования интернет ресурсами. Составление вопросов, просмотр ответов. | Формирование медиакультуры.  Оттачивание игрового мастерства.  Самообразование, |
| **Тема 6.** Интеллектуальные игры | **Теория** | | Повторение правил игр в рамках турниров различного уровня. «Пентагон», «Своя игра», «Что? Где? Когда?», «Десятка» и т.п.  Изучение правил новых игр: «Свояк», «Эрудит квартет», «Ворошиловский стрелок», «Что? Где? Почему?» и т.п. | Положительный настрой на участие в турнирах.  Стимулирование интереса к дальнейшему самообразованию. |
| **Практика** | | Игры в командах (2, 3, 6 участников). Составление и проведение детьми различных интеллектуальных игр. | Оттачивание игрового мастерства |
| **Тема 7.**  Анализ игр. | **Практика** | | Проведение конструктивного анализа вопросов и ответов интеллектуальных турниров, выявление ошибок по командной игре, включённость каждого игрока в деятельность. | Приобретение умений анализировать, сопоставлять, размышлять, планировать самообразование. |
| **Тема 8.**  Игровая практика | **Практика** | | Командное выступление в различных турнирах. | Оттачивание игрового мастерства, развитие коммуникативных качеств.  Развитие познавательного интереса, умения находить конструктивные решения, отработка навыков коллективной работы, коллективной мыследеятельности, совместного поиска решения проблем.  Рейтинг участия! |
| **Тема 9.**  Развивающие упражнения | **Теория** | | Разнообразие интеллектуальных развивающих упражнений: кроссворды, анаворды, анаграммы, чайнворды, шарады, логогрифы, метаграммы, ребусы, игры со словами. | Включение в познавательную деятельность. |
| **Практика** | | Упражнения на развитие внимания (произвольного, непроизвольного), памяти (слуховой, зрительной), мышления (логического, пространственного). Самостоятельная работа детей по составлению кроссвордов, анавордов, ребусов. | Развитие познавательного интереса, общего интеллекта. |
| **Тема 10.**  Интернет игры. | **Теория** | | Интернет игры, разнообразие форм и способов работы. Медиокультура. | Мотивация к самообразованию, самопроверки, формирование медиокультуры. |
| **Практика** | | Работа в онлайн режиме. | Развитие познавательного интереса, общего интеллекта, быстроты мышления, внимания, памяти. |
| **Тема 11.** Дистанционное обучение. | **Теория** | | Дистанционное обучение: формы, виды, способы. Кейс технология. Культура оформления работы. | Мотивация к самообразованию, формирование медиокультуры. |
| **Практика** | | Выполнение заданий. | Развитие познавательного интереса, |
| **Тема 12.**  Итоговое занятие | **Теория** | | Составление интеллект карты итогового занятия. | Умение работать в команде и самостоятельно, совместно находить конструктивные решения, планировать деятельность, получать результат. |
| **Практика** | | Разработка игр, интеллектуальных заданий.  Награждение лучших детей по результатам рейтинговой таблицы. | Умение работать в команде, индивидуальные способности каждого игрока. Подведение итогов. Индивидуальный рейтинг. |

**Методическое обеспечение**.

Эффективность познавательной деятельности зависит от соблюдения ряда методических условий**.** Чтобы обеспечить постоянный интерес старшеклассников к процессу познания, необходимо постоянно увеличивать объем информации, которую они получают, включать ребят в процесс подготовки и проведения интеллектуальных игр для сверстников и детей младшего и среднего школьного возраста.

Важным условием устойчивой мотивации к познавательной деятельности является включение каждого обучающегося в её осуществление при разнообразии ролей в этой работе. Старшеклассник должен ощутить свою причастность к познавательным делам. И если на первых занятиях он чаще выступает в роли слушателя и исполнителя, то уже к обучения обучающийся имеет опыт работы в качестве ведущего, оценивающего, обсуждающего, планирующего разные типы интеллектуальных игр, выступает в роли организатора большой игры и аудитории.

Кроме этого все занятия включают в себя интеллектуальные игры разных видов, форматов с включением различных видов развивающих интеллектуальных заданий. Использование такого подхода создаёт психологический настрой, способствующий появлению и поддержанию желания заниматься свободной познавательной деятельностью.

В течение всего этапа обучения старшеклассники проходят по определенной Лестнице достижений**.** По результатом работы обучающихся, как в команде, так и лично, составляется личный рейтинг, по итогам которого в конце каждого года обучения лучшие ребята награждаются грамотами и благодарственными письмами от Дворца творчества.

Хочется отметить и ***роль педагога*** в организации познавательной деятельности. Главная его позиция – не над детьми, а вместе с ними. Он должен стать товарищем по совместной деятельности. Организация и проведение всех игр рождается в результате коллективного размышления, поиска лучшего варианта. Без педагога, без его поддержки многие интересные начинания ребят могут оказаться трудными и неосуществимыми.

Для начала обучающийся (совместно с педагогом) может подготовить вопросы и провести игру на базе своего коллектива и включить вопросы, касающиеся его личных интересов и увлечений. Это создаст условия для самоутверждения подростка в глазах одноклассников и членов команды, развития познавательной деятельности, пополнения багажа знаний, развитию коммуникационных качеств личности.

Организовывая игры, дети знакомятся и обязательно учитывают основные правила подготовки:

1. Задания и вопросы командам должны быть с учетом возраста игроков, примерно одинаковыми по степени сложности и по содержанию;
2. Хорошо должна быть продумана система оценок: как отмечать правильные, частично – правильные и неправильные ответы, дополнения;
3. На чем будут отмечаться итоги игры: они должны быть хорошо видны всем игрока и болельщикам;
4. Результаты могут быть оформлены не только в виде цифр, но и в виде листьев, цветов, геометрических фигур, все зависит от самой тематике игры.
5. Продумать награждение победителей и проигравших, для этой цели подойдут самые разные самодельные медали, грамоты, ордена, сувениры, памятные знаки, шуточные награды;
6. Необходимо внимательно продумать состав жюри, каждый его член должен быть более или менее компетентен в вопросах игры и хорошо знать её правила.

Всем этим правилам дети учатся как при участии в играх и подготовке к ним педагога, так и в процессе самостоятельного проведения игр.

*Особый акцент* в программе сделан на использование различных современных образовательных технологий, что является очевидным признаком соответствия современным требованиям к организации учебного процесса:

***Игровая технология,*** является базовой в данной программе. Большое значение уделяется основной форме познавательной деятельности - интеллектуальным играм*.* Чтобы быть привлекательными и интересными для старшеклассников, они должны отвечать следующим требованиям:

* во-первых, они должны быть достаточно разнообразны, для того, чтобы вызывать и поддерживать интерес детей («О, счастливчик», «Что? Где? Когда?», «Звездный час», «Брейн – ринг», Эрудит-квартет, Ворошиловский стрелок, Что? Где? Почему?, Свояк, Своя игра и т.п.);
* во-вторых, учитывается желание детей померяться силами, поэтому в занятия постоянно включаются элементы состязательности, как между командами, в парах так ииндивидуальные состязания;
* в-третьих, игры оформляются наглядностью, яркой и красочной(игровые поля для путешествий, лампа с кнопками, рулетка, музыка), игры сопровождаются презентациями, видеофрагментами, для отработки и закрепления умений детей работать с информацией используются различные Интернет источники.)

При этом все игры имеют элементы занимательности, содержат сведения и факты, выходящие за рамки школьных программ.

*Технология дистанционного обучения* даёт старшеклассникам большие возможности для самостоятельной работы по углублённому изучению интересных фактов и учит работать с информацией, способствует развитию медиакультуры. Используемы вид технологии ДО: к*ейс - технология* - вид дистанционной технологии обучения, основанный на использовании наборов (кейсов) текстовых, аудиовизуальных и мультимедийных учебно-методических материалов и их рассылке для самостоятельного изучения обучаемыми при организации регулярных консультаций у педагога– тьютора традиционным или дистанционным способом.

В образовательной деятельности своего коллектива я использую:

*2 тип: «Школа – Интернет – Школа».* Дистанционное обучение дополняет очное обучение и влияет на него более интенсивно. Оно охватывает учеников и педагогов двух и более очных школ, находящихся в одном или нескольких городах (странах), которые участвуют в общих дистанционных образовательных проектах. (участие во Всероссийских дистанционных турнирах)

*3 тип: «Ученик – Интернет – Учитель».* Дистанционное обучение частично заменяет очное обучение. Дети обучаются очно на занятиях во Дворце, но кроме этого педагог работает с детьми эпизодически с помощью e-mail, web-ресурсов и имеют целью углубление темы, подготовку к выступлениям на турнирах. Формы занятий – дистанционные игры, консультации, самостоятельная работа.

- Принцип *индивидуального подхода* к создаваемым обучающимся интеллектуальным продуктам. В условиях резкого увеличения объема информации, доступной в Интернет и на электронных носителях, задачей обучающегося становится не запоминание, а отбор, создание личностно-ориентированного содержания, соответствующего индивидуальным потребностям каждого, что характерно для развивающего подхода к образованию.

*- Принцип личностно-опосредованного взаимодействия***:** обязательным элементом является непосредственное общение обучающихся и педагога, т.к. только в «живом» общении возможно отследить динамику изменения потребностей обучающегося и траекторию его развития, проводить экспертизу результатов деятельности, решения нестандартных ситуаций, способствовать развитию креативных, коммуникативных и рефлексивных способностей.

***Технология проектной деятельности*** -развитие гражданской инициативы и активной жизненной позиции у детей и подростков через включение их в проектно-исследовательскую деятельность. Пример темы проектных работ (реализованных):

1. **проект «Вместе - мы сила»** (интернет игра на сайте ДДЮТ, цель: познакомить учеников СОШ №7 с достижениями своих сверстников во внеурочной деятельности (на базе СОШ №7) и дополнительного образования (ДДЮТ));
2. **проект «Эколог ли я?»** - интернет игра на сайте ДДЮТ, цель: формирование экологической культуры детей, посещающих коллективы ДДЮТ.

**Формы работы.**

Формы проведения учебных занятий подбираются с учетом возрастных психологических особенностей старшеклассников:

* проблемная лекция;
* пресс-конференция;
* практические занятия (лабораторная работа по составлению игр);
* тематическая дискуссия;
* групповая консультация;
* защита творческой работы (проекта);
* деловая игра;
* фестивали;

- турниры интеллектуальных игр;

- экскурсии;

* дистанционные занятия.

**Методы работы.**

**Теоретические:**

* беседа;
* рассказ;
* знакомство с научно – популярной литературой;

**Практические:**

* игры;
* интеллектуальные задания (кроссворды, анаворды, анаграммы, чайнворды и т.д.);
* речевые разминки;
* упражнение на развитие психических процессов (внимания, памяти, мышления);
* соревнования между парами, командами;
* самостоятельное составление интеллектуальных заданий для разминки
* мозговой штурм.

**Диагностические:**

* конкурсы;
* анкетирование;
* викторины;
* наблюдения;
* тесты
* опросы.

**Материально-техническое обеспечение программы.**

- помещение (кабинет) рассчитанный для работы 2-3 команд (12-18 человек)

- стулья по количеству обучающихся;

- оборудование для демонстрации презентаций, аудио-и видеоматериалов, ПК с выходом в Интернет, экран;

- лампы для игры «Ворошиловский стрелок» (8 комплектов);

- доска, мел, карточки для фиксации результатов команд;

- раздаточный материал по форме игр;

- электронный банк вопросов и методических разработок интеллектуальных игр.

**Список литературы для педагога**

1. Анашина Н.Ю., «Энциклопедия интеллектуальных игр», Ярославль, 2006.
2. Бурда Б., «Интеллектуальные игры: для знатоков и не только», 2009.
3. Баландин Б., «10 000 вопросов для очень умных», Москва, 2007
4. Винокурова Н.К., «5000 игр и головоломок для школьников», Москва, 1999 г.
5. Задорожный В., «Новые вопросы интеллектуальных игр», том 1, Москва, 2016.
6. Задорожный В., «Новые вопросы интеллектуальных игр», том 2, Москва, 2016.
7. Задорожный В., «Новые вопросы интеллектуальных игр», том 3, Москва, 2016.
8. Лейтес Н.С. «Психология одаренности детей и подростков» Москва: Издательский центр «Академия», 2001 г.
9. Левин Б.Е. “Что? Где? Когда?” для “чайников”. – Донецк, “Сталкер”, 1999. – 416 с.
10. Майстровский Ю.Р. Авторская программа Игровая мастерская. Самара 1997
11. Майстровского Ю.Р. Лекции «Конструирование интеллектуальных игр»
12. Майстровский Ю.Р. Интеллектуальные игры для школьников. - Часть I. - Самара, 1997. - 42
13. Майстровский Ю.Р. Интеллектуальные игры для школьников Часть II. - Самара. 1997. - 39
14. Макаренко А.С. Игра / Соч. в 7 т.: 2-е изд. - М.: АПН СССР, 1957. Т.4. - 373-383.
15. Назаренкова Г.Н. Игра как средство развития творческой активности подростков: Дис. канд. пед. наук. - М., 1994. - 225 с.
16. Нянковский М., «Клуб эрудитов». 525 вопросов для интеллектуальных игр», Ярославль, 2004
17. Сериков В.В. Игра и ее место в учебном процессе педагогического вуза // Педагогика. - 1988. - № 4. - 67-70
18. Сетрукова Л.А. Формирование профессиональной направленности учащихся старших классов в условиях игровой деятельности: Автореф. дис. канд. пед. наук. -Томск, 1996. - 38 с.
19. Технология игровой деятельности: Учебное пособие. - Рязань. 1994.-117 с.
20. Шмаков А. Игры учащихся - феномен культуры. - М.: Новая шк., 1994.-238 с.
21. Шмаков А., Безбородова Н.Я. От игры к самовоспитанию. - М.: Новая шк., 1993. - 76 с.
22. “Что? Где? Когда? Вопросы турниров” / Е.В.Алексеев, В.Г.Белкин, Н.А.Курмашева, М.О.Поташев, И.К.Тюрикова - М., “Рольф”, 2000. - 384 c.

## Интернет источники.

## База вопросов<https://db.chgk.info/last>