

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа города Пионерский»
Калининградской области

«Согласовано»
Зам. директора по ВР
Меликсетян М. Л.

«Утверждаю»
Директор школы
Т.В. Леткова

Документ подписан электронной подписью
Леткова Татьяна Викторовна
Директор
Серийный номер:
09425A727178FB3583EAF32417FC42A6

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа социально-гуманитарной направленности
Клуба интеллектуальных игр «Черновик»**

Программа для детей 5-11 классов
Срок реализации 2 года

Программу составил:
Буянский Дмитрий Борисович,
учитель истории и обществознания
высшей квалификационной категории

г. Пионерский

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Статус документа

Настоящая программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом общего образования и направлена на реализацию требований стандарта по обеспечению условий создания социальной ситуации развития обучающихся, обеспечивающей их социальную самоидентификацию посредством лично значимой деятельности.

Набор в группы свободный, добровольный. Форма занятий групповая. Программа рассчитана на 2 года обучения. Первый – 102 часа в год, из них 68 часов – аудиторные, 34 часа - внеаудиторные. Второй – 204 часа в год, из них 136 часов - аудиторные, 68 часа – внеаудиторные. В клуб принимаются учащиеся на основании заявления родителей.

Рабочая программа конкретизирует содержание предметных тем, дает примерное распределение учебных часов по разделам факультатива и рекомендуемую последовательность изучения тем и разделов предмета с учетом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, возрастных особенностей учащихся.

Рабочая программа выполняет две основные функции:

Информационно-методическая функция позволяет всем участникам образовательного процесса получить представление о целях, содержании, общей стратегии обучения, воспитания и развития, учащихся средствами данного факультатива.

Организационно-планирующая функция предусматривает выделение этапов изучения факультатива, структурирование учебного материала, определение его количественных и качественных характеристик на каждом из этапов. **Актуальность.** Новые социальные условия требуют значительного переосмысления теории и методики социализации личности. В связи с этим совершенствуются содержание, формы и методы работы с подростками. Это: развивающие занятия, участие в интеллектуальных турнирах, программах, работа с компьютерной техникой, Интернетом. Отличительной особенностью программы является то, что для большей заинтересованности, доступности на занятиях присутствует элемент игры. Структура игры вовлекает участников во взаимодействие, способствуя самоорганизации и самостоятельности, то есть развитию регулятивных компетентностей по собственной инициативе подростка, а также формирует положительный эмоциональный настрой со сверстниками. Регулярно используются на занятиях подвижные игры, настольные игры, развивающие внимание и память.

Материалы для тренировок и турниров подготавливаются с учётом пройденной школьной программы и «зоны ближайшего развития» (на 1-2 года вперёд).

Программа педагогически целесообразна, так как способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка, которые не всегда удаётся рассмотреть на уроке, развитию у детей интереса к

различным видам деятельности, желанию активно участвовать в продуктивной деятельности, умению самостоятельно организовать своё свободное время. Выбор учащимся программы интеллектуального развития гарантирует расширение кругозора, обретение навыков логического и творческого мышления.

Цель и задачи программы

Цель – создание условий для становления и развития личности обучающихся, удовлетворение интеллектуальных и коммуникативных потребностей, обучающихся через организацию школьного интеллектуального клуба.

Задачи

Мотивационные:

- Создание условий для развития личности ребёнка, развитие его мотивации к познанию и творчеству;

Познавательные:

- Формирование познавательного интереса и навыков научно-интеллектуального труда;
- Развитие культуры логического и алгоритмического мышления, воображения;

Развивающие:

- Развитие самостоятельности и стремления к самообразованию и саморазвитию;
- Формирование коммуникативных навыков, умение общаться и взаимодействовать с другими людьми;

Социально-педагогические:

- Формирование общественной активности путем участия в подготовке и проведении интеллектуальных турниров;

Обучающие:

- Формирование умения составлять вопросы, решать задачи различного уровня, используя собственные и общие знания и умения, в ограниченные промежутки времени; формулировать свои мысли кратко и понятно для окружающих;

Эстетические:

- Формирование аккуратности, опрятности, культуры поведения, умения ценить красоту

Воспитательные:

- Формирование умения организовать сотрудничество при работе в группах;
- Развитие коммуникативных навыков, правильного слушания, понимания элементов невербального общения (жесты, мимика);
- Развитие умения осознанно использовать речевые средства для выражения своих чувств и мыслей.

Общая характеристика курса. В основе настоящей программы лежит системно-деятельностный подход, который обеспечивает:

- формирование готовности к саморазвитию и непрерывному образованию;
- проектирование и конструирование социальной среды развития обучающихся в системе образования;
- активную учебно-познавательную деятельность обучающихся;
- построение образовательного процесса с учётом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся.

Для развития ключевых и предметных компетенций, стандарт предполагает создание развивающей среды, которая обеспечивает всестороннее развитие личности школьника. Одной из основных задач является развитие интеллектуальной сферы, которая предполагает формирование продуктивного, дивергентного критического мышления.

Наиболее эффективными средствами решения этой проблемы являются продуктивные, творческие задачи, которые можно использовать как во время урока, так и при организации внеклассной работы. Необходимо организовать познавательную деятельность школьника с опорой на такой тип учебных заданий, которые предполагают познавательную активность ученика, умение творчески, в нестандартных ситуациях получать и использовать полученные знания для решения конкретных продуктивных задач. Прекрасной возможностью для развития продуктивного мышления являются интеллектуальные игры «Что? Где? Когда?», которые можно организовывать в качестве внеурочной работы. Эта игра, которую многие знают по телевизионной версии, требует умения согласовывать свои действия в малой группе, привлекать для решения продуктивных задач широкий спектр знаний из самых разных областей. Вопросы ЧГК имеют принципиальное отличие от всевозможных викторин, где все строится на конкретных знаниях и требуют однозначного прямого ответа, то есть носят репродуктивный характер. В этой игре вопросы представляют собой логические загадки, часто основанные на общеизвестных фактах, но требующие определенных мыслительных действий, цепочки умозаключений, то есть они носят продуктивный характер. Для игры в ЧГК полезно обладать широким кругозором и энциклопедическими знаниями, но гораздо важнее уметь этими знаниями оперировать: сопоставлять, выделять главное, обобщать, выявлять причинно-следственные связи между событиями и явлениями. В команде необходимы игроки с развитыми аналитическими качествами, ведь одним из самых важных моментов обсуждения является выбор правильной версии, отсеечение неверных вариантов. В каждом вопросе существуют так называемые «метки» или «отсечки», которые сужают выбор вариантов до единственного верного, но их нужно уметь распознать в тексте и сопоставить с теми версиями, которые появляются на столе в момент обсуждения. Игрокам необходимы навыки коллективной мыследеятельности, работы в группе. В целом, методика игры представляет собой классический

«мозговой штурм», который широко применяется для систематической тренировки творческого мышления и его активации.

Кроме этого, настоящая программа является важной частью воспитательной системы школы, поскольку направлена на:

- формирование уклада школьной жизни, обеспечивающего создание социальной среды развития обучающихся, включающего внеурочную и общественно значимую деятельность;
- усвоение обучающимися нравственных ценностей, приобретение начального опыта нравственной, общественно значимой деятельности, конструктивного социального поведения, мотивации и способности к духовно-нравственному развитию;
- социальную самоидентификацию обучающихся посредством лично значимой и общественно приемлемой деятельности;
- формирование у обучающихся личностных качеств, необходимых для конструктивного, успешного и ответственного поведения в обществе с учётом правовых норм, установленных российским законодательством;
- приобретение знаний о нормах и правилах поведения в обществе, социальных ролях человека; формирование позитивной самооценки, самоуважения, конструктивных способов самореализации;
- приобщение обучающихся к общественной деятельности и школьным традициям,
- формирование способности противостоять негативным воздействиям социальной среды, факторам микросоциальной среды;
- приобретение практического опыта, соответствующего интересам и способностям обучающихся.

Сроки реализации: Программа рассчитана на два года обучения.

Формы и режим занятий: Занятия проходят два раза в неделю по одному часу с группой первого года обучения и раз в неделю по два часа с группой второго года обучения. В ходе занятий обучающиеся отвечают на вопросы ЧГК и др. игр, а затем происходит анализ их действий. Также в занятия включены элементы психологических тренингов на развитие креативности, командообразования и лидерства.

Планируемые результаты освоения программы отражают достижение личностных и метапредметных результатов образования:

Личностные результаты: формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира; формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;

Метапредметные результаты:

1) умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

2) умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

3) умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

4) умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;

5) владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

6) умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

7) умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

8) **умение** организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать **индивидуально и в группе**: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;

Результатом освоения данной программы должно стать формирование универсальных учебных действий:

повышение эффективности освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования, усвоения знаний и учебных действий, расширение возможностей ориентации в различных предметных областях, научном и социальном проектировании, профессиональной ориентации, строении и осуществлении учебной деятельности;

формирования опыта переноса и применения универсальных учебных действий в жизненных ситуациях для решения задач общекультурного, личностного и познавательного развития обучающихся;

повышение эффективности усвоения обучающимися знаний и учебных действий, формирования компетенций и компетентностей в предметных областях, учебно-исследовательской и проектной деятельности;

формирование навыков участия в различных формах организации учебно-исследовательской и проектной деятельности (творческие конкурсы, олимпиады, научные общества, научно-практические конференции, олимпиады, национальные образовательные программы и т. д.);

овладение приёмами учебного сотрудничества и социального взаимодействия со сверстниками, старшими школьниками и взрослыми в совместной учебно-исследовательской и проектной деятельности.

Формой проявления достигнутых результатов является участие в соревнованиях школьного, муниципального, областного, всероссийского и международного уровней.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Разделы и темы	Год	Часы
1	Введение в интеллектуально-творческие игры. Работа с текстами вопросов «на слух». Работа с текстами вопроса «под запись». Анализ полученной информации и синтез из нее новой информации. Стереотипическое и творческое мышление. Виды памяти. Тренировки и активизация различных видов памяти. Индивидуальные и командные игры и их особенности.	1	34
2	Постановка командной игры. Распределение по командам. Различные теории о формировании команды. Опробование, выявление склонностей и отработка командных ролей в индивидуальных, групповых и командных упражнениях и играх. Теория и практика раскладки за игровым столом, командная синергия. Взаимодействия в команде на игре, после игры и вне игры.	1	34
3	Вопрос в интеллектуальных играх. Классификации вопросов и теории составления вопросов для различных интеллектуально-творческих игр. Вопросы «на технику» («на школу»). Различные вопросные школы и практикумы по этим школам. Отличия вопросов «телевизионных» и «спортивных». Практическое составление учащимися вопросов для различных игр.	2	34
4	Работа в течение игрового сезона. Введение команд в форму и поддержание игровой формы коллективов в течение сезона. Углубление значения для всех игроков их ролей в командах. Выведение на новый уровень игрового обсуждения. Повышение уровня игровой техники. Самостоятельное исследование учащимися теорий Игры и формирование своих выводов на их основе.	2	16
5	Переход команд в автономный режим. Методы подготовки и самоподготовки. Критерии и методы оценки и самооценки игр и результатов. Капитан – руководитель команды и «вечно виноватый человек»	2	16

Первый год обучения – 68 часов

Второй год обучения – 68 часов

Итого: 132 часа

Методические указания

Методическое обеспечение.

В настоящее время основным источником получения, как заданий, так и методических пособий для руководителя кружка служит глобальная сеть интернет, а также целый ряд пособий и книг по развитию креативности и командной работы.

В качестве источников укажем следующие сайты:

www.db.chgk.info – это база вопросов по игре «Что? Где? Когда?». Поиск

можно вести по турнирам: отбирая вопросы по сложности и уровню, например, через поиск специализированных школьных турниров, либо, по ключевым словам, подбирая вопросы по темам: например, вопросы по роману А. С. Пушкина «Евгений Онегин» или по экологическим проблемам.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Инструктаж по технике безопасности на улице (правила дорожного движения, правила личной безопасности), правила поведения на занятиях	Безопасность и здоровый образ жизни	Беседа, демонстрация видеороликов	Сентябрь
2.	Игры на знакомство и командообразование	Формирование коммуникативной культуры	Практические упражнения, игры	Сентябрь-май
3.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	Беседа	Сентябрь-май
4.	Представление проектов внутри группы	Нравственное воспитание, трудовое воспитание	Выступление, презентация результатов деятельности	Ноябрь, январь, март, май
5.	Участие в конкурсах и олимпиадах различного уровня	Воспитание интеллектуально-познавательных интересов	Практическая деятельность	Сентябрь -май
6.	Беседа о празднике «День матери», «День отца»	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	Беседа, демонстрация видеороликов, викторина	Октябрь, ноябрь
7.	Беседа о празднике «Рождество»	Нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	Беседа, демонстрация видеороликов, викторина	Январь
8.	Беседа о празднике «Международный женский день »	Гражданско-патриотическое, нравственное и	Беседа, демонстрация видеороликов,	Март

		духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	викторина	
9.	Открытые занятия для родителей.	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству; интеллектуальное воспитание; формирование коммуникативной культуры	Практическая деятельность	Декабрь, май
10.	Участие в фестивалях различного уровня	Воспитание интеллектуально-познавательных интересов; воспитание положительного отношения к труду и творчеству; формирование коммуникативной культуры	Практическая деятельность	Сентябрь -май

ЛИТЕРАТУРА

1. Анн Л. Ф. Психологический тренинг с подростками. СПб., 2003.
2. Бурда Б. Типы вопросов // ресурсы Интернета
3. Вачков И. В. Основы технологии группового тренинга. М., 2000.
4. Вербин В. Г. Создание позитивного настроения // ресурсы Интернета
5. Ворошилов В. Феномен игры // ресурсы Интернета
6. Гатанов Ю. Б. Курс развития творческого мышления. Вып. № 1-4. СПб., 2002.
7. Грецов А. Г. Лучшие упражнения для развития креативности. СПб., 2006.
8. Грецов А. Г. Тренинг креативности для старшеклассников и студентов. М., 2007.
9. Кинг Л. Тесты на креативность. СПб., 2005.
10. Кипнис М. Тренинг коммуникации. М., 2004.
11. Левитас А. Курс молодого вопросника // ресурсы Интернета
12. Либер А. К вопросу о вопросах // ресурсы Интернета
13. Лидерс А. Г. Психологический тренинг с подростками. М., 2001.
14. Поташев М. О. Почему вы проигрываете в ЧГК // ресурсы Интернета
15. Санников В. Каким должен быть вопрос? // ресурсы Интернета
16. Юркевич В. С. Одаренный ребенок: иллюзии и реальность. М., 1996.

Приложение

Устав клуба интеллектуальных игр «Черновик»

Общие положения

Целью существования клуба интеллектуальных игр «Черновик» (Клуба) является популяризация интеллектуального досуга в виде игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра» и других среди всех слоев населения.

Задачи Клуба - проведение фестивалей интеллектуальных игр, турниров различных масштабов по различным интеллектуальным играм, пропаганда интеллектуального спорта, развитие молодежного движения «знатоков», проведение и участие в различных PR-акциях, посвященных интеллектуальным играм. Все мероприятия, проводимые клубом интеллектуальных игр «Черновик», базируются на Кодексе спортивного «Что? Где? Когда?» и проводятся по правилам, там описанным.

Команды, проводящие свой досуг в Клубе, могут быть как членами Клуба интеллектуальных игр «Черновик», так и просто участниками мероприятий, проводимых клубом. При этом преемственность команды определяется по правилам, разработанным соответствующими комиссиями МАК. Команды и игроки – не члены Клуба, принимающие участие в мероприятиях, проводимых клубом, обязаны подчиняться руководству клуба, соблюдать нормы приличия, не нарушать данный «Устав» и регламенты турниров.

Структура и состав клуба

Клуб интеллектуальных игр «Черновик» (далее — *Клуб ЧГК* или *Клуб*) — добровольная некоммерческая организация, состоящая из:

1. Игроков
2. Команд
3. Совета клуба
4. Председателя

Игрок Клуба

1. Игрок обязан признавать цели и задачи Клуба, соблюдать этические нормы в отношении других Игроков и Команд Клуба; имеет право активно участвовать в жизни Клуба, принимать участие в турнирах, проводимых Клубом.
2. Игрок Клуба имеет право:
 1. присутствовать на собраниях, проводимых Клубом.
3. Игрок может быть исключён из состава Клуба Комиссией по этике за нарушение настоящего Устава.
4. Игрок имеет право состоять в любой другой ассоциации или клубе, а также участвовать в любых играх, соревнованиях, турнирах, проводимых без участия Клуба.

Команда Клуба

1. Команда Клуба имеет право участвовать во всех турнирах, утверждённых Советом Клуба и проводимых Клубом, если допуск к участию специально не оговорён в Правилах соревнований.

2. Команда имеет право выдвинуть своего представителя в Совет клуба.
3. Преемственность команд осуществляется согласно правилам преемственности в рейтинге МАК.

Совет Клуба

1. Совет Клуба организует Турниры, проводит собрания и отвечает за популяризацию ЧГК в целом и Клуба в частности, отвечает за денежные и прочие хозяйственные вопросы Клуба.
2. Совет Клуба назначается раз в год Председателем Клуба. Назначение происходит в промежутке времени между последней игрой предыдущего и первой игрой следующего сезона.
3. Совет Клуба рассматривает все спорные вопросы при регистрации Команд Клуба.
4. Решения, принятые Советом Клуба и не касающиеся Правил игры или других игровых моментов регулярных игр, являются обязательными для всех Игроков и Команд Клуба.
 1. Совет Клуба определяет регламент турниров или фестивалей, которые организует.

Председатель Клуба

1. Председатель Клуба руководит работой Совета Клуба. Должность не является выборной, но может быть передана на время или навсегда любому человеку, состоящему в Клубе.
2. Председатель Клуба автоматически состоит и в Совете Клуба.
3. Во избежание распада Клуба, а также для решения спорных вопросов Председатель Клуба в виде исключения имеет право ввести Временное единоличное правление. В таком случае решения Председателя Клуба подлежат выполнению.
4. В случае введения Временного единоличного правления Председатель Клуба обязан впоследствии дать необходимые пояснения причинам принятия такого решения.
5. Если Председатель прекращает свою деятельность и не передаёт должность никому, то Совет Клуба выбирает нового Председателя путём голосования.
6. Председатель Клуба утверждает все документы, проекты и все необходимые расходы.