

Программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы среднего общего образования физико-математической школы-интерната ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет».

В соответствии с планом внеурочной деятельности ФМШ данная программа является программой общеинтеллектуального направления «Интеллектуальные игры» для обучающихся 10-11-х классов. Занятия проводятся по 2 часа в неделю, форма организации внеурочной деятельности - клубная. Программа предполагает работу группы от 6 до 18 человек.

Продолжительность программы – 2 года. Общая длительность программы составляет – 136 часов.

Место проведения занятий – ФМШ. Для проведения занятий необходим ноутбук или компьютер с выходом в Интернет для преподавателя, проектор, звуковые колонки.

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.

В современном обществе остро стоит проблема осознанного принятия решения. Многие в процессе принятия собственных решений стремятся примкнуть к большинству, некоторые наоборот хотят 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.

Данная программа направлена на устранение выше обозначенной проблемы. В ходе реализации программы учащимися приобретаются навыки работы с информацией, вычленение главного в полученной информации, умение анализировать и обобщать, выдвигать возможные варианты ответов и принимать аргументированные решения.

Также учащиеся приобретают навыки общения через работу в команде: совместные тренировки, мероприятия, турниры, чемпионаты, разного уровня.

Для достижения поставленных задач на тренировках используются методики развития памяти, конкретных видов мышления, упражнения на выбор версии, быстроту реакции. На играх и тренировках игрокам предлагаются вопросы и задания из разных областей знаний, что повышает общий уровень эрудиции.

Программа разработана на основе авторской программы Н. Ю. Анашиной «Думать – это интересно!», программы работы клуба интеллектуальных игр «Что? Где? Когда» Леонида Климовича.

Целью программы является: реализация интеллектуального потенциала личности через игровую деятельность.

Задачи программы:

- развитие навыка четкого и лаконичного выражения собственных мыслей;
- развитие мотивации учебной деятельности;
- активизация мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение, выделение существенного и т.д.);
- развитие умений находить оптимальные решения;
- развитие навыков командной работы, эффективной командной стратегии;
- воспитание сотрудничества, коммуникативности.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты

- 1) когнитивные (способность к самообучению, саморазвитию), умение задавать вопросы, находить причины, обозначать свое понимание проблемы; информационные (умение находить информацию, выделять ключевую).
- 2) умение сотрудничать с педагогами и сверстниками при решении учебных задач.

Метапредметные результаты

- 1) коммуникативные (умение работать в команде, выполнять различные роли в группе, решать проблемы);
- 2) умение работать с различными видами интеллектуальных игр, пользоваться справочной литературой;
- 3) расставлять приоритеты при получении информации.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Формирование индивидуальных игровых качеств (44 часа)

Раздел 2. Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия (24 часа)

Раздел 3. Упражнения на выбор правильной версии (16 часов)

Раздел 4. Игровая практика (52 часа)

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема	Количество часов
1	Формирование индивидуальных игровых качеств	44
	Вводное занятие	4
	Концентрация внимания	4
	Память и внимание	4
	Словарные игры	4
	Словарные игры. Составление заданий	4
	Словарные игры. Составление заданий	4
	Игры на эрудицию. Своя игра	4
	Путешествуем по Википедии	4
	Тренировка реакции	4
	Турнир на звание лучшего «кнопочника».	4
2	Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия	24
	Игры на понимание в команде	4
	Решение проблемных ситуаций.	8
	Мозговой штурм применительно к интеллектуальным играм	4
	Знакомство с правилами командных интеллектуальных игр	4
	Выявление положительных и отрицательных тенденций в игровой практике команды	4
3	Упражнения на выбор правильной версии	16
	Анатомия выбора версии	8
	Оценка и проверка возможных решений	8
4	Игровая практика	52
	Тематические пакеты заданий. Материки и страны.	4
	Тематические пакеты заданий. Исторические события	4
	Тематические пакеты заданий. Фильмы и герои. Писатели и поэты	4

	Тематические пакеты заданий. Мифология	4
	Особенность вопросов в игре «Что? Где? Когда?»	4
	Основные методы раскрутки вопросов в игре «Что? Где? Когда?»	4
	Метод перебора	4
	Распределение ролей в команде	4
	Как правильно выстроить обсуждение в команде	4
	Командная игровая стратегия	4
	Командные игры на эрудицию. «Эрудит квартет»	8
	Итого	136

ФОРМА РАБОТЫ

Планируется участие команд, составленных из обучающихся курса, в турнирах и конкурсах, проводимых на муниципальном и региональном уровнях: «Енисейская знать», «Турнир клубов по Что? Где? Когда?», «Молодежный кубок Мира по Что? Где? Когда?».

ФОРМА КОНТРОЛЯ

Основной формой контроля уровня освоения программы является личное портфолио ученика, в которое входят результаты всех личных и командных игр, внутренних, школьных и внешних интеллектуальных соревнований, разработанные задания и вопросы, а также участие в подготовке и организации школьных интеллектуальных мероприятий.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

1. Пособие для учителя «Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли.
2. Система заданий. /А.Г.Асмолова, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская/ - М.: Просвещение, 2011.,
3. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М. «Педагогический поиск», 1999.
4. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
5. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
6. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
7. Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. – 2004. - N 5. - С. 98-101.
8. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.
9. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. - М.: «Школьная пресса»,2003.
10. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.
11. Суворова Н. И. От игр и задач к моделированию. [Умение анализировать и строить информационно-логич. модели на уроках информатики] // Информатика и образование. – 1998. - N 6. - С. 31-37.
12. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
13. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2016.
2. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон», 2006.
3. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2010.
4. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М., 2015