

РАССМОТРЕНА
на заседании методического
совета

от «24» апреля 2024 г.
Протокол № 4

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ лицея №1
П.В. Воронин
«25» апреля 2024г.
Приказ № Л1-13-261/4

Подписано электронной подписью

Сертификат:
02D0E4FADD448311BC49D208328A26F4
Владелец:
Воронин Павел Владимирович
Действителен: 22.03.2023 с по 14.06.2024

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
социально-гуманитарной направленности
«Эрудит»**

Срок реализации: 9 месяцев
Возраст обучающихся: 16 - 17 лет

Автор–составитель программы:
Румянцева Ю.В.,
педагог дополнительного
образования

г. Сургут, 2024г.

Аннотация программы

Дополнительная общеобразовательная программа «Эрудит» в 9-10 классах рассчитана на обучение воспитанников 9-10 классов через клубную деятельность. программа реализуется в рамках интеллектуального направления в 9-10-ых классах. Способности развиваются в деятельности, а для развития способностей нужна высокая познавательная активность подростков. Причем не всякая деятельность развивает способности, а только эмоционально приятная. Тренинги внимания, восприятия, мышления, памяти, интеллектуальные индивидуальные и командные игры способствуют развитию всех личностных качеств подростков. Они получают навыки групповой работы, где важна способность услышать другого, понять его замысел, т.е. происходит развитие коммуникативных способностей. Таким образом, занятия в клубе формируют метапредметные навыки и умения обучающихся.

Программа рассчитана на обучающихся 16 – 17 лет

Объем программы в часах – 68

Срок обучения – 9 месяцев

Программа направлена на развитие интеллектуальных умений учащихся на основе формирования у школьника умений управлять процессами творчества: фантазированием, пониманием закономерностей, решением сложных проблемных ситуаций. Она дает школьнику возможность раскрыть многие качества, лежащие в основе творческого мышления. Программа призвана помочь учащимся стать более раскованными и свободными в своей интеллектуальной деятельности.

Занятия по программе дополнительного образования «Эрудит» помогают развивать интеллектуальную и познавательную активность обучающихся подросткового возраста.

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения лицея №1

Название программы	«Эрудит»
Направленность программы	социально-гуманитарная
Уровень программы	Базовый
Ф.И.О. педагога, реализующего дополнительную общеобразовательную программу	Румянцева Юлия Васильевна, педагог дополнительного образования, высшая квалификационная категория
Год разработки	2024 год
Где, когда и кем утверждена дополнительная	Приказ директора МБОУ лицея №1 от 25.04.2024 № Л1-13-261/4

общеобразовательная программа	
Информация о наличии рецензии	отсутствует
Цель	Интеллектуальное развитие и повышение общекультурного уровня подростков посредством освоения игровых технологий в рамках интеллектуальных игр.
Задачи	<p><u>Обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с типами игр и заданий и их особенностями, стратегией, тактикой игр; • обучить методике игры; • формировать умение учиться как базисной способности саморазвития (умения выделять учебную задачу, организовывать свою деятельность во времени, распределять свое внимание и т.д.); <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать интеллектуальный потенциал обучающихся; • развивать любознательность, способности к самообразованию; • формировать познавательный интерес, творческое воображение • выявлять одаренных учащихся из числа показавших высокие результаты в ходе учебной деятельности, а также путем анализа результативности учебного труда и методов экспертных оценок учителей и родителей; • развивать общую эрудицию обучающихся, расширять их кругозор; <p><u>Воспитывающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать толерантность; • формировать позитивное отношение к учебно-воспитательной деятельности через игру, стимулировать творческую деятельность одаренных детей; • создавать условия одаренным детям для реализации их личных творческих способностей в процессе поисковой деятельности, для их морально-физического и интеллектуального развития; • стимулировать творческую деятельность
Планируемые результаты освоения программы	<p>Итогом реализации данной программы являются следующие результаты</p> <p><u>Личностные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – ценности здорового и безопасного образа жизни; – коммуникативные компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста; – осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому игроку. <p><u>Метапредметные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – представления об общечеловеческих, нравственных ценностях; – навыки продуктивного общения и сотрудничества работы в коллективе, позитивными способами взаимодействия с окружающими.

	<p>Основные предметные результаты, формируемые в процессе освоения программы курса: ученик научится:</p> <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – базовые правила нескольких интеллектуальных игр, в частности, спортивного варианта игры «Что? Где? Когда?»; – основные этические принципы интеллектуальных игр, в том числе, спортивного варианта игры «Что? Где? Когда?». – основные положения регламентов важнейших соревнований по спортивному «Что? Где? Когда?»; – общие принципы и правила составления игровых заданий и вопросов «Что? Где? Когда?». – основные положения Кодекса спортивного «Что? Где? Когда?» Международной Ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?»; – важнейшие принципы и правила проведения интеллектуальных игр и мероприятий. <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – искать и находить ответы на вопросы интеллектуальных игр; – участвовать в командном поиске ответа на игровой вопрос «Что? Где? Когда?». – брать на себя ответственность в процессе принятия игрового решения; – выполнять особые функции в рамках команды (например, капитана); – составлять некоторые игровые задания и вопросы «Что? Где? Когда?». – принимать деятельное участие в подготовке и проведении мероприятий «Что? Где? Когда?» и других интеллектуальных игр; – участвовать во взаимообучении и взаимоподготовке игроков «Что? Где? Когда?».
Срок реализации программы	9 месяцев
Количество часов в неделю / год	2 часа / 68 часов
Возраст обучающихся	16-17 лет.
Формы занятий	Интеллектуальный клуб, беседа, мозговой штурм, работа в тройках, работа в шестёрках, обсуждения.
Методическое обеспечение	Видеофильмы, плакаты, карточки по тематике программы, инструктаж по технике безопасности на соревнованиях, экскурсиях, разработки бесед, слайдовые презентации.
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	Для реализации программы используется материально-техническая база лицея: кабинет, компьютер, проектор, интерактивная доска, сеть Интернет

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Эрудит» разработана на основе следующих нормативных документов

1. [Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»](#) (с изменениями).
2. [Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»](#).
3. [Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»](#).
4. [Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»](#).
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации Утверждено распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/403709682/>
6. [Региональный проект «Успех каждого ребенка» от 20 июня 2019 года Региональный проект «Успех каждого ребенка»](#)
7. [Письмо Министерства просвещения РФ от 18 августа 2022 г. N 05-1403 "О направлении методических рекомендаций" Письмо Министерства просвещения РФ от 18.08.2022 N 05-1403 "О направлении методических рекомендаций"](#)
8. Устав МБОУ лицея №1 <http://lic1.admsurgut.ru/storage/app/uploads/public/623/bde/764/623bde7640894895832146.pdf>

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы осуществляется за пределами Федеральных государственных образовательных стандартов и не предусматривает подготовку обучающихся к прохождению государственной итоговой аттестации по образовательным программам.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ

Содержание программы направлено на то, чтобы дать обучающимся не только знания, но и обеспечить формирование и развитие познавательной активности, творческого мышления, умений и навыков целенаправленного труда. Реализация Программы позволяет обучающимся освоить на практике и закрепить знания и умения, соприкасающиеся с базовыми школьными дисциплинами: литература, география, история, биология, русский язык и др.

НОВИЗНА образовательной программы заключается в построении с учетом требований современного общества к дополнительному образованию: обеспечение самоопределения личности ребенка, создание условий развития мотивации учащихся к познанию и творчеству. Данный курс оказывает существенное влияние на формирование мировоззрения школьника, развивает способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности.

НАПРАВЛЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ социально-гуманитарная.

Направления деятельности:

- организация и проведение, как групповых занятий, так и индивидуальной работы с одаренными детьми;
- подготовка учащихся к олимпиадам, конкурсам, викторинам различного уровня;
- обобщение и систематизация материалов и результатов работы с одаренными детьми.

УРОВЕНЬ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ базовый: предполагает удовлетворение познавательного интереса обучающегося, расширение его кругозора в различных образовательных областях, обогащение знаниями, навыками, связанными с решением интеллектуальных задач. Направлен на анализ осуществляемой деятельности (осознание принципа построения целого, выявления взаимосвязи компонентов), формирование функциональной грамотности и выполнение конкретных практических действий с изучаемыми объектами.

ОТЛИЧИТЕЛЬНОЙ ОСОБЕННОСТЬЮ данной программы является использование интеллектуальных игр как инструмента решения социальных проблем. В основе программы заложено несколько идей, отличающих её от других программ:

- задания составляются на основе компетентного подхода, что позволяет продемонстрировать не только успешность ребёнка в учебной деятельности, но и потенциальные возможности в его социализации;

- в отличие от предметных олимпиад, научных конференций, разнообразных факультативов интеллектуальные игры позволяют превратить серьёзную интеллектуальную деятельность в яркое зрелище, в увлекательное состязание, в праздник. В школе ребенок получает объем знаний, определенный рамками образовательной программы, конкретного урока. Развитию интеллектуальной одаренности школьников могут способствовать занятия в системе дополнительного образования. Учебная игровая деятельность на занятиях по образовательной программе «Эрудит» позволяет учащимся самостоятельно получать более глубокие знания по отдельным, интересным для них предметам, демонстрировать их в интеллектуальных турнирах

АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ

Программа адресована подросткам 16-17 лет (9-10 кл.), обучающимся МБОУ лицея №1. Количество обучающихся – 20 человек. Общее количество часов 68, в неделю 2 часа. Группа формируется по возрастному принципу численностью до 20 человек. По данной программе обучаются дети всех социальных групп, включая детей-инвалидов, сирот и детей из неблагополучных семей.

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Программа реализуется в течение 9 месяцев. Занятия проводятся из расчёта 34 учебных недели, 68 часов в год.

РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа с группой обучающихся до 20 человек. Продолжительность одного академического часа – 45 минут.

ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ И ВИДЫ ЗАНЯТИЙ

Очная – традиционная форма обучения, включает теоретические (не более 30%) и практические (не менее 70%) занятия, организованные по времени вне основного образования.

Высокий уровень работоспособности учащихся среднего и старшего звена обеспечивается сменой деятельности обучаемых. Поэтому рекомендуется отдавать предпочтение комбинированным занятиям.

Цель программы: интеллектуальное развитие и повышение общекультурного уровня подростков посредством освоения игровых технологий в рамках интеллектуальных игр.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с типами игр и заданий и их особенностями, стратегией, тактикой игр;
- обучить методике игры;
- формировать умение учиться как базисной способности саморазвития (умения выделять учебную задачу, организовывать свою деятельность во времени, распределять свое внимание и т.д.);

Развивающие:

- развивать интеллектуальный потенциал обучающихся;
- развивать любознательность, способности к самообразованию;
- формировать познавательный интерес, творческое воображение
- выявлять одаренных учащихся из числа показавших высокие результаты в ходе учебной деятельности, а также путем анализа результативности учебного труда и методов экспертных оценок учителей и родителей;
- развивать общую эрудицию обучающихся, расширять их кругозор;

Воспитывающие:

- воспитывать толерантность;
- формировать позитивное отношение к учебно-воспитательной деятельности через игру, стимулировать творческую деятельность одаренных детей;
- создавать условия одаренным детям для реализации их личных творческих способностей в процессе поисковой деятельности, для их морально-физического и интеллектуального развития;
- стимулировать творческую деятельность.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

Итогом реализации данной программы являются следующие результаты

Личностные:

- ценности здорового и безопасного образа жизни;
- коммуникативные компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста;
- осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому игроку.

Метапредметные:

- представления об общечеловеческих, нравственных ценностях;
- навыки продуктивного общения и сотрудничества работы в коллективе, позитивными способами взаимодействия с окружающими.

Основные предметные результаты, формируемые в процессе освоения программы курса:
ученик научится:

Знать:

- базовые правила нескольких интеллектуальных игр, в частности, спортивного варианта игры «Что? Где? Когда?»;
- основные этические принципы интеллектуальных игр, в том числе, спортивного варианта игры «Что? Где? Когда?».
- основные положения регламентов важнейших соревнований по спортивному «Что? Где? Когда?»;
- общие принципы и правила составления игровых заданий и вопросов «Что? Где? Когда?».
- основные положения Кодекса спортивного «Что? Где? Когда?» Международной Ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?»;
- важнейшие принципы и правила проведения интеллектуальных игр и мероприятий. уметь:
- искать и находить ответы на вопросы интеллектуальных игр;
- участвовать в командном поиске ответа на игровой вопрос «Что? Где? Когда?».
- брать на себя ответственность в процессе принятия игрового решения;
- выполнять особые функции в рамках команды (например, капитана);
- составлять некоторые игровые задания и вопросы «Что? Где? Когда?».
- принимать деятельное участие в подготовке и проведении мероприятий «Что? Где? Когда?» и других интеллектуальных игр;

участвовать во взаимообучении и взаимоподготовке игроков «Что? Где? Когда?».

КОНТРОЛЬ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

Данная программа предусматривает различные виды контроля результатов обучения.

Текущий контроль осуществляется в конце каждого занятия. Формы проверки: беседа, опрос, рефлексия, наблюдение, просмотр работ обучающихся, обработка результатов теста.

Промежуточная аттестация проводится в форме написания докладов на темы «История литературы», «Русская азбука», «История слов и фразеологизмов русского языка»; «Астрономия»; участия в командной игре (практическая часть).

Доклад – это один из способов проверки знаний учеников, который состоит в официальном публичном сообщении по конкретной проблеме. Грамотное оформление при этом имеет немаловажное значение.

Критерии:

2 балла - по заданной теме работы грамотно подобран материал, отражающий суть темы;

2 балла - материал в реферате изложен последовательно, один абзац является продолжением другого;

1 балл - нет орфографических, пунктуационных и стилистических ошибок, нечетких формулировок;

1 балл - для написания доклада взяты современные издания, возраст которых не превышает 5 лет, использовались материалы сети Интернет.

Промежуточный контроль: игры и мероприятия, проводимые в коллективе (которые позволяют следить за развитием каждого обучающегося, раскрытием его творческих и духовных устремлений), тестирование, контрольные вопросы, выполнение творческого задания, наблюдение, участие в конкурсах.

Для отслеживания и анализа предметных результатов обучения педагогом ведётся мониторинг результативности. Данные фиксируются в картах индивидуального контроля (см. Приложение).

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
УЧЕБНО–ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Тема занятия	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теоретическая часть	Практическая часть	
1	Введение в игру	3	3		беседа
2	Правила составления вопросов	3	2	1	тестирование
3	Компоненты успешной игры	13	3	10	тестирование
4	Тематические игры	49	15	34	игра
	Итого	68	23	45	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема 1. Введение в игру (3)

Теория. Многообразие интеллектуальных игр. Поведение в команде. Индивидуальная и командная работа в интеллектуальных играх. Взаимодействие капитана и команды в интеллектуальной игре.

Тема 2. Правила составления вопросов (2+1)

Теория. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Лекция «Как работать с литературой».

Практика. Анализ вопросов. Тематические тренировки.

Тема 3. Компоненты успешной игры (3+10)

Теория. Компоненты успешной игры: эрудиция, логика, нестандартное мышление, внимание, выделение главного.

Практика. Информационно-разминочные задания на креативность мышления: «Эрудит-лото», «Аукцион», «Персонажи».

Теория. Формирование наблюдательности. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции.

Практика. Игровые пробы на тему: «Искусство». Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Игровые пробы на тему «Психология». Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы на тему «Биология».

Тема 3. Тематические игры (15+34)

Теория. Виртуальная экскурсия: «Культуры мира».

Практика. Игровые пробы на тему «Культуры мира».

Теория. Подготовка докладов на темы: «История литературы», «Русская азбука», «История слов и фразеологизмов русского языка».

Практика. Игровые пробы на тему «История слов».

Теория. Виртуальная экскурсия «Эрмитаж». Виртуальная экскурсия «Третьяковская галерея». Виртуальная экскурсия «Лувр». Подбор заданий к игре на тему «Музеи мира». Разбор составленных вопросов к игре «Музеи мира».

Практика. Новогодний турнир «Что? Где? Когда?». Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

Теория. Виртуальная экскурсия «Древний Египет». Виртуальная экскурсия «Древняя Греция». Виртуальная экскурсия «Древний Рим». Подбор заданий к игре на тему «История древнего мира». Разбор составленных вопросов к игре по теме «История древнего мира».

Практика. Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Загадки древних цивилизаций».

Теория. Знакомство со священными книгами: «Библия», «Коран».

Практика. Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировые религии».

Теория. Виртуальная экскурсия по мультимедийному историческому парку «Россия – моя история».

Практика. Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории».

Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура».

Теория. Лекция «История географических открытий». Виртуальная экскурсия по Золотому кольцу России.

Практика. Конкурс вопросов по теме «Мир вокруг нас». Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут». Интеллектуальная игра «Перевертыши».

Теория. Подбор заданий к игре на тему «Афоризмы».

Практика. Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме «Афоризмы». Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме «Великие изобретатели».

Теория. Подготовка вопросов по теме «Занимательные факты из истории информатики». Разбор составленных вопросов к игре «Занимательные факты из истории информатики». Разработка вопросов для школьного турнира «Знатоки математики». Разбор составленных вопросов к игре «Знатоки математики». Подготовка докладов по теме «Астрономия». Виртуальная экскурсия в Музей Космонавтики.

Практика. Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме «Космос и космонавтика». Тематическая игра «Что? Где? Когда?». Викторина «Угадай мелодию». Интеллект-бой «Битва умов». Викторина «Знатоки охраны труда». Викторина, посвященная Дню Победы «Колесо истории». Игра «Интеллектуальный бумеранг». Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Назовите фамилию». Викторина «А что вы видите?» (по фото, картинам, иллюстрациям). Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

Календарный учебный график

1 полугодие			2 полугодие			итого	
Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Кол-во недель	Кол-во часов
02.09-30.12.2024	16	32	09.01-25.05.2025	18	36	34	68
Сроки организации промежуточного контроля						Формы контроля	
14.12.2024 – 29.12.2024			17.05.2025 – 31.05.2025			Тестирование	

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для эффективной реализации настоящей программы необходимы определённые условия:

- наличие помещения для учебных занятий, рассчитанного на 20 обучающихся и отвечающего правилам СанПин;

наличие ноутбука (компьютера) – 1 шт., проектора – 1 шт., интерактивной доски – 1 шт., экрана – 1 шт. ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ:

1. Нянковский М.А. «Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников».

2. Сборник «300 вопросов повышенной сложности» в.1; в.2; Пермь; 2001 г.; 2022 г.

- , столов – 4 шт., стульев – по количеству участников игры;
- актовый зал, оснащенный ноутбуком – 1 шт., проектором – 1 шт., экраном – 1 шт.
- наличие выхода в Интернет.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ включает в себя:

1. Афонькин С.Ю. Учимся мыслить логически. – С.-П.: Изд. дом «Литера», 2022.
2. Калугин М.А. После уроков. Ребусы, кроссворды, головоломки. Популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль: Академия развития: Академия К°: Академия Холдинг, 2000.
3. Копейко Е. «Мои вопросы» - том 1, том 2.
4. Минский Е.М. «От игры к знаниям» - М, 2023
5. Нестеров В. «Зоовикторина».
6. Нянковский М.А. «Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников»
7. Савенков А.И. «Маленький исследователь. Развитие логического мышления» М.: Издательство «Фёдоров»-2019 г.
8. Сборник «300 вопросов повышенной сложности» в.1; в.2; Пермь; 2021 г.; 2022 г.
9. Тихомирова Л.Ф. «Развитие познавательных способностей. Практикум» М.: Издательство «У – Фактория», 2020
10. Перова Н.Н., Чудеса света. – М.: Эксмо, 2019 г.
11. Федорчук И.А. «История. Интеллектуальные игры для школьников».
12. О.А. Холодова «Юным умникам и умницам». Информатика, логика, математика. М.: РОСТкнига-2021
13. Хуторской А.В. Развитие одаренности школьников. Методика продуктивного обучения. – М.: Владос, 2020.
14. 101 игра, развивающая интеллект / Б.Шер; пер. с англ. Е.А.Бакушева. – Минск: «Попурри», 2020.
15. Шмырева Г.Г., Фуртат Н.Е. Сборник задач с экономическим содержанием. Владимир, 2023.
16. Юному эрудиту обо всём. – М.: Махаон, 2020 г.

Программа реализуется с использованием следующих МЕТОДов:

Методы обучения. На занятиях используются разнообразные методы обучения, организации учебно-познавательной деятельности, получения новых знаний:

- словесные методы (рассказ, объяснение правил игр, особенностей составления игр, работа с книгой (составление заданий для разного вида интеллектуальных игр).
- методы организации взаимодействия учащихся и накопления социального опыта (прием взаимных заданий, работа в группах).
- методы стимулирования учебно-познавательной деятельности (метод эмоционального стимулирования, метод развития познавательного интереса)

Для опережающего обучения доказана эффективность методов обучения в группе. Поэтому в процессе работы, помимо традиционных методов обучения, будут использованы методы обучения в группе. К ним относятся:

- кооперативное обучение,
- мозговой штурм,
- групповая дискуссия.

Обучение в группе означает, что дети учатся:

- обмениваться друг с другом информацией и выражать личное мнение;
- говорить и слушать;
- принимать решения, обсуждать и совместно решать проблемы.

Обучение в группе развивает личностные и социальные навыки, необходимые для эффективного превентивного обучения.

Кооперативное обучение – это метод, когда в небольших группах (от 2 до 8 человек) ученики взаимодействуют, решая общую задачу. Совместная работа в небольших группах формирует качества социальной и личностной компетентности, а также умение дружить.

Групповая дискуссия – это способ организации совместной деятельности учеников под руководством учителя с целью решить групповые задачи или воздействовать на мнения и установки участников в процессе общения. Использование метода позволяет:

- дать ученикам возможность увидеть проблему с разных сторон;
- уточнить персональные позиции и личные точки зрения учеников;
- ослабить скрытые конфликты;
- выработать общее решение;
- повысить эффективность работы участников дискуссии;
- повысить интерес учеников к проблеме и мнению одноклассников;
- удовлетворить потребность детей в признании и уважении одноклассников.

Групповая дискуссия может быть использована в начале занятия, а также для подведения итогов.

Креативные методы:

Метод придумывания – это способ создания неизвестного ученикам ранее продукта в результате их определенных творческих действий. Метод реализуется при помощи следующих приемов:

- а) замещение качеств одного объекта качествами другого с целью создания нового объекта;
- б) отыскание свойств объекта в иной среде;
- в) изменение элемента изучаемого объекта и описание свойств нового, измененного объекта.

Мозговой штурм – используется для стимуляции высказываний детей по теме или вопросу. Работа ведется в следующих группах: генерации идей, анализа проблемной ситуации и оценки идей, генерации контридей. Всячески поощряются реплики, шутки, непринужденная обстановка. Учеников просят высказывать идеи или мнения без какой-либо оценки или обсуждения этих идей или мнений. Идеи фиксируются учителем на доске, а мозговой штурм продолжается до тех пор, пока не истощатся идеи или не кончится отведенное для мозгового штурма время.

ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ деятельности школьников

АЛГОРИТМ УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ

I этап. Анализ предыдущего учебного занятия, поиск ответов на следующие вопросы:

1. Достигло ли учебное занятие поставленной цели?
2. В каком объёме и качестве реализованы задачи занятия на каждом из его этапов?
3. Насколько полно и качественно реализовано содержание?
4. Каков в целом результат занятия, оправдался ли прогноз педагога?
5. За счет чего были достигнуты те или иные результаты (причины)?
6. В зависимости от результатов, что необходимо изменить в последующих
7. учебных занятиях», какие новые элементы внести, от чего отказаться?
8. Все ли потенциальные возможности занятия и его темы были использованы для решения воспитательных и обучающих задач?

2 этап. Моделирующий. По результатам анализа предыдущего занятия строится модель будущего учебного занятия:

1. определение места данного учебного занятия в системе тем, в логике процесса обучения (здесь можно опираться на виды занятий);
2. обозначение задач учебного занятия;
3. определение темы и ее потенциала, как обучающего, так и воспитательного;
4. определение вида занятия, если в этом есть необходимость;
5. продумывание содержательных этапов и логики занятия, отбор способов работы как педагога, так и детей на каждом этапе занятия.

3 этап. Обеспечение учебного занятия.

1. Самоподготовка педагога, подбор информации познавательного материала.
2. Обеспечение учебной деятельности учащихся; подбор, изготовление дидактического, наглядного материала, раздаточного материала; подготовка заданий.
3. Хозяйственное обеспечение: подготовка кабинета, оборудования, зоны для коллективной работы в группах и т. д.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ включает: 10 ученических столов-парт, 20 стульев.

Рабочее место преподавателя: системный блок, клавиатура, монитор, мышь, документ-камера, МФУ.

Интерактивная доска.

ФОРМЫ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ И ИТОГОВОГО КОНТРОЛЯ предполагают входную диагностику, текущий контроль, промежуточную аттестацию; представлены критерии и показатели оценки уровней образовательных результатов.

Формы промежуточной аттестации определены учебно-тематическим планом программы. Проведение итоговой аттестации по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе не предусмотрено Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» (ст.75) и приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Промежуточная аттестация проводится как завершающая этап реализации каждого модуля программы (ФЗ №273, ст. 58 п.1). Аттестация проводится, как правило, в форме итоговой игры между командами.

Входная аттестация проводится с целью определения уровня знаний, умений, навыков обучающихся, а также их потенциала к развитию.

Текущий контроль обучающихся проводится с целью установления фактического уровня освоения теоретических знаний по темам (разделам) программы, их практических умений и навыков.

Промежуточная аттестация обучающихся проводится с целью промежуточной оценки обучающимися поставленных задач по программе и достижению личностных результатов, объективная оценка усвоения обучающимися программы. Проводится в сроки, установленные локальными актами организации. В учебном журнале проставляется результат аттестации.

Аттестация обучающихся проводится по итогам освоения программы с целью выявления уровня развития способностей и личностных качеств ребенка и их соответствия прогнозируемым результатам дополнительной общеобразовательной программы. В рамках занятий целесообразны такие формы контроля, при которых учащиеся находятся в ситуации успеха. Это можно достичь организацией защиты проектов в форме конференции, слушателями которой могут быть как одноклассники, так и родители; проведение командных викторин или конкурсов по основным разделам изучаемого курса.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Одним из наиболее сложных и трудных элементов учебного процесса – организация систематического контроля и учета знаний и умений воспитанников. Формы и методы проверки различны. Одним из таких методов является тестирование. Преимущества тестовых заданий заключается в том, что с их помощью можно охватить всех воспитанников. В тестах учитывается возрастающая трудность (каждое последующее

задание сложнее предыдущего). Тесты несут не только контролирующие функции, но и обучающие, поскольку содержание заданий стимулирует воспитанников не только к запоминанию знаний, но и к их осмыслению и систематизации. Наряду с тестированием участники будут принимать участие в конкурсах «Познание и творчество», олимпиадах «Кенгуру», «Миф», «Интеллект», городском соревновании «Что? Где? Когда?».

Методы и формы предъявления результатов: зачеты, тесты.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ:

3. Нянковский М.А. «Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников».
4. Сборник «300 вопросов повышенной сложности» в.1; в.2; Пермь; 2001 г.; 2022 г.
5. Перова Н.Н., Чудеса света. – М.: Эксмо, 2019 г.
6. Федорчук И.А. «История. Интеллектуальные игры для школьников».
7. О.А. Холодова «Юным умникам и умницам». Информатика, логика, математика. М.: РОСТкнига-2020
8. 101 игра, развивающая интеллект / Б.Шер; пер. с англ. Е.А.Бакушева. – Минск: «Попурри», 2008.
9. Шмырева Г.Г., Фуртат Н.Е. Сборник задач с экономическим содержанием. Владимир, 2020.
10. Юному эрудиту обо всём. – М.: Махаон, 2020 г.

ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ПЕДАГОГА:

1. Афонькин С.Ю. Учимся мыслить логически. – С.-П.: Изд. дом «Литера», 2022.
2. Калугин М.А. После уроков. Ребусы, кроссворды, головоломки. Популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль: Академия развития: Академия Ко: Академия Холдинг, 2020.
3. Копейко Е. «Мои вопросы» - том 1, том 2.
4. Минский Е.М. «От игры к знаниям» - М, 2020
5. Нестеров В. «Зоовикторина».
6. Савенков А.И. «Маленький исследователь. Развитие логического мышления» М.: Издательство «Фёдоров»-2019 г.

ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ:

1. Нянковский М.А. «Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников».
2. Сборник «300 вопросов повышенной сложности» в.1; в.2; Пермь; 2001 г.; 2022 г.

СПИСОК ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ:

1. <http://school-collection.edu.ru/> – сайт единой коллекции цифровых образовательных ресурсов.
2. www.it-n.ru – Сеть творческих учителей.
3. Сетевое сообщество «Эрудит»
4. База вопросов DinaBank

Пример пакета вопросов для школьного турнира «Что? Где? Когда?»

Вопрос 1 В конце 2010 г. автор вопроса нашел на одном русскоязычном сайте подборку текстов эпистолярного жанра. Создатель одного из них, желая получить ноутбук, прибег к шантажу, угрожая адресату тем, что сообщит определенную информацию о нём своей пятилетней сестренке. Назовите этого адресата.

Ответ: Дед Мороз.

Вопрос 2 Германскому императору Фридриху II предсказали загадочную смерть "у цветка". Возможно, поэтому всю жизнь до своей кончины в замке Фьорентино, он избегал посещать один итальянский город. Назовите этот город.

Ответ: Флоренция.

Вопрос 3 Вопрос посвящается Михаилу Боярскому. На заседании Государственного совета Российской империи министр финансов Витте в запале назвал нечестных биржевых дельцов недопустимым для печати словом. Но секретарь сделал вид, что услышал словосочетание "вакханалии на бирже". Напишите слово, которое прозвучало на самом деле.

Ответ: каналы.

Вопрос 4 Не всё вам отвечать на вопросы полегче, сейчас будет вопрос потруднее. В средневековом тексте аллегорически говорится, что ОН "тощий, старый, усталый от рыбы и от прочей пищи, плохой и грубой". Назовите ЕГО двумя словами.

Ответ: Великий пост.

Вопрос 5 Современный лингвист говорит о своей покупке: "Когда покупал, подумал: "Он!". Попробовал - нет, оно". Что же покупал лингвист?

Ответ: кофе.

Вопрос 6 Половина островов Индонезии, а всего их от 17 до 22 тысяч, еще недавно не имели того, что, кажется, является совершенно элементарным. Денег, выделенных для решения проблемы, оказалось недостаточно. А вот согласно Библии, существенно большая по масштабу аналогичная проблема была успешно решена всего одним человеком, причем бесплатно. Назовите имя этого человека.

Ответ: Адам.

Вопрос 7 О находке археологом Герцфельдом дворца персидских царей русский современник написал: "Я прочел... о его раскопках в Персеполисе, где он [пропущен глагол], или вернее, [пропущен другой глагол] развалины дворцовых сооружений". Пропущенные глаголы отличаются друг от друга всего на одну букву.

Напишите ее.

Ответ: к.

Вопрос 8 Условия содержания в норвежской тюрьме Бастой мягкие, нельзя только покидать территорию. Заключенные играют в футбол против любительских команд "с воли", причем директор тюрьмы шутит, что у тюремной команды есть постоянное преимущество. В чем оно заключается?

Ответ: игра на своем поле. Зачет: игра дома.

Вопрос 9 Созданная в 2007 г. в России бомба стала на тот момент мощнейшим неядерным боеприпасом. По аналогии с американской "Матерью всех бомб" российский вариант назвали "Отцом всех бомб". А вот неофициальное прозвище, кроме слова "отец", включает прилагательное, которое, так сказать, показывает связь со временами "холодной войны". Назовите это прилагательное.

Ответ: Кузькин.

Вопрос 10 Томас Гоббс писал, что это - "призрак умершей Римской империи, сидящий в короне на собственной могиле". Назовите имя того, кто сейчас управляет этим "призраком".

Ответ: Бенедикт.

Вопрос 11 [Ведущему: X - это "икс", а не "хэ" ♪] Прослушайте стихотворение: И ужасно, и опасно Букву "X" писать напрасно! Всем известно, как прелестно Букву "X" писать уместно! Какую букву мы заменили буквой "X"?

Ответ: Т.

Вопрос 12 Поэма Руставели "Витязь в тигровой шкуре" начинается с размышлений старого царя: кто станет править после него? Может быть, Тинатин, но как посмотрит знать на это небывалое решение? Некоторые исследователи считают, что прототип преемника - это политик того же времени, что и Руставели. Назовите имя этого политика.

Ответ: Тамара.

Вопрос 13 Исследовательница Найденова однокоренных прилагательных отразилось неоднозначное отношение русских людей и к Богу, и к накоплению. Назовите эти два прилагательных.

Ответ: богатый, убогий.

Зачет: эти слова в любом порядке.

Вопрос 14 Узнав, что Леонтьевский переулочек в Москве переименован в улицу Станиславского, некий человек огорчился, ссылаясь на то, что Леонтьев - его дядя. Назовите фамилию этого человека.

Ответ: Константин Сергеевич Станиславский.

Зачет: По фамилии без неверных уточнений. Принимается также "Алексеев".

Вопрос 15 Доказывая злой умысел героя поэмы Низами царевича Хосрова, его недруги показали старому шаху портрет царевича на некоем предмете. Хотя бы один подобный предмет, скорее всего, есть у каждого из вас. Назовите этот предмет.

Ответ: монета.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ДОСТИЖЕНИЙ

Мониторинг результативности реализации программы проводится по следующим параметрам:

- высокий уровень (оптимальный) - отлично усваивает материал, проявляет творческую инициативу;
- средний уровень (достаточный) - хорошо усваивает материал, проявляет небольшую творческую инициативу;
- низкий уровень (недостаточный) - плохо справляется с учебной нагрузкой, учебный материал усваивает не полностью.

Для определения достижения личностных результатов используется «Диагностика личностного роста обучающегося». Технология «Портфель достижений» является формой представления метапредметных результатов.

Карта индивидуального наблюдения

Ф.И. обучающегося		
Параметры	Уровень	
	Начало года	Конец года
Умение работать в команде, выслушивать и обдумывать предложения сокомандников, доносить и обосновывать свою точку зрения		
Уровень самостоятельности суждений, нестандартности мышления		
Умение понять и принять поставленную задачу (заданный вопрос), вычленив важные факты из текста вопроса и отбросить лишнюю информацию		
Уровень владения приёмами анализа и синтеза информации		
Навык отбирать источники информации, ориентироваться в дополнительной литературе, перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать данные, делать выводы в результате совместной работы группы (команды)		
Знание правил интеллектуальных игр, функций членов оргкомитета игры		
Разделение текста вопроса и формы вопроса, удержание формы		
Определение технического приёма, используемого в вопросе.		

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	месяц	число	Наименование раздела программы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Сентябрь		Введение в игру	1	Многообразие интеллектуальных игр. Поведение в команде	Беседа
2				1	Индивидуальная и командная работа в интеллектуальных играх	Беседа
3				1	Взаимодействие капитана и команды в интеллектуальной игре	Беседа
4-5			Правила составления вопросов	2	Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Лекция «Как работать с литературой»	Беседа
6				1	Анализ вопросов. Тематические тренировки	Тестирование
7			Компоненты успешной игры	1	Компоненты успешной игры: эрудиция, логика, нестандартное мышление, внимание, выделение главного	Беседа
8-9				2	Информационно-разминочные задания на креативность мышления: «Эрудит-лото», «Аукцион», «Персонажи»	Тестирование
10				1	Формирование наблюдательности	Тестирование
11-12		Октябрь			2	Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции
13				1	Игровые пробы на тему: «Искусство»	Игра
14-15			2	Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции	Беседа	
16-17			2	Игровые пробы на тему: «Психология»	Игра	
18	Ноябрь		Тематические игры	1	Примеры применения каждого компонента успешной игры	Беседа
19				1	Игровые пробы на тему: «Биология»	Игра
20				1	Виртуальная экскурсия: «Культуры мира»	Беседа
21				1	Игровые пробы на тему: «Культуры мира»	Беседа

№ п/п	месяц	число	Наименование раздела программы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
22				1	Подготовка докладов на темы: «История литературы», «Русская азбука», «История слов и фразеологизмов русского языка»	Беседа
23				1	Игровые пробы на тему: «История слов»	Игра
24				1	Виртуальная экскурсия: «Эрмитаж»	Беседа
25	Декабрь			1	Виртуальная экскурсия: «Третьяковская галерея»	Беседа
26				1	Виртуальная экскурсия: «Лувр»	Беседа
27				1	Подбор заданий к игре на тему: «Музеи мира»	Тестирование
28				1	Разбор составленных вопросов к игре: «Музеи мира»	Беседа
29-30				2	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов	Игра
31-32				2	Новогодний турнир «Что? Где? Когда?»	Игра
33	Январь			1	Виртуальная экскурсия: «Древний Египет»	Беседа
34			1	Виртуальная экскурсия: «Древняя Греция»	Беседа	
35			1	Виртуальная экскурсия: «Древний Рим»	Беседа	
36	Январь		Тематические игры	1	Подбор заданий к игре на тему: «История древнего мира»	Тестирование
37-38				2	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Загадки древних цивилизаций»	Игра
39				1	Знакомство со священными книгами: «Библия», «Коран»	Беседа
40				1	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировые религии»	Игра
41	Февраль		1	Виртуальная экскурсия по мультимедийному историческому парку: «Россия – моя история».	Беседа	
42			1	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории»	Игра	

№ п/п	месяц	число	Наименование раздела программы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля		
43	Март			1	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура»	Блиц-турнир		
44				1	Лекция «История географических открытий».	Беседа		
45				1	Виртуальная экскурсия по Золотому кольцу России	Беседа		
46				1	Конкурс вопросов по теме: «Мир вокруг нас».	Игра		
47				1	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут»	Игра		
48				1	Интеллектуальная игра «Перевертыши»	Игра		
49				1	Подбор заданий к игре на тему: «Афоризмы»	Тестирование		
50				1	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Афоризмы»	Игра		
51				1	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Великие изобретатели»	Игра		
52				1	Подготовка вопросов по теме: «Занимательные факты из истории информатики»	Тестирование		
53				1	Разбор составленных вопросов к игре: «Занимательные факты из истории информатики»	Беседа		
54-55		Апрель			Тематические игры	2	Разработка вопросов для школьного турнира «Знатоки математики»	Беседа
56						1	Подготовка докладов по теме «Астрономия»	Беседа
57			1	Виртуальная экскурсия в Музей Космонавтики		Беседа		
58			1	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Космос и космонавтика»		Игра		
59			1	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»		Игра		
60			1	Викторина «Угадай мелодию»		Игра		
61	Май			1		Интеллект-бой «Битва умов»	Блиц-турнир	
62			1	Викторина «Знатоки охраны труда»	Игра			

№ п/п	месяц	число	Наименование раздела программы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
63				1	Викторина, посвященная Дню Победы «Колесо истории»	Игра
64				1	Игра «Интеллектуальный бумеранг»	Игра
65				1	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Назовите фамилию»	Игра
66				1	Викторина «А что вы видите?» (по фото, картинам, иллюстрациям)	Игра
67-68				2	Клубный турнир «Что? Где? Когда?»	Игра