

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Савинская средняя школа»
Пермского муниципального округа Пермского края

Согласовано

Руководитель ШМО
« » 2023 г.
Онянова А.Л. _____

Утверждено

Директор МАОУ «Савинская средняя
школа»
Модзгвришвили О.Г. _____
Приказ № 349/1 от «23» августа 2023 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Программирование SCRATCH»
Возраст обучающихся: 6 - 11 лет
Срок реализации: 1 год**

Составитель: Ефимов П.В.
Педагог дополнительного образования

Д.Ванюки, 2023

Содержание

1	Содержание	3
2	Пояснительная записка	4
3	Учебно-тематический план	10
4	Содержание программы	14
5	Критерии оценки эффективности реализации программы	21
6	Критерии оценки эффективности реализации программы	23
7	Условия реализации программы	25
8	Приложение 1. Примерные критерии определения уровня	26
9	Приложение 2. Примерные задания для перехода на следующий уровень обучения	27

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В последнее десятилетие в нашей культуре сформировалось вполне самостоятельное направление, получившее название «интеллектуальные игры». В Нытвенском районе интеллектуальные игры имеют довольно богатую историю и получили популярность среди учащихся и педагогов разных школ. С каждым годом число желающих заняться этим увлекательным видом деятельности растет. Это происходит потому, что в отличие от предметных олимпиад, научно-практических конференций, факультативов, интеллектуальные игры позволяют превратить серьезную умственную деятельность в яркое зрелище, в увлекательное состязание.

Сведения о коллективе

Клуб интеллектуальных игр работает на базе МАОУ ДО «Дом детского творчества» г. Нытва.

Команды интеллектуального клуба являются победителями и призерами городских, краевых, всероссийских турниров по интеллектуальным играм. «Молодежный кубок мира», «Кубок Прикамья», «Ежовские раскопки» и т.д.

Правовые основы создания программы

Дополнительная общеобразовательная программа «Знатоки» составлена в соответствии с Федеральным Законом от 29.12.2012. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утверждённым приказом Минобрнауки России от 29.08.2013. № 1008, Федеральными государственными образовательными стандартами основного общего образования.

Актуальность программы

Клуб — открытая структура, не ставящая никаких преград желающим присоединиться и готовая в любую минуту оказать помощь словом и делом (методическую и организационную).

Цель работы клуба: создавая условия для интеллектуального развития детей на занятиях, во время клубных мероприятий и в обыденной жизни, обогащать их внутренний мир, расширять кругозор, воспитывать стремление к самообразованию, повышению общекультурного уровня.

Реализуя эту цель, клуб дает определенную сумму теоретических знаний, формирует умения и навыки, помогает их использовать в процессе образования и разнообразных жизненных ситуациях.

Все это позволяет воспитать у школьников интерес к интеллектуальным видам деятельности и общения, развить у них эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности, формировать личность с независимым мышлением, опирающимся на примат гуманистически ориентированного интеллекта и здравого смысла. Одна из заповедей клуба - «Нам не нужны умные, нам нужны, сообразительные». Она может показаться шокирующей на первый взгляд: современный человек должен строить свою жизнь не на мертвом грузе накопленных и не применяемых знаний, а на умение применить известное, придумать новое, быстро и правильно

ориентироваться в потоке информации, находить место себе и своему интеллекту в непрерывно изменяющейся жизни.

Клуб основывается на игровых видах деятельности, с помощью которых и решаются основные образовательно-воспитательные задачи. Участие в интеллектуальных играх вовлекает школьников в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой психологической цепочкой: интересно играть и общаться — интересно воспринимать новое через игру — интересно узнавать новое самостоятельное — необходимо поделиться знанным — необходимо применить полученные знания и умения.

Таким образом, школьник проходит путь от простого увлечения популярной игрой (1-й уровень обучения) к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству (2-й и 3-й уровень обучения), а воспитание творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принципов эвристики и научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Кроме того, учащиеся находят свой круг общения, в котором основными являются общечеловеческие ценности, а система приоритетов ориентирована на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения).

Специфика работы требует особой формы занятий, как можно более отличающихся от традиционного учебного процесса (уроки и лекции). Минимум назидательности, никакого принудительного навязывания знаний и умений.

Теоретическая информация должна вводиться в игровой процесс, иллюстрироваться на соответствующим образом построенных тренировочных занятиях. Разумеется, это не исключает полностью традиционных методов подачи и усвоения знаний (особенно это касается работы по повышению общекультурного уровня — лекционной и экскурсионной).

Следует отметить, что традиционно (от телевизионных вариантов интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн ринг» и «Своя игра») основной и организационной единицей клуба является микрогруппа (команда), состоящая из 6 человек и по возможности одного или двух запасных игроков. Это определяет численность учащихся в группе клуба кратным шести: 12, 18 и т.д.

В традициях объединения привлекать игроков команд (учащихся) к написанию и редактированию вопросов, организации и проведению игр, развитию внутрикомандного и межкомандного взаимодействия. Всё это способствует интенсификации интеллектуального развития подростков.

Занятия в форме тренировок и участие в играх позволяют проверить себя, своё мышление, интеллект в нестандартной, экстремальной ситуации (ограничение во времени, наличие соперников, часто незнакомое место: игра на чужом поле), а наличие болельщиков, личный вклад в результаты команды,

представительство (команда играет от школы, района, клуба) поднимают общественный статус подростка.

Следовательно, 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 принимают решения, исходя из неких жизненных принципов: «быть как все» или «выделиться любой ценой», что не способствует принятию обоснованного решения в каждом конкретном случае.

Клуб должен быть открытым, не ставящим никаких — ни социальных, ни интеллектуальных, ни возрастных преград перед желающими в нем заниматься.

Значительная часть воспитательных моментов реализуется непосредственно во время учебно-тренировочного процесса, так как интеллектуальные игры командных форм помогают вырабатывать навыки совместной работы в коллективе, толерантность, уважение к чужому мнению. Основным принципом командной игры, закреплённой еще в одной заповеди клуба - « Умей молчать, умей слушать, умей говорить» - воспитывает у школьников многие черты, необходимые в цивилизованных формах человеческого общения.

Кроме того, общение команд в клубе, участие в совместных играх и мероприятиях, поездки позволяют ориентировать учащихся на правильную организацию труда и свободного времени, здоровый образ жизни, воспитывают чувство собственного достоинства и уважение достоинства других людей.

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.

Вся деятельность клуба направлена на развитие *подвижного интеллекта* (умения быстро и точно обрабатывать текущую информацию для принятия оптимального решения) и самореализацию личности, её социализацию, нахождение своего круга общения.

Для многих обучающихся и выпускников знания, умения и навыки, приобретённые в клубе, пригодились при обучении в школе и поступлении в вуз, помогли адаптироваться в социуме. Многие выпускники сами становятся тренерами и организаторами игр, эта деятельность становится их профессией. Коммуникативные навыки, приобретённые в процессе освоения программы,

способствовали профессиональному самоопределению выпускников, которые выбрали профессии в педагогической, журналистской, рекламной сферах.

Особенности организации образовательного процесса

Структура интеллектуально-игрового направления деятельности клуба интеллектуальных игр МАУО ДО «Дом детского творчества» г. Нытва подразумевает наличие команд с постоянно-переменным составом. Наличие переменного состава объясняется возможностью игрока в течение сезона сменить команду. Смена команды происходит в исключительных случаях по причинам игровой и психологической несовместимости с другими игроками команды или полученным приглашением из команды более высокого уровня.

Команда составляется из «свободных» игроков клуба, исходя из психологической совместимости игроков с учётом их игрового потенциала, опыта участия в интеллектуальных играх и с учётом возраста. Состав каждой команды: 6 человек, один из игроков является капитаном, который избирается командой или назначается тренером. В командах возможно наличие запасных игроков. Команды могут формироваться самостоятельно (на основе класса, школы, приятельских отношений), а могут формироваться тренерами по принципу сборных одно- или разновозрастных команд. Формирование команд тренерами происходит в следующих случаях: при необходимости сформировать сборную команду из лучших игроков или при наличии свободных игроков, не занятых ни в одной из команд. Перед каждой командой на каждый игровой сезон ставятся определенные (с учетом уровня, состава и готовности команды) задачи, которые могут корректироваться в течение сезона. С учётом игровых показателей команд и игровой полезности игроков состав команд может корректироваться, а игроки менять команду или игровой статус.

Содержание учебного материала по программе «Интеллектуальные игры» распределяется на 3 уровня подготовки, переход игрока с одного уровня на другой происходит после окончания игрового сезона (учебного года) с учётом игровых показателей команды, выполнением поставленных перед командой задач и с учётом соответствия критериям перехода на более высокий уровень. При высоком игровом потенциале вновь сформированная команда может начинать обучение со 2-го или 3-го уровня на основании тестирования, а также может переходить через уровень обучения. Срок обучения на каждом уровне определяется готовностью игроков к переходу на более высокий уровень.

Количество учащихся в одной группе определено необходимостью работы с конкретной командой и может составлять 6-15 обучающихся (1-2 команды в т.ч. запасные игроки). Игровая практика предусматривает участие команд в играх, проводимых клубом, и турнирах, проводимых другими клубами

города, области и т.д.

Программа рассчитана на 3 года, возраст обучающихся: 12-18 лет.

В процессе освоения данной программы у обучающихся есть возможность реализовать свой интеллектуальный потенциал не только в качестве игрока, но и в качестве автора и редактора вопросов, организатора игр, члена апелляционного жюри, ведущего и т.д.

Цели и задачи программы

Цель - реализация интеллектуального потенциала и социализация личности через вовлечение в различные виды интеллектуальной и социальной деятельности.

Для достижения поставленной цели данная программа решает следующие **задачи**:

- создать условия для развития интеллектуальных способностей личности через участие в различных видах интеллектуальной деятельности: участие в интеллектуальных играх викторинного типа, составление вопросов, подготовка и проведение мероприятий клуба, чемпионатов и турниров и пр.;
- сформировать у ребенка навыки оперативного анализа проблемы и привить ему необходимость осознанного принятия решения в любой ситуации;
- сформировать и развить навыки взаимодействия в группе;

Задачи по уровням обучения:

1-й уровень обучения:

- способствовать воспитанию целеустремленности, настойчивости в выполнении поставленных задач;
- создать условия для развития реакции мышления и выносливости интеллекта;
- сформировать навыки внутрикомандного взаимодействия.

2-й уровень обучения:

- создать условия для развития способности к неформальному;
- логическому мышлению и решению многоходовых логических задач;
- сформировать навыки решения многоходовых логических задач;
- обеспечить уровень подготовки команды, необходимый для того;
- чтобы войти в число трех лучших команд района.

3-й уровень обучения:

- сформировать навыки проведения комплексного анализа выступлений команды;
- сформировать навыки по подготовке и проведению тренировочных занятий с младшими учащимися (1-3 уровней обучения);
- создать условия для развития умений по организации и проведению обучающимися городских и региональных турниров.

Основные принципы реализации программы

- Добровольность: участие в деятельности объединения строится на свободном выборе, желаниях и стремлениях его участников.
- Сотрудничество: совместная соревновательная, досуговая деятельность детей и взрослых на разных уровнях (районном, городском, краевом и т.д.).
- Комплексность: обеспечение комплексного вариативного подхода к образовательному процессу в объединении.
- Командно-деятельностный подход: обеспечение каждому участнику и команде индивидуальной траектории образования и развития в зависимости от интересов, способностей, уровня подготовки и мотивации.
- Преемственность: передача традиций, обычаев, законов клуба от «старичков клуба» к новичкам.

Технологии, используемые в ходе реализации программы

Основными технологиями, с помощью которых реализуется программа «Интеллектуальные игры» являются:

- ✓ Уровневая дифференциация – используется на всех этапах реализации программы при отборе форм, методов, содержания образования и заключается в максимальном учёте индивидуальных особенностей, склонностей, интересов, направленности личности обучающихся.
- ✓ Критическое мышление – используется в ходе тренировочных занятий, в процессе разработки игровых пакетов, а также в процессе участия и рефлексии различных мероприятий.
- ✓ Проектно-исследовательская деятельность – используется в ходе планирования деятельности объединения, в процессе разработки интеллектуальных турниров, на учебных занятиях, в процессе подготовки крупных районных, городских, краевых мероприятий;
- ✓ Медиа технологии – активно используются в ходе проведения различных мероприятий и занятий, как для визуализации игровых заданий, так и для усиления эмоционального воздействия и поддержания интереса к игровому материалу.

Основными технологиями, с помощью которых реализуется программа «Интеллектуальные игры» являются:

- ✓ игровая тренировка,
- ✓ настольные стратегические и коммуникационные игры,
- ✓ дискуссии,
- ✓ экскурсии,
- ✓ деловые игры,
- ✓ соревновательная практика и др.

Учебно-тематический план

1-й уровень обучения

№	НАЗВАНИЕ ТЕМЫ	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ		
		Теория	Практика	Всего
1	Микрогруппы (команды) и их создание	12	12	24
2	Интеллектуальное тестирование	8	10	18
3	Интеллектуальные методики	4	4	8
4	Идея мозгового штурма	4	4	8
5	Мозговой штурм и его использование в интеллектуальных играх класса «Что? Где? Когда?»	12	28	40
6	Информационно-развлекательные игры	8	12	20
7	Вопросы к интеллектуальным играм	6	12	18
8	Анализ игр		8	8
Всего:		54	90	144

2-й уровень обучения

№	НАЗВАНИЕ ТЕМЫ	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ		
		Теория	Практика	Всего
1	Отбор игроков и формирование команд	6	18	24
2	Мозговой штурм и интеллектуальные игры	12	20	32
3	Виды информационных игр	6	10	16
4	Вопросы для игры и информационный банк	4	20	24
5	Стажерская практика	2	6	8
6	Организация интеллектуальных игр	6	18	24
7	Создание клубов и объединений	4	4	8
8	Анализ игр		8	8
<i>Всего:</i>		40	104	144

3-й уровень обучения

№	НАЗВАНИЕ ТЕМЫ	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ		
		Теория	Практика	Всего
1	Корректировка в составах команд. Задачи в игровом сезоне	6	12	18
2	Поддержание игровых навыков	18	24	42
3	Телевизионные варианты интеллектуальных игр	6	14	20
4	Стратегия и тактика игры	2	6	8
5	Подготовка команд к турниру	4	8	12
6	Этика игры	2	6	8
7	Игровые школы	6	2	8
8	Организация фестивалей и турниров	8	12	20
9	Анализ игр		8	8
Всего:		52	92	144

Данное распределение часов может корректироваться, в зависимости от выступления команд в турнирах по интеллектуальным играм.

Особенностью реализации данной программы является то, что одна тренировка (одно занятие) может включать в себя задания и упражнения для изучения различных учебных тем.

По окончании учебного года возможен переход обучающихся на следующий уровень по результатам тестирования (см. Приложение 1).

Содержание программы

1-й уровень обучения

1. Микрогруппы (команды) и их создание.

Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр.

Распределение игровой нагрузки в команде.

Роль капитана. Роль генератора идей. Роль информационного критика-эрудита. Роль командного «дурака». Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы.

Возможные схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола.

Возможные отклонения от схемы.

2. Интеллектуальное тестирование.

Понятие об интеллектуальном тестировании и интеллектуальном коэффициенте IQ. Ознакомление с разнообразными видами интеллектуальных тестов. Игровые тесты на эрудицию и общее развитие.

3. Интеллектуальные методики.

Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ)

Творчество Г. Альтшуллера. Знакомство с основными приемами методики ТРИЗ.

Приемы развития фантазии и творческого мышления, применяемы в ТРИЗ.

Применение ТРИЗ в интеллектуальных играх.

4. Идея мозгового штурма.

Создание метода мозгового штурма (брейн-сторминга) Алексом Осборном в 1930-е годы.

Теоретические основы метода.

Рассекречивание и применение метода в 1950-е годы.

Брейн-сторминг применительно к интеллектуальным играм.

5. Мозговой штурм и его использование в интеллектуальных играх класса «Что? Где? Когда?».

Принципы мозгового штурма применительно к интеллектуальным играм.

Этапы работы над вопросом.

Игровая практика и роль генератора идей в работе над вопросом.

Психологическое «растормаживание» индукторов в команде.

Анализ идей и версий («информационная критика»)

Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом.

Психологическое «фильтрование» критиков в команде.

Дедукция (синтез информации).

Игровая практика и «игра в пас» (логическое развитие поданной идеи).

Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (много ходовые) комбинации.

Выбор версии из нескольких возможных.

Роль логики и интуиции в процессе выбора версии.

Психологический отбор «интуитов».

Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации.

6. Информационно-развлекательные игры.

Типы информационно-развлекательных игр.

Развлекательные шоу-программы типа «Поле чудес».

Познавательные игры класса «Своя игра».

Командные игры класса «Брейн ринг».

Разминочные игры класса «Контакт».

Разминочные игры для круговой тренировки.

7. Вопросы к интеллектуальным играм.

Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу.

Вопросы разных уровней сложности. Простейшие вопросы (на элементарные знания). Логические вопросы. Двух- и трехходовые вопросы. Вопросы на догадку. «Не берущиеся» вопросы.

Создание банка вопросов для игр. Создание стандартного (оптимального) вопроса.

8. Анализ игр.

Выявление положительных и отрицательных тенденций в игровой практике команды (после каждой игры).

2-й уровень обучения

1. Отбор игроков и формирование команд.

Основные принципы отбора игроков и формирования команд.

Стандартный отборочный тур.

Индивидуальная игра на отборочном туре (вопросы на скорость мышления, индивидуальную логику и элементарные знания).

Командная игра на отборочном туре. Игра парами и тройками.

«Ворошиловская мельница» - игра по принципу «каждый играет с каждым».

Обработка результатов отборочного тура.

Выездной отборочный тур с лидером-ведущим.

Индивидуальное блиц-тестирование с последующей стихийной организацией команд («команды по желанию»).

Строительство команды тренером из группы претендентов в зависимости от функционально-ролевой нагрузки.

Социометрический метод создания команды путем опроса претендентов по принципу «кто кого предпочтет».

Отклонения от традиционной схемы построения команды.

Преимущества и отрицательные стороны обеих методик.

Конфликты в командах и цивилизованные методы их решения.

2. Мозговой штурм и интеллектуальные игры.

Мозговой штурм в применении к игре «Что? Где? Когда?»:

Минута на обсуждение вопроса.

Микроэтапы работы команды.

Индукция, критика, синтез, выбор версии.

Возможные схемы игрового эпизода.

Стратегия игры в зависимости от правил турнира или шоу-игры.

Взаимоотношения с ведущим.

Мозговой штурм в применении к «Брейн рингу»:

Отсутствие нижней временной границы.

Игра «на кнопке».

Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры.

Перераспределение ролевой нагрузки в «брейринговой» команде.

Игроки первой и второй линии — эрудиты и «мыслители».

Роль капитана и «кнопочника».

Психологическая устойчивость команды.

Допустимое противостояние с ведущим.

Мозговой штурм в применении к «Риск-версии»:

Простор для стратегии.

Предварительная проработка стратегических схем.

Рискующие игроки и игроки версионные.
Координирующая игра капитана.

2. Виды информационных игр.

Классы информационно-познавательных игр.
Зрелищные и нережиссируемые игры.
Массовые и камерные игры.
Интеллектуальные игры спортивного типа.
Фестивали и турниры по интеллектуальным играм.
Различные схемы проведения турниров.
Системы подсчета очков и рейтинга.
Разнообразные формы судейства.
Правила турниров спортивного типа.
Вопросы и апелляции.
Корректность и защищенность вопроса.
Подготовка команды к турниру.
Понятие об уровне турнира.
Элитарные и «дворовые» турниры.
Турнирная стратегия команды.
Обзор основных турниров.

3. Вопросы для игры и информационный банк.

Поиск информации для вопроса. Построение вопроса.
Виды вопросов в зависимости от вида, уровня и класса игры.
«Кнопочные» вопросы, оптимальные вопросы, двух- и многоходовые вопросы.
Понятие о дуали (вопросе с двумя и возможными ответами) и прочих ошибках при построении вопроса.
Работа с литературой, оформление вопроса и ссылок на источники.
Проверка и защита вопросов.
Отбор вопросов для игры в зависимости от конкретной аудитории.

4. Стажерская практика.

Работа с командами и игроками первого года обучения.
Индивидуальная игра, спарринг, групповые игры.
Режимы тренировочных занятий, чередование игровой нагрузки с другими формами работы.
Работа ведущего и рефери (члена судейской бригады).

5. Организация интеллектуальных игр.

Организация информационно-познавательных игр и развлекательных

мероприятий.

Подготовка команд (участников), вопросов и антуража.

Построение сценарных схем.

Постановка игры и работа с ассистентами.

Ведение игры.

Взаимодействие с администрацией школы (внешкольного учреждения).

6. Создание клубов и объединений.

Создание детских игровых клубов на базе школы (класса, параллели).

Выбор символики, планирование мероприятий.

Взаимодействие с базовым клубом, информационная и организационная поддержка мероприятий дочернего клуба.

Клубное самоуправление, устав и традиции клуба.

Документация клуба.

7. Анализ игр.

Выявление положительных и отрицательных тенденций в игровой практике команды. Анализ изменения положения команды в общем рейтинге соревнований, с учетом изменения положения соперников (после каждой игры).

3-й уровень обучения

1. Корректировка в составах команд. Задачи в игровом сезоне.

Корректировка в составе команд на основе выступления команды на 2-ом уровне обучения и предварительной диагностики 3-го уровня, постановка задач на игровой сезон.

2. Поддержание игровых навыков.

Закрепление и развитие игровых навыков полученных на предыдущих уровнях обучения (память, концентрация внимания, выносливость ума и т.д.).

3. Телевизионные варианты интеллектуальных игр.

Командные интеллектуальные игры на ТВ. «Что? Где? Когда?».

Структурные и функциональные отличия команды, предназначенной для игры в «Что? Где? Когда?».

Создание сборных команд (на базе команды-лидера, на базе двух или несколько команд, на базе клуба).

Отбор кандидатов и подготовка команды к прохождению отбора на телевизионную игру.

Создание имиджа команды. Игровая форма и внешность игроков.

Участие в отборочном туре.

4. Стратегия и тактика игры.

Тактические схемы и их изменение в зависимости от правил игры.

Тактика для «Что? Где? Когда?»

Розыгрыш стандартных ситуаций.

Учет фактора ведущего и его использование.

Создание благоприятного отношения к команде во время игры.

5. Подготовка команд к турниру.

Выбор команды для участия в турнире (фестивале). Контрольный мониторинг в команде и клубе. Контрольные игры и анализ обсуждения каждого из вопросов. Психологическая настройка команды. Тренировочные режимы. Взаимодействие команды и тренера во время подготовки и участия в турнире. Коррекция игры в течение турнира. Замены в команде в процессе подготовки и во время участия в турнире. Разбор игр и вопросов турнира. Оценка участия команды в турнире.

6. Этика игры.

Кодекс чести знатока. Этические требования, единые для всех клубов.
Отношение к противнику. Игра на грани фола. Эпатажный стиль игры.
Подсказки, апелляции, возможные спорные ситуации в игре и пути их разрешения.

7. Игровые школы.

Понятие об игровой школе. Различные школы игры и их отличия.
Сильные стороны и недостатки одесской (эрудитской) школы.
Московская школа игры.
Системы подготовки команд Санкт-Петербурга.
Белорусская школа игры. Основные черты гомельской школы игры.

8. Организация фестивалей и турниров.

Уровни турниров (местный, районный, городской, областной, межрегиональный, международный) и требования, предъявляемые к ним.
Типичные организационные проблемы.
Подбор вопросников и судейской бригады.
Отбор вопросов и их размещение в сетке игр.
Функции группы организаторов турнира, их распределение.
Помощь клуба в проведении турнира.
Работа со спонсорами и организация рекламы.
Финансово-правовое обеспечение мероприятия.
Разработка положения, программы и регламента турнира.
Символика и атрибутика.
Взаимодействие с телевидением и прессой.

9. Анализ игр.

Выявление положительных и отрицательных моментов в игровой практике команды. Анализ изменения положения команды в общем рейтинге соревнований, с учетом изменения положения соперников. Оценка качества игровых материалов и проведения интеллектуально-массовых мероприятий.

Предполагаемые результаты

Основными результатами освоения программы являются:

- сформированные навыки работы с информацией,
- умение принимать осознанные решения в любой ситуации,
- готовность принимать на себя ответственность,
- высокий уровень взаимодействия в командах клуба.

1-й уровень обучения.

К концу 1-го уровня обучения игрок клуба должен:

- Уметь различать виды интеллектуальных игр.
- Знать правила основных игр викторинного типа.
- Отличать игру от игровой программы.
- Уметь пользоваться справочной литературой.
- Уметь работать в коллективе.
- Уметь концентрировать внимание.
- Уметь оценивать и проверять возможные решения.
- Уметь доказывать и опровергать любые утверждения.
- Уметь быстро переносить своё внимание с объекта на объект.

2-й уровень обучения.

К концу 2-го уровня обучения игрок клуба должен:

- Владеть навыками 1-го уровня.
- Уметь вычленять главное при записи вопросов.
- Уметь расставлять приоритеты при получении информации.
- Уметь пользоваться навыками быстрой и качественной записи.
- Уметь решать многоходовые логические задачи.
- Принимать участие в турнирах по интеллектуальным играм всех уровней.

3-й уровень обучения.

К концу 3-го уровня обучения игрок клуба должен:

- На высоком уровне владеть навыками 1-го и 2-го уровней.
- Уметь самостоятельно анализировать игру команды.
- Умение редактирования игровых материалов для проведения интеллектуальных игр (в том числе тематических).
- Умение организации отдельных игровых интеллектуальных мероприятий.

По итогам освоения *программы в целом* предполагаются следующие результаты:

- оптимальная реализация интеллектуальных способностей каждого обучающегося через участие в интеллектуальных играх викторинного типа, подготовку и проведение мероприятий клуба, чемпионатов и турниров различного уровня (в т.ч. городских, региональных, российских и международных), а также другие виды интеллектуальной деятельности;
- сформировалось навыков оперативного анализа проблемы и осознанного принятия решения в любой ситуации;
- высокий уровень взаимодействия в группе, умение выстроить взаимоотношения в коллективе.

Критерии оценки эффективности программы

Результаты обучения	Параметры	Методики
Личностные	Мотивация к обучению	Методика диагностики типа школьной мотивации у подростков
	Освоение социальных норм	Методика оценки уровня воспитанности Н.П. Капустина
	Коммуникативная компетентность	Методика диагностики межличностных отношений Т.Лири
	Ценность здорового образа жизни	Тест «Аддиктивная склонность» В.В. Юсупов, В.А.Корзунин
	Креативность	Опросник креативности Джонсона, адаптированный Туник
Метапредметные	Цели обучения и планирование	Анкета
	Логическое мышление	Субтест «Обобщение» (тест структуры интеллекта Амтхауэра)
	Самоконтроль	Методика диагностики волевого самоконтроля
	Самооценка	Методика вербальной диагностики самооценки личности

	Сотрудничество	Методик диагностики интерактивной направленности личности, Н.Е. Щуркова, модифицированная Н.П.Фетискиным
Предметные	Улучшение игровых результатов	Призёры соревнований различных уровней (от района и выше)
	Умение работать в режиме жёстко ограниченного времени	Турниры по играм «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Эрудит квартет»
	Увеличение базы знаний	Индивидуальные варианты работы: Своя игра, гонка за лидером, живая очередь и другие
	Степень сформированности умения составлять игровые кейсы с учетом особенностей предполагаемой аудитории (возраст, степень готовности)	Проведение турниров для учащихся 3-4, 5-7, 8-9 классов на уровне класса, учреждения, района
	Повышение уровня стрессоустойчивости	Финалы турниров по игре «Брейн-ринг», «Самый умный класс», участие в дополнительной итоговой «перестрелке» (интеллектуальная дуэль между лучшими командами на вопросах «Что? Где? Когда?») в финалах края.
	Степень сформированности навыка работы в микрогруппах при решении задач в ситуации неопределенности	Турниры по игре «Десятка», «Пентагон», «Интеллектуальные вышибалы» и др.
	Степень активности, включенности в работу клуба Умение планировать свою работу. Адекватность оценки качества проведенных мероприятий.	Разработка и проведение турниров и фестивалей. Коллективная рефлексия всех выездов.

Условия реализации программы

Для успешной реализации программы «Интеллектуальные игры» необходимы:

Педагогические кадры

Сегодня с командами клуба интеллектуальных игр работает педагоги-организаторы на базе школ района и педагог дополнительного образования МАОУ ДО ДДТ г. Нытва, кроме профессиональных компетенций, обладающий такими качествами, как социальная активность, мобильность, ответственность.

Информационно-методическое обеспечение

Образовательный процесс в рамках программы «Интеллектуальные игры» обеспечен материалами учебно-методического комплекса, личным библиотечным фондом, возможностью выхода в Internet, нормативными документами, регламентирующими деятельность объединения. Информационным обеспечением также являются результаты мониторинга эффективности программы, протоколы итоговой и промежуточной аттестации обучающихся, протоколы методических объединений педагогов-организаторов и др.

Материально-техническое обеспечение

Образовательный процесс в по программе «Интеллектуальные игры» осуществляется на базе основного здания МАОУ ДО ДДТ г. Нытва. Для организации образовательного процесса имеется необходимая мебель, оборудование (доска, музыкальные центры, проекторы, ноутбуки, экран), инвентарь (канцелярские принадлежности, планшеты).

Источники информации

1. Федеральный Закон от 29.12.2012. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/
2. Приказ Минобрнауки России от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» <http://минобрнауки.рф/документы/8974>
3. Федеральные государственные образовательные стандарты основного общего образования <http://минобрнауки.рф/документы/8974>
4. Брокгауз, Ф.А. Россия. Энциклопедический словарь / Ф.А. Брокгауз, И.А. Эфрон. – Л., 1991.
5. БурдаБ.О.«Что?Где?Когда? Вне телеэкрана» <http://kulichki.com/znatoki/boris/burda/chgk/index.html> 2007.
6. Толмачев А.А. Диагноз: ТРИЗ. - СПб., ООО «Фирма КОСТА», 2004.
7. Книга книг: Сборник / Е. Алексеев, К. Алдохин, Б. Бурда, Л. Климович, Е. Поникаров, М. Поташев, И. Тюрикова. - М.: МОО «ИНТИ», 2006.
8. Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников». - Д.: Сталкер, 1999.
9. Всё обо всех: в 10 томах / Сборник.–М.,1995.
10. Расширяем кругозор детей / Сборник. – Ярославль, 1993.
11. Холодная, М. Психология интеллекта / М.Холодная. – СПб., 2002.
12. Энциклопедия психологических тестов / под ред. А.А. Карелина. – М., 2003.
13. On-line Энциклопедия Яндекс.Словари <http://slovari.yandex.ru>
14. On-line Энциклопедия Википедия <https://ru.wikipedia.org/>
15. Развивайте интеллект: сб. логических задач. – М., 2002, 2003.
16. Современный словарь иностранных слов. – СПб., 1994.
17. Ожегов, С.И. Словарь русского языка / С.И. Ожегов. – Екатеринбург, 1994.
18. Ожегов, С.И. Толковый словарь русского языка / С.И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. – М., 2005.

Методические материалы

To do is to be.
Sartre
Делать — значит быть.
Сартр

Коллективное решение проблем

Задача (по материалам книги Къела Рудестама «Групповая психотерапия»)

Вы дрейфуете на яхте в южной части Тихого океана. В результате пожара большая часть яхты и ее груза уничтожена. Яхта медленно тонет. Ваше местоположение неясно из-за поломки основных навигационных приборов, но примерно вы находитесь на расстоянии тысячи миль (примерно 1800 километров) к юго-западу от ближайшей земли. На яхте произошел пожар, в результате которого целыми и неповрежденными остались следующие предметы.

1. Секстант.
2. Зеркало для бритья
3. Канистра с водой (примерно 20 литров)
4. Противомоскитная сетка
5. Одна коробка с армейским рационом (сухой паек)
6. Карты Тихого океана.
7. Подушка (плавательное средство).
8. Канистра нефтегазовой смеси (примерно 10 литров).
9. Маленький транзисторный радиоприемник.
10. Репеллент, отпугивающий акул.
11. Примерно один квадратный метр непрозрачного пластика.
12. Литровая бутылка рома крепкостью 80 градусов.
13. 5 метров нейлонового каната.
14. Две плитки шоколада.
15. Рыболовная снасть (удочка).

Дополнительно спасшиеся располагают:

1. Прочным надувным спасательным плотом с веслами, достаточно большим, чтобы выдержать всех их и те предметы, которые перечислены выше;
2. пачка сигарет;
3. Пятью коробками спичек;
4. Пятью однодолларовыми банкнотами.

Задача решается на время. Можно устроить соревнования между командами.

Задание: Ранжировать 15 названных предметов по значимости их для выживания в описанных условиях. Максимальная значимость — ранг 1. Минимальная значимость (для наименее значимого предмета) — ранг 15.

Время на обсуждение примерно 45 минут. Процесс обсуждения (при наличии технической возможности желательно снять на видео для последующего обсуждения как самого процесса обсуждения, так и роли отдельных его участников (лидер, эксперт, дилетант, «всезнайка», боящийся критики, осторожный, комфортный и т. п.)

Предложенная задача имеет контрольный ответ. Согласно экспертной оценке, основными вещами, необходимыми человеку, потерпевшему

кораблекрушение в океане, являются предметы, служащие для привлечения внимания поисковых групп, и предметы, помогающие выжить до прибытия спасателей. Навигационные средства имеют сравнительно небольшое значение: если даже маленький спасательный плот и в состоянии достичь земли, невозможно на нем запасти достаточно пищи и воды для жизни в течение этого периода. Следовательно, самыми важными являются зеркало для бритья и канистра нефтегазовой смеси. Эти предметы могут быть использованы для сигнализации воздушным и морским спасателям. Вторыми по значению являются такие вещи, как канистра с водой и коробка с армейским рационом.

Примечание. При подведении итогов полезно дать участникам список с «правильной» оценкой предметов и предложить им самим подсчитать суммарный показатель отклонения от мнения экспертов.

Приведенный ниже список с экспертной оценкой не перечисляет все возможные способы применения данного предмета, а указывает, какое значение имеет этот предмет для выживания.

1. Зеркало для бритья. - Важно для сигнализации воздушным и морским спасателям.
2. Канистра нефтегазовой смеси. - Важна для сигнализации. Смесь может быть зажжена долларовой банкнотой и спичками и будет плыть по воде, привлекая внимание спасателей.
3. Канистра с водой. - Необходима для утоления жажды.
4. Одна коробка с армейским рационом (сухой паек). - Обеспечивает основную пищу.
5. Примерно один квадратный метр непрозрачного пластика. - Используется для сбора дождевой воды.
6. Две плитки шоколада. - Резервный запас пищи.
7. Рыболовная снасть (удочка). - Оценивается ниже, чем шоколад, потому что в данной ситуации «синица в руке лучше журавля в небе». Нет гарантии, что удастся поймать рыбу.
8. 5 метров нейлоновой каната. - Канат используется для связывания снаряжения, чтобы оно не упало в воду.
9. Подушка (плавательное средство). - Может послужить спасательным средством в случае, если кто-то упадет в воду.
10. Репеллент, отпугивающий акул. - Применяется в случае нападения акул на плавающего человека.
11. Литровая бутылка рома крепостью 80 градусов. - Используется в качестве антисептического средства при возможных травмах, в других случаях имеет малую ценность, поскольку употребление спиртного приводит к обезвоживанию организма.
12. Маленький транзисторный радиоприемник. - Ценность не значительна, так как нет передатчика. Вы можете только слушать информацию. Возможность для ее передачи нет.
13. Карты тихого океана. - Бесполезны без навигационных приемов. Для бедствующих важнее знать, где находятся спасатели, а не где находятся они сами.
14. Противомоскитная сетка. - Бесполезна, так как в океане москитов нет.

15. Секстант. - Бесполезен без таблиц и хронометра.

Методика сравнительной оценки.

Для оценки успешности задания применяется метод сравнения коллективного мнения команды с экспертной оценкой. Вычисляется разница в ранговых числах между оценками, затем подсчитывается общая сумма отклонений. Полученные показатели сравниваются по группам. Выигравшей считается группа, получившая наименьшую сумму отклонений.

Таблица для подсчета результатов

(пример вычисления по результатам семинара)

Оцениваемые предметы	Ранговое число	Оценка команды	Модуль отклонения от экспертной оценки
Зеркало для бритья	1	14	13
Канистра нефтегазовой смеси	2	6	4
Канистра с водой	3	1	2
Одна коробка с армейским рационом (сухой паек)	4	2	2
Примерно один квадратный метр непрозрачного пластика	5	5	0
Две плитки шоколада	6	3	3
Рыболовная снасть (удочка)	7	4	3
5 метров нейлоновой каната	8	9	1
Подушка (плавательное средство)	9	8	1
Репеллент, отпугивающий акул	10	10	0
Литровая бутылка рома крепостью 80 градусов	11	7	4
Маленький транзисторный радиоприемник	12	13	1
Карты тихого океана	13	11	2
Противомоскитная сетка	14	12	2
Секстант	15	15	0
	Сумма отклонения		38

Дидактические материалы

Так как 2017 год Петуха, вопросы посвящены петухам и курицам.

1. Куры могут запомнить и различать почти 100 своих сородичей (да, объем памяти примерно как у слонов).
2. У кур черно-белое зрение (нет, цветное).
3. Ученые насчитали более 60 разных "слов"-сигналов в курином "языке" (нет, только 24).
4. Куры – ближайšie из птиц родственники тираннозавров (да, по крайней мере, так заявляет организация PETA).
5. Перед тем, как кукарекать, петух хлопает крыльями, чтобы устойчивее стоять на ногах (нет, чтобы набрать побольше воздуха в легкие).
6. Ученые выяснили, что для куриц самой привлекательной чертой петуха является гребень (нет, борода).
7. Боязнь кур называется авиофобия, от латинского avis – птица (нет, алекторофобия. А авиофобия – это боязнь полета).
8. В куриных яйцах есть все необходимые человеку питательные вещества, кроме витамина С (да).
9. Петух может кукарекать, нагнув голову (нет, для этого ему надо полностью распрямить шею).
10. Курам снятся сны (по всей видимости да, поскольку у них наблюдают REM – периоды "быстрого сна").
11. Скорлупа яйца формируется в организме курицы ночью (да).
12. Цыплята до момента, как они вылупятся, учатся узнавать свою мать по биению сердца, пока она сидит на яйцах (нет, по голосу – она кудахчет, и они пищат ей в ответ из-под скорлупы).
13. Самое долгое кукареканье длится около 30 секунд (нет, всего 20, у петухов косовской породы).
14. В Швейцарии лис привили от бешенства при помощи кур (да, в куриные тушки делали инъекции вакцины от бешенства, подбрасывали их в лес, лисы их съедали и вакцинировались. В результате бешенства в Швейцарии почти нет).
15. Средняя скорость бегущей курицы – 14 км/ч (да).
16. Куры живут абсолютно во всех странах мира (нет, в Ватикане живых куриц нет).
17. У петухов есть гарем, но они предпочитают постоянных, так сказать проверенных партнерш (нет, они предпочитают новых. Это называется "эффект Кулиджа", по фамилии президента США Калвина Кулиджа. Он и его жена были с визитом на ферме, и во время визита она увидела петуха, спаривающегося с курицей. Фермер сказал, что это происходит до десятка раз в день. "Расскажите это мистеру Кулиджу", – сказала первая леди. Кулидж тогда спросил фермера, продельывает ли это петух с одной и той же курицей. "С разными", – ответил фермер. "Передайте это миссис Кулидж", – заявил президент).
18. Легенды о василиске, который появляется из яйца, отложенного петухом, имеют в своей основе генетическую аномалию кур, так называемый "билатеральный гинандроморфизм", при котором продольные половины тела

курицы имеют разные половые признаки, что иногда приводило к тому, что птица, выглядящая как петух, могла нести яйца (да).

19. Почти все современные куры, разводимые промышленно, происходят от победителя соревнования 1951 г. "Chicken of Tomorrow" (да, это был конкурс на породу кур с самой большой грудкой).

20. Куры любят загорать, лежа на боку и расправив крылья (да).

21. У кур есть понимание перманентности объекта – т.е., они осознают, что объект существует, даже если он спрятан (да, для сравнения: данная интеллектуальная способность начинает формироваться у детей только к году).

22. Цвет скорлупы яиц обычно можно определить по цвету сережек курицы (да, у пород с белыми сережками яйца белые, с красными – коричневые).

23. Куры любят сладкое (нет, рецепторов, ответственных за сладкий вкус, у них нет, а вот соленый вкус они различают. Но съесть готовы все подряд).

24. Существует только три разновидности петушиного гребня – единичный, махровый и рожками (нет, их целых восемь: единичный, розочка, горошина, лютик, грецкий орех, v-образный ("рога дьявола"), подушечка, земляничка).

25. Латинское название биологического вида "gallus" происходит от слова "гребень" (да).

26. Только что вылупившиеся цыплята пищат своим невылупившимся собратьям, призывая их вылупляться быстрее (исследователи утверждают, что да; правда, как ученые выявляли речевую интенцию цыплят, непонятно).

27. Существуют породы кур, несущие розовые яйца (нет, но курицы, несущие яйца с голубой или зеленой скорлупой, существуют).

28. Петухи всегда кормятся первыми, как обладатели высшего статуса (нет, они звуками подзывают куриц и ждут, пока все начнут есть. Это у них ритуал ухаживания).

29. Существует порода кур, у которых длина хвоста достигает 9 метров (да, это так называемые Онагатори, "почтенные курицы" по-японски. Их держат на высоких помостах, чтобы хвосту было куда расти).

30. Считается, что кур одомашнили прежде всего для петушиных боев (да, судя по археологическим находкам).

31. Куры способны видеть рассвет примерно на 45 минут раньше человека (да).

Пример контрольно-измерительных материалов.

Моря и океаны

10. Этот океан – самый маленький из числа омывающих берега России (Северный Ледовитый)
20. Известную им часть этого океана древние греки называли Эритрейским морем (Индийский океан)
30. Некоторые географы выделяют в этом океане море Ирмингера, море Ируаз и Кельтское море (Атлантический океан)
40. В бассейне этого океана было произведено наибольшее количество ядерных испытаний (Тихий океан)
50. Четыре моря этого океана названо в честь наших соотечественников (Южный океан – моря Лазарева, Беллинсгаузена, Сомова и Космонавтов)