

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Самарской области
«Сызранский политехнический колледж»

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по ВР

И.А.Кузнецова
« 01 » сентября 2020г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБПОУ «СПК»

О.Н.Шиляева
« 01 » сентября 2020г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО КЛУБА
«РАЗУМ»**

программа дополнительного образования

Сызрань 2020г

ОДОБРЕНО

Отделом по воспитательной работе

Начальник отдела _____ И.В.Ченчик

« 01» сентября 2020г.

Разработчик: Власова Т.В., преподаватель ГБПОУ «СПК»

Рабочая программа интеллектуального клуба «Разум» основана на Федеральном законе от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изм., внесенными Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ), Концепции Модернизации российского образования до 2025 г., которая предполагает развитие духовно-нравственного воспитания.

СОДЕРЖАНИЕ

Паспорт программы	4
Содержание программы	9
Условия реализации программы	12
Литература	13

1. Паспорт программы

Нормативная база

Дополнительная общеразвивающая программа «Интеллектуальный клуб «Разум» (Далее – «Программа») разработана на основе Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ», Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р), Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования», Приказа Минобрнауки России от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении перечня образовательных программ, а так же на основе «Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений» под редакцией Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М.: Просвещение, 2011..

Направленность

Программа отнесена к направленности, так как процесс обучения в клубе направлен на то, чтобы студенты научились успешно выходить из любой жизненной ситуации, используя весь свой творческий потенциал, логику, воображение, интеллект и навыки общения с другими людьми.

Актуальность программы обусловлена следующими факторами:

1. Особенностью современной ситуации. Обучающиеся находят свой круг общения, в котором основными являются общечеловеческие ценности, а система приоритетов ориентирована на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения).

2. Возрастными психологическими особенностями детей. Конфликтность, как вызов обществу, упрямство. Мнение сверстников выше мнения взрослых. Неподчинение взрослым, действия «наперекор», критиканство, действия опережают мысли. В этих случаях педагогу необходимо стремиться понять подростков, разобраться в мотивах их поведения, сотрудничать с ними. Замкнутость, сильная ранимость, вспыльчивость, раздражительность, интерес к себе – находить у подростка лучшие качества и подчеркивать их. Появление чрезмерной самостоятельности – учитывать это и предоставлять этим учащимся как можно больше подконтрольной самостоятельности.

3. Особенности микросоциума. Одним из наиболее важных психологических условий в развитии интеллектуальной культуры личности студента является его эмоциональное благополучие, эмоциональный комфорт, сопровождающий процесс познания. От этого зависит самооценка студента, его отношение к осваиваемым видам познавательной деятельности. Эмоциональное благополучие определяется также положительной оценкой окружающих. Для обучающихся очень важно почувствовать себя взрослыми, им важен приобретаемый статус в мире взрослых, важен социальный опыт, ставящий их, условно говоря, на одну ступеньку с состоявшимися в интеллектуальном отношении людьми. Студентам важна также практическая значимость их деятельности. Клуб интеллектуальных игр дает, поэтому, ценный опыт социальности, помогает процессу самопознания среди участников интеллектуальной игры.

Новизна Настоящая программа является уникальной для образовательного учреждения, в котором она реализуется. Обучающимся предлагается в игровой форме разобрать теоретические основы решения интеллектуальных задач с целью применения приобретенных знаний в других сферах деятельности.

Педагогическая целесообразность образовательной программы

Интеллектуальные игры способствуют вовлечению обучающихся 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 самостоятельно - необходимо поделиться узанным- необходимо применить полученные знания и умения.

Клуб интеллектуальных игр комплексно решает названные проблемы через игру. Учебный процесс максимально обличен в игровую форму, живо и доходчиво организован. Игра – это и есть учебный процесс, в результате которой у ребят формируются знания, умение и опыт, а также развиваются интеллектуальные чувства, которые играют важную роль в социальном, интеллектуальном и эмоциональном становлении личности ребёнка.

Важно с наибольшей полнотой раскрыть индивидуальные особенности студентов, их творческие устремления.

Практическая значимость изучаемого предмета обуславливается тем, что обучающийся проходит путь от простого увлечения популярной игрой к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству.

Воспитание творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принципов научной организации труда облегчает обучающимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Уровень программы – базовый. Программа предназначена для подростков 15-19 лет. На программу в разновозрастную группу зачисляются все желающие.

Программа рассчитана на 1 год обучения - 32 часа в год. (1 раз по 1 часу в неделю).

Форма проведения занятий: аудиторная и внеаудиторная.

Формы организации образовательного процесса:

Фронтальная (коллективная, массовая), групповая, индивидуальная (при выполнении индивидуальных заданий).

Количество обучающихся в группе: 25 чел. Состав группы постоянный.

Цель программы - интеллектуальное развитие и повышение общекультурного уровня подростков посредством освоения интеллектуальных игр.

Задачи программы:

личностные:

- воспитывать стремление к самообразованию;
- воспитывать у учащихся интерес к интеллектуальным видам деятельности и общения;
- формировать личность с независимым мышлением;
- корректировать межличностные отношения;
- воспитывать ответственность за себя и других;
- развивать лидерские качества личности;
- содействовать профессиональной ориентации подростков;

метапредметные:

- развивать познавательную активность и способность к самообразованию;
- развивать творческий, культурный, коммуникативный потенциал в процессе участия в совместной игровой деятельности;
- развивать созидательное критическое мышление для сопротивления негативному давлению среды и сверстников;
- обучить овладению навыками коммуникативных межличностных отношений, этикета, толерантного общения;
- обучить правильному поведению в конфликтных ситуациях;

предметные (образовательные):

- овладевать основами игровых технологий;
- давать определенную сумму теоретических знаний;

– развивать эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности;

– обучить знаниям и навыкам здорового образа жизни;

– обучить правильному распределению своего времени, планированию деятельности;

– формировать практические умения коллективной игровой деятельности;

формировать умения и навыки организаторской деятельности, самоорганизации

2. Содержание программы

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы, практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов
<p style="text-align: center;">Тема 1 Организационное занятие</p>	<p>Содержание учебного материала: Интеллектуальный клуб «Разум». Правила. Планирование работы. Расписание занятий.</p>	1
<p style="text-align: center;">Тема 2 Создание команды</p>	<p>Содержание учебного материала: Основные принципы формирования команд. Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр. Распределение ролевой нагрузки в команде. Роль капитана. Роль генератора идей. Роль информационного критика-эрудита. Роль "командного дурака". Совмещение и перемена ролей. Игроки - универсалы. Индивидуальная игра на отборочном туре (вопросы на скорость мышления, индивидуальную логику и элементарное знание). Командная игра на отборочном туре. Игра парами и тройками. Обработка результатов отборочного тура. 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 предпочитает». Отклонения от традиционной схемы построения команды. Преимущества и отрицательные стороны обеих методик. Конфликты в командах и цивилизованные методы их решения.</p> <p>Практическое занятие: 1. «Ворошиловская мельница» - игра по принципу «каждый играет с каждым». Блиц-тестирование - по 3 вопроса каждому игроку.</p>	2
<p style="text-align: center;">Тема 3 Вопрос-основа игры. Требования к вопросам</p>	<p>Содержание учебного материала: Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Требования: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, источник информации.</p> <p>Практическое занятие: 1. Составить самостоятельно по 3-4 вопроса на свободную тему. Вопросы по спорту, художественной литературе, географии, истории. Указать четкий источник информации. Вопросы в тройках и командные вопросы. Использование интернета при составлении интеллектуальных заданий.</p>	3
<p style="text-align: center;">Тема 4 Основные приемы поиска ответов. Эрудиция-ключ</p>	<p>Содержание учебного материала: Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку, наиболее</p>	4

<p>к успеху</p>	<p>частовстречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно. Практическое занятие: 1. Составить вопросы ключевыми словами "Животные", "Герои", "Псевдонимы", "Впервые", "Автор", "Сказки". Блиц-игра.</p>	
<p>Тема 5 Нетрадиционные интеллектуальные игры</p>	<p>Содержание учебного материала: Различные схемы проведения турниров. Системы подсчета очков и рейтинга. Разнообразные формы судейства. Правила турниров. Вопросы и апелляции. Корректности защищенность вопроса.</p>	<p>4</p>
<p>Тема 6 «Мозговой штурм» и интеллектуальные игры</p>	<p>Содержание учебного материала: Принципы «мозгового штурма», применимые к командным интеллектуальным играм. Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование идей). Игровая практика и роль генерирования 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. Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации). Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом. Игровая практика и «игра в пас» (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии. Психологический отбор интуитивистов. Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации. Мозговой штурм в применении к «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 «Брэйн-рингу». Игра «на кнопке». Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры. Перераспределение ролевой нагрузки в «брэйновой» 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.</p>	<p>8</p>
<p>Тема 7 Участие в играх.</p>	<p>Содержание учебного материала: Участие в выездных районных интеллектуальных играх. Оценка игры команд. Персональный разбор. Анализ вопросов. Подведение итогов года.</p>	<p>10</p>

	Награждение лучших игроков интеллектуального клуба. Практическое занятие: 1. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.	
	Всего	32

3. Условия реализации программы

Помещение для занятий соответствует санитарно-эпидемиологическим нормативам и Правилам СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей». Помещение для занятий по программе должны быть светлыми и располагать возможностью работать группой за общим столом и подгруппами или индивидуально за компьютерными столами.

Оборудование, средства обучения, необходимое для проведения занятий:

- Компьютер, экран, проектор, интерактивная доска;
- Доска, мел или маркеры.
- Принтер, Сканер;
- Доступ в Интернет;
- Цветная и белая бумага для печати (формат А4);
- Ватман (формат А2, А1);
- Фломастеры, ручки, карандаши, краски, кисти, ластики, клей, ножницы;
- Тетради и блокноты, ручки.

4. Литература

1. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М. «Педагогический поиск», 1999.
2. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра «Будь готов!» // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
3. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
4. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
5. Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. – 2004. - N 5. - С. 98-101.
6. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.
7. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. - М.: «Школьная пресса»,2003.
8. 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.
9. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
10. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.