

Пояснительная записка

Система дополнительного образования даёт возможность учащимся выбрать индивидуальную стратегию интеллектуального и личностного развития, способствует развитию познавательных, коммуникативных и личностных компетентностей. Выбор учащимся программы интеллектуального развития гарантирует расширение кругозора, обретение навыков логического и творческого мышления.

Актуальность. Новые социальные условия требуют значительного переосмысления теории и методики социализации личности. В связи с этим совершенствуются содержание, формы и методы работы с детьми. Это: занятия в игровой форме, участие в интеллектуальных турнирах, программах, работа с компьютерной техникой, Интернетом. Для развития коммуникативных компетентностей учащихся педагог привлекает их к синхронным интеллектуальным турнирам.

Новизна. Формы и методы, применяемые в образовательном процессе с воспитанниками Интеллект-клуба «Эрудит» зависят от их интеллектуального уровня, уровня подготовки, осведомлённости, заинтересованности, целей и задач проводимых мероприятий. С учётом возрастных и индивидуальных особенностей, программа предусматривает переход от простых к более сложным формам работы. Воспитательные методы строятся на основе изучения личности воспитанника, изучение детского коллектива, интересов и способностей детей, диагностики эмоционально-ценностного отношения к обучению.

Отличительной **особенностью** программы является то, что для большей заинтересованности, доступности на занятиях преобладает элемент игры. Игровая деятельность вовлекает участников во взаимодействие, способствуя самоорганизации и самостоятельности, то есть развитию регулятивных компетентностей по собственной инициативе ребёнка, а также формирует положительный эмоциональный настрой со сверстниками. В программу включаются подвижные игры на взаимодействие и невербальное общение.

Для составления заданий используется материал, пройденный по школьной программе (согласно возрасту, не старше 4 класса) и программе дошкольного образования. Преимущество остается за теоретической подготовкой и соревнованиями на уровне школы.

Цели и задачи.

Цель: формирование команд, обладающих познавательными, коммуникативными, личностными, регулятивными компетентностями на среднем и высоком уровне.

Задачи:

Обучающие. Научить школьников решать задачи различного уровня, используя собственные и общие знания и умения, в ограниченные промежутки времени; формулировать свои мысли коротко и понятно для окружающих.

Воспитательные. Обучить коммуникативным навыкам, методикам правильного слушания, понимания элементов невербального общения (жесты, мимика); научить относиться с уважением к интересам других команд и людям в своей команде, соблюдая правила этикета и регламент турнира.

Развивающие. Формировать духовно-нравственные качества воспитанников; повысить уровень познавательных способностей.

Деятельность педагога, работающего по программе, опирается на следующие принципы:

- Принцип научности (содержание обучения знакомит детей с объективными фактами, теориями, а также обучает элементам поиска);
- Принцип связи обучения с практикой (на практических занятиях и турнирах умения закрепляются, формируются навыки решения различных заданий);
- Принцип систематичности и последовательности (усвоение знаний в порядке, предусмотренном учебно-тематическим планом).

- Принцип доступности (учет возрастных особенностей учащихся, анализ материала с точки зрения их возможностей, расчет нагрузок соответственно возможностям);
- Принцип наглядности (привлечение органов чувств к переработке и восприятию материала);
- Принцип сознательности и активности воспитанников (система обучения опирается на активность учащихся при руководящей роли педагога).

Методы:

1. Проблемно-поисковый;
2. Объяснительно-иллюстрированный;
3. Эвристический;
4. Модульный.

Технологии:

1. Технологии работы в сотрудничестве (метод проектов);
2. Тренинги на развитие познавательных способностей;
3. Тренинги на развитие коммуникативных компетентностей;

Формы подведения итогов и контроля.

Программа предусматривает контроль усвоения материала в следующих формах: внутришкольные турниры, всероссийские синхронные турниры.

Ожидаемые результаты.

В период реализации программы учащиеся знакомятся с различными видами интеллектуальных игр, типами заданий, осваивают правила проведения различных турниров. У них формируются индивидуальные предпочтения.

Модель выпускника:

Учащиеся должны знать:

- правила игры в «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?», «Свою игру», «Песневед».

Должны уметь:

1. Решать задачи, основанные на игре слов и их частей:

- «Гуггенхейм»;
- Анаграммы;
- «Буквомесы»;
- Палиндромы;
- «Эрудит-лото»;
- «Верю – не верю»;
- «Азбука»;
- «Коллективное творчество».

2. Решать логические задачи на:

- Исключение лишнего и обобщение;
- Производить анализ прочитанного, выявлять ключевые моменты и строить цепочку размышлений.

Система контроля

Диагностическая работа по выявлению индивидуальных способностей и резервов развития учащихся проводится в форме мини-соревнования с использованием типов заданий, применяемых в преподавании обычных школьных дисциплин.

Целью промежуточной аттестации является выявление уровня развития навыков и его соответствие прогнозируемому результату. Для этого используются внутришкольные турниры.

- 1 уровень – высокий – полное освоение программы, имеются достижения на уровне города.
- 2 уровень – средний – полное освоение программы, имеются достижения на уровне школы.
- 3 уровень – низкий – не полностью освоил программу, не участвовал в турнирах.

Условия реализации программы.

Срок реализации: 7 года продолжительность занятия – 40 минут, периодичность – 1 раз в неделю.

Количество детей: в каждой группе предусмотрено 10-12 человек.

Возраст детей: 6-15 лет.

Формы организации занятий:

- Беседа;
- Занятие-практикум;
- Занятие-исследование;
- Конкурс;
- Викторина;
- Открытые мероприятия.

Основной акцент делает на работу в группах по 4-6 человек, перемещение участников из команды в команду допустимо на теоретических занятиях; на подготовке к турнирам и в дни турниров состав должен быть стабильным, сыгранным. Индивидуальный подход допустим только для «Своей игры».

Организационно-методическое обеспечение.

Для работы клуба необходимы:

1. Персональный компьютер с выходом в Интернет, колонками и принтером;
2. Учебный кабинет, снабженный ПК, проектором, колонками;
3. Актный зал для проведения турниров с вышеуказанным оборудованием;
4. Канцелярские товары (ручки, бумага, ножницы, карандаши, скрепки);
5. Кнопочная система для игры в «Брейн-ринг» и «Свою игру».

Методическое обеспечение:

1. Учебно-тематический план.
2. Календарно-тематический план;
3. План учебных занятий и турниров;
4. Контрольно-диагностический комплекс (пакеты вопросов, поступают накануне турниров);

Учебно-тематический план.

№ п/п	Разделы программы	Общее кол-во часов	В том числе	
			теория	практика
1	Вводное занятие. Учащиеся заполняют анкеты, проходят инструктаж по технике безопасности, выполняют задания на креативное мышление индивидуально и в группах.	1	0,5	0,5
2	Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах. Подготовка к первому турниру Учащиеся изучают типы интеллектуальных игр, которые входят в многоборье, могут решать простой уровень). Учащиеся работают в команде на общий результат, слышат друг друга.	15	2	13
3	Классификация игр со словами. Разбор следующих типов заданий: Палиндромы, Азбука. Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов: Буквомесы. Учащиеся знакомы с принципом построения и решения шарад, умеют выполнять задание на переверот слов на основе синонимичности-антонимичности, могут сформулировать определение какому-либо простому понятию.	5	2	3
5	Изучение командных игр: знакомство с правилами игры в «Что? Где? Когда?» Знакомство с игрой «Брейн-ринг». Учащийся знает правила игры, в команде делятся роли, определяется 2 человека с быстрой реакцией от каждой команды	7	3	4
7	Классификация игр на логические операции; разбор следующих типов заданий: Эрудит-лото, Гуггенхейм, Верю – Не верю, Песневед Учащиеся различают разные типы заданий, умеют решать на простом уровне.	3	1	2
9	Игры индивидуально-командного зачёта: «Своя игра». Учащийся знает правила игры, может просчитать риски, быстро реагирует на вопрос и даёт ответ.	3	1	2
	Итого	34		

Итого: 34 часа.

При проведении занятий учитываются межпредметные связи, используются музыкальные, изобразительные и литературные произведения. Активно применяются игры на невербальное общение.

Календарно-тематический план.

Месяц Кол-во часов	Тема	Теория	Практика
Сентябрь 4	Интеллектуальное многоборье Изучение командных игр	1 1	1 1
Октябрь 5	Интеллектуальное многоборье Классификация игр со словами Изучение игр на логические операции	1 2 1	1
Ноябрь 3	Интеллектуальное многоборье Изучение командных игр	1	1 1
Декабрь 4	Интеллектуальное многоборье Классификация игр со словами Изучение игр на логические операции		2 1 1
Январь 3	Интеллектуальное многоборье Изучение командных игр		2 1
Февраль 4	Интеллектуальное многоборье Классификация игр со словами Изучение игр на логические операции Игры индивидуально-командного зачета		1 1 1 1
Март 3	Интеллектуальное многоборье Изучение командных игр		2 1
Апрель 5	Интеллектуальное многоборье Классификация игр со словами Игры индивидуально-командного зачета		1 2 2
Май 3	Интеллектуальное многоборье Изучение командных игр Изучение игр на логические операции		1 1 1

Критерии оценки результативности обучения по дополнительной образовательной программе

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Теоретическая подготовка		
1.1. Теоретические знания.	Соответствие теоретических знаний требованиям.	<p>Высокий уровень. Учащийся полностью овладел знаниями, умениями и навыками, заложенными в программе.</p> <p>Средний уровень. Объём усвоенных знаний составляет более 50%.</p> <p>Низкий уровень. Освоено менее 50% материала.</p>
2. Практическая подготовка		
2.1. Практические навыки, предусмотренные программой.	Соответствие навыков требованиям.	<p>Высокий уровень. Команда/учащийся имеет высокие достижения (дипломы, грамоты по итогам турниров)</p> <p>Средний уровень. Объём освоенных умений составляет более 50%.</p> <p>Низкий уровень. Объём освоенных умений составляет менее 50%.</p>
2.2. Развитие креативного мышления.		<p>Высокий уровень. Легко выполняет все творческие задания. Способен придумать сам подобные задания.</p> <p>Средний уровень. Выполняет задания на креативность в 50% случаев.</p> <p>Низкий уровень. Не справляется с заданиями.</p>
3. Общеучебные знания и навыки		
3.1. Учебно-коммуникативные умения: слушать и слышать педагога и товарищей по команде.	Адекватность восприятия информации	<p>Высокий уровень. Команда работает продуктивно, учитывая мнения всех участников.</p> <p>Средний уровень. Команда работает на занятиях неполным составом.</p> <p>Низкий уровень. Команда существует лишь формально.</p>

Литература.

Для педагога:

1. Ресурсы интернет-базы вопросов «Динабанк»
2. Комплекс заданий от объединения «Град знаний»
3. Комплекс заданий Школьного Регионального Кубка по «Что? Где? Когда?»
4. Комплекс заданий от объединения «Созвездие талантов»
5. Пакеты вопросов от «Клуба Интеллектуального Творчества», г. Саранск.
6. Комплекс заданий синхронных турниров Краснодара.

Для воспитанников:

1. Интернет-база вопросов.
2. Словарь Ожегова.
3. Большая советская энциклопедия.
4. Энциклопедия Кирилла и Мефодия.
5. Детские энциклопедии.