

Комитет по образованию администрации городского округа Серпухов
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
"Гимназия № 1"

Рассмотрено на заседании
методического (педагогического) совета
от "___" _____ 2019 г.
Протокол № _____

Утверждаю:
Директор МБОУ "Гимназия № 1"
Степина Г. В.
"___" _____ 20___ г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности
"Интеллектуальный лабиринт"
(базовый уровень)**

Возраст обучающихся: 12 - 18 лет
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Бондаренко Сергей Владимирович,
учитель истории



г.о. Серпухов, 2019.

Пояснительная записка

Настоящее время стремительного усложнения многих сторон жизни общества предъявляет высокие требования к уровню образования подрастающего поколения. Одновременно с этим существуют проблемы клипового мышления у подростков и отсутствия мотивации к учебной деятельности у многих школьников. В этих условиях важным ключом разрешения такой ситуации являются игровые технологии в образовании.

В основе данной дополнительной общеразвивающей программы лежит идея использования самых разных видов интеллектуальных игр для достижения таких задач как: повышение мотивации к познавательной деятельности, развитие умственных способностей, формирование умения работать в команде, отвлечение детей и молодёжи от нездорового образа жизни, развитие гражданской ответственности и конкурентоспособности и др.

Кроме того, при достижении заявленных в программе цели и задач с помощью интеллектуальных игр, используются новые подходы. В частности, среди них, есть творческая причастность школьников к образовательному процессу, а также использование новых цифровых технологий.

Направленность дополнительной общеобразовательной программы «Интеллектуальный лабиринт» — социально-педагогическая.

Содержание ДОП ориентировано на:

- создание необходимых условий для личностного развития детей, позитивной социализации, адаптации к жизни в обществе;
- удовлетворение индивидуальных потребностей детей в интеллектуальном развитии;
- формирование и развитие творческих способностей детей, выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся, детей, проявивших выдающиеся способности;

- обеспечение духовно-нравственного, гражданского, патриотического, трудового воспитания детей;
- формирование общей культуры и культуры здорового образа жизни.

Актуальность программы заключается в том, что мы стремимся предложить школьникам игры, которые будут требовать от их участников максимального напряжения сил и способностей, принося радость достижения цели путем реализации на практике своих интеллектуальных возможностей и полученных знаний.

Следует отметить важную роль интеллектуальных игр в формировании навыков здорового образа жизни. Увлечение подобными играми, стремление к постоянному поиску информации, работа с литературой, положительный опыт соперничества отвлекают молодежь от пагубных привычек, снижают негативное влияние улицы.

Новизна и отличительные особенности

Новизна данной дополнительной общеобразовательной программы основана на:

1) многообразии и обновлении видов интеллектуально-игровой деятельности — помимо интеллектуальных игр широко распространённых видов («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», «Эрудит-квартет», «Эрудит-лото») на занятиях используются как менее известные (например, «Казанская рулетка», «Вышибала», «Пентагон», «Песнегон», «25 кадр», «Алфавит», «Kahoot», «Quizizz»), так и новые разработки автора данной программы (например, «Гибридный пентагон», инновационный Kahoot, «Картографический 25-й кадр», «Связующая цитата», «Вышибала с картинками»);

2) творческой причастности школьников к интеллектуальным играм — школьники обучаются написанию вопросов для различных видов интеллектуальных игр;

3) творческой связи с цифровыми технологиями — в рамках процесса написания вопросов школьники также осваивают проектную деятельность в онлайн-сервисе «Google Документы»;

4) внимании к пробелам школьников по предметам — индивидуальный подход при выдаче заданий на составление вопросов: учитываются проблемы школьника по школьным предметам так, чтобы процесс составления вопросов являлся мотивирующим фактором изучения предмета;

5) внимании к патриотическому воспитанию школьников — проведение игр историко-патриотической направленности.

Адресат программы

Программа рассчитана на работу с учащимися средних и старших классов, желающих принимать участие в интеллектуальных играх.

Объем и сроки реализации дополнительной общеобразовательной программы рассчитаны на два года и ориентированы на 2 часа в неделю.

Уровень программы — базовый

Формы обучения — очная.

Режим занятий — 72 часа в год. 1 занятие продолжительностью 2 часа в неделю

Особенности организации образовательного процесса

Виды занятий: лекции, практические занятия, выездные тематические занятия, соревнования.

На лекциях и занятиях, не предполагающих работу в команде, разделение по группам отсутствует. На занятиях других видов школьники работают в своих командах.

Целью данной программы являются создание интеллектуального пространства для реализации творческого потенциала детей и популяризация интеллектуальных игр как формы досуговой деятельности школьников.

Основные задачи программы:

Познавательная — формирование у детей познавательного интереса.

Развивающая — развитие эрудиции, логики, фантазии.

Социально-педагогическая — воспитание чувства ответственности, коллективизма, взаимовыручки.

Обучающая — продвижение интеллектуальных игр как многофункционального тренинга в учебном процессе.

Эстетическая — формирование навыков культуры общения.

Оздоровительная — пропаганда здорового образа жизни.

Планируемые результаты

Предметные результаты:

К концу периода обучения обучаемые должны знать:

- виды основных интеллектуальных игр и турниров;
- правила проведения интеллектуальных игр и турниров;
- требования Кодекса Спортивного ЧГК, «Своей игры» и других игр.

Личностные результаты:

К концу курса обучения ожидается:

- рост познавательного интереса подростков;
- повышение уровня обучаемости в школе;
- рост заинтересованности школьников в участии в интеллектуальных играх;
- повышение интеллектуального и творческого уровня обучаемых.

Метапредметные результаты:

К концу периода обучения обучаемые должны уметь:

- работать индивидуально и в команде;

- четко формулировать устные и письменные ответы;
- пользоваться источниками информации для обоснования ответов на вопросы.

Формы аттестации

Формой отслеживания и фиксации результатов являются отчеты и турнирные таблицы турниров знатоков, в которых принимали участие обучаемые, а также сертификаты, дипломы и грамоты, которыми они были награждены.

Формой предъявления и демонстрации образовательных результатов является участие обучаемых в чемпионатах по интеллектуальным играм городского, регионального и более высоких уровней.

Оценочные материалы

Диагностические методики, позволяющие определить достижение учащимися планируемых результатов включают пакеты вопросов для проведения турниров различной направленности. Для учащихся 5-7, 8-9 и 10-11 классов уровень соответствующих требований разный.

Также оценивание проводится по «пороговым уровням», присылаемым оргкомитетом Молодёжного кубка мира по «Что? Где? Когда?» после каждого тура. Эти «пороговые уровни» также учитывают возраст игроков и существуют для трёх категорий: 5-7, 8-9 и 10-11 классы.

Содержание программы

Учебно-тематический план

N п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1-й год обучения					
1.	Вводное занятие.	2	2		Беседа.
2.	Теория.	4	4		
2.1.	Типы интеллектуальных игр и особенности их проведения.	2	2		Беседа.
2.2.	Чемпионаты и требования к их проведению.	2	2		Беседа.
3.	Практика 1-го года.	66		66	
3.1.	Развивающие и тренировочные игры. Мультитурниры.	2		2	Наблюдение. Игровая практика.
3.2.	«Своя игра», «Эрудит-квартет» и «Казанская рулетка». Написание вопросов к ним.	12		12	Наблюдение. Игровая практика.
3.3.	«Что? Где? Когда?».	34		34	Игровая практика.
3.4.	Медиаигры.	6		6	Наблюдение. Игровая практика.
3.5.	«Брейн-ринг».	6		6	Игровая практика.
3.6.	Раздаточные игры.	4		4	Игровая практика.
4.	Итоговое занятие 1-го года обучения.	2		2	Комплексная игра.

2-й год обучения					
5.	Вводное занятие.	2	2		Беседа.
6.	Основы проектной деятельности в онлайн сервисе «Google Документы».	2	2		Беседа.
7.	Практика 2-го года.	68		68	
7.1.	Отработка навыков проектной деятельности в онлайн сервисе «Google Документы».	2		2	Наблюдение. Онлайн практика.
7.2.	«Своя игра», «Эрудит-квартет» и «Казанская рулетка».	10		10	Наблюдение. Игровая практика.
7.3.	Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге».	32		32	Наблюдение. Игровая практика.
7.4.	Написание вопросов к «Что? Где? Когда?» и «Брейн-рингу».	4		4	Наблюдение. Игровая практика.
7.5.	Медиаигры.	6		6	Наблюдение. Игровая практика.
7.6.	Написание вопросов к медиаиграм.	4		4	Наблюдение. Игровая практика.
7.7.	Раздаточные игры.	4		4	Игровая практика.
7.8.	Написание вопросов к раздаточным играм.	2		2	Наблюдение. Игровая практика.
7.9.	Смотр проектов. Итоговое занятие.	4		4	Комплексные мероприятия.
Итого:		144	10	134	

Педагогическая целесообразность

Средства, формы и методы реализации программы ориентированы на подготовку школьников к участию в серьезных интеллектуальных играх, что требует не только обширных знаний, но и логического мышления, умения работы с различными формами информации, навыков слаженных действий в команде. Добиться этого можно объединив теоретическую и игровую части с формами тимбилдинга и используя как традиционные, так и новые формы проведения интеллектуальных игр.

Учебный план составлен так, что содержание изучаемого материала может корректироваться в соответствии с достигнутыми результатами развития контингента учащихся. В течение учебного года школьники, используя групповую и индивидуальную формы деятельности, на практике ознакомятся с различными видами и формами интеллектуальных игр. На занятиях дается теория игр, а затем воспитанники практически осваивают полученные знания.

Содержание учебного плана:

Тема 1. Вводное занятие

Организационный сбор. Инструктаж по технике безопасности. Введение в образовательную программу.

Тема 2.1. Типы интеллектуальных игр и особенности их проведения.

Теория:

Развивающие и тренировочные игры, викторины. Мини-турниры.

Чемпионаты.

Контроль: беседа.

Тема 2.2. Чемпионаты и требования к их проведению

Теория:

Виды турниров. Синхронные и асинхронные турниры. Детские чемпионаты.

Возрастные категории. Кодекс спортивного ЧГК.

Контроль: беседа.

Тема 3.1. Развивающие и тренировочные игры

Теория:

Виды и задачи тренировочных игр. Индивидуальные и командные игры.

«Цепочки», «Перевертыши», «Подбери пару», игры со словами.

Использование подобных игр при проведении мультитурниров.

Практика: отработка игр.

Контроль: наблюдение, игровая практика.

Тема 3.2. «Своя игра», «Эрудит-квартет» и «Казанская рулетка».

Написание вопросов к ним.

Теория:

История «Своей игры». Особенности вопросов для проведения турнира. Игра «Эрудит-квартет». Регламент турниров. Система для проведения чемпионатов. Особенности игры «Казанская рулетка». Правила и основные приёмы написания вопросов к этим играм.

Практика: отработка игр, написания вопросов.

Контроль: наблюдение, игровая практика.

Тема 3.3. «Что? Где? Когда?».

Теория:

«Что? Где? Когда?» - основа интеллектуальных игр. Виды и правила игры. Особенности вопросов. Особенности командной игры. Роли игроков в команде.

Практика: отработка игр.

Контроль: игровая практика.

Тема 3.4 Медиаигры

Теория:

Медиаигры – современная форма проведения развивающих игр. Виды медиаигр: «Алфавит», «Пентагон», «Песнегон», «25-й кадр», «Kahoot», «Quizizz», гибридные виды и др. Применение медиаигр. Технические и санитарные требования к проведению медиаигр.

Практика: отработка игр.

Контроль: наблюдение, игровая практика.

Тема 3.5. «Брейн-ринг».

Теория:

История «Брейн-ринга». Регламент турнира. Особенности вопросов для проведения «Брейн-ринга». Система для проведения чемпионатов.

Практика: отработка игр.

Контроль: игровая практика.

Тема 3.6. Раздаточные игры.

Теория:

Принцип раздаточных игр. Виды: «Эрудит-лото», «Вышибала», «Соответствия», «Связующая цитата», игры турнира «Сказочный сундучок».

Практика: отработка игр.

Контроль: игровая практика.

Тема 4. Итоговое занятие

Практика:

Комплексная интеллектуальная игра.

Контроль: игровая практика.

Тема 5. Вводное занятие

Организационный сбор. Инструктаж по технике безопасности. Введение в образовательную программу 2-го года обучения.

Тема 6. Основы проектной деятельности в онлайн сервисе «Google Документы».

Теория:

Описание онлайн сервиса «Google Документы». Основные принципы работы в нём. Содержание проектной деятельности по написанию вопросов к интеллектуальным играм различных видов. Основные приёмы этой проектной деятельности.

Контроль: беседа.

Тема 7.1. Отработка навыков проектной деятельности в онлайн сервисе «Google Документы».

Теория:

Принципы работы над общим проектом вопросника к интеллектуальным играм. Освещение распространённых ошибок при создании онлайн документов.

Практика: отработка проектной деятельности онлайн.

Контроль: наблюдение, онлайн практика.

Тема 7.2. «Своя игра», «Эрудит-квартет» и «Казанская рулетка».

Теория:

Повторение основных принципов и особенностей «Своей игры», «Эрудит-квартета» и «Казанской рулетки». Повторение регламента турниров, системы для проведения чемпионатов.

Практика: отработка игр, написания вопросов и игр по ним.

Контроль: наблюдение, игровая практика.

Тема 7.3. Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге».

Теория:

Повторение задач и методов работы в команде для каждой роли. Повторение способов взятия вопросов. Анализ прошлых игр и выдача рекомендаций.

Практика: отработка ролей, командной игры.

Контроль: наблюдение, игровая практика.

Тема 7.4. Написание вопросов к «Что? Где? Когда?» и «Брейн-рингу».

Теория:

Требования к вопросам «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринга». Основные подходы при написании вопросов. Разбор частых ошибок. Планирование части проектной деятельности касательно вопросов «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринга».

Практика: отработка написания вопросов и игр по ним.

Контроль: наблюдение, игровая практика.

Тема 7.5. Медиаигры.

Теория:

Повторение видов медиаигр и их применения. Технические и санитарные требования к проведению медиаигр.

Практика: отработка игр.

Контроль: наблюдение, игровая практика.

Тема 7.6. Написание вопросов к медиаиграм.

Теория:

Принципы составления вопросов разных видов медиаигр. Разбор частых ошибок. Планирование части проектной деятельности касательно вопросов к медиаиграм.

Практика: отработка написания вопросов и игр по ним.

Контроль: наблюдение, игровая практика.

Тема 7.7. Раздаточные игры.

Теория:

Повторение видов и принципов раздаточных игр.

Практика: отработка игр.

Контроль: игровая практика.

Тема 7.8. Написание вопросов к раздаточным играм.

Теория:

Принципы составления вопросов разных видов раздаточных игр. Разбор частых ошибок. Планирование части проектной деятельности касательно вопросов к раздаточным играм.

Практика: написания вопросов и игр по ним.

Контроль: наблюдение, игровая практика.

Тема 7.9. Смотр проектов. Итоговое занятие.

Практика:

Комплексные итоговые мероприятия.

Контроль: наблюдение, игровая практика.

Календарный учебный график программы «Интеллектуальный лабиринт» на 2019-2021 учебные годы

№ п/п	Месяц	Число	Время	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
2019-2020 учебный год								
1.	Сентябрь			Беседа	2	Вводное занятие.	Гимназия	Беседа
1 раздел. Теория								
2.	Сентябрь			Лекция	2	Типы интеллектуальных игр и особенности их проведения.	Гимназия	Беседа
3.	Сентябрь			Лекция	2	Чемпионаты и требования к их проведению.	Гимназия	Беседа
2 раздел. Практика								
4.	Сентябрь			Тренировка	2	Развивающие и тренировочные игры. Мультитурниры.	Гимназия	Беседа, игровая практика
5.	Октябрь			Тренировка	2	«Своя игра», «Эрудит квартет» и «Казанская рулетка»	Гимназия	Беседа, игровая практика
6.	Октябрь			Игры	2	«Своя игра», «Эрудит квартет» и «Казанская рулетка»	Гимназия	Игровая практика.
7.	Октябрь			Тренировка	2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	Беседа, игровая практика
8.	Октябрь			Игра	2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	Игровая практика

9.	Октябрь			Тренировка	2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	Игровая практика
10.	Ноябрь			Игра	2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	Игровая практика
11.	Ноябрь			Тренировка	2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	
12.	Ноябрь			Тренировка	2	Медиаигры	Гимназия	Беседа, игровая практика
13.	Декабрь			Тренировка	2	«Брейн-ринг»	Гимназия	Беседа, игровая практика
14.	Декабрь			Тренировка	2	Раздаточные игры	Гимназия	Беседа, игровая практика
15.	Декабрь			Тренировка	2	«Своя игра», «Эрудит квартет» и Казанская рулетка	Гимназия	Игровая практика
16.	Декабрь			Игры	2	«Своя игра», «Эрудит квартет» и Казанская рулетка	Гимназия	Игровая практика
17.	Январь			Тренировка	2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	Игровая практика
18.	Январь			Игра	2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	Игровая практика
19.	Январь			Тренировка	2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	Игровая практика
20.	Январь			Игра	2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	Игровая практика
21.	Февраль			Тренировка	2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	Игровая практика
22.	Февраль			Игры	2	«Медиаигры»	Гимназия	Игровая практика
23.	Февраль			Игра	2	«Брейн-ринг»	Гимназия	Игровая практика
24.	Февраль			Игры	2	Раздаточные игры	Гимназия	Игровая практика
25.	Март			Тренировка	2	«Своя игра», «Эрудит квартет» и Казанская рулетка	Гимназия	Игровая практика
26.	Март			Игры	2	«Своя игра», «Эрудит	Гимназия	Игровая практика

						квартет» и Казанская рулетка		
27.	Март			Тренировка	2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	Игровая практика
28.	Апрель			Игра	2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	Игровая практика
29.	Апрель			Тренировка	2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	Игровая практика
30.	Апрель			Игра	2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	Игровая практика
31.	Апрель			Тренировка	2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	Игровая практика
32.	Апрель			Игра	2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	Игровая практика
33.	Май			Тренировка	2	«Что? Где? Когда?»	Гимназия	Игровая практика
34.	Май			Игры	2	Медиаигры	Гимназия	Игровая практика
35.	Май			Игра	2	«Брейн-ринг»	Гимназия	Игровая практика
36.	Май			Игра	2	Итоговое занятие	Гимназия	Комплексная игра
2020-2021 учебный год								
37.	Сентябрь			Беседа	2	Вводное занятие.	Гимназия	Беседа
1 раздел. Теория								
38.	Сентябрь			Лекция	2	Основы проектной деятельности в онлайн сервисе «Google Документы»	Гимназия	Беседа
2 раздел. Практика								
39.	Сентябрь			Онлайн практика	2	Отработка навыков проектной деятельности в онлайн сервисе «Google Документы»	Гимназия	Наблюдение, онлайн практика
40.	Сентябрь			Тренировка	2	«Своя игра», «Эрудит-квартет» и «Казанская рулетка»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика

41.	Октябрь			Игры	2	«Своя игра», «Эрудит-квартет» и «Казанская рулетка»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
42.	Октябрь			Тренировка	2	Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
43.	Октябрь			Игры	2	Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
44.	Октябрь			Тренировка	2	Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
45.	Октябрь			Игры	2	Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
46.	Ноябрь			Тренировка	2	Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
47.	Ноябрь			Игры	2	Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика

48.	Ноябрь			Проектная деятельность, игра	2	Написание вопросов к «Что? Где? Когда?» и «Брейн-рингу»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
49.	Декабрь			Тренировка	2	Медиаигры	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
50.	Декабрь			Проектная деятельность, игра	2	Написание вопросов к медиаиграм	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
51.	Декабрь			Игра	2	Раздаточные игры	Гимназия	Игровая практика
52.	Декабрь			Проектная деятельность, игра	2	Написание вопросов к раздаточным играм	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
53.	Январь			Игры	2	«Своя игра», «Эрудит-квартет» и «Казанская рулетка»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
54.	Январь			Тренировка	2	Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
55.	Январь			Игры	2	Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
56.	Январь			Тренировка	2	Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика

57.	Февраль			Игры	2	Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
58.	Февраль			Тренировка	2	Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
59.	Февраль			Игры	2	Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
60.	Февраль			Проектная деятельность, игра	2	Написание вопросов к «Что? Где? Когда?» и «Брейн-рингу»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
61.	Март			Игры	2	Медиаигры	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
62.	Март			Проектная деятельность, игра	2	Написание вопросов к медиаиграм	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
63.	Март			Тренировка	2	«Своя игра», «Эрудит-квартет» и «Казанская рулетка»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
64.	Апрель			Игры	2	«Своя игра», «Эрудит-квартет» и «Казанская рулетка»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
65.	Апрель			Тренировка	2	Совершенствование	Гимназия	Наблюдение,

						командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге»		игровая практика
66.	Апрель			Игры	2	Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
67.	Апрель			Тренировка	2	Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
68.	Апрель			Игры	2	Совершенствование командной работы в «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринге»	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
69.	Май			Игры	2	Медиаигры	Гимназия	Наблюдение, игровая практика
70.	Май			Игра	2	Раздаточные игры	Гимназия	Игровая практика
71.	Май			Представление проектов	2	Смотр проектов	Гимназия	Комплексное мероприятие
72.	Май			Игры	2	Итоговое занятие	Гимназия	Комплексное мероприятие

Условия реализации программы

Требования к педагогу

Оптимальный результат достигается лишь в том случае, если педагог сам обладает навыками проведения турниров знатоков и имеет опыт участия в интеллектуальных играх. Немаловажно, так же, умение самостоятельно составлять вопросы и игровые задания с учетом возрастных и психологических особенностей игроков, а в случае необходимости адаптировать их к той или иной аудитории. Педагог, организующий и проводящий игры, должен быть хорошо осведомлен в вопросах возрастной психологии, уметь быстро ориентироваться в возникающих внештатных ситуациях. Необходимо отметить особые требования к речи, манерам и культуре поведения педагога.

Материально-техническое обеспечение

Большинство заданий в интеллектуальных играх выполняются в письменном виде. Следовательно, при подготовке к занятиям необходимо учитывать санитарно-гигиенические нормы и требования. Для проведения игр требуется помещение оптимальной вместимости с достаточным освещением, в котором оборудуются игровые места по числу команд (в командной игре) или игроков (в индивидуальной).

Для проведения медиаигр необходимы компьютер, экран, проектор и звуковоспроизводящая аппаратура, соответствующие требованиям санитарных норм и технической безопасности.

«Рабочее место» педагога оборудуется так, чтобы он мог одновременно видеть всех детей и общаться с ними.

Методические материалы

Методы обучения.

В процессе обучения применяются разнообразные методы, позволяющие дать обучаемым навыки участия в интеллектуальных играх и формирующие межличностные отношения в команде. Этот объяснительно-иллюстративный, проблемный и практический методы. В воспитательных целях применяются методы мотивации и поощрения.

В процессе обучения педагог использует технологии группового проблемного обучения и коллективного взаимообучения, а также игровые формы деятельности.

Образовательные технологии программы.

В числе образовательных технологий программы педагог использует творческо-продуктивные технологии, направленные на формирование у учащихся мотивации к познанию.

Формы организации учебного занятия.

Большинство учебных занятий проводится в форме мозгового штурма. Предполагается использование таких бесед и лекция.

Дидактические материалы.

Для проведения занятий используются медиаигры, аудиоигры, карточки с текстами заданий.

Алгоритм учебного занятия:

- Вводная часть;
- ознакомление с целями и задачами текущего занятия;
- основная часть занятия (лекция, беседа, игровая практика);
- подведение итогов занятия, обсуждение задач следующего занятия.

Формы аттестации

Формой отслеживания и фиксации результатов являются отчеты и турнирные таблицы турниров знатоков, в которых принимали участие обучаемые, а также сертификаты, дипломы и грамоты, которыми они были награждены.

Формой предъявления и демонстрации образовательных результатов является участие обучаемых в турнирах по интеллектуальным играм муниципального, регионального и более высоких уровней.

Оценочные материалы

Диагностические методики, позволяющие определить достижение учащимися планируемых результатов включают пакеты вопросов для проведения турниров различной направленности.

Список литературы для педагогов

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 г. № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
6. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерство образования и науки РФ.
7. Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 15 июля 2016 г. ГБОУ «ККИДППО» Краснодарского края
8. Буйлова Л.Н., Дополнительные общеобразовательные программы: нормативно-правовой аспект // Справочник заместителя директора школы. 2015. № 12. С.60-75.
9. Бондаренко М.Н. Играем! – Краснодар: РАЙТ ПРИНТ ЮГ, 2018, 188 с.
10. Бондаренко М.Н. Турнир мудрой совы. – Краснодар: РАЙТ ПРИНТ ЮГ, 2018, 188 с.
11. Поташев М. «Что? Где? Когда?» - ваш путь к успеху, М.: Айрис-пресс, 2010
12. Белкин В. Клуб интеллектуальных игр. 33 тренировки. - М.: ИНТИ, 2013
13. Бондаренко М. Н., Бондаренко Ю.О. «Что? Где? Когда?». Организация турнира. // Классное руководство и воспитание школьников. 2010. № 19. С. 40--44

Список литературы для детей и родителей

1. Бондаренко М.Н. Играем! – Краснодар: РАЙТ ПРИНТ ЮГ, 2018, 188 с.
2. Бондаренко М.Н. Турнир мудрой совы. – Краснодар: РАЙТ ПРИНТ ЮГ, 2018, 188 с.
3. Бондаренко М. Н. Следствие ведут знатоки. Медиаигра // Классное руководство и воспитание школьников. 2017. № 1. С. 16—18
4. Климович Л. Играем в знатоков. - Минск: ЧУИП «Белорусский верасень». 2010.