

Приложение №3
к Учебному плану МАОУ СОШ №13
по реализации ОПДО «ДООП педагогов»

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа №13

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Интеллектуальное казино»**

Направленность: социально-гуманитарная

Возраст обучающихся: 15 – 18 лет

Срок реализации: 1 год

Разработана
Норсеевой Еленой Дмитриевной

г. Серов
2023 г.

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальное казино» разработана в соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» №273 – ФЗ от 29.12.2012г; Концепцией развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р), Приказом Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Уставом МАОУ СОШ №13.

Данная программа имеет **социально-гуманитарную направленность**.

Актуальность программы вижу в том, что образовательные программы отводят недостаточно времени для развития устной речи.

Одним из важных воспитательных моментов является командный характер игры. Чтобы добиться результата, надо уметь слушать товарища, уважать его мнение, объективно оценивать и принимать коллективное решение. Навыки коллективной работы, полученные в игре, находят применение, как в школьной, так и во внеучебной деятельности обучающихся.

Педагогическая целесообразность обучения по программе «Интеллектуальное казино» состоит в том, что программа ориентируется на следующие принципы:

Принцип связи теории с практикой: применяя полученные навыки коллективной работы на практике (в том числе и в школе), обучающиеся добиваются больших успехов.

Принцип индивидуализации программы: для каждого находится особая роль в команде, в зависимости от его личностных особенностей, и ведется индивидуальная работа.

Принцип межпредметности: все предусмотренные программой игры основаны на достижениях разных наук и благодаря этому создают у детей системную и целостную научную картину мира.

Программа предоставляет возможность приобретать в процессе работы такие социальные качества как любознательность, активность, самостоятельность, ответственность, взаимопонимание, навыки продуктивного сотрудничества, повышения самооценки через осознание «я умею, я могу», настроая на позитивный лад, снятия эмоционального и мышечного напряжения.

В ходе игровых занятий у учащихся есть возможность проявлять приобретенные знания и навыки в комплексе, а у педагога замечать и устранять слабые места и недоработки в подготовке. Кроме того, конкретные знания, полученные в ходе игры и имеющие эмоциональную окраску, являются наиболее устойчивыми.

Интеллектуальные игры развивают у учащихся комбинаторику мышления, способствуют усвоению абстрактных понятий, стимулируют детскую фантазию и воображение, помогают осваивать количественные параметры окружающего мира. Развивая свои интеллектуальные способности, дети закладывают твердую основу для дальнейших академических успехов и творческого развития личности.

Срок реализации, продолжительность образовательного процесса.

Данная программа рассчитана на учащихся в возрасте 15-18 лет. Сроки реализации программы – 1 год. Объём программы – 72 часа в год. Состав учебной группы – до 15 человек. В коллектив принимаются все желающие, не имеющие медицинских противопоказаний.

Программа предполагает проведение групповых занятий с постоянным составом. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа (продолжительность 1 часа – 40 минут) с перерывом 10 минут.

Формы обучения: очная, групповая.

Виды занятий: «Интеллектуальное казино» объединяет знания обучающихся в области обществознания и риторики, культуры общения и философии. Применяются различные виды проведения занятий, такие как лекции, практические занятия, в том числе, упражнения для развития дикции, артикуляции, техники дыхания. Особое место занимают коммуникативные игры, позволяющие снять мышечный и речевой зажимы; определить и скорректировать свою роль в команде.

Подведение итогов реализации программы: выполнения индивидуальных и групповых заданий, доклады, эссе и скетчи, участие в дебатах и выступлениях.

Календарный учебный график

| Год обучения | Дата начала обучения по программе | Дата окончания обучения по программе | Всего учебных недель | Количество учебных часов | Режим занятий |
|--------------|-----------------------------------|--------------------------------------|----------------------|--------------------------|--|
| 1 год | 01.09.2023 | 26.05.2024 | 36 | 72 | 1 раз в неделю по 2 академических часа |
| 2 год | 02.09.2024 | 28.05.2025 | 36 | 72 | 1 раз в неделю по 2 академических часа |
| 3 год | 01.09.2025 | 26.05.2026 | 36 | 72 | 1 раз в неделю по 2 академических часа |

1.2. Цель и задачи программы

Цели программы.

1. Наиболее полное раскрытие интеллектуального и творческого потенциала детей через регулярную тренировку мозга, формирование образного мышления и пространственного воображения, развитие коммуникативных способностей и уверенности в собственных силах.
2. Включение обучающихся в коллективную и индивидуальную творческую деятельность, выявление и развитие способностей личности, эффективная реализация ее творческого и интеллектуального потенциала.
3. Способствовать развитию индивидуальных особенностей ученика; создать условия для творческой деятельности учащихся в предпочитаемых ими областях знаний. Формировать умение понимать себя и других, давать правильную оценку поступков других людей, вести диалог, участвовать в совместных мероприятиях.

Задачи программы.

Обучающие:

1. Формирование у учащихся системы разносторонних знаний
2. Обучение алгоритмам рассуждения
3. Обучение алгоритмам решения интеллектуальных задач
4. Развитие слуховой и зрительной памяти

5. Развитие внимательности
6. Развитие логического мышления

Развивающие:

1. Развитие творческого мышления
2. Развитие навыков наблюдения
3. Формирование пространственного воображения
4. Развитие познавательной активности
5. Расширение кругозора

Воспитательные:

1. Развитие навыков общения и взаимодействия
2. Развитие навыков коллективной работы и умение находить согласованные решения
3. Обучение самостоятельной работе
4. Создание условий для саморазвития
5. Формирование соревновательного навыка
6. Развитие уверенности в собственных силах.

1.3. Содержание программы

**Учебно-тематический план
1 год обучения**

| № п/п | Темы | Количество часов | | | Формы аттестации/контроля |
|-------|------------------------------------|------------------|--------|----------|-------------------------------|
| | | Всего часов | Теория | Практика | |
| 1 | Введение в дебаты | 9 | 6 | 3 | Наблюдение |
| 2 | Аргументы и их поиск | 30 | 12 | 18 | Участие в дебатах |
| 3 | В чем успех публичных выступлений | 14 | 8 | 6 | Эссе, скетчи |
| 4 | Играем в «Интеллектуальном казино» | 19 | 9 | 10 | Выполнение творческих заданий |
| Итого | | 72 | 35 | 37 | |

Содержание учебного плана

1. Введение в дебаты

Зачем играть в дебаты? Цель игры. Принципы дебатов (уважение, честность, проигравших нет). Кто играет в дебаты? Действующие лица. Члены команды, судьи, таймкипер, тренер (тьютор). Как играют в дебаты? Сценарий игры. Элементы дебатов. Кейс команды. Коммуникативные игры: «Да, но...». Шуточные дебаты по теме «Пирожки лучше, чем блинчики». «Ладощка». «Мой характер». «Репка». «За что я тебе нравлюсь». «Шарж». «Представление». «Символика». «Что нас объединяет?». «Взгляд».

2. Аргументы, поиск аргументов

Практикум «Работа с библиотекой» Информационный поиск как этап работы над темой. Библиография. Аннотация. Предисловие. Комментарии. Приложения. Практическое задание по составлению библиографического списка по определенной теме. Обработка информации. Работа с текстом. Как создать аргумент. Определение аргумента. Структура аргумента (тема – тезис – рассуждение – доказательство – резюме). Построение аргумента. Логические ошибки в построении аргумента. Рекомендации по использованию фактов и статистики в речи. Типы рассуждения.

Построение сюжета доказательств. Алгоритм построения сюжета доказательств. Актуальность темы, определение дефиниций темы, выдвижение критерия, аргументация. Практические задания: выступление на 5 минут по любой теме; работа с текстом по определению предмета рассуждения, тезиса, аргумента и вывода; выявление логических противоречий в утверждениях; простые и сложные аналогии.

Аргументы утверждения. Составление аргументов утверждения по теме Стратегия отрицания. Как построить отрицание. Конструирование отрицающего кейса. «Уровни атаки». Разработка примеров отрицающего кейса.

Аргументы отрицания. Составление аргументов отрицания по теме – практикум. «Мозговой штурм» по теме «Любое искусство можно называть искусством» Встреча с интересным человеком Перекрестные вопросы. Цели перекрестных вопросов во время дебатов.

Методы формулирования эффективных вопросов стратегии. Поведение респондента и интервьюера. Нечестные приемы. Практическое задание: интервью. Уловки в споре: позволительные и непозволительные уловки

Коммуникативные игры и деловой тренинг. Упражнения на снятие мышечного зажима. «Прорыв». «Тропинка». «Иноходец». «Штирлиц». «Горячий стул». «Исходное положение». «Переходы». «Хлопки». «Танец змеи». «Уши». «Ворона».

3. В чём успех публичных выступлений?

От чего зависит успех спикеров в дебатах. Зрительный контакт. Голос. Мимика и жесты. Психологическое самочувствие. Внешний вид. Основные качества речи: богатство и разнообразие. Чистота, яркость и образность, точность, правильность. Практическое задание: «Синонимы и омонимы», «Одним словом», «Анекдоты пишем сами», «Он и она». Невербальные средства общения. Виды жестов. Национальный характер жестов.

Практическое занятие. Полемические приемы 4 Игруем в «Интеллектуальном казино» 19 9 10 Выполнение творческих заданий Итого: 72 35 37 5 Коммуникативные игры и деловой тренинг. Упражнения для речевого дыхания и голоса. Слоговые упражнения. Скороговорки и чистоговорки. Стихотворные тексты. Синквейн. «За что мы любим». «Всеобщее внимание». «Зеркало». «Превращение». «Бином».

4. Игруем в «Интеллектуальное казино»

Традиции, атрибуты и символы игры Подготовка к выступлениям. Преодоление чувства страха и неуверенности перед выступлением. Повседневная подготовка к публичным выступлениям: самообразование, овладение техникой речи, повышение культуры речи, критический анализ выступлений; овладение методикой публичного выступления.

Подготовка к конкретному выступлению. Композиция речи. План как основа композиции. Составные элементы композиции. Методы изложения материала, приемы привлечения внимания аудитории.

Практическое задание: составить речь по определенной теме на одну минуту. Особенности звучания речи. Речевой аппарат. Дыхание и его тренировка. Голос и процесс его воспитания. Дикция. Интонация.

Практическое занятие Особенности работы в команде. Взаимодействие на этапе подготовке к игре. Обмен идеями, развитие стратегии выступления каждого участника. Участие в дебатах и интеллектуальных играх клуба молодых философов.

1.4 Планируемые результаты программы

При успешном освоении программы на данном этапе обучения ожидаются следующие результаты:

Личностные:

- знать этические нормы поведения;
- иметь способность работать в коллективе и подчиняться общим правилам;
- иметь представления о коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в творческой и других видах деятельности, умения и работать в команде.

Метапредметные:

- самостоятельно выполнять задания, предложенные педагогом;
- адекватно оценивать правильность или ошибочность выполнения поставленной задачи и объективность собственных возможностей в ее решении;
- трудолюбие и самодисциплина;
- активное, творческое отношение к выполняемому делу, самостоятельность и инициативность;
- нетрадиционное, образное мышление, творческий диапазон и желание импровизировать;
- уметь применять полученные знания на практике.

Предметные:

- знать нетрадиционные формы интеллектуальных игр;
- знать основные правила работы в команде;
- знать алгоритм поиска ответов;
- самостоятельно составлять вопросы и задания;
- проводить анализ и самоанализ игры;
- анализировать, контролировать и оценивать возможности свои и команды;
- готовить и проводить общешкольные интеллектуальные игры среди классов.

**Учебно-тематический план
2 год обучения**

| № п/п | Темы | Количество часов | | | Формы аттестации/контроля |
|-------|------------------------------------|------------------|--------|----------|-------------------------------|
| | | Всего часов | Теория | Практика | |
| 1 | Введение. Техника безопасности | 9 | 9 | 0 | Беседа |
| 2 | Теория интеллектуальных игр | 30 | 12 | 18 | Беседа, опрос |
| 3 | Развивающие и коммуникативные игры | 20 | 9 | 11 | Игровая практика |
| 4 | Интеллектуальные игры | 9 | 3 | 6 | Выполнение творческих заданий |
| 5 | Командная игра | 4 | 0 | 4 | Игровая практика |
| Итого | | 72 | 33 | 39 | |

Содержание программы обучения.

Введение. Техника безопасности.

Встреча. Знакомство с педагогом, привлечение подростков в клуб.

Организационная работа. Знакомство с планом работы на год. Инструктаж по технике безопасности. Обсуждаются планы на год.

Знакомство с правилами клуба:

Правило «Здесь и сейчас»: главным является то, что происходит сейчас, какие чувства каждый из участников испытывает в данный момент.

Правило «Стоп»: каждый имеет право сказать «стоп», что означает: «у меня есть чувство, что я не хочу о нем говорить, мне больно».

Правило искренности: говорить стоит только о реальных чувствах. Если давать партнеру по общению искаженную обратную связь, то это может повлечь за собой формирование ошибочного мнения.

Правило «Я - высказывание»: говорить следует только от своего имени.

Правило конфиденциальности: о чем говорят в группе, не обсуждается за ее пределами.

Правило включенности: в группе нет наблюдателей, нет оценщиков.

Правило постоянства: занятия пропускать нельзя.

Правило эмоциональной открытости: если ты чувствуешь, что тебе важно сказать, обязательно скажи.

Правило руки: если хочешь что – то сказать, то подними руку. Не перебивай, давай возможность высказаться другим.

Диагностика.

Анкетирование тестирование.

Теория интеллектуальных игр.

Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся. Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде. Игровые функции в команде. Роль капитана.

Вопрос – основа игры.

Игры на развитие интеллекта и его составляющих.

Игры на расширение и углубление объема информации.

Общая интеллектуальная подготовка.

Развивающие и коммуникативные игры.

Практические занятия. Самостоятельная и творческая работа учащихся.

Разработка игровых программ.

Подготовка к участию в игровых программах.

Интеллектуальные игры.

Правила составления вопросов для разного возраста учащихся.

Словесные интеллектуальные игры.

Игры с буквами и словами.

Составление финальной игры для соперников.

Командная игра.

Планируемые результаты программы.

К концу обучения учащиеся должны:

Знать:

- правила логических игр – основные приемы оппонирования;
- основные приемы ведения дискуссии в играх;
- основные особенности ведения индивидуальной и командной игры;
- основные приемы сбора и разгадывания головоломок.

Уметь:

- разрабатывать тактику ведения индивидуальной и командной игры;
- распределять роли в команде при ведении командной игры;
- вести дискуссию в ходе игры, грамотно формулировать вопросы и ответы;
- разрабатывать стратегию ведения игры.

**Учебно-тематический план
3 год обучения**

| № п/п | Темы | Количество часов | | | Формы аттестации/контроля |
|-------|---|------------------|--------|----------|---------------------------------|
| | | Всего часов | Теория | Практика | |
| 1 | Вводное занятие. | 9 | 6 | 3 | Лекция Беседа |
| 2 | Философское мировоззрение Отражение мировоззрения в афоризме. Правила работы с энциклопедическим словарем. | 30 | 12 | 18 | Участие в дебатах Наблюдение |
| 3 | Религии мира. Чудеса света. Путешественники и открытия. | 14 | 8 | 6 | Эссе, скетчи Беседа |
| 4 | Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх. Интеллектуальные игры | 19 | 9 | 10 | Выполнение творческих заданий |
| Итого | | 72 | 35 | 37 | |

Планируемые результаты программы

При успешном освоении программы на данном этапе обучения ожидаются следующие результаты:

Личностные:

Овладение предметными компетенциями:

- знание правил и особенностей интеллектуальных игр;
- знание особенностей движения интеллектуальных игр в России;
- владение методом «мозгового штурма»;
- умение организовать и провести интеллектуальное мероприятие.

Метапредметные:

- умение работать в команде;
- умение вести научную дискуссию;
- знание особенностей распределения ролей и игровых функций в команде;
- умение принимать командные и индивидуальные решения.

Предметные:

- знать алгоритм поиска ответов;

- уметь самостоятельно составлять вопросы и задания;
- адекватно анализировать, оценивать возможности команды и свои личные;
- уметь применять полученные знания на практике.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение (демонстрационное оборудование): проектор с экраном, ноутбук, телевизор, принтер, сканер.

Информационное обеспечение: видео-игры, доступ в интернет.

Кадровое обеспечение программы: реализация программы и подготовка занятий осуществляется педагогом дополнительного образования в рамках его должностных обязанностей. Педагог осуществляет дополнительное образование учащихся в соответствии со своей образовательной программой. В ходе реализации программы возможна консультативная помощь психолога для выявления скрытых способностей детей.

Методическое обеспечение: методические разработки интеллектуальных игр.

2.2. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Виды контроля и сроки проведения:

Входящий контроль: проводится при наборе, на начальном этапе формирования коллектива (в сентябре) или для учащихся, которые желают обучаться по данной программе не сначала учебного года и года обучения. Данный контроль нацелен на изучение: интересов ребенка, его знаний и умений, способностей.

Текущий контроль: проводится в течение учебного года, возможен на каждом занятии, по окончании изучения темы, раздела программы.

Промежуточный контроль: проводится в конце I полугодия (в декабре-январе) и II полугодия (апрель-май) учебного года. Данный контроль нацелен на изучение динамики освоения предметного содержания учащимися, метапредметных результатов, личностного развития.

Итоговый контроль: проводится в конце обучения по дополнительной общеобразовательной программе, как правило, в апреле-мае. Данный контроль нацелен на проверку освоения программы, учет изменений качеств личности каждого учащегося.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога:

1. Интеллектуальные игры как форма игровой деятельности молодежи в библиотеке: методическое пособие/ГБУК НСО НОЮБ; сост. В.Ю. ИОСТ, С.И. Кулакова – Новосибирск: ГБУК НСО НОЮБ, 2018 – 27 с.
2. Антипова В.Б. 100 форм работы по продвижению чтения и не только, словарь – справочник для библиотекаря (Текст) / В.Б. Антипова – Москва: библиомир, 2017 – 175 с.
3. Куратова М.И. Интеллектуальная игра «Брей - ринг» (Электронный ресурс) / М.И. Куратова. – Режим доступа: <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2015/01/23/intellektualnaya-igra-brey-ring-0>.
4. Мандель Б.Р. Интеллектуальная игра: социокультурный феномен в движении (к вопросам истории и определения сущности) (Электронный ресурс)/ Б.Р. Мандель//Современные проблемы науки и образования. – Режим доступа: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=1079> (дата обращения 1.12.2017). – Загл. с экрана
5. Мандель Б.Р. От «просто игры» до игры интеллектуальной: на перекрестке научных дисциплин (Текст)/Б.Р. Мандель//Вопросы культурологии. – 2018
6. База вопросов «Что? Где? Когда?» (Электронный ресурс) – Режим доступа : <https://db.chgk.info/last>.
7. Занятия по проведению игры «Дебаты»
http://www.koipkro.kostroma.ru/koiro/CPKiPP/FPK/ODOiIKTV/DK/SovrTehn/Работы%20слушателей/Занятие%208/Занятие%208.Смирнова_ИНЗ.dok

Литература для обучающихся (родителей):

1. Введение в философию, Паульсен Ф., 2017
2. Тренировка памяти и интеллекта. – Москва: АСТ: Астрель, 2018 – 320 с.
3. Шашина В.П., Методика игрового общения. – Ростов – на – Дону: Феникс, 2017 – 283 с.
4. Опарина Н.П. Игровые формы и методы в работе детских библиотек: учебно-методическое пособие / Н.П. Опарина. – Москва: Литера, 2016 – 135 с.
5. Комаров Е. Мастерская хорошего настроения / Евгений Комаров // Библиотечное дело. – 2014 - № 14 – с. 3-5.