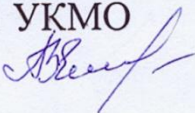




Муниципальное Общеобразовательное Учреждение
Средняя Общеобразовательная Школа № 1
Усть – Кутского муниципального образования Иркутской области

<p>Согласовано: Заместитель директора МОУ СОШ №1 УКМО Иржицкая А.В.  от «31» августа 2023г</p>	<p>Утверждено: Директор МОУ СОШ №1 Латышева Н.А.  Приказ № 244 От «01» сентября 2023г</p> 
---	---

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа:**
«Интеллект клуб»
(1 год обучения)

Возраст обучающихся: 10 - 12 лет
Срок реализации: 1 год

Составила:
Куприйчук Любовь Андреевна
Педагог дополнительного образования
МОУ СОШ № 1 УКМО

г. Усть-Кут
2023 год

Пояснительная записка

Данная рабочая программа составлена на основе авторской программы «Интеллектуальный клуб» Зиновьевой А.В. 2015г. 5 класс.

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 подростками. Это: развивающие занятия, участие в интеллектуальных турнирах, программах, работа с компьютерной техникой, Интернетом. Для развития коммуникативных компетентностей учащихся педагог привлекает их к межклубным городским турнирам, выездным турнирам.

Новизна. Формы и методы, применяемые в образовательном процессе с воспитанниками Интеллект-клуба «Интеллектуал» зависят от их интеллектуального уровня, уровня подготовки, осведомлённости, заинтересованности, целей и задач проводимых мероприятий. С учётом возрастных и индивидуальных особенностей подростков, 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 присутствует элемент игры. Структура игры вовлекает участников во взаимодействие, способствуя самоорганизации и самостоятельности, то есть развитию регулятивных компетентностей по собственной инициативе подростка, а также формирует положительный эмоциональный настрой со сверстниками. Регулярно используются на занятиях подвижные игры, настольные игры, развивающие внимание и память.

Материалы для тренировок и турниров подготавливаются с учётом пройденной школьной программы и «зоны ближайшего развития» (на 1-2 года вперёд).

Цели и задачи.

Цель: формирование команд, обладающих на высоком уровне познавательными, коммуникативными, регулятивными компетентностями, достаточном для успешного представления школы на районном и городском уровне турниров по интеллектуальным играм.

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. Сформировать у учащихся привычку находить ответ на любые нерешенные вопросы не откладывая на потом; формировать духовно-нравственные качества воспитанников.

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

- Принцип научности (содержание обучения знакомит детей с объективными научными фактами, теориями, законами, а также обучает элементами научного 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. Викторины;
3. Тренинги на развитие познавательных способностей;
4. Тренинги на развитие коммуникативных компетентностей;

Формы подведения итогов и контроля.

Программа предусматривает контроль усвоения материала в следующих формах: внутришкольные турниры, городские 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 научатся:

- играть в «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?», «Свою игру», «Рюхи», «Песневед», «Спортивно-интеллектуальный марафон»;

Должны получить возможность научиться:

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

- Перевертыши;
- Шарады;
- «Гуггенхейм»;
- Анаграммы;
- «Буквомесы»;
- Палиндромы;
- «Буриме»;
- «Пойми меня»;
- «Эрудит-лото»;
- «Верю – не верю»;
- «Азбука»;
- «Вживание»;
- «Коллективное творчество».

- 2. Решать логические задачи:
Исключение лишнего и обобщение;
- Производить анализ прочитанного, выявлять ключевые моменты и строить цепочку размышлений.
- 3. Устанавливать в импровизированной команде контакт для оптимального режима игры и поддерживать его в течение всех соревнований.
- 4. Объяснить новому игроку правила словесной, логической или командной игры в кратчайшие сроки (не более 15 минут).
- 5. Подобрать состав команды, включая запасных игроков, с расчетом на работу с ним в течение всего учебного года (игрового сезона).
- 6. Проявить быструю реакцию при игре в «Брейн-ринг» и «Свою игру» при использовании электрической системы. Тренировать скорость реакции при работе с системой.

Условия реализации программы.

Срок реализации: 1 год (36 учебных недель), продолжительность занятия – 35 минут, периодичность – 1 раз в неделю.

Количество детей: в каждой группе предусмотрено 15 человек (3 команды по 5 человек).

Формы организации занятий:

- Занятие-практикум;
- Занятие-исследование;
- Турнир;
- 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 характерен только для «Своей игры».

При проведении занятий учитываются межпредметные связи, используются музыкальные, изобразительные и литературные произведения.

Организационно-методическое обеспечение.

Для работы клуба необходимы:

1. Учебный кабинет, снабженный ПК, проектором, колонками;
2. Актовый зал для проведения турниров с вышеуказанным оборудованием;
3. Канцелярские товары (ручки, бумага, ножницы, карандаши, скрепки).

Методическое обеспечение:

1. Календарно-тематический план;
2. План учебных занятий и турниров;
3. Сценарии внутришкольных мероприятий;
4. Контрольно-диагностический комплекс (тесты);

Содержание курса внеурочной деятельности.

№ урока	Разделы программы
1.	Вводное занятие. Учащиеся заполняют анкеты, проходят инструктаж по технике безопасности, выполняют задания на креативное мышление индивидуально и в группах.
2.	Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах. Подготовка к турниру Учащиеся изучают типы интеллектуальных игр, которые входят в многоборье, могут решать простой уровень). Учащиеся работают в команде на общий результат, слышат друг друга.
3.	Классификация игр со словами. Разбор следующих типов заданий: Путаница, Буквомесы, Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы.
4.	Изучение командных игр: знакомство с правилами игры в «Что? Где? Когда?»
5.	Классификация игр на логические операции; разбор следующих типов заданий: Эрудит-лото, Гуггенхейм, Пентагон. Учащиеся различают разные типы заданий, умеют решать на простом уровне.
6.	Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов: Шарады, Перевертыши. Учащиеся знакомы с принципом построения и решения шарад, умеют выполнять задание на переверот слов на основе синонимичности-антономичности, могут сформулировать определение какому-либо простому понятию.
7.	Игры индивидуально-командного зачёта: «Своя игра» и «Эрудит-квартет». Учащийся знает правила игры, может просчитать риски, быстро реагирует на вопрос и даёт ответ.
8.	Знакомство с игрой «Брейн-ринг». Учащийся знает правила игры, в команде делятся роли, определяется 2 человека с быстрой реакцией от каждой команды
9.	Логические игры: Рюхи. Учащиеся имеют представление о принципе построения игры, умеет формулировать определение, владеет ассоциативным мышлением.
10.	Стихотворные игры со словами: Буриме. Интеллектуальное многоборье: Цветомузыка, Да-нетки.

Критерии оценки результативности обучения

Показатели	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Теоретическая подготовка		
1.1. Теоретические знания.	Соответствие теоретических знаний программным 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 практических навыков программным 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. Владение оборудованием, необходимым для проведения турниров.	Отсутствие затруднений в использовании оборудования.	<p>Высокий уровень. Не испытывает затруднений в использовании оргтехники и специального оборудования.</p> <p>Средний уровень. Умеет пользоваться специальным оборудованием.</p> <p>Низкий уровень. Не владеет навыками работы с техникой.</p>
2.3. 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, но испытывает затруднения из-за непунктуальности и неорганизованности.</p> <p>Низкий уровень. Команда существует лишь формально.</p>

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение

Литература:

1. Детские энциклопедии, справочники и другая аналогичная литература.

Интернет- ресурсы:

1. * Большая детская энциклопедия для детей. [Электронный ресурс] <http://www.mirknig.com/>
2. * Большая детская энциклопедия (6-12 лет). [Электронный ресурс] <http://all-ebooks.com/2009/05/01/bolshaja-detskaja-jenciklopedija-6-12.html>
3. * А.Ликум - Детская энциклопедия. [Электронный ресурс] http://www.bookshunt.ru/b120702_detskaya_enciklopediya_enciklopediya_vse_obo_vsem._
4. * Почему и потому. Детская энциклопедия. [Электронный ресурс] <http://www.kodges.ru/dosug/page/147/>
5. * Большая Детская энциклопедия. Русский язык. [Электронный ресурс] <http://www.booklinks.ru/>

Оборудование

компьютер, принтер, сканер, медиапроектор.

**Тематическое планирование
5 класс (1 час в неделю)**

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Дата по плану	Дата фактич.
1	Вводное занятие. Техника безопасности	1		
2	Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах	1		
	Классификация игр со словами			
3-4	Путаница	2		
5-6	Буквомесы	2		
7-8	Загадки слов В.И. Даля	2		
9-10	Палиндромы	2		
11-14	Алфавит	4		
15-16	Поле-чудес	2		
17-18	Ребусы	2		
	Классификация игр на логические операции			
19-20	Эрудит-лото	2		
21-22	Гутгенхейм	2		
23-24	Пентагон	2		
	Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов			
25-26	Шарады	2		
27-29	Перевертыши	3		
	Стихотворные игры со словами			
30	Буриме	1		
	Интеллектуальное многоборье			
31-32	Угадай мелодию	2		
33	Цветомузыка	1		
34-35	Да-нетки	2		
36	Итоговое занятие	1		