

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ ЗАТО ЗВЁЗДНЫЙ»

Рекомендовано
Методическим советом
МБУ ДО ДШИ ЗАТО Звёздный
Протокол № 5 от 22.05.2020 г.

Принято
Педагогическим советом
МБУ ДО ДШИ ЗАТО Звёздный
Протокол № 4 от 25.05.2020 г.



Утверждаю
Директор МБУ ДО
ДШИ ЗАТО Звёздный
Г.В. Мохова
25 мая 2020 года

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
интеллектуального объединения
"ЗНАТОКИ"**

Возраст детей – 8-17 лет
Срок реализации – 7 лет и более
Год разработки программы: 2014 г.
Переработана в 2018, 2020 гг.

Автор: Лебедева Татьяна Валентиновна,
педагог дополнительного образования

ЗАТО Звёздный
2020

“Игра “Что? Где? Когда?” может открыть весь набор информации, который был заложен в человеке. Но самое интересное для меня - максимально быстрая реакция в непрогнозируемой ситуации. Это качество может быть использовано в разных областях человеческой деятельности”

Чемпион мира по шахматам Г.Каспаров

Современное общество требует от нас всесторонне развитой высокоинтеллектуальной личности. Задачами дополнительного образования так же являются удовлетворение познавательных потребностей учащихся, создание благоприятных условий в творческой реализации способностей детей.

Программа объединения написана с целью развить и повысить творческий и интеллектуальный потенциал обучающихся. Постепенно, год от года, развивая все виды памяти, внимания, логического мышления у учащихся формируется системное мышление. Работая самостоятельно с энциклопедической и другой литературой, они научатся обрабатывать любой информационный поток, что поможет выработать навыки систематизации полученных знаний, формировать нестандартное мышление. Воспитывая в учащихся умение слушать и слышать товарища, корректно и тактично отстаивать свою точку зрения, вести диспут, позитивно относиться к соперникам мы достигаем другую цель - создание единой команды. Игра позволяет ребятам приобрести навык групповой работы, направленной на решение конкретной задачи. Так же игра – это способ обучения, т.к. предлагаемые на играх информативные вопросы, расширяют кругозор, требуют от игроков умение логически мыслить. Через игру формируется интерес к истории, искусству и в целом к окружающему нас миру, ребята приобретают навыки самообразования и опыт реализации своих лидерских способностей.

В современном обществе остро стоит проблема осознанного принятия решения. Многие в процессе принятия собственных решений стремятся примкнуть к большинству, некоторые наоборот хотят выделиться. При этом те и другие делают это исходя из жизненных принципов: «быть как все» или «выделиться любой ценой», а не принятием обоснованных решений в каждом конкретном случае.

Данная программа направлена на устранение данной проблемы. В ходе реализации программы обучающиеся приобретают навыки работы с информацией, вычленение главного в полученной информации, умение анализировать и обобщать, выдвигать возможные варианты ответов и принимать аргументированные решения.

Программа относится к социально-педагогической направленности. Ведущей концептуальной идеей программы, подчинённой основной цели всестороннего, целостного и гармоничного развития личности каждого обучающегося, является создание условий для их активной поисковой деятельности, активизация мотивационных и волевых процессов, непосредственно влияющих на формирование готовности к самостоятельной и осознанной учебной деятельности.

Программа способствует:

- стимулированию познавательных процессов;
- развитию коммуникативных навыков;

- созданию социокультурной среды общения;
- развитию творческих способностей личности;
- поддержанию стремления к самостоятельной деятельности;
- творческому использованию жизненного опыта детей;
- самоопределению обучающегося в социуме.

Теоретическая новизна программы заключается в следующем:

- единство образовательного и воспитательного процесса.
- выявление и развитие способностей каждого ребенка.
- формирование свободной, творчески мыслящей, социально активной личности, способной впоследствии на участие в социальном и духовном развитии общества.
- гуманизация воспитания, т.е. ориентация педагога на личность ребёнка.

Цель программы: 1. Повышение и развитие творческого и интеллектуального потенциала обучающихся.

2. Приобщение обучающихся к системе культурных ценностей, отражающих богатство общечеловеческой культуры, в том числе своего народа.

3. Создание единой команды.

Задачи:

Развивающие

1. Развивать память (зрительную, слуховую, долговременную, кратковременную).
2. Развивать внимание.
3. Развивать логическое мышление.
4. Развить умение самостоятельно пользоваться энциклопедической литературой.

Обучающие

1. Закрепить общеобразовательные знания через игровую деятельность.
2. Познакомить и изучить памятники мировой культуры в различных областях (искусства, литературы, истории, архитектуры), признанные современниками.
3. Научить самостоятельно составлять вопросы и задания к играм.
4. Научить работать с информацией, находить её, обрабатывать, систематизировать, вычленять главное.
4. Научить самостоятельно организовывать и проводить интеллектуальные игры.

Воспитательные

1. Стимулировать интерес учащихся к самообразованию и самосовершенствованию
2. Формировать навыки коммуникаций (развитие человека, как личности, возможно только в общении).
3. Воспитывать любовь и гордость за родной край и Россию через знакомство с их историей, и с достижениями в области искусства, науки, литературы и спорта.
4. Создать положительный эмоционально-психологический климат.

Программа построена по принципу решения задачи “от простого к сложному”. Структура программы разработана с учетом возрастной психологии и интересов детей. Программа рассчитана на возраст от 8 до 17 лет. Программа поэтапная, начальный этап – обучающий, следующие –командные / работа в команде на сплочение, распределение ролей, работа с капитаном, с «кнопочником»/.

Обучение по программе разделено на три этапа. Первый этап осваивают дети младшего школьного возраста объединение за 2 года, группа состоит из 6-8 человек; второй этап обучения может быть освоен за 1-2 года детьми прошедшими успешно первый этап; третий этап проходят обучающиеся, освоившие второй этап. Освоение 3 этапа может происходить в течение 1-3 лет, сохраняется та же тенденция, остаются те же разделы, сохраняется тот же объем времени. Изменяется лишь содержание и формы проведения занятий. Планирование учебных занятий по всем направлениям и видам деятельности направлено не столько на усложнение и увеличение объема учебного материала, сколько на постепенное количественное накопление новой информации, закрепление и совершенствование уже полученных навыков умственного труда.

Дети начальной школы проходят все этапы обучения, начиная с первого, а дети средней школы в индивидуальном порядке, в зависимости от уровня интеллекта и знаний принимаются на соответствующий этап.

На первом этапе обучения дети должны овладеть следующими навыками и умениями:

- уметь выполнять несложные логические задания, используя умение анализировать;
- уметь запоминать достаточный объем информации и удерживать его в памяти на длительный срок;
- уметь работать в коллективе
- уметь контролировать себя (самоконтроль)

На втором этапе обучения дети должны уметь:

- решать логические задачи различной сложности
- сравнивать разнообразные точки зрения, делать выводы, уметь отстаивать свою точку зрения, уважая противоположную или иную.

- составлять вопросы и задания к интеллектуальным играм

- обработать любой информационный поток, систематизировать полученные знания

На третьем этапе обучения дети должны уметь:

- составлять вопросы и задания к интеллектуальным играм уровня областных турниров
- самостоятельно организовывать и проводить традиционные и нетрадиционные интеллектуальные игры
- анализировать работу ведущих команд по игре «Что? Где? Когда?» по телепрограммам

Большая часть времени в учебном планеделена практическим занятиям, т.к. все поставленные задачи решаются через игровую деятельность - решение ребусов и кроссвордов, тестов, при проведении различных игр.

Метапредметными результатами является формирование универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;
- составление плана и последовательности действий;
- эффективные стратегии решений в трудных жизненных ситуациях;

Познавательные УУД:

- находить ответы на вопросы;
- получение информации из различных источниках;

Коммуникативные УУД:

- сотрудничество, умение работать в команде
- умение вести диспут, совершенствование речевых навыков (логически выстроить свою речь);
- умение аргументированно отстаивать свою позицию

Занятия проводятся согласно учебно-тематическому плану для каждого года обучения. Продолжительность одного занятия 45 минут. Занятия проводятся 2 раза в неделю на первом этапе по одному часу, на втором этапе по 2 часа, на третьем по 3 часа. Совместно с психологом для определения уровня характеристик интеллекта (памяти, внимания, логики, эрудиции, скорости мыслительных реакций, коэффициента интеллектуальности) и уровня их развития в результате обучения, у детей на начальной стадии проводится тестирование. На первом и втором этапах результаты тестирования диагностируются по баллам / в группах проводятся контрольные занятия: промежуточные и итоговые/, результаты заносятся в таблицу и они доступны только педагогу:

- высокий результат – 10, 9 баллов
- средний результат – 8, 7 баллов
- низкий результат – 5, 4 баллов,

Формами проведения контрольных занятий по полугодию или году обучения могут быть: интеллектуальные игры, интеллектуальные турниры, чемпионаты и фестивали. По этим результатам можно проследить уровень овладения обучающимися умениями и навыками.

На третьем этапе обучения результат отслеживается по итогам тренировочных и итоговых игр. Если динамика занимаемых мест и количество баллов постепенно идет вверх – значит, учащиеся овладевают поставленными перед ними задачами, если происходит спад - значит необходимо повысить их интерес к играм, к получению необходимых знаний и умений. К концу 3 года должны уметь организовывать и проводить самостоятельно игры на уровне Школы.

Игра помогает младшим школьникам легко и быстро усваивать учебный материал, оказывая благотворное влияние на развитие и на личностно-мотивационную сферу. Игра – это всегда азарт, поиск, неожиданные находки и открытия, способ познания окружающего мира. Играя, дети учатся преодолевать неудачи, достойно встречать поражения.

Для обучающихся третьего этапа организуются турниры и выездные игры на базе краевого центра творческой молодежи “Муравейник”, интеллектуального клуба “Гиперборей”, интеллектуального клуба «IGC», Центра развития одарённости, где дети могут на практике применить полученные знания и умения, реализовать свои лидерские потребности, коммуникативные навыки.

Для успешного результата по освоению поставленных задач в программе используются методы “мозгового штурма” Осборна, метод случайных ассоциаций, предложенный Г.Я.Бушем, интерактивные игры, ТРИЗ, дидактические игры: словесные, настольные, конструктивные, социо-игровые приёмы, кинезиологические упражнения.

Целый блок занятий посвящён развивающим настольным играм.

Настольные игры:

- укрепляют память и развивают когнитивные способности. В большинстве из них надо решать проблемы, запоминать большое количество информации, анализировать данные, выстраивать свою стратегию.

- сокращают риски возникновения психических расстройств. Существуют исследования, которые утверждают, что настольные игры препятствуют деменции и болезни Альцгеймера.
- ускоряют реакцию, ученые из Университета Торонто выяснили, что люди, играющие в настольные игры, значительно быстрее реагируют на возникновение новых обстоятельств. Ведь это именно то, что предлагает игра: она ставит человека в трудное положение, из которого ему нужно быстро найти выход.
- снижают стресс.
- развиваются интеллект детей, способны улучшить логические и умственные способности, критическое и пространственное мышление.

В программе присутствует вариативная часть – модульный курс «Дистанционное обучение». Данный курс реализуется в случае неблагоприятной эпидемиологической обстановке (например: карантин по гриппу), либо в иных случаях, делающих невозможными занятия интеллектуальными играми непосредственно в учреждении. Организация практики программой не предусмотрена.

Условия реализации программы:

- наличие кабинета
- наличие ноутбука
- наличие проектора и экрана
- наличие энциклопедической литературы
- наличие интернета
- наличие настольных интеллектуальных и развивающих игр
- наличие круглого стола на 8-10 человек
- наличие стульев
- наличие канцелярских предметов (карандаши, ручки, бумага, ластики)
- возможность поездок для участия в фестивалях и конкурсах

Учебно-тематический план 1 этапа

I этап рассчитан на два года и построена так, что один вид деятельности сменяется другим, что позволяет сделать работу динамичной и менее утомительной.

I этап включает в себя следующие направления:

- формирование общеинтеллектуальных умений (операции анализа, сравнения, обобщения, выделение существенных признаков и закономерностей; гибкость мыслительных процессов;
- развитие внимания (устойчивость, концентрация, переключение, самоконтроль и т.д.);
- развитие памяти (расширение объема, формирование навыков запоминания, устойчивости, развитие смысловой памяти);
- развитие пространственного восприятия;
- формирование учебной мотивации;
- развитие личностной сферы

Содержание занятий по темам одинаковые для каждого года обучения, отличаются степенью сложности.

Задачи:

1. Сформировать общеинтеллектуальные умения.
2. Развивать память.
3. Развивать внимание.
4. Развивать и формировать навыки коммуникаций

№	Наименование	1 год обучения			2 год обучения		
		общее	теория	практика	общее	теория	практика
I.	Вводное занятие	1	1		1	1	
2.	Память	23	2	21	20	2	18
3.	Логика мышления	40	4	36	40	4	36
4.	Внимание, наблюдательность	20	2	18	20	2	18
5.	Пространственное воображение, ориентация	10	1	9	10	2	8
6.	Интеллектуальная игра «Азбука»	4	-	4	7		7
7.	Настольные игры	34	5	29	34	3	31
	Итого:	132	15	125	132	14	118

Содержание программы

1. Вводное занятие.

- организационный момент: знакомство, правила поведения на занятиях, правила противопожарной безопасности, знакомство с Центром, структура занятий, чем будем заниматься в течение учебного года; примеры заданий на логику, внимание и память

2. Память.

- 1). Что такое память и ее виды

a. Зрительная

Теория:

что такое зрительная память, для чего ее необходимо развивать.

Практика:

- “Что пропало?”
- “Найди одинаковые”
- “Нарисуй предметы”
- “Наведи порядок”

b. Слуховая

Теория:

Что такое слуховая память, необходимость развития.

Практика:

- повтори вопрос
- повтори стишок
- 10 слов

c. Долговременная

Теория:

Что такое долговременная память.

Практика:

- составление и отгадывание простых кроссвордов
 - Запомни имя
- г. Кратковременная

Теория: что такое кратковременная память, для чего она нужна, ее особенности.

Практика:

- “Повтори вопрос”

3. Логика мышления

виды логических задач, пути их решения, значимость логики в учебной школьной программе и жизни.

- «Найди лишнее слово»
- «Вставь по аналогии»
- Продолжи ряд»
- «Логические дроби»
- «Развивай логику»
- «Подбери пару»
- «Слова наоборот»

4. Внимание, наблюдательность

Для чего нужно развивать внимание и наблюдательность.

- «Слова рассыпались»
- «Шифровальщик»
- «Тренируй память»
- «Слова в слове»
- «Слова в строчке»
- «Найди животных»
- «10 различий»
- «Собери слова»
- «Где муха?»

5. Пространственное воображение, ориентация

- что такое пространственное воображение и ориентация, как их развивать и для чего.
- «Нарисуй такую же фигуру»
- «Дорисуй по клеточкам»
- «Соедини точки»
- «Пройди путь»

6. Игра «Азбука»

- правила игры, особенности, виды игры «Азбука»

7. Интеллектуальный досуг

- при проведении интеллектуальных досугов, сладкоежек, дней рождений, экскурсий, непрограммных игр поддерживать интерес обучающихся к интеллектуальным играм, знакомить их с различными произведениями искусств и мировой литературой, с историей страны и края и закреплять полученные ЗУН, воспитывать в детях патриотизм, чувство прекрасного, коммуникативные навыки.

8. Настольные игры

- правила различных настольных игр на мышление, на развитие памяти, на логику, на ориентацию («Монополия», «Инжинариум», «Крокодил», «Диксит», «Морской бой», игры-ходилки, различной сложности пазлы, «Воображарий», «Башня», «шашки, шахматы, «Собери слово», «Эрудит» и т.д.

Предполагаемые результаты

По окончании первого года обучения обучающийся:

- умеет сравнивать, обобщать и выделять существенные признаки и закономерности;
- умеет концентрировать внимание;
- выработал навыки запоминания;

Обучающийся, закончивший первый этап:

- умеет выполнять несложные логические задания, используя умение анализировать;
- умеет запоминать достаточный объём информации и удерживает его в памяти на длительный срок;
- умеет работать в коллективе
- умеет контролировать себя (самоконтроль)

Учебно-тематический план II этапа обучения (2 года)

№	Наименование	1 год обучения			2 год обучения		
		общее	теория	практика	общее	теория	практика
I.	Вводное занятие	2	1	1	2	1	1
2.	Память и внимание	18	1	17	13	1	12
3.	Логика мышления	32	1	31	31	1	30
4.	Работа с энциклопедической литературой	14	2	12	22	2	20
5.	Популяризация знаний через игры, тренировочные игры	61	5	56	57	2	55
6.	Участие в играх	4	3	4	7	1	6
7.	Интеллектуальный досуг, настольные игры	66	8	56	66	4	62
	Итого:	198	21	177	198	11	187

Содержание программы:

1. Вводное занятие

- организационный момент: правила поведения на занятиях, структура занятий, чем будем заниматься в течение учебного года, распределение ролей в команде;
- виды интеллектуальных игр

2. Память и внимание

1). Виды памяти

a. Зрительная

Теория:

Вспомнить что такое зрительная память, для чего ее необходимо развивать, пути развития.

Практика:

- “Чего не хватает?”
- “Найди одинаковые”
- “Нарисуй предметы”
- “Сосчитай от 1 до 51”
- «5 вопросов»
- «Что в вазах (коробках, корзинках и т.п.)»
- «Очередь»
- «Запомни путь» и т.д.

b. Слуховая

Теория:

Вспомнить что такое слуховая память, необходимость развития, пути развития.

Практика:

- 10 предметов (ассоциации, расставь по периметру)
- 10 цветов (ассоциации)
- 10 действий (составь рассказ)
- запомни вопрос
- заучивание четверостиший на слух
- повтори скороговорку и т.д.

c. Долговременная

Теория:

Долговременная память, пути ее развития.

Практика:

- составление и отгадывание простых кроссвордов
- вопросы по истории, литературе и искусству, географии

d. Кратковременная

Теория:

кратковременная память, ее особенности.

Практика:

- “Повтори вопрос”

- «Повтори рисунок»
- «оригами»

2). Внимание

- “Где муха?”
- «Найди различие»
- «Найди сходство»
- «Подбери подобный»
- «Очередь»
- «Повтори рисунок по образцу»
- «Пазлы»

3.Логика мышления

Теория:

Логика, новые виды логических задач, пути их решения, ее значимость в учебной школьной программе и жизни.

Практика:

- логические дроби
- логические цепочки
- найди связь
- перевертыши
- анаграммы
- ”сладкая парочка”
- Эрудит-лото
- шароиды
- ребусы

4. Работа с энциклопедической литературой

Теория:

Знакомство с различными энциклопедическими словарями, для чего они нужны, как их использовать в учебной и игровой деятельности

Практические занятия:

- составление кроссвордов
- составление заданий для “Своей игры”
- составление сверхлегких вопросов

5. Популяризация знаний через игровую деятельность.

1. Игра “Что? Где? Когда?”

Теория: правила игры, ее особенности, разновидности /классическое, азартное, «Фудзияма», «10-я жертва»/.

Практика: тренировочные игры по «ЧГК», «10-я жертва»

2. Игра «Своя игра»

Теория: правила игры, ее особенности.

Практика: тренировочная игра с несложными вопросами «Своя игра».

6. Создание единого психологического коллектива

проведение тестов, аутотренингов /с консультацией психолога/, игра в начале занятий – “Пойми меня”, «Одно целое», «Совместный путь», «Штурман» и т.п.

7. Интеллектуальный досуг

при проведении интеллектуальных досугов, сладкоежек, дней рождений, экскурсий, непрограммных игр поддерживать у обучающихся интерес к интеллектуальным играм, знакомить их с различными произведениями искусств и мировой литературой, с историей страны и края и закреплять полученные ЗУН, воспитывать в детях патриотизм, чувство прекрасного, коммуникативные навыки.

8. Настольные игры

- правила различных настольных игр на мышление, на развитие памяти, на логику, на ориентацию («Монополия», «Инжинериум», «Крокодил», «Диксит», «Морской бой», игры-ходилки, различной сложности пазлы, «Воображарий», «Башня», «шашки, шахматы, «Собери слово», «Эрудит» и т.д.)

Учебно-тематический план III-го этапа(3 года)

№	Наименование	1 год обучения			2 год обучения			3 год обучения		
		общее	теория	практика	общее	теория	практика	общее	теория	практика
I.	Вводное занятие	2	1	1	2	1	1	2	1	1
2.	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам.	10	2	8	10	1	6	5	1	4
3.	Курс молодого вопросника.	16	6	10	16	2	14	15	1	14
4.	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы.	18	4	14	18	2	10	17	1	16
5.	Эрудиция — ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки.	6	2	4	4	-	4	2	-	2
6.	Организация и проведение игр				14	2	9	13	1	12
7.	Нетрадиционные интеллектуальные игры.	6	2	4	8	1	6	6	1	5
	Принципы игры в команде.	2	2	-	2	1	-	-	-	-
	Распределение командных ролей.	7	1	6	8	1	3	2	1	1
	Отработка игры в тройках.	18	-	18	20	-	20	20	-	20
	Отработка игры в шестерках.	20	-	20	24	-	24	24	-	24
	Основные особенности	6	1	5	8	1	7	10		10

«Брейн-ринга».									
Игровые занятия.	48	-	48	52	-	52	52	-	52
Участие в играх	6		6	30		30	30		30
Интеллектуальный досуг, настольные игры	33	3	30						
Всего:	198	24	174	198	12	186	198	7	191

Содержание программы:

1. Вводное занятие. Задачи в данном году. История игры «ЧГК». Несложные занимательные задачи.
2. Вопрос — основа игры. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном.
3. Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.
4. Эрудиция — ключ к успеху. Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки — игры в «21». Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний.
5. Как работать с книгой. Основные приемы работы с книгой. Специфические приемы для составления вопросов.
6. Игра «Эрудит-лото». Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы «Эрудит-лото». Как интересно составить вопросы для «Эрудит-лото».
7. Формы нетрадиционных логических игр. 1) «Пентагон»; 2) «Фудзиямаи»; 3) «Веришь — не веришь»; 4) «10-я жертва»; 5) «Рискуй»; 6) «Коррида»; 7) «Один за всех» и т.д.
8. Принципы игры в команде. Команда — единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой.
9. Распределение командных ролей. Функции капитана, генератора идей, критика, секретаря. Другие возможные роли.
10. Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда.

(Примечание: тройки — промежуточный этап для притирания игроков друг к другу. Если конкретная ситуация позволяет создание команды сразу, то без этого промежуточного этапа можно обойтись, использовав часы темы №10 для темы №11 или игровых занятий.)

11. Отработка игры в шестерках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.
12. Основные особенности «Брейн-ринга». Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брейн-ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».

13. Игровые занятия.

- настольные игры на мышление, на развитие памяти, на логику («Монополия», «Инжинариум», «Крокодил», «Диксит», «Морской бой», игры-ходилки, различной сложности пазлы, «Воображай», «Башня», «шашки, шахматы, «Собери слово», «Эрудит» и т.д.

14.

Примерный план игрового занятия:

1. Интеллектуальная разминка (игра в «21») — 15-20 минут (или «Эрудит-лото», «Надуваловка», «Реалии»);
2. игра в «ЧГК» — 40-45 минут;
3. игра в «Брейн-ринг» — 30 минут.

Возможно включение других представленных в программе игр. Время на каждую игру может варьироваться в связи с конкретной ситуацией (например, подготовка к конкретному турниру). Вопросы и другие игровые материалы готовятся, в основном, учащимися.

Модульный курс «Дистанционное обучение»

Обучение по вариативному модульному курсу осуществляется по отдельным темам дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы интеллектуального объединения «Знатоки» при необходимости организации такого обучения (карантин, временная нетрудоспособность, болезнь и т.п.) по желанию обучающихся и их родителей/законных представителей.

Образовательная деятельность, реализуемая в дистанционной форме, предусматривает значительную долю самостоятельных занятий обучающихся, не имеющих возможности ежедневного посещения занятий.

Курс рассчитан на обучающихся возрастом 8-17 лет. Обучающийся должен владеть базовыми навыками работы с компьютерной техникой и программным обеспечением, базовыми навыками работы со средствами телекоммуникаций (системами навигаций в сети Интернет, навыками поиска информации в сети Интернет, электронной почтой и т.д.). Обучающийся должен иметь первичные навыки и опыт обучения и самообучения с использованием цифровых образовательных ресурсов.

Для осуществления обратной связи, объяснения нового материала, ответов на вопросы для обучающихся организовано ежедневное дистанционное обучение в согласованное с педагогом время через различные ресурсы: социальную сеть «Вконтакте», платформу Zoom, мессенджеры WhatsApp, Viber.

Цель: создание благоприятных условий развития личности путём обеспечения гибкости содержания обучения.

Задачи:

- продолжить формирование познавательной самостоятельности и активности
- стимулировать интерес учащихся к самообразованию и самосовершенствованию
- формировать навыки коммуникаций, развивать готовность конструктивно обсуждать различные точки зрения.

Дистанционное обучение позволяет индивидуализировать и персонализировать процесс обучения.

Метапредметными результатами данного курса является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

Познавательные УУД:

- находить ответы на вопросы;
- получение информации из различных источниках;

Коммуникативные УУД:

- сотрудничество;
- умение вести диспут;
- умение аргументированно отстаивать свою позицию

Формы проведения занятий – это практические занятия, т.к. все поставленные задачи решаются через игровую деятельность – задания на логику, память и внимание, проведение различных интеллектуальных игр. Задания и игры отправляются обучающемуся в виде вопросов или заданий. Занятие идёт в форме: вопрос – ответ.

При использовании мессенджера «В контакте» обучающимся высылаются вопросы по очереди («Что? Где? Когда?»), дети присыпают ответы на каждый вопрос, если возникают трудности с ответами и версиями, даётся наводящий вопрос или подсказка,

При использовании Skype создаётся конференция из 3-х обучающихся и проводятся интеллектуальные игры («Пентагон», «Брейн-ринг»)

При использовании ZOOM для викторин, пакетов заданий («Своя игра»), к определённым заданиям может даваться ссылка на источники, дети получают задания («Десятка»), игры-презентации (квесты), медиа-игры («Азбука») и отправляют ответы. К каждому заданию и игре оговаривается время на сдачу ответов и в какой форме.

Занятия проводятся согласно учебно-тематическому плану. Темы занятий не зависят друг от друга, т.е. тема может быть любой: на общие знания или относится к одной теме (например: «Космос» или «История кино» и тому подобное). Продолжительность одного занятия 25-30 минут. Занятия проводятся индивидуально и малыми группами (3 человека) 2 раза в неделю.

Курс рассчитан на месяц, но в зависимости от обстановки он может быть сокращён или увеличен, также курс может начинаться с любой темы в зависимости от календарного плана по основной программе.

Учебно-тематический план

№	Наименование	Часы
I.	Задания на логику, память и внимание, «Десятка»	12
2.	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» «Брейн-ринг»	12
3.	Интеллектуальная игра «Своя игра», «Пентагон»	12
4.	Викторина	4
5.	Интеллектуальная игра «Азбука»	8
	Итого:	48

Содержание занятий:

Задания на логику, память и внимание включают в себя следующие:

- «Он и она» (по определению подобрать слова, у которых общая основа слова, это не однокоренные слова, но основная часть слова у них общая. Например: инструмент для проделывания дыр – бур, сильный снежный ветер – буря. Он – БУР, она – БУРЯ.)
- «Перевёртыши»
- Детектив-омоним (надо найти слово омоним для двух понятий, например: рыба и оружие для них слово меч.)
- Числа
- Файнворд (в тексте найти слова на определённую тему)
- Четвёртый лишний
- Цветик-семицветик
- «Всего две буквы» (Даётся определение слов, состоящих всего из двух букв.)
- «Хвосты» К началу слов подобрать общее слово-окончание. Пример: бор-, гор-, яг- к ним общее слово-окончание –ода, подставляем, получается: борода, города, ягода)

Интеллектуальные игры «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Азбука», «Пентагон», «Брейн-ринг»- даются вопросы и вопросы к темам, время на обдумывание и отправку ответов. /вопрос-ответ/

Викторины, Квесты, «Десятка» – отправляются вопросы, оговаривается время на ответ, получение ответа. /вопрос-ответ/

В результате работы обучающиеся должны:
научиться уверенно пользоваться интернет-ресурсами,
самостоятельно решать поставленные задачи,
повысить стремление к познавательной деятельности и самообразованию

Методическое обеспечение программы

- Методические материалы клуба “Гиперборей”
- Подборка материала из журналов по теории составления вопросов, интеллектуальных заданий.
- Большая энциклопедия животных М.: ОЛМА ПРЕСС, 2004
- Настольные игры: «Монополия», «Найди слово», «Активити», «За и против», «Воображарий», «Морской бой», «Конструктор», «Судоку», «Крокодил», серия игр «МЕМО», «Стекер», «Бавклуши», «Падающая башня», «Сила мысли», пазлы разного уровня сложности, «Шашки»
 - Техническое обеспечение: ноутбук, проектор, экран
 - Медиа-игры на электронных носителях
 - База вопросов на интернет-сайте

Энциклопедический словарь – Москва: изд. Рипол Классик, 2000

“Что? Где? Когда?” 10000 вопросов и ответов М.: Рипол Классик. 2001

“Энциклопедический словарь географических терминов” - М: “Сов.энциклопедия” 2001

“100 великих картин” – М: “Вече”, 2002

“100 великих людей” М: “Вече”, 2002

“100 великих памятников” М: “Вече”, 2000

“100 великих мореплавателей” М: “Вече”, 2000

“100 великих авантюристов” М: “Вече”, 2011

“100 великих тайн” М: “Вече”, 2011

“100 великих событий XX века” М: “Вече”, 2014

“100 великих мыслителей” М: “Вече”, 2009

“100 великих футболистов” М: “Вече”, 2007

“100 великих открытий” М: “Вече”, 2009

“100 великих войн” М: “Вече”, 2010

“100 великих учёных” М: “Вече”, 2000

“100 великих актёров” М: “Вече”, 2002

“100 великих политиков” М: “Вече”, 2009

“100 великих монархов” М: “Вече”, 2011

“100 великих мореплавателей” М: “Вече”, 2000

“100 великих монастырей” М: “Вече”, 2009

“100 великих музеев” М: “Вече”, 2010

“100 великих романов” М: “Вече”, 2013
“100 великих писателей” М: “Вече”, 2009
“Большая школьная энциклопедия” 8 томов М: “Олма-Пресс”, 2003
“Малый атлас мира” – М: “Картография” ГУГК»ОНИКС 21 век», 2003
“Мои вопросы” авт. В.Копейка
Журнал “Игра” изд. клуба “Ч.Г.К.”
“Детская энциклопедия” изд. Ярославль:“Аргументы и факты”2004
“Игры, ребусы, загадки для школьников 4-8 классов”М: «Академия развития”2006
“Занимательная педагогика” (выпуск 1)М: Моск.пед.общество, 2000
“После уроков”М: “Академия развития”2006
«Зарядка для ума», Ярошевская Яна Новосибирск, 2008 год.
Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка / Е. О. Федоровская // Одар. ребенок. - 2012. - № 1. - С. 20-28. - Библиогр.: с. 28.
«Великие первооткрыватели» Паул де Моор,М: МИФ, 2018
«Психология развития. Избранные работы. Выготский Л.С. – М.: Юрайт, 2017

Библиографическая справка

1. “Дополнительное образование” журнал №5-2001г.
2. “Образовательный процесс в многопрофильном учреждении доп.обр-я детей.” г.Пермь: ДТЮ 1999г.
3. Методические пособия интеллектуального клуба “Гиперборей”
4. Дискета с заданиями к различным интеллектуальным играм
5. “Игры, ребусы, загадки для школьников 4-8 классов” М: «Академия развития”2006
6. “Занимательная педагогика” (выпуск 1) М: Моск.пед.общество, 2000
7. Видеокассеты с записью телевизионных игр.
8. Брокгауз, Ф.А. Россия. Энциклопедический словарь / Ф.А. Брокгауз, И.А. Эфрон. – Л., 1991.
9. Вартанян, Э. История с географией / Э.Вартанян. – Каменск-Уральский,1996.
10. Весь мир / Справочник. – Минск, 1996.
11. Все столицы мира. Популярный справочник / сост. Л.М. Еремина. – М., 2001.
12. Всё обо всех: в 10 томах / Сборник. – М., 1995.
13. Выюжек, Т. Логические игры / Т. Выюжек. – М., 2003.
14. Знаменитые головоломки мира / Сборник. – М., 2003.
15. Малый атлас мира / справочник. – М., 2005
16. Новый иллюстрированный энциклопедический словарь / под ред. А.П. Горкина. – М., 2000.
17. Норманн, В. Логические тесты и головоломки / В.Норманн. – М., 2002.
18. Ожегов, С.И. Словарь русского языка / С.И. Ожегов. – Екатеринбург, 1994
19. Ожегов, С.И. Толковый словарь русского языка / С.И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. – М., 2005.
20. Проверьте свои знания: в 10 томах / Сборник. – М., 2000.
21. Развивайте интеллект: сб. логических задач. – М., 2002, 2003.
22. Рассел, К. Тесты британского клуба МЕНСА / К. Рассел, Ф.Картер. - Минск, 1996.
23. Расширяем кругозор детей / Сборник. – Ярославль, 1993.
24. Современный словарь иностранных слов. – СПб., 1994.

25. Справочник необходимых познаний / Сборник. - Пермь, 1994.
26. Стернберг, Р. Практический интеллект / Р.Стенберг. – СПб., 2002.
27. Тесты по истории России: в 3-х томах / Сборник. – М., 1993.
28. Факты. Люди. Даты. События. Малый энциклопедический справочник / пер. с англ. – М., 2002.
29. Холодная, М. Психология интеллекта / М.Холодная. – СПб., 2002.
30. Энциклопедия Аванта+ / Сборник. – М., 1998.
31. Энциклопедия психологических тестов / под ред. А.А. Карелина. – М., 2003
32. Шедевры русской живописи – М: Белый город, 2005
33. Россия великая судьба/ С.Перевезенцев – М: Белый город, 2006
34. Энциклопедия афоризмов/ Э.Борохов – М:ACT, 2001