

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ДОМ ШКОЛЬНИКА» Г.
НАЗАРОВО КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ

РАССМОТРЕНО

На заседании педагогического совета
МБОУ ДО «ДШ» г. Назарово
Протокол № 3
от «14» апреля 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБОУ ДО «ДШ» г.
Назарово

/О.А. Лузин

Приказ № 72/3

от «14» апреля 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Время думать!»

Направленность: социально-гуманитарная

Уровень программы: базовый

Возраст обучающихся: 13-17 лет.

Срок реализации: 1 год

Авторы программы:
педагог дополнительного образования
Лузин Олег Алексеевич
педагог дополнительного образования
Меля Марина Забиловна

Место реализации: город Назарово
Красноярского края

Назарово 2023 г.

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка.

Данная программа составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами, регламентирующими задачи, содержание и формы организации педагогического процесса в дополнительном образовании:

– Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.08.2020);

– Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2020 (Распоряжение Правительства РФ от 24.04.2015 г. № 729-р);

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения российской федерации от 09.11.2018 г. №196»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.01.2014 г. №2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

– Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;

– Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ

«Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование»;

– Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Направленность программы: социально-гуманитарная:

- по содержанию - интеллектуально развивающая, культурологическая;
- по функциональному назначению — учебно-познавательная, общекультурная;
- по форме организации — модульная, клубная.

Новизна, актуальность:

Многие отечественные психологи и педагоги (А.П. Аникева, А.Н. Леонтьев, С.А. Шмаков, Д.Б. Эльконин), выражая передовые идеи в области воспитания, в том числе, и интеллектуального, высоко оценивали интеллектуальные игры в качестве одного из действенных средств воспитания, разностороннего развития человека, укрепления его уверенности в себе и развития познавательных способностей. Они считали необходимым широко использовать интеллектуальные игры в системе обучения и воспитания.

Современная жизнь требует от человека не шаблонных, привычных действий, а подвижности, гибкости мышления, быстрой ориентации, творческого подхода к решению проблем. Если учесть тот факт, что доля умственного труда почти во всех профессиях постоянно растет, то становится очевидным, что интеллектуальные способности следует признать самым существенным качеством современного человека и задачу их развития – одной из важнейших задач в воспитании. Но делать ставку в интеллектуальном развитии детей только на учебный процесс явно недостаточно, необходима и еще организация специальных занятий. В качестве этих занятий выступают интеллектуальные игры.

Программа позволяет существенно расширить круг знаний учащихся во многих сферах жизни. Занятия позволяют определить и оценить уровень собственных знаний.

Отличительные особенности дополнительной образовательной программы:

В процессе участия в общеразвивающей образовательной программе обучающихся проходят путь от играющих до организаторов игры.

Коммуникация в программе формируется через постановку вопроса-проблемы, для решения, которого требуется, помимо конкретных знаний, творческое мышление, логика, способность анализировать и делать выводы,

умение работать в команде и отстаивать свою точку зрения. Также коммуникация обучающихся формируется через проектирование интеллектуальных игр: вопросов, структуры, правил, организации интеллектуальных игр как культурного события.

Адресат программы:

- Программа рассчитана на детей 13-17 лет;
- Порядок набора детей в программу: заявление родителей.
- Количество обучающихся: 10 -15 человек.

Срок реализации программы: 1 год.

Формы обучения и режим занятий:

Программа может реализовываться на базе любого образовательного учреждения в форме интенсивных школ, брейн-рингов, интеллектуальных состязаний. В каникулярное время такие встречи могут длиться 4-6 дней по 3-6 часов в день. В учебное время по 2 часа 2 раза в неделю. Общее количество часов - 144 часа в год. Модульная форма предпочтительнее для реализации данной программы.

Этапы образовательной программы:

Программа предполагает 3 этапа обучения.

На 1-ом этапе внимание уделяется овладению рациональными приемами умственной деятельности, алгоритмами рассуждения, способами решения различных познавательных задач, правилами интеллектуальных игр, проектирование интеллектуальных игр, развитие навыков работе в команде, тренингу.

На 2-ом, занятия направлены на совершенствование навыков, приобретенных при 1-ом этапе, овладение приемами решения творческих, более сложных задач, определенным фондом знаний. Развитие состязательных навыков, через участие в конкурсах интеллектуальных игр.

На 3-ем, развитие коммуникативных и организаторских способностей. Моделирование сценариев и проведение интеллектуальных игр для младших школьников. Анализ деятельности.

Формы работы с обучающимися:

Групповая – направлена на проектирование интеллектуальных игр, интеллектуальных вопросов, положения интеллектуальных игр;

Индивидуальная – направлена на подготовку участников в состязаниях по интеллектуальным играм;

решение креативных задач;

тренинг интеллектуальных навыков;

игра.

Цели и задачи дополнительной образовательной программы.

Целью образовательной программы: является создание условий для развития интеллектуальных способностей обучающихся посредством интеллектуальных игр.

Задачи образовательной программы:

Обучающие

- формирование у обучающихся системы разносторонних знаний;
- обучение алгоритмам рассуждения, решения интеллектуальных задач.

Развивающие:

- развитие творческих способностей; памяти и внимания; логического мышления; любознательности.

Воспитательные:

- воспитание чувства уверенности в собственных силах, настойчивости;
- воспитание чувства ответственности за команду;
- формирование соревновательного навыка.

Учебно-тематический план.

№	Перечень разделов, тем	Теория	Практика	Всего	Формы аттестации и контроля по каждой теме
I. Раздел	Раздел «Тренинг команд интеллектуальных игр»	11	31	42	Тренинговая игра
	Проектирование образа команды	2	4	6	Тренинговая игра
	Командная и индивидуальная работа в игре.	3	3	6	Тренинговая игра
	Проектирование интеллектуальных игр. Работа над положением, структурой и правилами интеллектуальных игр	1	5	6	Тренинговая игра
	Составление интеллектуальных вопросов	2	4	6	Тренинговая игра
	Пробные состязания и рейтинги	0	6	6	Тренинговая игра
	Публичное выступление Основы герменевтики сложных текстов	2	4	6	Тренинговая игра
	Предварительная аттестация (рейтинг команд)	1	5	6	Тренинговая игра
II. Раздел	II. Раздел «Интеллектуальные игры»	5	31	36	Интеллектуальная игра «Состязания»
	Отборочный тур	2	4	6	Интеллектуальная игра «Состязания»
	Полуфинальные игры	-	6	6	Интеллектуальная игра «Состязания»
	Финальные игры	-	6	6	Интеллектуальная игра «Состязания»
	Индивидуальное первенство	1	5	6	Интеллектуальная игра

					«Состязания»
	Подведение итогов	1	5	6	Интеллектуальная игра «Состязания»
	Итоговая аттестация (индивидуальный и командный рейтинг)	1	5	6	Интеллектуальная игра «Состязания»
III. Раздел	III. Раздел «Интеллектуальный брейн-ринг для младших»	6	30	36	Проведение интеллектуальной игры
	Подготовка сценариев интеллектуальных игр,	1	4	6	Проведение интеллектуальной игры
	Работа с ведущими	2	4	6	Проведение интеллектуальной игры
	Отборочный тур	1	5	6	Проведение интеллектуальной игры
	Проведение 1-й игры	1	5	6	Проведение интеллектуальной игры
	Проведение 2-й игры	1	5	6	Проведение интеллектуальной игры
	Финал. Подведение итогов	0	6	6	Проведение интеллектуальной игры
IV Раздел	IV. Раздел «Интеллектуальный брейн-ринг для дошкольников».	7	23	30	Проведение интеллектуальной игры
	Подготовка сценариев интеллектуальных игр, работа с ведущими	1	5	6	Проведение интеллектуальной игры
	Отборочный тур	2	4	6	Проведение интеллектуальной игры
	Проведение 1-й игры	2	4	6	Проведение интеллектуальной игры
	Проведение 2-й игры	1	5	6	
	Финал. Подведение итогов	1	5	6	
Итого		23	121	144	

Содержание учебного плана программы.

Раздел I. «Тренинг команд интеллектуальных игр».

Проектирование образа команды. Моделирование визитных карточек команды: стиля, костюмов, девиза команды, капитана. Анализ ресурсов команды. Тренинги на сплочение команды.

Лекция: «Командная и индивидуальная работа в игре».

Проектирование интеллектуальных игр. Знакомство с лучшими образцами интеллектуальных игр. Моделирование авторских интеллектуальных игр. Презентация игр. Обсуждение и корректировка. Игровые пробы. Обмен эмоциями.

Исследовательская работа на тему «Герои земли Назаровской» проходит на конкурсной основе среди команд интеллектуальных игр.

Конкурс «Взгляд в будущее», участникам будет предложено проявить фантазию и представить экспертам одно из узнаваемых мест города через 50 лет.

Конкурс видеороликов «История Назарово». Создание сюжета, ролика, клипа на выбор участников на заданную тему.

Составление интеллектуальных вопросов. Виды вопросов. Структура и драматургия вопросов. Коммуникативная игра: «Пресс-конференция». Работа в группах: «Моделирование интеллектуальных» вопросов. Рейтинг вопросов.

Пробные состязания и рейтинги. Тренинг команд.

Публичное выступление. Основы, структура публичного выступления. Практика публичного выступления. Коммуникативный тренинг. Имитационные игры.

Основы герменевтики сложных текстов. Лекция: «Способность понимать, что это?». Мышление и оригинальность мышления. Практические пробы. Анализ деятельности.

Работа в группах: «Работа над положением, структурой и правилами интеллектуальных игр». Презентация, анализ, корректировка.

Промежуточная аттестация (рейтинг команд)

Установка на работу. Работа в группах. Моделирование «рефлексивного зеркала»: экспертный рейтинг, тьюторский рейтинг, рейтинг команд друг другу. Анализ. Выводы. Перспективы. Размещение результатов на сайте учреждения.

II. Раздел «Интеллектуальные игры»

Проведение оргкомитета. Обсуждение положения. Жеребьёвка.

Отборочный тур. Интеллектуальные игры: командная «Время думать!», индивидуальная «Ученик года». Знакомство со структурой игр. Знакомство с правилами игр (положения см. приложение 1, 2). Проведение отборочных испытаний. Подведение итогов. Рейтинг.

Полуфинальные игры. Подведение итогов. Рейтинг.

Финальные игры. Индивидуальное первенство. Подведение итогов. Награждение.

Итоговая аттестация (индивидуальный и командный рейтинг).
Размещение результатов на сайте учреждения.

III. Раздел «Интеллектуальный брейн-ринг для младших»

Формирование актива (интеллектуального клуба старшеклассников). Подготовка сценариев интеллектуальных игр, работа с ведущими. Кастинг ведущих. Разработка сценариев: поиск и моделирование интеллектуальных вопросов, разработка индивидуальных заданий. Обсуждение. Работа над положением интеллектуальных игр для младших школьников. Проведение оргкомитета. Жеребьевка.

Отборочный тур (см. приложении 3).

Финал. Подведение итогов. Награждение. Рейтинг.

IV. Раздел «Интеллектуальный брейн-ринг для дошкольников»

Формирование актива (интеллектуального клуба старшеклассников). Подготовка сценариев интеллектуальных игр, работа с ведущими. Кастинг ведущих. Разработка сценариев: поиск и моделирование интеллектуальных вопросов, разработка индивидуальных заданий. Обсуждение. Работа над положением интеллектуальных игр для дошкольников. Проведение оргкомитета. Жеребьевка.

Отборочный тур (см. приложении 3).

Финал. Подведение итогов. Награждение. Рейтинг.

Планируемые результаты.

Подведение итогов работы за год. Аналитическое эссе.

Ожидаемые результаты образовательной программы и способы определения их результативности:

Личностные результаты:

- воспитана дисциплинированность и самостоятельность;
- воспитано чувство ответственности за коллективный результат;
- развита память, воображение;
- развито логическое, дивергентное и конвергентное мышление.

Метапредметные результаты:

- увеличены интеллектуальные способности: логика, воображение, мышление;
- развиты умения работать в команде, коммуникативные и организаторские навыки;
- сформирован навык публичного выступления;
- сформирован навык самостоятельного поиска информации для решения поставленных задач;
- сформирован навык правильной формулировки и постановки вопросов и ответов.

Предметные результаты:

- актуализированы знания, полученные в школе;
- обучающийся ознакомлен с различными формами и видами интеллектуальных игр и их правил;
- сформирован навык решения задач, шарад и загадок;

– сформирован навык использования логической аргументации в решении поставленных задач.

Оценка результатов занятий интеллектуального развития осуществляется с помощью следующих критериев:

- умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачей;

- знание начальных теоретических основ решения интеллектуальных задач;

- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности;

- мотивированное обучение в школе.

Способ определения результатов: рейтинг, анализ.

Календарный учебный график.

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения промежуточной итоговой
1	2023-2024	Октябрь 2023	Июнь 2024	36	72	144	Модульно (каникулы)	Декабрь 2024 г.

Условия реализации программы.

Программа соответствует требованиям СанПин 2.4.4.1.72-14, нормам пожарной безопасности.

Деятельность во время реализации программы, сама программа, план мероприятий, расписание, календарный учебный график размещаются на сайте МБОУ ДО «Дом школьника», в разделе «Реализация ДООП в сетевой форме» Материалы могут использоваться другими учреждениями в качестве обмена опытом с территориями.

Материально-техническое обеспечение:

- Канцелярские товары;
- Оргтехника;
- Музыкальная аппаратура;
- Столы, стулья для игровых полей;
- Актовый зал МБОУ ДО «Дом школьника» г. Назарово;

Информационное обеспечение:

- https://vk.com/mvc_nazarovo
- <https://vk.com/arhivnazarovo>
- <https://цбсназарово.рф/>

Кадровое обеспечение: Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим опыт работы с детьми дошкольного возраста, образование не ниже средне-профессионального, профильное или педагогическое.

Формы аттестации и оценочные материалы.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы - интеллектуальные игры.

Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы:

Формы занятий, планируемых по каждой теме или разделу дополнительной образовательной программы:

По-первому разделу «Тренинг команд интеллектуальных игр»: лекции, работы в группах, презентации, игра, тренинг, рейтинг, анализ, дискуссия.

По-второму разделу «Интеллектуальные игры»: командная и индивидуальная игра.

По третьему разделу «Интеллектуальный брейн-ринг для младших»: командная игра, проектирование, моделирование, кастинг, организация игры.

Формы подведения итогов по каждой теме или разделу дополнительной образовательной программы:

По-первому разделу «Тренинг команд интеллектуальных игр»: рейтинг команд.

По-второму разделу «Интеллектуальные игры»: рейтинг команд и индивидуальный рейтинг.

По третьему разделу «Интеллектуальный брейн-ринг для младших»: рейтинг команд.

Методические пособия:

Приложение 1. Рабочая программа дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Время думать»

Приложение 2. Положение о проведении городской интеллектуальной игры «Время думать!».

Приложение 3. Положение о проведении городской интеллектуальной игры.
«Ученик года».

Приложение 4. Положение о городской интеллектуальной игре для учащихся начальной школы «Брейн-ринг».

Список литературы:

1. Б. Б. Баландин «Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц» М., 2008 год.
2. И. Комарова, Е. Бородычева «Блиц-энциклопедия «Что, где, когда?» М., 1999 года.

3. Б. О. Бурда «Интеллектуальные игры: для знатоков и не только», М. 2009 год.
4. Е. Я. Гик «Интеллектуальные игры», М. 2002 год.
5. К. Дженнингс «Удивительные приключения в мире интеллектуальных игр», М. 2010 год.

**Положение
о проведении городской интеллектуальной игры
«Время думать!»**

Общие положения:

Городская интеллектуальная игра «Время думать!» (далее Игра) проходит в рамках работы «Одаренные дети».

Учредители Игры: Управление образования администрации г. Назарово.

Организаторы Игры: Центр по работе с одарёнными детьми при МБОУ ДОД «Дом пионеров и школьников».

Участники Игры:

Команды школ города и района, состоящие из 6 старшеклассников (7 - 10 классы) категории «Одаренные дети»;

1 тренер-тьютор (ответственный за работу с одарёнными детьми в школе);

Группа поддержки (запасные) не более 6 человек.

Цели и задачи Игры:

- создание условий для развития интеллектуальных способностей детей;
- развитие умений работать в команде;
- актуализация, интеграция знаний полученных в школе;
- развитие коммуникативных навыков, конкурентоспособности у подростков.

Структура Игры:

1. «Визитка» (1-2 мин в любой форме). Критерии: единая форма, название, яркость выступления, навыки публичного выступления. *Не более 2 баллов в сумме от всех членов жюри;*
2. «Разминка» (15-20 вопросов из различных областей знаний). Главный критерий – точность ответа. *За каждый правильный ответ 1 балл;*
3. «Верни команду» (аналог разминки 10-15 вопросов, начинает разминку капитан, за каждый правильный ответ, может вернуть в команду одного человека, игра заканчивается, когда первая команда набирает 6 человек, или, когда будут заданы все запланированные вопросы). Главный критерий - точность ответа. *За победу (наибольшее количество игроков в команде) 3 балла;*
4. «Вопрос-Аукцион» (проводится только в отборочных играх). Главный критерий – точность ответа. *За правильный ответ команда набирает (либо теряет) поставленную на этот тур сумму балла, но не более*

чем заработала в предыдущем конкурсе «Разминка» и «Верни команду»;

5. «Живой вопрос» (вопрос от гостя или члена жюри из любой области знания). Критерий – точность ответа. *За каждый правильный ответ 2 балла;*
6. «Вопрос от команды соперникам» (тему вопросов обозначает ведущий на игре). Критерии – интересный вопрос, точность ответа. *Максимальная оценка 2 балла;*
7. «Понимание сложных философских фраз» (интерпретация). Критерии – умение рассуждать, оригинальность. *Максимальный балл – 4.*
8. «Публичное выступление на заранее неподготовленную тему» (количество выступающих от команды не ограничено). Критерии – знания по теме, логика, основы публичного выступления. *Максимальная оценка 4 балла.*

7-8 задания не являются обязательными, и могут организаторами Игры проводится выборочно, либо не проводится вообще.

Правила Игры:

У каждой команды должна быть единая форма или единый атрибут.

В команде: 6 человек + 6 болельщиков-запасных.

За игру можно сделать 2 замены. О заменах сообщается ведущему и жюри заранее.

У каждой команды должен быть капитан. Он принимает решение и несёт ответственность. Капитан должен быть обозначен дополнительным знаком. У каждого члена команды должны быть бейдж с именем.

Члены команды, тьюторы, болельщики во время проведения игры не должны кричать, подсказывать. За подсказки командам могут сниматься балы или ставится проигрыш.

Право ответа получает команда, которая первая обозначит себя условным знаком. Ответ должен быть чётким, громким, ясным. Если команда даёт неправильный ответ на вопрос, повторно отвечать на этот же вопрос она не может. На подготовку ответа дается не более 1 минуты.

Правило накопления очков: если все команды не дают правильный ответ на поставленный вопрос в «Разминке», то стоимость следующего вопроса становится на один балл дороже.

На игре будет присутствовать счётная комиссия-жюри, определяющая первенство ответов и ведущая подсчет баллов.

Тьюторы команд могут принять участие в разработке вопросов к интеллектуальным играм.

В одной игре принимают участие 3-4 команды из разных школ. В полуфинал выходят 2 команды от Игры. В полуфинале принимают участие 6 команд, в финальных играх - 3 команды. Победитель Игры оглашается на награждении. Если в отборочных и полуфинальных играх команды набирают

одинаковое количество баллов, то командам, для определения победителя даются дополнительные испытания.

Команды – соперники определяются жеребьёвкой. Жеребьёвка является обязательным условием участие в игре команды.

Итоги Игры объявляются в конце Игры. Жюри Игры ведёт протокол, с которым могут ознакомиться тьюторы команд.

По итогам всех игр будет обозначена команда-победитель.

Сроки проведения Игры:

1. Заявки от команд на Игру принимаются до (приложение 1).
2. Оргкомитет и жеребьёвка состоится в «Доме пионеров и школьников». На оргкомитет приглашаются тьюторы и капитан команды.
3. Отборочные игры состоятся в «Доме пионеров и школьников» в актовом зале.
4. Финальные игры февраля в актовом зале СОШ № 9.

По возникающим вопросам обращаться в МБОУ ДОД «Дом пионеров и школьников» по тел. 7-02-15

Награждение:

Все команды получают благодарственные письма.

Команда победитель – диплом и памятные сувениры, а также другие призы, учрежденные спонсорами.

Финансирование Игры:

Дипломы победителям и участникам, памятные сувениры - приобретаются за счёт средств СОШ, «ДПиШ», и спонсоров.

**Положение
о проведении городской интеллектуальной игры
«Ученик года»**

Общие положения.

Городская интеллектуальная игра «Ученик года» (далее Игра) проходит в рамках работы «Одаренные дети».

Учредители Игры: Управление образования администрации г. Назарово.

Организаторы Игры:

Центр по работе с одарёнными детьми при МБОУ ДОД «Дом пионеров и школьников».

Участники Игры.

Обучающиеся (7 - 10 классов) общеобразовательных учреждений города Назарово.

Не имеют право участвовать в Игре победители Игры прошлых лет.

Цели и задачи Игры.

- Создание условий для развития интеллектуальных способностей детей;
- актуализация, интеграция знаний полученных в школе;
- развитие коммуникативных навыков одарённых подростков.

Структура Игры.

1. Внутришкольный этап.
2. Городской этап:
 - а) Отборочные испытания;
 - б) Финал.

Внутришкольный этап

Проводится в общеобразовательных учреждениях. Задания и набор конкурсных испытаний учреждение определяет самостоятельно. Сроки проведения: . В каждом общеобразовательном учреждении определяется два победителя.

Городской этап

Отборочные испытания:

Состав участников отборочных испытаний формируется из числа победителей внутришкольных этапов (от каждого общеобразовательного учреждения по 2 человека) и обучающиеся, вошедшие в первую десятку базы «Одарённые дети Красноярья» по состоянию на (список будет выслан по школам).

Для участия в отборочных испытаниях необходимо:

1. Оформить заявку до г. (приложение 1);
2. Приложить к заявке копию диплома победителя или призера внутришкольного этапа или указать рейтинг из списка базы «Одарённые дети Красноярья»;
3. Указать ссылку на сайт, где можно увидеть фотографии с внутришкольного этапа «Ученик года».

Структура отборочных испытаний:

Время на ответы будет ограничено.

1. Ответ на вопросы (10-15 вопросов) из различных областей знания – за каждый правильный ответ участник получает 1 балл.
2. Творческие задания (письменно):
 - а) размышление на заданную тему – до 5 баллов;
 - б) просмотр и отзыв на фильм – до 5 баллов.

Место и дата проведение отборочных испытаний Игры:

Отборочный этап пройдет в «Доме пионеров и школьников», актовом зале.

На отборочный этап участникам при себе иметь: планшет для работы с документами, листы бумаги, ручку.

Финал Игры:

В финал Игры выходят участники отборочных испытаний, занявшие первые 10 мест.

Сроки и место Финала Игры: в СОШ №9

При себе иметь: планшет для работы с документами, листы бумаги, ручку.

Конкурсные испытания финала Игры:

9. «Самопрезентация» (1-2 мин в любой форме). *Не оценивается;*
10. «Спринт эрудитов» (20-30 вопросов из различных областей знаний).
Главный критерий – точность ответа. *За каждый правильный ответ 1 балл;*

11. «Живой вопрос» (вопрос от гостя или члена жюри из любой области знания). Критерий – точность ответа. *За каждый правильный ответ 1 балл;*
12. «Вопрос от соперника» (тему вопросов обозначает ведущий на игре). Критерии – интересный вопрос, точность ответа. *Максимальная оценка: за интересный вопрос 1 балл, за правильный ответ на вопрос соперника 2 балла;*
13. «Понимание сложных философских фраз» (интерпретация). Критерии – умение рассуждать, оригинальность мышления. *Максимальный балл – 4.*
14. «Публичное выступление на заранее неподготовленную тему» (количество выступающих от команды не ограничено). Критерии – знания по теме, логика, основы публичного выступления. *Максимальная оценка 4 балла.*

Правила Игры.

Болельщики, тьюторы, во время проведения Игры не должны кричать, подсказывать. За подсказки у игрока могут сниматься баллы или ставится проигрыш.

Право ответа получает тот игрок, который первым обозначит себя условным знаком. Ответ должен быть чётким, громким, ясным. Если игрок даёт неправильный ответ на вопрос, повторно отвечать на этот же вопрос он не может. На подготовку ответа дается не более 1 минуты.

На Игре будет присутствовать счётная комиссия-жюри, определяющая первенство ответов и ведущая подсчет баллов.

Жюри Игры ведёт протокол, с которым могут ознакомиться тьюторы команд.

Награждение:

Все финалисты получают дипломы и памятные сувениры.

Победитель – диплом и ценный приз.

Результаты Игры оглашаются после ее завершения.

Финансирование Игры:

Дипломы победителям и участникам, памятные сувениры и ценные призы - приобретаются за счёт средств общеобразовательных учреждений, «ДШ», и спонсоров.

ПОЛОЖЕНИЕ
о городской интеллектуальной игре для учащихся начальной школы
«Брейн-ринг»

Общие положения Игры:

Организаторы Игры: МБОУ ДОД «Дом пионеров и школьников» г.Назарово.

Цели и задачи Игры:

Цель конкурса – развитие интеллектуальных способностей детей;

Задачи конкурса:

Выявление и поддержка одарённых детей начальной школы.

Развитие умений работать в команде.

Формирование мыслительной деятельности.

Участники Игры:

Обучающиеся 3-4 классов. От каждого учреждения 1 команда по 6 человек + 1 запасной. 1 куратор команды (взрослый) от учреждения.

Правила Игры:

У каждой команды от учреждения должна быть единая форма или единый атрибут.

В команде 6 человек + 1 запасной.

За игру можно сделать 2 замены.

У каждой команды должен быть капитан. Он принимает решение и несёт ответственность.

На игре команды не должны: кричать, подсказывать.

Первая отвечает та команда, которая первая обозначит себя условным знаком.

У каждой команды должен быть 1 куратор взрослый.

На игре будет присутствовать счётная комиссия, которая определяет кто первый отвечает и считает балы.

Структура Игры:

1. *«Визитная карточка команды» (готовится дома) 1-2 минуты (в любой форме, но ярко!)*
2. *«Вопросы из различных областей знания»*
3. *«Логика» («да» – «нетка»)*

4. «Звёздный час» (из одного слова придумать как можно больше слов)

(количество конкурсов может быть сокращено во время Игры)

Сроки проведения Игры:

1. Заявки от МБОУ принимаются до __ __ __ 2023 г. (приложение 1).
2. Оргкомитет Игры состоится в «Доме пионеров и школьников». На оргкомитет приглашаются кураторы и капитан команды.
3. Игра состоится в «Доме пионеров и школьников» в актовом зале.

Награждение:

Все команды получают благодарственные письма. Победитель памятные сувениры.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ДОМ ШКОЛЬНИКА»
Г. НАЗАРОВО КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
на 2023-2024 учебный год
к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе
«Время думать!»

Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 13-17 лет.
Срок реализации: 1 год

Меля Марина Забиловна
педагог дополнительного образования

Место реализации: город Назарово
Красноярского края

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.	Направленность общеобразовательной общеразвивающей программы	социально-гуманитарная
2.	Уровень сложности программы	Базовый
3.	<p>Особенности обучения в текущем учебном году по дополнительной общеразвивающей программе: особенности реализации содержания, подготовка к знаменательным датам, юбилеям детского объединения, учреждения, реализация проектов.</p> <p>Изменения содержания, необходимые для обучения в текущем учебном году и их обоснование (информация об изменении содержательной части дополнительной общеразвивающей программы, обоснование изменений (причины замены тем)</p>	<p>В процессе участия в общеразвивающей образовательной программе обучающихся проходят путь от играющих до организаторов игры.</p> <p>Коммуникация в программе формируется через постановку вопроса-проблемы, для решения, которого требуется, помимо конкретных знаний, творческое мышление, логика, способность анализировать и делать выводы, умение работать в команде и отстаивать свою точку зрения. Также коммуникация обучающихся формируется через проектирование интеллектуальных игр: вопросов, структуры, правил, организации интеллектуальных игр как культурного события.</p>
4.	<p>Особенности организации образовательного процесса по дополнительной общеразвивающей программе с указанием:</p> <ul style="list-style-type: none"> • количество учебных часов по дополнительной общеразвивающей программе; • количество учебных часов согласно расписанию; • информация об изменении сроков и/или времени изучения отдельных тематических блоков (разделов, модулей) с указанием причин и целесообразности изменений, описание резервов, за счет которых они будут реализованы 	<p>состав группы - постоянный 144 часа в год.</p> <p>144</p>
5.	Цель рабочей программы на текущий учебный год для конкретной учебной группы	Создание условий для развития интеллектуальных способностей обучающихся посредством интеллектуальных игр.
6.	Задачи на текущий учебный год для конкретной учебной группы	<p>Обучающие</p> <ul style="list-style-type: none"> - формирование у обучающихся системы разносторонних знаний; - обучение алгоритмам рассуждения, решения интеллектуальных

		<p>задач.</p> <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие творческих способностей; памяти и внимания; логического мышления; любознательности. <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - воспитание чувства уверенности в собственных силах, настойчивости; - воспитание чувства ответственности за команду; - формирование соревновательного навыка.
7.	Режим занятий в текущем учебном году (указать продолжительность и количество занятий в неделю со всеми вариантами и обоснованием выбора варианта, продолжительность учебного часа, если она отличается от академического часа)	Модульно в каникулярное время по 6 часов 5 дней.
8.	Формы занятий (пояснить, чем обусловлен выбор конкретных форм учебных занятий и их сочетаний между собой)	<p><i>Формы занятий, планируемых по каждой теме или разделу дополнительной образовательной программы:</i></p> <p>По-первому разделу «Тренинг команд интеллектуальных игр»: лекции, работы в группах, презентации, игра, тренинг, рейтинг, анализ, дискуссия.</p> <p>По-второму разделу «Интеллектуальные игры»: командная и индивидуальная игра.</p> <p>По третьему разделу «Интеллектуальный брейн-ринг для младших»: командная игра, проектирование, моделирование, кастинг, организация игры.</p> <p><i>Формы подведения итогов по каждой теме или разделу дополнительной образовательной программы:</i></p> <p>По-первому разделу «Тренинг команд интеллектуальных игр»: рейтинг команд.</p> <p>По-второму разделу «Интеллектуальные игры»: рейтинг команд и индивидуальный рейтинг.</p> <p>По третьему разделу «Интеллектуальный брейн-ринг для младших»: рейтинг команд.</p>

9.	<p>Планируемые результаты в текущем учебном году и форма проведения промежуточной и итоговой аттестации</p>	<p>Подведение итогов работы за год. Аналитическое эссе. <i>Ожидаемые результаты образовательной программы и способы определения их результативности:</i> <i>Личностные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – воспитана дисциплинированность и самостоятельность; – воспитана инициативность и социальную активность; – воспитывать социально - коммуникативные навыки поведения в коллективе; – воспитаны духовно-нравственные и этические качества в общении со сверстниками, родителями, педагогами; – воспитано чувство ответственности за коллективный результат; – развиты творческие способности; – развита память, воображение; – развито логическое, дивергентное и конвергентное мышление; <p><i>Метапредметные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – увеличены интеллектуальные способности: логика, воображение, мышление; – развиты умения работать в команде, коммуникативные и организаторские навыки; – сформирован навык публичного выступления; – сформирован навык самостоятельного поиска информации для решения поставленных задач; – сформирован навык правильной формулировки и постановки вопросов и ответов; – сформирован навык планирования своей работы и поиска способов ее выполнения. <p><i>Предметные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – актуализированы знания, полученные в школе; – обучающийся ознакомлен с различными формами и видами интеллектуальных игр и их правил;
----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>– сформирован навык решения задач, шарад и загадок; – сформирован навык использования логической аргументации в решении поставленных задач. <i>Оценка результатов занятий интеллектуального развития осуществляется с помощью следующих критериев:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачей; - знание начальных теоретических основ решения интеллектуальных задач; - устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности; - мотивированное обучение в школе. <p><i>Способ определения результатов:</i> рейтинг, анализ.</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Календарно-тематический план
 по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Время думать»
 на 2023-2024 учебный год

1.Раздел: «Тренинг команд интеллектуальных игр» - 42 часа.

Проектирование образа команды. Моделирование визитных карточек команды: стиля, костюмов, девиза команды, капитана. Анализ ресурсов команды. Тренинги на сплочение команды.

Лекция: «Командная и индивидуальная работа в игре».

Проектирование интеллектуальных игр. Знакомство с лучшими образцами интеллектуальных игр. Моделирование авторских интеллектуальных игр. Презентация игр. Обсуждение и корректировка. Игровые пробы. Обмен эмоциями.

Исследовательская работа на тему «Герои земли Назаровской» проходит на конкурсной основе среди команд интеллектуальных игр.

Конкурс «Взгляд в будущее», участникам будет предложено проявить фантазию и представить экспертам одно из узнаваемых мест города через 50 лет.

Конкурс видеороликов «История Назарово». Создание сюжета, ролика, клипа на выбор участников на заданную тему.

Составление интеллектуальных вопросов. Виды вопросов. Структура и драматургия вопросов. Коммуникативная игра: «Пресс-конференция». Работа в группах: «Моделирование интеллектуальных» вопросов. Рейтинг вопросов.

Пробные состязания и рейтинги. Тренинг команд.

Публичное выступление. Основы, структура публичного выступления. Практика публичного выступления. Коммуникативный тренинг. Имитационные игры.

Основы герменевтики сложных текстов. Лекция: «Способность понимать, что это?». Мышление и оригинальность мышления. Практические пробы. Анализ деятельности.

Работа в группах: «Работа над положением, структурой и правилами интеллектуальных игр». Презентация, анализ, корректировка.

Промежуточная аттестация (рейтинг команд)

Установка на работу. Работа в группах. Моделирование «рефлексивного зеркала»: экспертный рейтинг, тьюторский рейтинг, рейтинг команд друг другу. Анализ. Выводы. Перспективы. Размещение результатов на сайте учреждения.

№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Октябрь	25		Практико-теоретическое занятие	6	Проектирование образа команды	Каб.4	Тренинговая игра
2	Октябрь	26		Практико-теоретическое занятие	6	Командная и индивидуальная работа в игре.	Каб.4	Тренинговая игра
3	Октябрь	27		Практико-теоретическое занятие	6	Проектирование интеллектуальных игр. Работа над положением, структурой и правилами интеллектуальных игр	Каб.4	Тренинговая игра
4	Октябрь	28		Практико-теоретическое	6	Составление интеллектуальных вопросов	Каб.4	Тренинговая игра

				занятие				
5	Ноябрь	1		Практико-теоретическое занятие	6	Пробные состязания и рейтинги	Каб.4	Тренинговая игра
6	Ноябрь	2		Практико-теоретическое занятие	6	Публичное выступление Основы герменевтики сложных текстов	Каб.4	Тренинговая игра
7	Ноябрь	3		Практико-теоретическое занятие	6	Предварительная аттестация	Каб.4	Рейтинг команд

II. Раздел «Интеллектуальные игры» - 36 часов.

Проведение оргкомитета. Обсуждение положения. Жеребьёвка.

Отборочный тур. Интеллектуальные игры: командная «Время думать!», индивидуальная «Ученик года». Знакомство со структурой игр. Знакомство с правилами игр (положения см. приложение 1, 2). Проведение отборочных испытаний. Подведение итогов. Рейтинг.

Полуфинальные игры. Подведение итогов. Рейтинг.

Финальные игры. Индивидуальное первенство. Подведение итогов. Награждение.

Итоговая аттестация (индивидуальный и командный рейтинг). Размещение результатов на сайте учреждения.

№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Январь	29		Практико-теоретическое занятие	6	Отборочный тур	Каб.4	Интеллектуальная игра «Состязания»
2	Январь	30		Практико-теоретическое занятие	6	Полуфинальные игры	Каб.4	Интеллектуальная игра «Состязания»
3	Январь	31		Практико-теоретическое занятие	6	Финальные игры	Каб.4	Интеллектуальная игра «Состязания»
4	Февраль	3		Практико-	6	Индивидуальное первенство	Каб.4	Интеллектуаль

				теоретическое занятие				ная игра «Состязания»
5	Февраль	4		Практико-теоретическое занятие	6	Подведение итогов	Каб.4	Интеллектуальная игра «Состязания»
6	Февраль	5		Практико-теоретическое занятие	6	Итоговая аттестация	Каб.4	Индивидуальный и командный рейтинг

III. Раздел «Интеллектуальный брейн-ринг для младших» - 36 часов.

Формирование актива (интеллектуального клуба старшеклассников). Подготовка сценариев интеллектуальных игр, работа с ведущими. Кастинг ведущих. Разработка сценариев: поиск и моделирование интеллектуальных вопросов, разработка индивидуальных заданий. Обсуждение. Работа над положением интеллектуальных игр для младших школьников. Проведение оргкомитета. Жеребьёвка.

Отборочный тур.

Финал. Подведение итогов. Награждение. Рейтинг.

№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Апрель	27		Практико-теоретическое занятие	6	Подготовка сценариев интеллектуальных игр,	Каб.4	Проведение интеллектуальной игры
	Апрель	28		Практико-теоретическое занятие	6	Работа с ведущими	Каб.4	Проведение интеллектуальной игры
2	Апрель	29		Практико-теоретическое занятие	6	Отборочный тур	Каб.4	Проведение интеллектуальной игры
3	Апрель	30		Практико-теоретическое занятие	6	Проведение 1-й игры	Каб.4	Проведение интеллектуальной игры

4	Май	2		Практико-теоретическое занятия	6	Проведение 2-й игры	Каб.4	Проведение интеллектуальной игры
3	Май	3		Практико-теоретическое занятия	6	Финал. Подведение итогов	Каб.4	Проведение интеллектуальной игры

IV. Раздел «Интеллектуальный брейн-ринг для дошкольников» - 30 часов.

Формирование актива (интеллектуального клуба старшеклассников). Подготовка сценариев интеллектуальных игр, работа с ведущими. Кастинг ведущих. Разработка сценариев: поиск и моделирование интеллектуальных вопросов, разработка индивидуальных заданий. Обсуждение. Работа над положением интеллектуальных игр для младших школьников. Проведение оргкомитета. Жеребьёвка.

Отборочный тур .

Финал. Подведение итогов. Награждение. Рейтинг.

№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Июнь	5		Практико-теоретическое занятия	6	Подготовка сценариев интеллектуальных игр, работа с ведущими	Каб.4	Проведение интеллектуальной игры
2	Июнь	6		Практико-теоретическое занятия	6	Отборочный тур	Каб.4	Проведение интеллектуальной игры
3	Июнь	7		Практико-теоретическое занятия	6	Проведение 1-й игры	Каб.4	Проведение интеллектуальной игры
4	Июнь	8		Практико-теоретическое занятия	6	Проведение 2-й игры	Каб.4	Проведение интеллектуальной игры
5	Июнь	9		Практико-	6	Финал. Подведение итогов	Каб.4	Проведение

				теоретическое занятия				интеллектуаль ной игры
--	--	--	--	--------------------------	--	--	--	---------------------------