

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБЩЕГО И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ РОСТОВСКОЙ ОБЛАСТИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОТДЕЛ
ОБРАЗОВАНИЯ ТАРАСОВСКОГО РАЙОНА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ КУРНО-ЛИПОВСКАЯ СРЕДНЯЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА**

ПРИНЯТО / СОГЛАСОВАНО

на заседании педагогического совета
Протокол от «30» августа 2023 г.
№ 1

УТВЕРЖДАЮ

Директор (обр. организации)
_____/ Павлова Т. В. /
Приказ от «30» августа 2023 г.
№ 117/1- ОД

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**
естественно - научной направленности
«Интеллектуальный клуб»

Уровень программы: стартовый
Вид программы: модифицированная
Уровень программы: модульная
Возраст детей: от 14 до 17 лет
Срок реализации: 34 часа
Разработчик: учитель Париева Е. Н.

х. Мартыновка 2023 г.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования

Пояснительная записка

Программа составлена на основе следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями).
2. Областной закон от 14.11.2013г. № 26-ЗС «Об образовании в Ростовской области» (с изменениями и дополнениями).
3. Основная образовательная программа основного общего образования на 2023-2028 г.г. (приказ по МБОУ Курно – Липовской СОШ от 30.08.2023 г. №117/1 -ОД).
4. Приказ Минпросвещения РФ от 31.05.2021г. №287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» (зарегистрирован Минюстом РФ 05.07.2021 №64101).
5. Приказ Минпросвещения России от 18.05.2023 N 370 "Об утверждении федеральной образовательной программы основного общего образования" (Зарегистрировано в Минюсте России 12.07.2023 N 74223).
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 22.03.2020г. № 115 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования» (с изменениями и дополнениями).
7. Положение о разработке и утверждении рабочих программ учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей) в МБОУ Курно – Липовской СОШ (приказ от 31.05.2023г. №68 - ОД).
8. Учебный план МБОУ Курно – Липовской СОШ, реализующей основные образовательные программы начального общего, основного общего, среднего общего образования на 2023-2024 учебный год (приказ от 23.06.2023 г. №75/1-ОД).

Направленность программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальный клуб» является программой социально – гуманитарной направленности.

Актуальность программы. В настоящее время достаточно остро стоит проблема развития интеллектуального потенциала подрастающего поколения. Для того, чтобы дети были успешными, хорошо ориентировались в постоянно растущем потоке информации, нужно сформировать у них умение легко и быстро воспринимать информацию, анализировать её, применять в освоении нового, находить неординарные решения в различных ситуациях.

Основная задача данной программы заключается в том, чтобы ребята в игровой форме осознали для себя значение развития интеллектуальных способностей, познавательной активности и получили навыки групповой работы.

Педагогическая целесообразность: используемые методы образовательной деятельности (наглядный, словесный, видеометод), приемы образовательной деятельности (демонстрация, словесные, объяснительно – иллюстративные, дискуссионные, игровые), формы образовательной деятельности (индивидуальная, фронтальная, групповая, работа в парах), средства образовательной деятельности: (печатные, аудиовизуальные) обеспечивают приобретение знаний и умений, позволяющих в дальнейшем использовать их как в процессе обучения в разных дисциплинах, так и в повседневной жизни для решения конкретных задач.

Отличительные особенности программы. Данная программа предназначена для учащихся среднего школьного возраста, которые хотят научиться находить неординарные способы решения поставленных задач и освоить правила интеллектуальных игр. Для подростков свойственно проявление взрослости и самостоятельности, ведущим интересом для них является общение. Клуб интеллектуальных игр может полностью удовлетворить потребности в независимости, в самовыражении при подражании взрослым людям, которые представляют собой интеллектуальную элиту современного общества. Ребятам предоставляется возможность проверить и испытать себя, свой характер, личные качества и эрудицию в игровой форме. В процессе занятий в интеллектуальном клубе ребята осваивают правила организации и проведения интеллектуальных игр, изучают простые способы решения интеллектуальных и логических задач, смогут осуществлять деловую коммуникацию со сверстниками, поднимут самооценку, получат эмоциональное удовольствие.

Новизна программы. Программа ориентирована на развитие интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти, фантазии и воображения, а так же на развитие логического и пространственного мышления, творческих способностей и практической деятельности детей. Усвоение принципов научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Адресат программы: программа предназначена для обучающихся 14 – 17 лет.

Режим занятий: занятия проводятся один раз в неделю, продолжительность занятий- 40 минут.

Объем и срок освоения программы: программа рассчитана на один год обучения, объем - 34 часа.

Форма реализации программы – традиционная.

Уровень реализации программы – стартовый.

Форма обучения программы – очная.

Цель программы – раскрытие интеллектуального потенциала и развитие личностных качеств обучающихся средствами интеллектуальных игр.

Задачи:

развивать интереса к изучению наук через игру,
обучить правилам организации и проведения различных интеллектуальных игр,
формировать базовые умения решать интеллектуальные и логические задачи, развивать внимание, восприятие, память, фантазию, воображение, логическое и нестандартное мышление,
развивать коммуникативные способности, уверенность в себе, навык работы в сотрудничестве, формировать интеллектуальную культуру обучающихся

Воспитание на занятиях ДО осуществляется преимущественно через:
вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах;
формирование в кружках, секциях, клубах, студиях и т.п. детско-взрослых общностей, которые могли бы объединять детей и педагогов общими позитивными эмоциями и доверительными отношениями друг к другу;
создание в детских объединениях традиций, задающих их членам определенные социально значимые формы поведения;
поддержку в детских объединениях школьников с ярко выраженной лидерской позицией и установкой на сохранение и поддержание накопленных социально значимых традиций;
поощрение педагогами детских инициатив и детского самоуправления.

Содержание программы

Учебный план

№ п/п		Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1. Раздел 1 Введение					
1.1	Тема Введение	1	-	1	входящий
2. Раздел 2 Игра – дело серьезное					
2.1	Тема Игра – дело серьезное	1	2	3	текущий
3. Раздел 3 Магия интеллекта					
3.1	Тема Магия интеллекта	1	3	4	текущий
4. Раздел 4 Игры для ума					
4.1	Тема Игры для ума	1	3	4	текущий
5. Раздел 5 Вопрос – основа для игры					
5.1	Тема Вопрос – основа для игры	1	4	5	текущий
6. Раздел 6 Эрудиция – ключ к успеху. Алгоритм поиска ответов.					
6.1	Тема Эрудиция- ключ к успеху. Алгоритм поиска ответов	2	3	5	текущий
7. Раздел 7 Команда – единый механизм					
7.1	Тема Команда – единый механизм	2	2	4	текущий
8. Раздел 8 Интеллект – ассорти. Интеллектуальное многоборье.					
8.1	Тема Интеллект- ассорти. Интеллектуаль- ное многоборье	1	4	5	текущий
9. Раздел 9 Итоговое занятие.					
Турнир « Интеллектуальный калейдоскоп»					

9.1	Тема Итоговое занятие. Турнир «Интеллектуальный калейдоскоп»	--	3	3	ИТОГОВЫЙ
Итого:		10	24	34	

Содержание учебного плана

1. Введение (1 ч.)

Теория. Обсуждение роли игры в жизни человека, влияние занимательных игр на развитие интеллектуальных способностей людей. - 1 ч.

2. Игра – дело серьезное. (3 ч.)

Теория. Изучение игр разных времен и народов; истории возникновения интеллектуальных игр; интеллектуального движения в странах мира; история движения "Что? Где? Когда?" Изучение типов игр: игры на знакомство, кричалки (шумелки), с предметом, музыкальные, танцевальные, театр-экспромт, интеллектуальные и др. Составление классификации видов игр: командные, групповые, индивидуальные, подвижные, малоподвижные; типы интеллектуальных игр, разновидности и особенности интеллектуальных игр. Изучение правил и законов простейших интеллектуальных игр. Обсуждение значения телевизионных интеллектуальных игр: «Звездный час», «Брейн-ринг», «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?». Изучение алгоритма построения интеллектуальной игры. словах».Просмотр видеофрагментов телевизионных интеллектуальных игр: «Звездный час», «Брейн-ринг», «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?» и обсуждение их правил и задач. - 1 ч.

Практика *Игровой практикум* Проведение игр на взаимопонимание между учащимися «Пойми меня», «Крокодил», «Ассоциации», «Мафия». Обсуждение полученных впечатлений, собственных ощущений, эмоций. – 2 ч.

3. Магия интеллекта (4 ч.)

Теория. Обсуждение роли интеллекта как главной мыслительной способности человека, определяющей успешность любой деятельности. Составление памяток способов развития интеллекта, памяти, внимания, воображения, быстроты реакции, логического и ассоциативного мышления. 5 лучших упражнений для развития и тренировки интеллекта. – 1 ч.

Практика. *Практическая работа.* Выполнение упражнений индивидуально,

в парах и малых группах на развитие различных характеристик интеллекта: «Логические выводы как у Шерлока Холмса», задачи на логику и умозаключение, выполнение заданий на развитие внимания и наблюдательности: «Запомни предмет», «Парные картинки, содержащие различия», «Найди два одинаковых квадрата», «Ошибки художника», «Найдите силуэт изображённого предмета», «Изображение предметов с разных точек зрения». Выполнение творческих заданий по развитию воображения: «Создай фигуру из элементов», «Составь предмет из географических фигур», «Увеличение-уменьшение», «Изобретатель». Участие в мысленном эксперименте с отражениями геометрических тел.

Игровой практикум. Проведение игр «Подбери ключ», «Кто быстрее», «Вопрошайка», «Сходство-различие», «Фальшивые лица», «Ящик идей», «Ломтики и кубики», «Сообщение по алгоритму» и игры с ассоциациями типа «Dixit» или «Имаджинариум» на тренировку ассоциативного мышления. – 3 ч.

4. Игры для ума (4 ч.)

Теория. Изучение метода «мозговой штурм» и его применение в интеллектуальных играх. Обсуждение построения логической цепочки. Рассуждение на тему «Зачем человеку необходимо умение мыслить нестандартно». Классификация игр со словами, проведение игр, основанных на анализе и перестройке слов. Изучение игр интеллектуального досуга: головоломки, шарады, логические задачи. «Разминочные» (тренировочные) игры. Изучение игр с выбором варианта «Эрудит-лото». Игры на двоичную логику «Да-нет». Изучение игр на взаимопонимание «Пойми меня».

Изучение игр на установление соответствий. Изучение позиционных игр. Изучение интеллектуальных игр на бумаге: игры с числами и цифрами, игры с буквами и словами, игры с рисунками, игры с предметами. Изучение ребусов: составные части ребусов. Изучение кроссвордов, анаграмм и метаграмм (простые и стихотворные). Составление характеристик форм нетрадиционных логических игр: «Верись – не верись», «Перевертыши», «Шароиды», «Кубраечки», «Пентагон». – 1 ч.

Практика. Практическая работа.

Разбор следующих типов заданий: Путаница, Буквомесы, Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы, Эрудит-лото, Гуггенхейм, Пентагон. Решение головоломок, шарад, логических задач, ребусов. Выполнение упражнений на составление ребусов, анаграмм и метаграмм на определенные темы, работая в малых группах и в парах сменного состава.

Игровой практикум.

Проведение игры «Перевертыши», основанной на анализе и перестройке слов и стихотворной игры со словами «Буриме» на развитие самостоятельности и стремления к самообразованию и саморазвитию. – 3 ч.

5. Вопрос – основа для игры (5 ч.)

Теория. Обсуждение вопросов: «Для чего нужны вопросы в интеллектуальной игре? Какую роль они играют?». Изучение видов вопросов, их форм.

Проведение классификации вопросов: вопросы «викторинного» плана; вопросы – задания (кроссворды); классические вопросы «Что? Где? Когда?». Занимательные вопросы, вопросы из пословиц, загадок, сказок и вопросы на умение находить необычное в обычном. Изучение требований к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Изучение этапов работы над вопросом; раскрытие логики вопроса; использование дополнительных материалов в вопросах. Обсуждение «технических» особенностей вопросов и способов работы с ними; «привязки» вопросов к конкретной теме или турниру; вопросы на конкретные знания как исключение. Изучение правил составления вопросов: ключевое слово в вопросе, подсказки; приемы зашифровки информации; технология поиска и отбора информации для вопросов в сети Интернет. Поиск по ключевым словам. Недопустимые в интеллектуальных играх типы вопросов (вопросы – розыгрыши и неэтичные вопросы). – 1 ч.

Практика. Практическая работа. Выполнение практического задания «Классификация вопросов» и тренировочных упражнений. Самостоятельная работа в малых группах по составлению вопросов для викторин по одной из выбранных тем: «Растительный и животный мир», «Наука и техника», «Все обо всем», «Занимательная математика», «В гостях у сказки», «Я – помню, я – горжусь!», «Угадай-ка». Работа со словарями, энциклопедиями, ресурсами Интернет по поиску информации для составления вопросов. Защита и обсуждение вопросов, их корректировка в группе. Составление банка вопросов к интеллектуальным играм и викторинам. Оценка качества выполненной работы.

Проведение конкурса на самый лучший и интересный вопрос. Составление кроссворда на тему «Космос» из 5-7 вопросов.

Проведение турнира кроссвордистов «Самый умный». – 4 ч.

6. Эрудиция – ключ к успеху. Алгоритм поиска ответов. (5 ч.)

Теория. Обсуждение вопросов: эрудит – специалист в нескольких областях; зависимость эрудиции от получения новых знаний; эрудиция и интеллектуальные игры. Религии мира. Чудеса света. Путешественники и открытия. Изучение основных приемов поиска ответов на вопросы интеллектуальных игр. Изучение значения ключевого слова и версий; влияние ключевого слова в вопросе на ответ; возможность ответа в вопросе; как строить логическую цепочку при поиске и выборе ответа; наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации (графическим способом, азбукой Морзе, ребусами, иероглифами, нотами, перестановкой слов, числами и др.). Что значит умение мыслить нестандартно. – 2 ч.

Практика. Практическая работа. Выполнение тренировочных упражнений на развитие эрудиции «Последовательности», «Что вы знаете о...», «Книжная полка». Выполнение практического задания «Составление схемы-алгоритма поиска ответов на интеллектуальные вопросы».

Игровой практикум. Самостоятельная групповая работа. Проведение игры «Зашифрованное письмо» на умение выделять необходимые сведения из

представленной информации, умение расшифровывать информацию и находить ответы в поставленных вопросах. – 3 ч.

7. Команда – единый механизм (4 ч.)

Теория. Разбор понятия команды, ее формирование и ролевая нагрузка; схема команды «знатоков» и роли в команде: капитан-диспетчер, генераторы идей, эрудиты-критики. Изучение специальных приемов для развития командно-ролевого мышления. Разбор конфликтных ситуаций во время игры; путей достижения успешности командной работы и разрешение конфликтных ситуаций в команде. Обсуждение принципов игры в команде; 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. Изучение функции капитана - генератора идей и критика: поддержание положительного психологического фона в команде, слышать все, что говорят знатоки, выбрать правильную версию, отстаивать интересы команды. Почему тройка – еще не команда? - 2 ч.

Практика. *Практическая работа.* Знакомство с правилами организации командной работы, распределение ролей внутри каждой команды. Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Отработка игры в шестерках. Формирование команд, выбор капитанов. Выбор и обсуждение в командах своего названия и девиза. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде. Обсуждение полученных впечатлений, эмоций, оценивание работы в парах и собственных достижений . - 2 ч.

8. «Интеллект-ассорти. Интеллектуальное многоборье». (5 ч.)

Теория. Разбор понятия и формата интеллектуального многоборья. Выявление отличия интеллектуального многоборья от игры. Изучение интеллектуального многоборья: отдельные игры, не связанные единой тематикой. Изучение типов интеллектуальных игр, которые входят в многоборье. Изучение игр индивидуально-командного зачета.- 1 ч.

Практика. *Игровой практикум.* Проведение интеллектуальной разминки. Проведение смешанных тренировок. Подготовка к итоговому турниру. Изучение правил игр, формирование команд сменного состава, организация своей деятельности и работы в команде на общий результат, отработка умения слышать друг друга. Проведение разнообразных по типу интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн – ринг», «Эрудит-лото», «Кроссворд-шоу», «Своя игра». – 4 ч.

9. Итоговое занятие. Турнир «Интеллектуальный калейдоскоп» (3 ч.)

Практика. *Интеллектуальный турнир.* Обсуждение правил игры «Интеллектуальный калейдоскоп». Актуализация знаний в области решения интеллектуальных задачи навыка работы в команде. Проведение интеллектуальной разминки. Объединение в команды. Обсуждение в

командах своего названия, девиза, выбор капитана. Проведение турнира «Интеллектуальный калейдоскоп». Выполнение конкурсных заданий на решение интеллектуальных и логических задач. Фиксация полученных результатов, награждение команды победителей.

Круглый стол. Обсуждение итогов интеллектуального турнира и занятий в целом. Актуализация дальнейшего развития интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти, воображения, а так же развития логического и пространственного мышления для успешного процесса образования учащихся и достижения ими успехов в любом виде деятельности.- 3 ч.

Планируемые результаты

Личностные результаты.

демонстрирует познавательный интерес и мотивацию к изучению наук средствами интеллектуальных игр,
проявляет самостоятельность и личную ответственность за поступки и действия в процессе игры,
демонстрирует настойчивость, дисциплинированность и самоорганизованность в процессе подготовки и участия в интеллектуальных играх,
проявляет доброжелательность, способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками в процессе образовательной деятельности.

Метапредметные результаты:

демонстрирует умение планировать действия, выстраивать их в последовательность для достижения результата, контролировать и оценивать процесс и результат действий,
умеет устанавливать причины успеха или неудачи своих действий, корректировать их для преодоления ошибок,
демонстрирует умение работать в команде в заданной ситуации, соблюдая правила и нормы поведения.

Результаты по направленности программы:

знает историю возникновения интеллектуальных игр,
знает алгоритм построения интеллектуальной игры и создает их,
соблюдает алгоритм игры в команде.

Черты личности обучающегося образовательного учреждения

- владеет системой знаний о различных сферах человеческой деятельности, являющейся основой формирования убеждений, т.е. мировоззрения;
- способен в условиях развития науки, техники и изменяющейся социальной практики приобретать новые знания, используя современные образовательные технологии;
- понимает сущность и социальную значимость будущей или приобретенной профессии, знаком с проблемами, определяющими область профессиональной деятельности;
- умеет на научной основе организовать свой труд;
- умеет критически осмысливать социальную информацию, анализировать полученные данные, быть конструктивным в принятии решений;
- проявляет самостоятельность в ситуации выбора и умеет нести ответственность за принятое решение;
- владеет навыками сотрудничества;
- владеет способами осуществления познавательной, коммуникативной, преобразовательной, художественно - эстетической деятельности; стремится к творчеству;

Раздел II Комплекс организационно – педагогических условий

Календарный учебный график «Интеллектуальный клуб»

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Время провед. занятия	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
1	06.09	Игры в жизни человека	1	15.40-16.20	беседа	каб. № 19	опрос
2	13.09	Классификация игр	1	15.40-16.20	рассказ	каб. № 19	тестирование
3	20.09	Игровой практикум	1	15.40-16.20	игра	каб. № 19	наблюдение
4	27.09	Игровой практикум	1	15.40-16.20	игра	каб. № 19	наблюдение
5	04.10	Интеллект	1	15.40-16.20	лекция	каб. № 19	беседа
6	11.10	Логические выводы	1	15.40-16.20	практическая работа	каб. № 19	опрос
7	18.10	Игровой практикум	1	15.40-16.20	игра	каб. № 19	наблюдение
8	25.10	Игровой практикум	1	15.40-16.20	игра	каб. № 19	наблюдение
9	08.11	Игры для ума	1	15.40-16.20	лекция	каб. № 19	теневого диктанта
10	15.11	Палиндромы	1	15.40-16.20	практическая работа	каб. № 19	опрос
11	22.11	Игровой практикум	1	15.40-16.20	игра	каб. № 19	наблюдение
12	29.11	Игровой практикум	1	15.40-16.20	игра	каб. № 19	наблюдение

13	06.12	Вопрос – основа для игры	1	15.40-16.20	беседа	каб. № 19	тестирование
14	13.12	Классификация вопросов	1	15.40-16.20	практическая работа	каб. № 19	кроссворд
15	20.12	Кроссворд	1	15.40-16.20	конкурс	каб. № 19	кроссворд
16	27.12	Самый умный	1	15.40-16.20	конкурс	каб. № 19	беседа
17	10.01	Игровой практикум	1	15.40-16.20	игра	каб. № 19	наблюдение
18	17.01	Эрудиция - ключ к успеху	1	15.40-16.20	презентация	каб. № 19	опрос
19	24.01	Алгоритм поиска ответов	1	15.40-16.20	лекция	каб. № 19	тестирование
20	31.01	Последовательности	1	15.40-16.20	практическая работа	каб. № 19	опрос
21	07.02	Игровой практикум	1	15.40-16.20	игра	каб. № 19	наблюдение
22	14.02	Игровой практикум	1	15.40-16.20	игра	каб. № 19	наблюдение
23	21.02	Команда – единый механизм	1	15.40-16.20	лекция	каб. № 19	опрос
24	28.02	Метод мозгового штурма	1	15.40-16.20	рассказ	каб. № 19	мозговой штурм
25	06.03	Командная работа	1	15.40-16.20	практическая работа	каб. № 19	наблюдение
26	13.03	Игровой практикум	1	15.40-16.20	игра	каб. № 19	наблюдение
27	20.03	Интеллектуальное многоборье	1	15.40-16.20	лекция	каб. № 19	тестирование
28	03.04	Игровой практикум	1	15.40-16.20	игра	каб. № 19	наблюдение
29	10.04	Игровой практикум	1	15.40-	игра	каб.	наблюдение

				16.20		№ 19	
30	17.04	Игровой практикум	1	15.40-16.20	игра	каб. № 19	наблюдение
31	24.01	Игровой практикум	1	15.40-16.20	игра	каб. № 19	наблюдение
32	08.05	Интеллектуальный калейдоскоп	1	15.40-16.20	турнир	каб. № 19	наблюдение
33	15.05	Интеллектуальный калейдоскоп	1	15.40-16.20	турнир	каб. № 19	наблюдение
34	22.05	Итоговое занятие	1	15.40-16.20	круглый стол	каб. № 19	беседа

Формы контроля

Для проверки прочности полученных знаний и умений, эффективности обучения по программе организуется три вида контроля:

входящий – проводится в начале обучения (беседа)

текущий – проводится на каждом занятии (опрос, беседа, тестирование. наблюдение)

итоговый – проводится в конце учебного года, определяет уровень освоения программы (беседа)

В качестве средств контроля используются: опрос, беседа, тестирование, диктант, соревнование, турнир, кроссворд, игра, практические работы, которые позволяют определить достижение планируемых результатов обучения.

В программе используется гибкая система оценки достижений обучения с учетом определенных критерий:

- учитывается уровень и качество выполнения практических заданий;
- выполнение определённого количества тестовых заданий, когда каждый тест оценивается определенным количеством баллов;
- система награждения и поощрения обучающихся.

Лучшие обучающиеся, награждаются поощрительными призами.

Работа по данной программе способствует расширению у обучающихся кругозора, развитию вкуса и творческих способностей, помогает выработать

у обучающихся умение доводить начатое дело до конца.

Методическое обеспечение

Форма организации занятий. В основу работы положены теоретические и практические занятия. Основными формами организации занятий является тематическое повествование с просмотром презентаций, самостоятельная работа, тематические индивидуальные и подгрупповые практические задания, коллективное творческое дело.

В рамках реализации применяются следующие методы и приемы обучения: при проведении теоретических занятий – объяснение, изложение, демонстрационные, частично-поисковые и эвристические методы; при проведении практических занятий - частично-поисковый, аналитический, сравнительный, синтетический, обобщающий методы.

При проведении практических работ уделяется большое внимание воспитанию у обучающихся:

- внимательного отношения к товарищам; побуждению к оказанию взаимопомощи и взаимовыручке;
- культуры труда (своевременное, аккуратное и тщательное выполнение работы).

В ходе реализации программы используются следующие педагогические технологии:

Развивающее обучение, которое направлено на развитие потенциальных возможностей, обучающихся включая формирование механизмов мышления и памяти;

Проблемное обучение, которое направлено на овладение обучающимися новыми навыками в процессе решения проблемной ситуации, в результате чего происходит формирование творческих способностей: продуктивного мышления, воображения, познавательной мотивации, эмоционального отклика.

Технология «дебаты», которая направлена на развитие определенных навыков эффективной коммуникации, стимулирует творческую, поисковую деятельность в процессе прений обучающихся;

Технология «критического мышления», которая направлена на развитие мыслительных навыков: умение принимать взвешенные решения, работать с информацией, выделять главное и второстепенное, анализировать различные стороны явлений;

Здоровьесберегающие технологии, которые направлены на сохранение здоровья обучающихся на всех этапах его обучения и развития;

Информационно-коммуникационная технология, которые направлены на формирование первичных навыков работы с информацией – ее поиска и сортировки, упорядочивания и хранения;

Личностно-ориентированные технологии, которые направлены на максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей обучающегося на основе использования, имеющегося у него опыта жизнедеятельности.

Список литературы

1. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2021. - № 3 (март). - С. 73-77.
2. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2020. - N 2. - С. 51-55.
3. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М., 2022.
4. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2020. - № 5. - С. 58-61.
5. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2022. - N 2. - С. 36-55.
6. Черемошкина Л. В. Развитие памяти детей – Ярославль: «Академия развития»,
7. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2020. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

Интернет-ресурсы

1. Как научиться решать логические задачи <https://logiclike.com/math-logic/reshaem-zadachi>
(дата обращения 15.03.2020)
2. 10 логических задач для нестандартного мышления <https://newtonew.com/test/10-logic-tasks-test>(дата обращения 01.04.2020)

3. 15 упражнений для тренировок мозга <https://proglib.io/p/logic-tasks/>(дата обращения 15.03.2020)
4. Способы решения логических задач <https://videouroki.net/razrabotki/mietody-riesheniia-loghichieskikh-zadach.html>(дата обращения 15.03.2020)
5. Проверь себя. Логические задачи с ответами.<https://mozgportal.ru/razvitie-mozga/uprazhneniya/logicheskie-zagadki.html>(дата обращения 21.03.2020)
6. 300 занимательных задач <https://azbyka.ru/deti/logicheskie-i-zanimatelnye-zadachi>(дата обращения 03.05.2020)
7. Разминка для мозга: задачи на внимательность и логику <https://novate.ru/blogs/260915/33093/>(дата обращения 11.03.2020)
8. 35 упражнений для развития и тренировки памяти <https://seria.ru/uprazhneniya-dlya-razvitiya-i-trenirovki-pamyati>(дата обращения 15.03.2020)