

Управление образования г. Калуги
МБОУДО «Центр дополнительного образования детей «Радуга» г. Калуги

Принята решением
методического совета
« _____ » _____ 2017 г.
Протокол № _____



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ

ПРОГРАММА

«Думать – это модно»

для детей 11-12 лет
2 года обучения
модифицированная

Составитель:
педагог дополнительного образования
МБОУДО «ЦДОД «Радуга» г. Калуги
Бойцова Анастасия Юрьевна

Калуга
2017

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1.	ФИО автора программы, должность, квалификационная категория	Бойцова Анастасия Юрьевна, педагог дополнительного образования.
2.	Название программы	Думать – это модно
3.	Тип программы	Модифицированная
4.	Направленность программы	социально-педагогическая
5.	Где принята	На методсовете протокол № 1 от 31.08.2017 г. МБОУ ДО «ЦДОД «Радуга» г. Калуги
6.	Срок реализации	2 года
7.	Среднее количество часов реализации в год	144
8.	Уровень реализации	основное общее образование
9.	Ориентация на категорию учащихся	Выявление и развитие одаренных детей
10.	Направление деятельности в рамках реализации программы:	интеллектуальное развитие
11.	Уровень усвоения	Общекультурный
12.	Цель программы и основное содержание	Способствовать формированию личности с познавательной мотивацией, способной реализовать себя в процессе организации досуга с интеллектуальной направленностью, подготовки и участия в городских конкурсах посредством обучения решению интеллектуальных задач.
13.	Основные компетенции, формируемые у детей.	Ценностно-смысловая, информационная, коммуникативная, личностного самосовершенствования.
14.	Характеристика детей <i>возраст, социальный статус</i>	11-12 лет
15.	Способ освоения содержания образования	Репродуктивный, занимательный, креативный, практический, алгоритмический.
16.	Место реализации	МБОУ СОШ «Школа №49» г. Калуги

Пояснительная записка

Проблема недостаточного интеллектуального развития подрастающего поколения сейчас очень актуальна. Несмотря на огромное количество информации, подростки не умеют ей пользоваться рационально, применять полученные знания на практике, ориентироваться в жизненных ситуациях, находить теоретические знания в окружающем мире.

Сейчас, когда происходит лавинообразное увеличение объема знаний, на переднем плане должно стоять умение творчески подходить к самому процессу поиска и усвоения нового знания. Следует уделять больше внимания развивающим функциям обучения и делать это с самого начала учебы ребенка в школе. Известно, что процесс мышления включается только тогда, когда человек сталкивается с новой для себя задачей. Для развития навыков эффективного мышления, требуется специально отработанная целенаправленная практика.

Актуальность

Актуальность программы обусловлена тем, что в новых социально-экономических условиях немаловажное значение приобретает деятельность по развитию интеллектуальной стороны личности. Возможности различных видов содержательной деятельности, в которые включаются дети в рамках «Думать – это модно», базируются на том, что они связаны с удовлетворением важных для детей познавательных, социальных и интеллектуальных потребностей, так как цели и задачи исследовательской деятельности учащихся определяются как их личностными мотивами, так и социальными.

Новизна

Новизна программы заключается в том, что она составлена с учетом возрастных особенностей детей, с их желанием проявить себя в творческой деятельности, что повышает мотивацию к познавательной деятельности, самооценку личности. Программа позволяет осуществить перенос учебных знаний на практику, в ситуации, в которых организуется командная игра, или «мозговой штурм».

Педагогическая целесообразность программы обусловлена тем, что она предполагает формирование у учащихся способности к организации своей деятельности – умение принимать, сохранять цели и следовать им в учебной деятельности. Планировать свою деятельность, осуществлять ее контроль и оценку, взаимодействовать с педагогом и сверстниками в учебном процессе.

Цель: способствовать формированию личности с познавательной мотивацией, способной реализовать себя в процессе организации досуга с интеллектуальной направленностью, подготовки и участия в городских конкурсах посредством обучения решению интеллектуальных задач.

Задачи:

1. обучающие:

- познакомить детей с методами, позволяющими отойти от шаблонности мышления;
- познакомить учащихся с элементами системного подхода в решении творческих и логических задач;
- познакомить детей с приемами эффективного запоминания информации;
- сформировать умения работать со справочной литературой; решения творческих и логических задач; навыки применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности;
- сформировать умения и навыки успешной коммуникации.

2. воспитательные:

- воспитать активную жизненную позицию;
- воспитать учащихся интерес к интеллектуальным видам деятельности;

- воспитать позитивные личностные качества: терпение, самоорганизованность, толерантность, лидерские качества;
- воспитать языковую культуру, культуру поведения.

3. *развивающие:*

- развить познавательную мотивацию;
- развить мышление;
- развить психические познавательные процессы: различные виды памяти, внимание, зрительное восприятие, воображение;

Особенности программы

Программа предназначена для детей 11-12 лет, проявляющих интерес к развитию своих интеллектуальных способностей. Программа включает в себя теоретические основы по подготовке к игре «Что? Где? Когда?» и практические разделы, включающие в себя тренировки по игре, а также освоение других интеллектуальных игр. Основу программы составляют интеллектуальные упражнения и тренинги, логические задания, головоломки различного типа, проблемные вопросы, интеллектуальные игры. Упражнения, тренинги задаются в игровой, состязательной форме.

В процессе реализации программы дети научатся четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения. У учащихся появится интерес к познанию неизвестного в окружающем мире, к самостоятельному изучению научно-популярной литературы.

Реализация программы включает 4 направления деятельности.

1. Тренировочные занятия, цель которых – обучение правилам игры, основам составления вопросов.
2. Сбор пакета игровых вопросов.
3. Аналитический этап «Отборочный тур» представляет первые результаты подготовленности учащихся; активизирует соревнования среди команд внутри МДОУ.
4. Заключительный этап состоит в участии в городских соревнованиях по интеллектуальным играм.

Занятия проходят в разновозрастных группах. Занятия первого года включают обучение ритуалу и правилам игры; характеристике вопросов по секторам (блиц, суперблиц, зеро), по степени сложности (10, 20, 30 баллов), по тематической классификации, алгоритму обсуждения вопросов и принятия решения; основам составления вопросов для интеллектуальных игр (ключевые слова, построение фраз в необходимом порядке, оформление, практические тренировочные занятия по темам).

Второй год включает организацию занятий по тренировке и развитию конкретных составляющих интеллекта: восприятие (величина, объем, удаленность, скорость, точность), внимание (устойчивость, сосредоточенность, избирательность), мышление (операции анализа, синтеза, сравнения, конкретизации, классификации), логическое мышление (переработка знаний: понятие, суждение, умозаключение), память (наглядно-образная, словесно-логическая, эмоциональная).

Стандартное занятие состоит из трех этапов. Первый - круговая тренировка с применением разминочных игр. Второй - разбор и игровое подтверждение теоретических положений, запланированных на данное занятие. Третий - тренировка в режиме реального времени по правилам одной из интеллектуальных игр.

Учебно-тематический план занятий рассчитан на 144 часа в год. Но также программа учитывает возможность реализации 72 часа в рамках внеурочной деятельности. Темы занятия рассматриваются не так глубоко, как в программе, рассчитанной на 144 часа (Приложение 1).

Режим занятий:

Вариант 1: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Материал каждого занятия рассчитан на 45 минут.

Вариант 2: занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу. Материал каждого занятия рассчитан на 45 минут.

Материал каждого занятия рассчитан на 45 минут. Количество детей в группах составляет 15 человек. Такое количество детей определяется возможностью проследить за работой каждого ребенка во время занятий. Общая продолжительность реализации программы – 2 года. Общий объем курса в общей сложности составляет 288 часов.

Формы обучения

Теория преподносится в форме беседы, эвристической беседы

Практические занятия проходят в форме практикума, самостоятельной работы поискового и творческого типа, игрового тренинга, мозгового штурма, круглого стола.

Результаты обучения проявляются в процессе участия в соревнованиях по интеллектуальным играм различного ранга.

Прогнозируемый конечный результат

Усвоение программы возможно по трем уровням: низкий, средний, высокий.

1 год обучения

Уровень	Знают	Умеют
Низкий	<ul style="list-style-type: none"> - правила поведения в группе; - правила игры; - методику создания игры, вопросов и заданий; - начало теоретических основ решения интеллектуальных задач; - историю возникновения интеллектуальных игр; - принципы интеллектуальной разминки; - нетрадиционные формы интеллектуальных игр. 	<ul style="list-style-type: none"> - работать со справочной литературой; играть в команде; - проявлять устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности; - применять технику «мозгового штурма» для работы в команде с помощью педагога; - работать с книгой; - отличить «Брейн-Ринг» от «Что? Где? Когда?» с помощью педагога.
Средний	<ul style="list-style-type: none"> - правила поведения в группе; - правила игры; - о способах самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации; - логику и правила проведения научного исследования; - требования для составления вопросов к игре; - основные приемы поиска ответов; принципы интеллектуальной разминки и игры в команде; - нетрадиционные формы интеллектуальных игр. 	<ul style="list-style-type: none"> - работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачи; - легко подбирать и оперировать словами; - формулировать свое мнение и излагать свою позицию; - составлять вопросы для игры; - применять технику «мозгового штурма» для работы в команде; - найти ключевое слово в вопросе; - распределять командные роли с помощью педагога; - отличить «Брейн-Ринг» от «Что? Где? Когда?» без помощи педагога.
Высокий	<ul style="list-style-type: none"> - метод ассоциативного запоминания; - разницу и сходство между предметами, их существенные и несущественные признаки, группировку предметов в 	<ul style="list-style-type: none"> - придумать несуществующее слово, понятие, дать им толкование, сочинить загадку, поговорку, сказку; - делится друг с другом интересной информацией, вносить предложения по проведению игр, мероприятий и др.

	соответствии с самостоятельно установленной закономерностью; -правила совместной работы в небольших группах; -основные приемы поиска ответов; -принципы интеллектуальной разминки и игры в команде; -роли игроков в команде; -виды интеллектуальных игр.	-дать объяснение своего решения, объяснить выбор варианта, найти понятие, аналогичное или противоположное заданному; -подхватить и развить мысль товарища; -перерабатывать полученную информацию: строить логическую цепочку, делать выводы; -распределять командные роли без помощи педагога.
--	---	---

2 год обучения

Уровень	Знают	Умеют
Низкий	-нетрадиционные формы интеллектуальных игр; -алгоритм поиска ответов; -различия способа и результата действий; -хронологические рамки обсуждения вопросов в зависимости от игровой ситуации.	-проводить анализ и самоанализ игры, адекватно воспринимать оценку педагога; -вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок.
Средний	-особенности конкурсных заданий интеллектуальных конкурсов и подходы к их решению; -особенности игры в тройках, шестерках; -способы отбора вопросов в зависимости от конкретной игры; -хронологические рамки обсуждения вопросов в зависимости от игровой ситуации.	-сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания; -сопоставлять полученный результат с заданным условием; -воспроизводить способ решения задачи; -вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок.
Высокий	-функции капитана и каждого члена команды; -приемы расшифровки информации; -функции каждого члена команды в тройках, шестерках; -обсуждения вопросов в зависимости от игровой ситуации.	-вычленить проблему из заданной проблемной ситуации; -формировать «профессиональный» вопрос; -преодолевать особенности характера членов команды для успешного прохождения игровых ситуаций; -создавать информационный банк команды.

Сформулированная цель реализуется через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам дополнительного общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя личностные, предметные, метапредметные результаты.

Личностные результаты.

1. Формирование внутренней позиции учащегося на уровне понимания необходимости исследовательской деятельности, выраженного в преобладании познавательных мотивов и предпочтении социального способа оценки деятельности;
2. Формирование выраженной познавательной мотивации;

3. Формирование устойчивого интереса к новым способам познания;
4. Формирование адекватного понимания причин успешности/неуспешности исследовательской деятельности;
5. Формирование морального сознания, способности к решению моральных проблем на основе учета позиций партнеров в общении, устойчивого следования в поведении моральным нормам и этическим требованиям.

Метапредметные результаты.

1. Умение осуществлять расширенный поиск информации в соответствии с исследовательской задачей с использованием ресурсов библиотек и сети Интернет;
2. Умение фиксировать информацию с помощью инструментов ИКТ;
3. Умение осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме;
4. Умение строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;
5. Умение оперировать такими понятиями как: явление, причина, следствие, событие, обусловленность, зависимость, различие, сходство, общность, совместимость, несовместимость, возможность, невозможность и др.;
6. Умение использовать исследовательские методы обучения в основном учебном процессе и в повседневной практике взаимодействия с миром;
7. Умение самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в незнакомом материале;

Предметные результаты.

1. Умение преобразовывать практическую задачу в познавательную;
2. Умение осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;
3. Умение использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;
4. Умение владеть основами смыслового чтения текста;
5. Умение анализировать объекты, выделять главное; осуществлять синтез (целое из частей); проводить сравнение, сериацию, классификацию по разным критериям; устанавливать причинно-следственные связи; строить рассуждения об объекте; обобщать (выделять класс объектов по какому-либо признаку); подводить под понятие; устанавливать аналогии; оперировать такими понятиями, как проблема, гипотеза, наблюдение, эксперимент, умозаключение, вывод и т.п.;
6. Умение видеть проблемы, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, планировать и проводить наблюдения и эксперименты, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и т.п.;
7. Умение задавать вопросы по существу, соблюдать корректность в высказываниях;
8. Умение контролировать действия партнера и команды, договариваться, приходить к общему решению;
9. Умение строить логическое рассуждение, допускать существование различных точек зрения.

Учебно-тематический план 1 года обучения

№ п/п	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Формы проведения занятий	Формы подведения итогов по теме
1	Вводное занятие. Организация работы. Создание команды. Инструктаж по технике безопасности	2	2		Беседа	Беседа, опрос.
2	История возникновения интеллектуальных игр	2	2		Беседа	Педагогическое наблюдение, опрос, самостоятельная работа
3	Техника «Мозгового штурма»	8	4	4	Беседа, дискуссия, «мозговой штурм», обсуждение, занятие-игра, круглый стол.	Педагогическое наблюдение, опрос, самостоятельная работа
4	Вопрос – основа игры. Требования к вопросам.	16	10	6	Беседа, дискуссия, «мозговой штурм», обсуждение, занятие-игра, круглый стол.	Педагогическое наблюдение, опрос, самостоятельная работа
5	Работа с книгой.	4	2	2	Беседа, дискуссия, «мозговой штурм», обсуждение, занятие-игра, круглый стол.	Педагогическое наблюдение, опрос, самостоятельная работа
6	Основные приемы поиска ответов	16	10	6	Беседа, дискуссия, «мозговой штурм», обсуждение, занятие-игра, круглый стол.	Педагогическое наблюдение, опрос, самостоятельная работа
7	Принципы интеллектуальной разминки.	8	2	6	Беседа, дискуссия, «мозговой штурм», обсуждение, занятие-игра, круглый стол.	Педагогическое наблюдение, опрос, самостоятельная работа
8	Принципы игры в команде	4	2	2	Беседа, дискуссия, «мозговой штурм», обсуждение, занятие-игра, круглый стол.	Педагогическое наблюдение, опрос, самостоятельная работа

9	Распределение командных ролей	8	2	6	Беседа, дискуссия, «мозговой штурм», обсуждение, занятие-игра, круглый стол.	Педагогическое наблюдение, опрос, самостоятельная работа
10	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр	12	6	6	Беседа, дискуссия, «мозговой штурм», обсуждение, занятие-игра, круглый стол.	Педагогическое наблюдение, опрос, самостоятельная работа
11	Основные особенности «Брэйн-ринга»	8	2	6	Беседа, дискуссия, «мозговой штурм», обсуждение, занятие-игра, круглый стол.	Педагогическое наблюдение, опрос, самостоятельная работа
12	Игровые занятия	56	8	48	Беседа, практическое занятие.	Коллективная рефлексия, опрос
12.1	Тематические игры по истории		1	8	Беседа, практическое занятие.	Коллективная рефлексия, опрос
12.2	Тематические игры по русскому языку и литературе		1	8	Беседа, практическое занятие.	Коллективная рефлексия, опрос
12.3	Тематические игры по математике		1	8	Беседа, практическое занятие.	Коллективная рефлексия, опрос
12.4	Тематические игры по географии		1	8	Беседа, практическое занятие.	Коллективная рефлексия, опрос
12.5	Тематические игры по обществознанию		1	8	Беседа, практическое занятие.	Коллективная рефлексия, опрос
12.6	Тематические игры по языкознанию		1	8	Беседа, практическое занятие.	Коллективная рефлексия, опрос
ИТОГО		144				

1. Вводное занятие (2 часа)

Теория. Знакомство с родителями и детьми, сведения об особенностях объединения, ожидаемых результатах. Правила внутреннего распорядка и техники безопасности. Цели и задачи объединения.

2. История возникновения интеллектуальных игр (2 часа)

Теория. Интеллектуальные игры в бывшем СССР. Современные интеллектуальные игры. Основные отличия от телевизионных аналогов.

3. Техника «мозгового штурма» (8 часов)

Теория. Принципы «мозгового штурма». Этапы работы над вопросом. Роль эрудитов в команде. Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии. Индукция. Дедукция. Хронологические рамки работы над вопросом.

Практика. Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Психологическое «растормаживание» индукторов в команде. Анализ идей и версий. Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом. Игровая практика «игра в пас» (логическое развитие поданной идеи). Психологический отбор интуистов.

4. Вопрос – основа игры. Требования к вопросам (16 часов)

Теория. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации.

Практика. Работа над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Упражнение «Необычное в обычном».

5. Работа с книгой (4 часа)

Теория. Основные принципы работы с книгой. Специфические приемы для составления вопросов.

Практика. Составление вопросов к игре.

6. Основные приемы для поиска ответов (16 часов)

Теория. Ключевое слово в вопросе. Нестандартное мышление. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации.

Практика. Упражнения на построение логической цепочки, зашифровку и расшифровку информации.

7. Принципы интеллектуальной разминки (8 часов)

Теория. Приемы и правила составления вопросов для разминки. Принцип разносторонности знаний. Омонимы.

Практика. Игры «Он-она». «Эрудит-лото». «Верить-не верить». Омонимы. Ребусы.

8. Принципы игры в команде (4 часа)

Теория. Команда - единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Построение логической цепочки командой.

Практика: Упражнение. «Обсуждение», построение логической цепочки.

9. Распределение командных ролей в игре «Что? Где? Когда?» (8 часов)

Теория. Принципы распределения ролей. Функции капитана-генератора идей. Функции исследователя ресурсов, координатора, контролера, организатора, игрока команды, исполнителя, «доводчика», специалиста. Взаимоуважение. Критика и её адекватное восприятие.

Практика. Выбор правильного ответа из версий, предложенных игроками команды.

10. Нетрадиционные формы интеллектуальных игр (12 часов)

Теория. Схемы проведения турниров. Системы подсчета очков и рейтинга. Разнообразные формы судейства. Правила турниров. Вопросы и апелляции. Корректность и защищенность вопроса.

Практика. Игры «Откажись или удвой», «Реалии», «Верить - не верить», «Надуваловка», «Травести», перевертыши, шароиды.

11. Основные особенности «Брейн-ринга» (8 часов)

Теория. Отличия «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Функции капитана.

Практика. Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».

12. Игровые занятия (56 часов)

Теория: Особенности тематических игр. Подбор информации по теме, предмету. Основные игровые моменты. Игры по темам: история, русский язык и литература, математика, география, обществознание, языкознание. Обработка навыков реструктурировать, перераспределять обязанности, разделить конфликтующих участников команды.

Практика. Практикум по игре «Что? Где? Когда?».

12.1. Игры по истории: история России древних времен, История Древнего Мира, основные даты в истории России, Вторая Мировая война, Древние цивилизации, основные исторические моменты последнего десятилетия.

12.2. Игры по предмету «русский язык» и «литература»: «Золотой» и «серебряный» век русской поэзии, Значимые писатели 20 века, Изменения в правилах русского языка, Значения слов и «крылатых» выражений.

12.3. Игры по предмету «математика»: Математические открытия, Великие математики, Математические головоломки.

12.4. Игры по предмету «география»: Великие географические открытия, Страны и города, Изменения геополитической карты мира в истории, Природа и география России.

12.5. Игры по предмету «обществознание»: Права ребенка, Конвенция ООН, Законы, которые должен знать каждый гражданин, Государственное устройство РФ.

12.6. Игры по языкознанию: Устаревшие слова, Значение слов. Секреты названий, Говорите правильно, Исконно русские слова в русском языке, Иноязычные слова в русском языке, Устаревшие слова. Заимствованные слова.

Учебно-тематический план 2 года занятий

№ п/п	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Формы проведения занятий	Формы подведения итогов по теме
1	Вводное занятие. Организация работы	2	2		Беседа, обсуждение	Опрос
2	Отработка игры в тройках	8		8	Беседа, дискуссия, «мозговой штурм», обсуждение, занятие-игра, круглый стол.	Педагогическое наблюдение, опрос, самостоятельная работа
3	Отработка игры в шестерках	24		24	Беседа, дискуссия, «мозговой штурм», обсуждение, занятие-игра, круглый стол.	Педагогическое наблюдение, опрос, самостоятельная работа
4	Разбор работы ведущих команд «ЧГК» (по телепрограммам и видеозаписям)	14		14	Беседа, дискуссия, «мозговой штурм», обсуждение, занятие-игра, круглый стол.	Педагогическое наблюдение, опрос, самостоятельная работа
5	Создание информационного банка клуба	18	4	14	Беседа, дискуссия, «мозговой штурм», обсуждение, занятие-игра, круглый стол.	Педагогическое наблюдение, опрос, самостоятельная работа
6	Участие в городских играх	10		10	Турнир	Рефлексия
7	Разбор проведенных игр	4	2	2	Беседа, обсуждение, практическое занятие	Опрос, коллективная рефлексия
8	Игровые занятия	62	7	55	Беседа, практическое занятие.	Коллективная рефлексия, опрос
8.1.	Тематические игры по истории		1	7	Беседа, практическое занятие.	Коллективная рефлексия, опрос
8.2.	Тематические игры по экологии		1	7	Беседа, практическое занятие.	Коллективная рефлексия,

						опрос
8.3.	Тематические игры по биологии		1	7	Беседа, практическое занятие.	Коллективная рефлексия, опрос
8.4.	Тематические игры по космической теме		1	7	Беседа, практическое занятие.	Коллективная рефлексия, опрос
8.5.	Тематические игры по городской тематике		1	7	Беседа, практическое занятие.	Коллективная рефлексия, опрос
8.6.	Тематические игры по теме человек		1	7	Беседа, практическое занятие.	Коллективная рефлексия, опрос
8.7.	Игры на общую тематику		1	6	Беседа, практическое занятие.	Коллективная рефлексия, опрос
9	Подведение итогов	2	2		Беседа	Коллективная рефлексия
ИТОГО		144	10	134		

1. Вводное занятие (2 часа)

Теория. Правила. Планирование работы. Расписание занятий.

2. Отработка игры в тройках (8 часов)

Теория. Почему тройка - еще не команда.

Практика. Подбор троек и отработка взаимодействия в них.

3. Отработка игры в шестерках (24 часа)

Теория. Формирование команд.

Практика. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.

4. Разбор работы ведущих команд «ЧГК» (14 часов)

Теория. Основные приемы обсуждения. Что можно почерпнуть для своей команды.

Практика. Распределение функций в команде. Выстраивание логической цепочки.

5. Создание информационного банка клуба (18 часов)

Теория. Виды вопросов в зависимости от вида, уровня и класса игры. «Кнопочные» вопросы, оптимальные вопросы, двух- и многоходовые вопросы. Понятие о дуали (вопросе с двумя возможными ответами) и прочих ошибках при построении вопроса.

Практика. Поиск информации для вопроса. Построение вопроса. Работа с литературой, оформление вопроса и ссылок на источники. Проверка и защита вопросов. Отбор вопросов для игры в зависимости от конкретной аудитории.

6. Приемы и правила участия в городских играх (10 часов)

Теория: Основные правила городских игр. Судьи. Участники команд других школ. Осенние, зимние, весенние сессии. Устав игр «Что? Где? Когда?».

Практика. Участие в выездных интеллектуальных играх. Подготовка и проведение клубного дня в МБОУ.

7.Разбор проведенных игр (4 часа)

Теория. Приемы и правила качественной оценки. Оценка игры команд. Персональный разбор.

Практика. Анализ вопросов. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

8.Игровые занятия (62 часа)

Теория: Особенности тематических игр. Подбор информации по теме, предмету. Основные игровые моменты. Игры по темам: экология, биология, история, космос, человек, общая тематика, города. Обработка навыков реструктурировать, перераспределять обязанности, разделить конфликтующих участников команды.

Практика. Практикум по игре «Что? Где? Когда?».

8.1. Игры по истории: история игрушек, ключевые моменты в истории России, история создания изобретений.

8.2. Игры по экологии: экологические проблемы, год экологии в России, экологические факты.

8.3. Игры по биологии: интересные факты про животных нашей полосы, экзотические животные, динозавры, животные Красной книги, растения.

8.4. Игры по космической теме: астрономия, освоение космоса, космические тела, космонавты.

8.5. Игры по городской тематике: интересные названия городов, история названий городов и поселков, страны, факты о странах, население стран.

8.6. Игры по теме человек: анатомия человека, возможности человеческого организма, великие люди эпохи.

8.7. Игры на общую тематику: интересные факты со всего света.

9.Подведение итогов (2 часа)

Теория. Подведение итогов года. Анализ достижений и недостатков. Награждение лучших игроков интеллектуального клуба.

Методическое обеспечение

Программа объединения дополнительного образования «Думать – это модно» для детей 11-12 лет составлена на основе методической литературы: энциклопедия головоломок Бориса Левина «Что? Где? Когда?», адаптированная к условиям объединения.

Методические принципы:

- принцип единства воспитания и обучения
- принцип наглядности,
- принцип последовательности и системности,
- принцип научности и доступности,
- принцип индивидуальности,
- принцип развития,
- принцип результативности

Методы обучения:

- Практический;
- Наглядный;
- Словесный;
- Видео-метод.

Материально-техническое обеспечение

1. Просторное светлое помещение;
2. Тетради в клетку;
3. Ноутбук;
4. Планшет;
5. Карандаши (простые и цветные);
6. Ручки;
7. Листы А4.

Использованная литература

1. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных/- М.: Рипол классик. 2003.
2. Баландин Б.Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц/-М.,2012
3. Б. Левин Что? Где? Когда? Энциклопедия головоломок/-Олимп,Астрель, 2009.
4. Мандель Б.Г. Телевикторины. Шпаргалка для знатоков. 1000вопросов – 1000 ответов/-Гелеос. 2008.
5. Де БоноЭ.Нестандартное мышление/ - Минск: Попурри, 2000.
6. СтайнДж.М. Расширение возможностей интеллекта/ М.: ЭКСМО-пресс, 2001
7. Григорьев Д.В. Программа внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение/ – М.: Просвещение, 2011.
8. Алексеев Е.В., Белкин В.Г., Курмашева Н.А., Поташев М.О., Тюрикова И.К. Что? Где? Когда?/-Рольф, 2000.
9. ПоташевМ.О.Почему Вы проигрываете в «Что? Где? Когда/ – Денвер,2011
10. Курбанов Г.С.Умные игры для детей и их родителей/ -Ростов-на-Дону: Феникс, 2003

Литература для детей и родителей

1. Агафонова И.Учимся думать/ С-П: МиМ-Экспрессо, 1996
2. Анашина Н.Ю., Энциклопедия интеллектуальных игр/ 1 – 2том,Ярославль, Академия развития, 2005, 2006
3. Винокурова Н.Магия интеллекта, или книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее, смысленее взрослых/ М: Эйдос, 1994
4. Синицына Е.Умные загадки/ М.: Лист, 1997
5. СукачДж.Детективные головоломки для начинающих сыщиков/ М.: АСТ-Пресс, 1998
6. ХайчинЮ.Д.Твоя игра/ М.: Издательство торговый дом «Гранд», 2000