

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа» пгт.Войвож

РАССМОТРЕНО

Школьным методическим советом



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«КЛУБ ЗНАТОКОВ»**

Направленность программы: социальная

Возраст учащихся: 15 - 17 лет

Срок реализации: 1 год

2024 год, пгт.Войвож

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы «Клуб знатоков»

1.1. Пояснительная записка

Настоящая программа создана на основе Федерального компонента государственного стандарта общего образования, Распоряжения Министерства просвещения РФ №Р-23 от 1 марта 2019 года «Об утверждении методических рекомендаций по созданию мест для реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного профилей в образовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, и дистанционных программ обучения определенных категорий учащихся, в том числе на базе сетевого взаимодействия».

Программа составлена в соответствии с:

- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»,

- Приложением к письму Министерства образования, науки и молодёжной политики Республики Коми от 27 января 2016 г. № 07-27/45 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных - дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми»,

- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года N 28,

- Приказом МБОУ «СОШ» пгт.Войвож «О создании и функционировании Центра образования естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста» на базе МБОУ «СОШ» пгт.Войвож

Программа имеет **социальную направленность**. Программа отражает модернизацию основ учебного процесса, их переориентацию на достижение конкретных результатов в виде сформированных умений и навыков учащихся, обобщенных способов деятельности. Особое внимание уделяется познавательной активности учащихся, их мотивированности к самостоятельной учебной работе. С одной стороны, школа должна создать условия для успешной реализации каждого обучающегося, с другой стороны, невысокая успеваемость ученика приводит к потере внутреннего ощущения своей успешности. Участие в работе Клуба знатоков позволяет обрести ощущение успешности, не зависящее от успеваемости. В

урочной деятельности ребёнок не имеет возможности отработать модели поведения в ситуации общего дела. Клубная деятельность дает дополнительные преимущества в организации воспитательного процесса и позволяет использовать опыт и знания старших ребят в организуемых совместных делах (в одной команде ребята разного возраста), поставить их в позицию инструкторов, помогающих педагогу обучать младших.

Актуальность

Анализ современного состояния общественной жизни свидетельствует о том, что обществу необходимы личности, важнейшими качествами которых становятся инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения, умение выбирать профессиональный путь, готовность обучаться в течение всей жизни.

Проблема развития творческого и интеллектуального потенциала учащихся очевидна. Часто можно наблюдать, как многие учащиеся, имея приличный багаж знаний и решая даже самые трудные контрольные работы на «отлично», не умеют переносить полученные знания на окружающую их реальность.

Многие годы традиционной целью школьного образования было овладение системой знаний, составляющих основу наук. Память учеников загружалась многочисленными фактами, именами, понятиями. Именно поэтому выпускники российской школы по уровню фактических знаний заметно превосходят своих сверстников из большинства стран. Однако результаты проводимых за последние два десятилетия международных исследований заставляют насторожиться. Так, международная программа по оценке образовательных достижений учащихся PISA выявила, что «...российские школьники лучше учащихся многих стран выполняют задания репродуктивного характера, отражающие овладение предметными знаниями и умениями. Однако их результаты ниже при выполнении заданий на применение знаний в практических жизненных ситуациях...».

Целенаправленное творческое и интеллектуальное развитие может помочь исправить сложившуюся ситуацию. В рамках занятий клуба изучаются теоретические основы решения логических, творческих, изобретательских и т.п. задач, правила проведения и непосредственно само проведение различных интеллектуальных игр. Способности развиваются в деятельности, а для развития способностей нужна высокая познавательная активность подростков. Причем не всякая деятельность развивает способности, а только эмоционально приятная. Тренинги внимания, восприятия, мышления, памяти, интеллектуальные индивидуальные и командные игры способствуют развитию всех личностных качеств подростков. Они получают навыки групповой работы, где важна способность услышать другого, понять его замысел, т.е. происходит развитие коммуникативных способностей.

Адресат программы: данная программа рассчитана на учащихся 9-10 классов.

Срок освоения программы: на изучение программы «Клуб знатоков» предусмотрено 34 занятия по 40 минут, по 1 занятию в неделю. Срок реализации – 1 учебный год.

Формы организации образовательного процесса: теоретические развивающие занятия, групповые практические занятия, индивидуальные консультации.

Виды занятий: на занятиях клуба интеллектуальных игр запланированы различные формы и методы совместной деятельности с учетом возрастных особенностей обучающихся: беседы, лекции, тренинги, творческие задания, конкурсы, индивидуальная подготовка информации, работа в группах, игровые занятия.

1.2. Цель и задачи программы

Цель – создание благоприятных условий для развития интеллектуального потенциала и познавательных процессов учащихся посредством организации игровой деятельности.

Задачи:

1. Привить интерес к изучению наук через игру.
2. Способствовать развитию творческого нестандартного мышления.
3. Способствовать формированию интеллектуальной культуры через внедрение ИКТ в игровую программу.
4. Способствовать развитию коммуникативных способностей обучающихся, научить их работе в команде.
5. Расширить общение детей разного возраста между собой включением их в деловое сотрудничество.
6. Создать систему работы по развитию обще интеллектуальных умений обучающихся.

1.3. Содержание программы

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела	Количество часов		
		теория	практика	общее
	Введение	2	-	2
1	Типы мышления.	3	4	7
2	Игра «Что? Где? Когда?»	8	12	20
3	Интеллектуальные игры «Своя игра», «Турнир знатоков»	3	2	5
	Итого:	16	18	34

Содержание

Введение.

История возникновения интеллектуальных игр.

Раздел №1: Типы мышления.

Стандартное и нестандартное мышление. Метод «Шесть шляп мышления».

Технологии в рамках метода «Шесть шляп мышления»: «Плюс, минус, интересно», «Факторы». Технология «Мозговой штурм». Технология «Альтернатива». Технология решения изобретательских задач (ТРИЗ). Что такое «закрывающая» и «открывающая» задача.

Раздел №2: Игра «Что? Где? Когда?»

История и принципы игры «ЧГК». Правила игры. Игра «ЧГК» в нашем городе. Вопрос – основа игры. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

Формы нетрадиционных логических игр. «Верить — не верить», Перевертыши, Шароиды, Кубрачки, Пентагон и т.д.

Принципы игры в команде. Команда — единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой. Распределение командных ролей. Функции капитана, генератора идей, критика. Другие возможные роли. Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда. Отработка игры в шестерках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде. Как организовать «ЧГК». Три основные формы игры в «ЧГК». Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу.

Раздел №3: Интеллектуальные игры «Своя игра», «Турнир знатоков»

Основные особенности игры «Турнир знатоков». Отличие «Турнира знатоков» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Турнир знатоков». Особенности обсуждения при игре в «Турнире знатоков». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Турнира знатоков». Основные особенности игры «Своя игра». «Своя игра» индивидуальная и командная. Правила и варианты игры.

Календарный учебный график программы «КЛУБ ЗНАТОКОВ»

№ п/п	Тема занятия	Дата проведения
Введение		
1	Вводное занятие. История возникновения интеллектуальных игр.	
Раздел №1: Типы мышления.		
2	Стандартное и нестандартное мышление. Типы мышления.	
3	Метод «Шесть шляп мышления».	
4	Теория технологии в рамках метода «Шесть шляп мышления»: «Плюс, минус, интересно», «Факторы».	
5	Практическая отработка технологии в рамках метода «Шесть шляп мышления»	
6	Технология «Мозговой штурм».	
7	Технология «Альтернатива».	
8	Технология решения изобретательских задач (ТРИЗ). Что такое «закрытая» и «открытая» задача.	
Раздел №2: Игра «Что? Где? Когда?»		
9	История и принципы игры «ЧГК». Правила игры. Игра «ЧГК» в нашем городе.	
10	Игровое занятие	
11	Игровое занятие	
12	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам. Как работать над вопросом. Умение находить необычное в обычном.	
13	Алгоритм поиска ответов. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку.	
14	Формы нетрадиционных логических игр: «Верить — не верить», Перевертыши	
15	Формы нетрадиционных логических игр: Шароиды, Кубраечки, Пентагон.	
16	Игровые занятия	
17	Игровые занятия	
18	Игровые занятия	
19	Принципы игры в команде. Команда — единый механизм.	
20	Распределение командных ролей. Функции капитана, генератора идей,	

	критика. Другие возможные роли.	
21	Три основные формы игры в «ЧГК».	
22	Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них.	
23	Отработка игры в тройках. Почему тройка — еще не команда.	
24	Отработка игры в шестерках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах.	
25	Отработка игры в шестерках. Выработка делового психологического климата в команде.	
26	Игровое занятие	
27	Игровое занятие	
28	Игровое занятие	
Раздел №3: Интеллектуальные игры «Своя игра», «Турнир знатоков»		
29	Основные особенности «Своей игры». Разновидности игры. Индивидуальная и групповая «Своя игра».	
30	Основные особенности игры «Турнир знатоков». Отличие «Турнира знатоков» от «ЧГК».	
31	Требования к вопросам на «Турнир знатоков». Особенности обсуждения при игре в «Турнир знатоков». Изменение функций капитана.	
32	Основные особенности игры «Своя игра». «Своя игра» индивидуальная и командная. Правила и варианты игры.	
33	Игровое занятие	
34	Игровое занятие	

1.4. Планируемые результаты

приобретаемые учащимися в процессе изучения программы:

Метапредметные:

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение навыками коммуникации и социального взаимодействия.

Ученик научится:

- оценивать ресурсы, в том числе время и другие нематериальные ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;
- выбирать путь достижения цели, планировать решение поставленных задач, оптимизируя материальные и нематериальные затраты;
- организовывать эффективный поиск ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели;
- искать и находить обобщенные способы решения задач, в том числе, осуществлять развернутый информационный поиск и ставить на его основе новые (учебные и познавательные) задачи;
- критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций, распознавать и фиксировать противоречия в информационных источниках;
- выходить за рамки учебного предмета и осуществлять целенаправленный поиск возможностей для широкого переноса средств и способов действия;
- осуществлять деловую коммуникацию как со сверстниками, так и со взрослыми (как внутри образовательной организации, так и за ее пределами), подбирать партнеров для деловой коммуникации исходя из соображений результативности взаимодействия, а не личных симпатий;
- при осуществлении групповой работы быть как руководителем, так и членом команды в разных ролях (генератор идей, критик, исполнитель, выступающий, эксперт и т.д.);
- развернуто, логично и точно излагать свою точку зрения с использованием адекватных (устных и письменных) языковых средств.

Ученик получит возможность научиться:

- ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;
- самостоятельно определять цели, задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;
- выстраивать индивидуальную образовательную траекторию, учитывая ограничения со стороны других участников и ресурсные ограничения;

- менять и удерживать разные позиции в познавательной деятельности; координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия;
- распознавать конфликтные ситуации и предотвращать конфликты до их активной фазы, выстраивать деловую и образовательную коммуникацию, избегая личностных оценочных суждений.

Личностные:

- наличие представлений об истории интеллектуальных игр;
- владение правилами, принципами традиционных и нетрадиционных интеллектуальных игр;
- развитие нестандартного, логического мышления;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом.

2. Комплекс организационно-педагогических условий дополнительной общеобразовательной программы «Клуб знатоков»

2.1. Условия реализации программы

Для полноценной реализации программы необходимо:

материально-техническое обеспечение:

- учебная аудитория для проведения лекционных и практических занятий оснащенная удобной мебелью;

аппаратные средства:

- современный компьютер, обеспечивающий учащемуся мультимедиа-возможности: видеоизображение и звук;
- устройства для презентации: проектор, экран;
- выход в глобальную сеть Интернет.

методическое обеспечение:

- учебные пособия по ведению игры;
- опросники творческих способностей;
- база вопросов «Что? Где? Когда»;
- авторский раздаточный материал.

2.2. Формы контроля

Оценка результатов 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.

Формы контроля: наблюдение, тестирование, анкетирование, конкурсы.

Формы подведения итогов: конкурсы.

Видеть результаты также позволяют постоянная рефлексия и мониторинг уровня развития творческих способностей воспитанников.

2.3. Оценочные материалы

Мониторинг результатов обучения ребёнка по дополнительной образовательной программе

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможное число баллов	Методы диагностики
1. Теоретическая подготовка ребенка:				
1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	- минимальный уровень (ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой)	1	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
		- средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более ½)	5	
		- максимальный уровень (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)	10	
1.2. Владение специальной терминологией по тематике программы	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	- минимальный уровень (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины)	1	Собеседование
		- средний уровень (ребенок	5	

		сочетает специальную терминологию с бытовой)		
		- максимальный уровень (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием)	10	
2. Практическая подготовка ребенка:				
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	- минимальный уровень (ребенок овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков);	1	Контрольное задание
		- средний уровень (объем усвоенных умений и навыков составляет более ½)	5	
		- максимальный уровень (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)	10	
2.2. Владение специальным оборудованием и	Отсутствие затруднений в использовании	- минимальный уровень умений (ребенок	1	Контрольное задание

оснащением	специального оборудования и оснащения	испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием)		
		- <i>средний уровень</i> (работает с оборудованием с помощью педагога)	5	
		- <i>максимальный уровень</i> (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10	
2.3. Творческие навыки (творческое отношение к делу и умение воплотить его в готовом продукте)	Креативность в выполнении заданий	- <i>начальный (элементарный) уровень</i> развития креативности (ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога)	1	Контрольное задание
		- <i>репродуктивный уровень</i> (выполняет в основном задания на основе образца)	5	
		- <i>творческий уровень</i> (выполняет практические задания с элементами творчества)	10	

3. Общеучебные умения и навыки ребенка:

3.1. Учебно-интеллектуальные умения:

3.1.1. Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельно в подборе и анализе литературе	- минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога)	1	Анализ исследовательской работы
		- средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей)	5	
		- максимальный уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10	
3.1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в пользовании компьютерными источниками информации	- минимальный уровень умений – ребёнок испытывает серьёзные затруднения при работе с компьютерными источниками информации, нуждается в	1	Анализ исследовательской работы

		постоянной помощи и контроле педагога.		
		- <i>средний уровень</i> – работает с 5 компьютерными источниками информации с помощью педагога или родителей.	5	
		- <i>максимальный уровень</i> – работает с компьютерными источниками информации самостоятельно, не испытывает особых трудностей.	10	
3.1.3. Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)	Самостоятельно в учебно-исследовательской работе	- <i>минимальный уровень</i> умений – ребёнок испытывает серьёзные затруднения при проведении исследовательской работы, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога	1	Анализ исследовательской работы
		- <i>средний уровень</i> – занимается исследовательской работой с помощью педагога или родителей.	5	

		- максимальный уровень – осуществляет исследовательскую работу самостоятельно, не испытывает особых трудностей	10	
3.2. Учебно-коммуникативные умения:				
3.2.1. Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	- минимальный уровень умений. По аналогии с п.3.1.1.	1	Наблюдение
		- средний уровень умений. По аналогии с п.3.1.1.	5	
		- максимальный уровень умений. По аналогии с п.3.1.1.	10	
3.2.2. Умение выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи учащимся подготовленной информации	- минимальный уровень умений. По аналогии с п.3.1.1.	1	Наблюдение
		- средний уровень умений. По аналогии с п.3.1.1.	5	
		- максимальный уровень умений. По аналогии с п.3.1.1.	10	
3.2.3. Умение	Самостоятель-	- минимальный	1	Наблюдение

вести полемику, участвовать в дискуссии	ность в построении дискуссионного выступления, логика в построении доказательств	<i>уровень</i> умений. По аналогии с п.3.1.1.		
		- <i>средний уровень</i> умений. По аналогии с п.3.1.1.	5	
		- <i>максимальный</i> <i>уровень</i> умений. По аналогии с п.3.1.1.	10	
3.3. Учебно-организационные умения и навыки:				
3.3.1. Умение организовать своё рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно готовить своё рабочее место к деятельности и убирать его за собой	- <i>минимальный</i> <i>уровень</i> умений. По аналогии с п.3.1.1.	1	Наблюдение
		- <i>средний уровень</i> умений. По аналогии с п.3.1.1.	5	
		- <i>максимальный</i> <i>уровень</i> умений. По аналогии с п.3.1.1.	10	
3.3.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	- <i>минимальный</i> <i>уровень</i> умений. По аналогии с п.3.1.1.	1	Наблюдение
		- <i>средний уровень</i> умений. По аналогии с п.3.1.1.	5	
		- <i>максимальный</i> <i>уровень</i> умений.	10	

		По аналогии с п.3.1.1.		
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	- минимальный уровень умений. По аналогии с п.3.1.1.	1	Наблюдение
		- средний уровень умений. По аналогии с п.3.1.1.	5	
		- максимальный уровень умений. По аналогии с п.3.1.1.	10	

2.4.

Список литературы

Литература, рекомендуемая для педагога:

1. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся. – М.: «Педагогический поиск», 1999
2. Гин А.А. Приемы педагогической техники. – Издательство Вита, М., 2005
3. Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28
4. Эдвард де Боно Шесть шляп мышления. – Поппури, 2006
5. Эдвард де Боно Нестандартное мышление. Самоучитель. – Поппури, 2006

Литература, рекомендуемая для учащихся:

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
2. Бер И.Л. Своя игра. Книга 1. М. Эксмо, 2010
3. Большая школьная энциклопедия, М. Махаон, 2015.
4. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. Махаон, 2015.
5. Левин Б.Е. Что? Где? Когда? для чайников, 1999
6. Поташов М.О. Почему вы проигрываете в ЧГК, 2005