

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 14»

Рассмотрено и одобрено
Педагогическим советом
МАОУ «СОШ № 14»
Протокол №3 от 20.11.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 441 от 12.12.2023

Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа
«Логические игры»

Направленность: социально-гуманитарная

Уровень сложности: ознакомительный.

Возраст обучающихся: 12-17 лет
Срок реализации: 5 месяцев
Автор программы:
Мальшева Екатерина Александровна
Педагог дополнительного образования

Великий Новгород
2023 г.

СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ:

- 1. Пояснительная записка**
- 2. Содержание программы**
- 3. Учебно-тематический план**
- 4. Организационно- педагогические условия реализации программы**
- 5. Календарный учебный график**
- 6. Список литературы**

1. Пояснительная записка.

Дополнительная развивающая программа социально-гуманитарной направленности «Логические игры» разработана и реализуется в соответствии с:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным приказом Минпросвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 № 629;
- Целевой моделью развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденная приказом Минпросвещения Российской Федерации от 03 сентября 2019 г. № 467;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации № 28 от 28 сентября 2020 г. Об утверждении санитарных правил 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 № 678-р;
- Уставом МАОУ «СОШ № 14», (далее – школа);
- Локальными нормативными актами, регламентирующими деятельность школы.

С учётом

- Письма Министерства образования и науки России от 18.11.2015 N 09-3242 «О направлении информации» (вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)").

Программа «Логические игры» имеет **социально-гуманитарная направленность.**

Уровень программы: ознакомительный.

Актуальность данной программы состоит в том, что игра, как вид деятельности, представляет собой уникальный феномен нашей жизни. Ее многоплановость, многофункциональность и полезность вызывает глубокий интерес в самых различных областях знания – философии, этнографии, математике, информатике, психологии и пр. Игра – естественное состояние не только ребенка, но и взрослого человека. А для ребенка игра выступает как средство саморазвития, самоутверждения, самореализации, саморегуляции и даже стрессового контроля.

Игра способствует раскрытию различных сторон личности в любом возрасте, сплочению коллектива, является стимулом неигровых видов деятельности, таких как учёба, труд, научная деятельность и т.д.

Новизна программы в том, что, используя такие игровые формы как обучающие игры, игровой тренинг, личностно-диагностические игры, социально-ориентированные игры, спортивные логические игры через вовлечение в игровую деятельность ребят, развиваются интеллектуальные характеристик личности: внимание, память, способности к сосредоточению, коммуникативность, эрудиция, логика и пр., которые необходимы для увеличения возможностей творческой самореализации обучающихся.

Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена тем, что в основу занятий легло создание условий для интеллектуального развития и становления личности учащихся, помогающих развитию памяти, внимания, воображения, восприятия, мышления, речи и др., т.е. творческих способностей учащихся, без которых невозможно получение нового опыта и творческого отношения к действительности.

Цель: Основной целью данной программы является интеллектуальное развитие и становления личности учащихся, что позволит

- повысить мотивацию к изучению отдельных предметов;
- сформировать навыки исследовательской и проектной деятельности школьников;
- развить метапредметные компетенции обучающегося;
- улучшить условия для развития обучающегося;
- учесть возрастные и индивидуальные особенности учеников.

Для реализации поставленной цели решаются следующие задачи.

Задачи дидактические:

- познакомить обучающихся с различными интеллектуальными играми разных народов, способами тренировки памяти, внимания. Показать общее и особенное для каждого типа игры.
- научить ведению, созданию и использованию интеллектуальных игр.
- способствовать развитию речевых навыков:
- умение правильно формулировать и излагать свои мысли,
- отстаивать свою точку зрения,
- находить аргументы и контраргументы в диалогах и спорах,
- развивать умение логически мыслить и решать различные проблемы и задачи.

Задачи воспитательные:

- создать для ребёнка интеллектуальную развивающую среду, способствующую всестороннему развитию его личности и становлению самосознания.
- сформировать у ребёнка потребность к пополнению своего кругозора новой информацией.
- развитие коммуникативных навыков и формирование чувства ответственности за принимаемые решения.
- стимулировать субъективное осмысление каждым ребёнком реальной действительности и своей сопричастности с окружающим миром.
- организовать коллективную творческую деятельность на основе взаимной поддержки, дружелюбия, умения договариваться и находить общий язык и интересы.
- воспитание культуры умственного труда.

Задачи познавательные:

- приобретение знаний о культуре правильного мышления, его формах и законах;
- приобретение знаний о строении рассуждений и доказательств;
- удовлетворение личных познавательных интересов в области смежных дисциплин таких, как информатика, математика и т.д.
- формирование интереса к творческому процессу учебно-познавательной деятельности.

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Срок реализации программы: 5 месяца, 20 часов (1 час. в неделю)

Формы обучения и виды занятий:

Групповая форма работы. Виды занятий: беседы, тестирования, самостоятельные работы, заочные экскурсии. Но основной формой работы предполагаются соревнования как личные, так и командные по всем изученным играм. Это позволит ребятам видеть свои результаты, особенно изменение их от занятия к занятию.

Количество человек в группе: 10-15 человек.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 1 часу.

Ожидаемый результат и способы определения их

результативности: Обучающийся должен знать:

- основные игровые понятия,
- этапы развития интеллекта,
- принципы организации интеллектуальных конкурсов;
- понимать вопросы разных игр;
- уметь использовать знания и умения в игре,
- применять способы командной игры,
- составлять игры и проводить их с другими детьми,
- проводить с пользой досуг,
- пользоваться различными информационными источниками,
- владеть культурой речи и общения.

Обучающийся будет...

...иметь представление:

- о разнообразии интеллектуальных игр;
- о правилах интеллектуальных игр;
- о видах вопросов и способах их отгадывания;
- о правилах проведения соревнований;

...знать:

- способы игры в команде;
- разрешение конфликтов в команде;
- разные методы решения логических интеллектуальных задач;

...уметь:

- слышать и слушать (вопросы, мнения других и т.п.);
- быстро находить информацию и обрабатывать её;
- решать разнообразные интеллектуальные задачи;
- составлять интеллектуальные задачи;

...владеть:

- навыками быстрой игры;
- навыками командной игры;

Способами определения результативности реализации данной программы являются организация и проведение тестирования на предмет сформированности знаний и умений.

По окончании программы после 5 месяцев обучения можно просмотреть результаты и дополнительно проанализировать их через:

- рейтинг успешного выступления команд на конкурсах разного уровня;
- стабильность состава команд (игровая деятельность команды одного состава в течение нескольких сезонов игр);
- развитие познавательного интереса каждого ученика;
- повышение успеваемости в школе;
- развитие устойчивого социального интеллекта у детей школьного возраста

2. Содержание программы.

Тема 1. Введение в программу. Инструктаж по технике безопасности. (2 час)

Теория (1 час): Знакомство с основными направлениями программы.

Практика (1 час): анкетирование, игра.

Тема 2. Теория интеллектуальных игр (2 часа)

Теория (1 час): Разбор интеллектуальных игр: «Эрудит», «Своя игра»

Практика (1 часа): Игры в командах. Один против всех, команда против команды.

Тема 3. Малые формы интеллектуальных игр (3 часа)

Теория (1,5 часа): Проверка уровня внимания, памяти, мышления, коммуникативных качеств, лидерских способностей.

Практика (1,5 часа): Составление и проведение детьми различных конкурсов по интеллектуальным играм. Соревнования личные, командные.

Тема 4. Игры на развитие интеллекта (2 часа)

Теория (1 часа): Методы самостоятельного поиска литературы, работы в Интернет, Музее.

Практика (1 часа): Игры на развитие интеллекта, внимания, памяти. Соревнования личные, командные

Тема 5. Игры на развитие и углубления кругозора (3 часа)

Теория (1,5 часа): Подготовка детей к участию в конкурсных играх (правила участия, правила игр конкурса, правила подсчета очков).

Практика (1,5 часа): Выступление детей на конкурсных играх по плану (внутри группы, в школе)

Тема 6. Досуговые игры (игры на бумаге) (5 часов)

Теория (2 часа): Знакомство с правилами выполнения упражнений на развитие внимания (произвольного, произвольного), памяти (слуховой, зрительной), мышления (логического, пространственного).

Практика (3 часа): Упражнения на развитие внимания (произвольного, произвольного), памяти (слуховой, зрительной), мышления (логического, пространственного). Соревнования личные, командные. Соревнования на время.

Тема 7. Подготовка к проведению конкурсов и соревнований (2 час)

Практика (2 часа): Соревнования личные, командные.

Тема 8. Итоговое занятие (1 час.)

Практика (1 часа): тестирование, анкетирование.

3. Учебно-тематический план

№	Название темы урока	Кол-во часов		
		Всего	теория	практика
1	Введение в программу. Инструктаж по технике безопасности	2	1	1
2	Теория интеллектуальных игр	2	1	1
3	Малые формы интеллектуальных игр	3	1,5	1,5
4	Игры на развитие интеллекта	2	1	1
5	Игры на развитие и углубления кругозора	3	1,5	1,5
6	Досуговые игры	5	2	3
7	Подготовка к проведению конкурсов и соревнований	2	0	2
8	Итоговое занятие	1	0	1
	Итого		20 часов	

4. Организационно- педагогические условия реализации программы.

Формы и методы работы:

- индивидуальная и групповая форма;
- беседа, дискуссия;
- тренировочные игры;
- работа с научно-популярной литературой, цифровыми ресурсами.

Предлагается использование двух видов интеллектуальной мыслительной деятельности:

- Теоретическая часть (лекции, заочные экскурсии, изучение научной, научно-популярной и художественной литературы);
- Практическая часть (тренировочные интеллектуальные игры).

Теоретическая часть программы методически разнообразна благодаря использованию вариантов лекционного метода обучения в сочетании с заочными устными и виртуальными путешествиями, изучением научной литературы.

Техническое обеспечение

Для занятий по программе необходимы следующие средства и материалы:

- аудитория не менее 30 кв. м.;
- столы и стулья или стулья с откидными столиками.

Оборудование:

- компьютер и мультимедийная установка для воспроизведения видеофайлов.

5. Календарный учебный график.

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Форма аттестации (контроля)	Дата проведения
1	Введение в программу. Инструктаж по технике безопасности	2	беседа, анкетирование, игра	
2	Теория интеллектуальных игр	2	Разбор интеллектуальных игр, игры в командах	
3	Малые формы интеллектуальных игр	3	Проверка уровня внимания, памяти, мышления, коммуникативных качеств, лидерских способностей	
4	Игры на развитие интеллекта	2	Самостоятельный поиск литературы, работа в Интернете	
5	Игры на развитие и углубления кругозора	3	Выступление детей на конкурсных играх по плану (внутри группы, в школе, в городе)	
6	Досуговые игры (игры на бумаге)	5	Упражнения на развитие внимания (произвольного, непроизвольного), памяти (слуховой, зрительной), мышления (логического, пространственного)	
7	Подготовка к проведению конкурсов и соревнований	2	Соревнования личные, командные	
8	Итоговое занятие	1	Тестирование, анкетирование	

6. Список литературы

Список литературы для педагога:

1. Корин А. Феномен «Что? Где? Когда?» - М: Эксмо 2002.
2. Своя игра. - М.: Терра 1997.
3. Хайчин Ю. Главная игра умных и весёлых. - Донецк: Сталкер 1998.
4. Хайчин Ю. Твоя игра. Новая книга для умных и весёлых. - Донецк:

Сталкер 2001.

6. Энциклопедия 100 великих... - М.: Вече.
7. Хрестоматии по истории России из фондов школьной библиотеки.

Список литературы для обучающихся:

1. Хрестоматии по истории России из фондов школьной библиотеки.
2. Барабин А. Как появился двуглавый орёл в гербе России. // Наука и жизнь, 2001. №3.
3. Всеволодов И.В. Беседы о фалеристике. - М., 1990.
4. Города России. Энциклопедия. /Гл. редактор Г.М. Лаппо. - М., 1994.
5. Государственная символика России. История и современность: Наглядное пособие./Можейко И.В., Сивова Н.А., Соболева Н.А. - М., 2003.
6. Каменцева Е.И., Устинов И.В. Русская сфрагистика и геральдика. - М, 1974.
7. Кузнецов А. Энциклопедия русских наград. - М., 2002.
8. Малышев А.И. Бумажные денежные знаки России и СССР. - М., 1991.
9. Составление родословных схем и родословных древ. Методическое пособие по основам генеалогии./ Составители: Добрынин М. Н., Новосибирское историко-родословное общество, Бородин С. В., Центр патриотического воспитания граждан. Новосибирск, 2011.
10. Мурашов Г.А. Титулы, чины, награды. - СПб., 2003.
11. Семар Г.М. Среди монет, мер и весов. - М., 1992.
12. Соболева Н.А. Старинные гербы российских городов. - М., 1985.
13. Соболева Н.А. Русские печати. - М, 1992.