


ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
«ТЮМЕНСКИЙ КОЛЛЕДЖ ПРОИЗВОДСТВЕННЫХ И СОЦИАЛЬНЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ»
(ГАПОУ ТО «ТКПСТ»)

СОГЛАСОВАНО

Руководитель отделения
дополнительного профессионального
образования (включая МФЦПК)


_____ А.А. Рахно
«30» _____ 08 2022 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор ГАПОУ «Тюменский
колледж производственных и
социальных технологий»


_____ Д. Шпак
«30» _____ 2022 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

«Клуб интеллектуальных игр «Тесла»»

г. Тюмень, 2022 год

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

Клуб интеллектуальных игр «Тесла»

1. Цели реализации программы

Дополнительная общеобразовательная программа направлена на формирование и развитие творческих способностей детей и взрослых, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также на организацию их свободного времени. Дополнительная общеобразовательная программа способствует развитию эрудиции, логики, фантазии; обучению собранности, умению принимать правильное решение в сжатые сроки, развитию навыков работы с книгой и другими источниками информации.

2. Требования к результатам программы

2.1. Характеристика программы

Программа разработана на основе: Григорьев Д.В. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М.: Просвещение, 2016

Медицинские ограничения регламентированы Перечнем медицинских противопоказаний Министерства здравоохранения и социального развития РФ.

2.2. Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы

Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы – сертификат.

2.3. Требования к результатам освоения программы

В результате освоения программы слушатель должен:

знать:

- 3-1 Историю развития интеллектуальных игр и их особенности
- 3-2 Основы логики, построения суждений
- 3-3 Основы публичных выступлений

уметь:

- У-1 Использовать природные способности: внимание, терпение, сосредоточенность, фантазию, наблюдательность, сосредоточенность в процессе интеллектуальной игры
- У-2 Взаимодействовать в коллективе
- У-3 Самостоятельно принимать решения за свои действия
- У-4 Анализировать информацию и адаптировать к требуемым условиям

Содержание программы

Категория слушателей: обучающиеся в возрасте 15-27 лет.

Трудоемкость обучения: 66 ак. часов.

Форма обучения: очная.

3.1. Учебный план

№	Наименование разделов	Всего, академических часов	В том числе			Промежуточный и итоговый контроль
			Теоретические занятия	Практические занятия	Лабораторные занятия	
1	2	3	4	5	6	7
1.	Раздел 1. Интеллектуальные игры как метод интеллектуального развития	20	8	12	-	–
2.	Раздел 2. Форматы интеллектуальных игр	44	16	28	-	–
3.	Итоговая аттестация: зачет	2	–	–	-	2
	ИТОГО:	66	24	40	-	2

3.2. Учебно-тематический план

№	Наименование, разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные занятия	Объем часов (аудиторно)	Формируемые умения/ знания/ТД
1.	Раздел 1. Интеллектуальные игры как метод интеллектуального развития		20	
1.1.	Тема 1.1. Введение в игру. Интеллектуальные игры как метод интеллектуального развития	Содержание Рассмотрение истории возникновения интеллектуальных игр, виды интеллектуальных игр, их значение. Развитие логики и эрудиции.	2	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4 3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
1.2	Тема 1.2. Компоненты успешной игры	Содержание Разбор технологий успешной игры. Опыт мировых игроков	2	
1.3	Тема 1.3. Выбор капитана команды.	Содержание Капитан команды. Обязанности капитана. Качества капитана. Взаимодействие капитана и команды	2	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
1.4	Тема 1.4. Техника мозгового штурма.	Практическая работа. Применение мозгового штурма для решения задачи. Особенности технологии	4	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
1.5	Тема 1.5. Упражнения на сыгранность команды.	Практическая работа. Упражнения на сыгранность команды.	4	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
1.6	Тема 1.6. Построение логических цепочек	Практическая работа. Построение логических цепочек. Понятия. Суждения. Умозаключения. Виды логических цепочек. Виды вопросов	4	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
1.7	Тема 1.7. Разбор телевизионных игр. Анализ и обсуждение стратегии	Содержание Разбор телевизионных игр. Анализ и обсуждение стратегии	2	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
2	Раздел 2. Форматы интеллектуальных игр		44	

2.1	Тема 2.1 Форматы интеллектуальных игр. Что? Где? Когда?	Содержание Форматы интеллектуальных игр. Что? Где? Когда? Особенности формата. Правила формата. Распределение ролей	2	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
2.2.	Тема 2.2.Тренировочные игры команды. Что? Где? Когда?	Практическая работа. Тренировочные игры команды. Что? Где? Когда?	4	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
2.3	Тема 2.3.Разбор заданий прошлых лет.	Содержание Разбор заданий прошлых лет. Ошибки и сильные моменты игры команды.	2	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
2.4	Тема 2.4 Форматы интеллектуальных игр. Мультиигры. Брейн-ринг	Содержание Форматы интеллектуальных игр. Мультиигры. Брейн-ринг. Особенности формата. Правила формата. Распределение ролей	2	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
2.5	Тема 2.5. Тренировочные игры команды. Мультиигры. Брейн-ринг	Практическая работа. Тренировочные игры команды. Мультиигры. Брейн-ринг	4	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
2.6	Тема 2.6. Варианты ответов на вопрос.	Содержание Разбор вопроса по структуре. Форма вопроса. Уровни вопроса.	2	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
2.7	Тема 2.7. Традиционные вопросы	Содержание Традиционные вопросы. Применение и особенности	2	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
2.8	Тема 2.8. Форматы интеллектуальных игр. Эрудит-квартет. Гипофика	Содержание Форматы интеллектуальных игр. Эрудит-квартет. Гипофика. Особенности формата. Правила формата. Распределение ролей	2	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
2.9	Тема 2.9.	Практическая работа.	4	3-1 – 3-3;

	Тренировочные игры команды. Эрудит-квартет. Гипофика	Тренировочные игры команды. Эрудит-квартет. Гипофика		У – 1 - У-4
2.10	Тема 2.10 Многоуровневые вопросы.	Содержание Многоуровневые вопросы. Разбор вопроса по составу	2	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
2.11	Тема 2.11 Игры, посвященные определенной тематике.	Практическая работа. Игры, посвященные определенной тематике.	4	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
2.12	Тема 2.12 Разбор заданий прошлых лет.	Содержание Разбор заданий прошлых лет. Ошибки и сильные моменты игры команды.	2	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
2.13	Тема 2.13 Составление вопросов для интеллектуальных игр. Особенности и трудности	Практическая работа. Составление вопросов для интеллектуальных игр. Особенности и трудности. Проведение игры на своих вопросах	4	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
2.14	Тема 2.14. Форматы интеллектуальных игр. Пентагон	Содержание Форматы интеллектуальных игр. Пентагон. Особенности формата. Правила формата. Распределение ролей	2	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
2.15	Тема 2.15 Тренировочные игры команды. Пентагон	Практическая работа. Тренировочные игры команды. Пентагон	4	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
2.16	Тема 2.16 Разбор телевизионных игр. Анализ и обсуждение стратегии	Содержание Разбор телевизионных игр. Анализ и обсуждение стратегии	2	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
2.17	Тема 2. 17 Анализ	Содержание	2	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4

	игрового сезона. Разбор ошибок. Составление плана на следующий игровой сезон.	Анализ игрового сезона. Разбор ошибок. Составление плана на следующий игровой сезон.		
3.	Итоговая аттестация	Зачет	4	3-1 – 3-3; У – 1 - У-4
		Всего	66	

3.3. Календарный учебный график (порядок освоения модулей, разделов, дисциплин)

Период обучения (дни, недели) *	Наименование раздела, модуля, темы
Сентябрь-ноябрь	Раздел 1. Интеллектуальные игры как метод интеллектуального развития
Ноябрь-апрель	Раздел 2. Форматы интеллектуальных игр
Май	Итоговая аттестация – зачет
* Точный порядок реализации разделов, тем обучения определяется в расписании занятий.	

4. Условия реализации программы

4.1. Материально-технические условия реализации программы

Наименование помещения	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
1	2	3
Учебный кабинет	Теоретические занятия	Рабочее место преподавателя рабочие места обучающихся компьютер, маркерная доска, проектор, экран
Учебный кабинет	Практические занятия	Внутренние занятия. Рабочее место преподавателя рабочие места обучающихся компьютер, маркерная доска, проектор, экран, игровая система. Столы. Стулья «Выходные» занятия. Городские площадки для проведения интеллектуальных игр. Столы. Стулья, проектор, экран, игровая система. Акустическая аппаратура
Учебный кабинет/холл/актовый зал	Итоговая аттестация - зачет	

4.2. Учебно-методическое обеспечение программы

Основные источники

1. Григорьев Д.В. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно-ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М.: Просвещение, 2016

Дополнительные источники:

1. Андросов А., Байрак В., Копейка Е. Что? Где? Когда? Одесса, "Негоциант", 2016.

2. Жданов Д., Возможности интеллектуальных игр по развитию мышления у детей // Социальная педагогика и здоровье (Москва) №6/2017
3. Данилевич Е. Р., Кулинич О. В. Что? Где? Когда? Для школьников. Харьков, «Торнадо», 2015.
4. Латыпов Н, Основы интеллектуального тренинга, СПб, 2015
5. Альтшуллер Г., И. Верткин, как стать гением?, Минск, «Беларусь», 2017
6. Вертгеймер М., Продуктивное мышление, Москва, «Прогресс», 2017
7. Жданов Д., Дидактичні можливості інтелектуальних ігор // Завуч, №7, 2015

Электронные ресурсы:

1. База Вопросов ЧГК. Режим доступа <https://db.chgk.info/>

5. Оценка качества освоения программы

Итоговая аттестация по программе предназначена для оценки результатов освоения слушателем разделов программы и проводится в виде зачета в форме выполнения практического задания. По результатам итоговой аттестации выставляются отметки по двухбалльной системе: «зачтено»/ «не зачтено».

Типовое задание для зачета:

2. Составить перечень вопросов для игр разных форматов
3. Выбрать формат проведения и организовать игру для обучающихся колледжа
4. Принять участие в городских играх с результатом более 60% от возможных баллов

6. Составители программы

Соснина Анастасия Андреевна, педагог-организатор ГАПОУ ТО «ТКПСТ», руководитель клуба интеллектуальных игр «Тесла»