


Министерство образования и науки Самарской области

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
«ПОВОЛЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ»



Принята на заседании
методического совета
от « 31 » 08 2020 г.
Протокол № 1

Утверждаю
И.О. директора ГБПОУ "ПГК"

 /Е.М. Садыкова/
« » 202__ г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ

«КЛУБА «ЭРУДИТ»

Возраст обучающихся 16 -17 лет
Срок реализации 1 год

Автор-составитель:
Соловущкин А.В.,
преподаватель

Самара, 2020

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	7
3. СОДЕРЖАНИЕ.....	7
4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	8
5. СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ	10

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Интеллектуальные игры развивают познавательный интерес к различным областям знаний, формируют навыки сотрудничества. Их цель - развитие самостоятельности, воображения, коммуникативных способностей и других личностных качеств.

Цели проведения интеллектуальных игр разнообразны: образовательные, развивающие, воспитательные. Во-первых, это закрепление и обогащение знаний детей по той или иной теме. Во-вторых, увеличение словарного запаса. В-третьих, развитие логического мышления, памяти, внимания, воображения, фантазии. В-четвертых, воспитание доброжелательности, умения работать в коллективе.

Направленность программы. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. N 1008 предлагает следующий перечень направленностей дополнительных общеобразовательных программ:

- техническая;
- естественнонаучная;
- туристско-краеведческая;
- социально-педагогическая

Новизна программы

Новизна данной дополнительной общеобразовательной программы опирается на понимание приоритетности воспитательной работы, направленной на развитие интеллекта, морально-волевых и нравственных качеств.

1. Новизна дополнительной общеобразовательной программы «Клуба «ЭРУДИТ» основана на комплексном подходе к подготовке молодого человека «новой формации», умеющего жить в современных социально-экономических условиях: компетентного, мобильного, с высокой культурой делового общения, готового к принятию управленческих решений, умеющего эффективно взаимодействовать с деловыми партнерами.
2. Новизна программы проявляется в том, что формируют у обучающихся простейшие навыки коллективного решения эвристических задач. Занятия интеллектуальными играми помогают в становлении личности, так как развивают волевые качества, целеустремленность, настойчивость, упорство, самостоятельность и инициативу, решительность и смелость, выдержку и самообладание. Данные занятия помогают в формировании общей культуры личности, учат правильному поведению в обществе, способствуют профессиональному самоопределению обучающихся.

Актуальность (программа соответствует действующим нормативным актам, в программе представлены современные идеи и актуальные направления развития науки, техники, культуры, экономики, социальной сферы, она удовлетворяет потребности общества и обучающихся данного возраста и категории в решении актуальных для них задач)

1. Актуальность программы состоит в том, что она способствует формированию социально-активной личности, ориентированной на самореализацию.
2. Актуальность и необходимость данной дополнительной образовательной программы продиктована развитием современного информационного общества и обусловлена широким внедрением электроники в образовательные процессы и обычную жизнь каждого человека: компьютер, Интернет, цифровая фотография пришли сегодня практически в каждый дом и стали неотъемлемой частью повседневной жизни.

Педагогическая целесообразность:

1. В процессе интеллектуальных игр обучающиеся учатся организовывать свой досуг, развивают смекалку и находчивость.
2. Педагогическая целесообразность программы нацелена на формирование личности инициативной, самостоятельной, толерантной, способной к успешной социализации и активной адаптации на рынке труда, ориентированной на культурные ценности. Одной из целевых установок, обеспечивающих эффективную интеграцию обучающегося в общество, является предоставление максимальных возможностей для формирования у него установки на творческую деятельность.

Цель программы:

1. Формирование общей культуры личности, привитие обучающимся этических и нравственных норм поведения.
2. Развитие мотивации обучающихся к познанию и творчеству через увлечение историческим краеведением, историей родного края.
3. Приобщение обучающихся к общечеловеческим ценностям через занятия естественными и общественными науками.
4. Профилактика асоциального поведения.

Задачи программы (это пути достижения целей, они подразделяются на обучающие (предметные), развивающие (какие творческие способности, компетентности могут сформироваться), воспитательные (формирование личностных качеств).

обучающие:

- Пополнить багаж знаний учащихся о развитии культуры и цивилизации.

развивающие:

- развивать способности находить в сообщении информацию: конкретные сведения.

воспитательные:

- способствовать развитию навыков работы в команде.
- формировать опыт самостоятельной образовательной, общественной, проектно-исследовательской;

Возраст обучающихся: 16–17 лет.

Сроки реализации: 220 часов

Формы обучения: очная.

Формы организации деятельности: командная

Режим занятий: Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа.

Ожидаемый результат:

1. Ожидаемыми результатами реализации программы являются:
 - Расширение интеллектуального кругозора членов клуба;
 - Умение работать в команде;
 - Умение принимать решение в условиях ограниченного времени.
2. К концу курса обучения студенты:
 - будут знать дополнительные факты из мировой истории и истории родного края, будут иметь представление о развитии цивилизации на нашей планете, об основных направлениях развития научного познания, будут обучены законам логики и диалектики, их практическому использованию, расширят представление о взаимодействии законов природы, будет развита устойчивая потребность к самообразованию.
 - будут уметь работать в команде, будут стремиться повышать свой интеллектуальный уровень, получат навыки грамотно ставить вопросы и решать

задачи, научатся делать логические выводы, будут развиты творческие способности...

- будет сформирована устойчивая потребность в непрерывном развитии, будут воспитаны морально-волевые и нравственные качества, будет сформирована активная жизненная позиция.

Критерии и способы определения результативности: педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов, тестирование, решение задач поискового характера.

Формы подведения итогов: интеллектуальные турниры и Олимпиады.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Наименование раздела	Количество часов		
	всего	теория	ЛР и ПЗ
Введение	4	4	-
Раздел 1. «ЧТО?ГДЕ?КОГДА?» Тема 1.1. Ребус Тема 1.2. Шарада Тема 1.3. Анаграмма Тема 1.4. Буриме	28	14	14
Раздел 2. «КРОССВОРД ШОУ» Тема 2.1. Кроссворд Тема 2.2. Решение задач	54	38	16
Раздел 3. «КОНФЕРЕНЦИЯ» Тема 3.1. Подготовка презентации Тема 3.2. Подготовка доклада	54	42	12
Раздел 4. «РАЗВИТИЕ КУЛЬТУРЫ» Тема 4.1. Древняя культура Тема 4.2. Современная культура Тема 4.3. Разделы культуры	80	68	12
Итого	220	166	54

3. СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1

Что? Где? Когда?

Тема 1.1 Ребус

Ознакомление с видами ребусов. Составление ребусов. Разгадывание Ребусов.

Тема 1.2 Шарада

Ознакомление с видами шарад. Составление шарад. Разгадывание шарад.

Тема 1.3 Анаграмма

Ознакомление с видами анаграмм. Составление анаграмм. Разгадывание анаграмм.

Практические занятия: Использование интеллектуальных загадок в играх «Что? Где? Когда?».

РАЗДЕЛ 2

Кроссворд шоу

Тема 2.1 Кроссворд

Ознакомление с видами кроссвордов. Составление кроссвордов. Разгадывание кроссвордов.

Тема 2.2 Решение задач

Ознакомление с видами интеллектуальных задач. Составление интеллектуальных задач.

Разгадывание интеллектуальных задач.

Практические занятия. Использование интеллектуальных задач в играх «Что? Где? Когда?» и турнирах.

РАЗДЕЛ 3

Конференция

Тема 3.1. Подготовка презентации

Подбор материала для презентации. Правила составления презентации.

Тема 3.2. Подготовка доклада

Подбор темы доклада. Подбор материала. Приемы эффективной подачи материала. Практические занятия. Выступление на научно-практической конференции.

РАЗДЕЛ 4

Развитие культуры

Тема 4.1. Древняя культура

Обзор этапов развития древней культуры. Вопросы на тему древней культуры.

Тема 4.2. Современная культура

Обзор этапов развития современной культуры. Вопросы на тему современной культуры.

Тема 4.3. Разделы культуры

Обзор этапов развития разделов культуры. Вопросы на тему разделов культуры.

Практические занятия. Применение вопросов на темы культуры в играх «Что? Где? Когда?» и турнирах.

4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Формы и методы проведения занятий:

1.1. Традиционные:

- Семинары;
- Экскурсии;
- Конференции;
- Олимпиады.

1.2. Активные и интерактивные:

- Внеаудиторная работа,
- Деловые игры,
- Компьютерные симуляции,
- Психологические тренинги,
- Разбор конкретных ситуаций
- Ролевые игры.

2. Учебные (дидактические) материалы:

2.1.Наборы тематических вопросов.

2.2.Тестовые задания.

2.3.Учебные видеоролики.

3. Техническое оснащение:

3.1.Компьютер.

3.2.Проекционный экран.

4. Формы контроля:

4.1.Промежкточный контроль:

– Тестирование.

– Подсчет условных баллов.

4.2.Итоговый контроль

– Зачет турнирного рейтинга.

5. СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Авт.-сост. С.В. Турыгина, А.Н. Кугач: Сценарии школьных викторин, конкурсов, познавательных игр. - Р-на-Д: Феникс, 2004
2. Зак А.З.: Поиск девятого. - М.: НПО Перспектива, 1993
3. Златопольский Д.М.: Интеллектуальные игры в информатике. - СПб.: БХВ-Петербург, 2004
4. Козак О.Н.: Путешествие в страну игр. - СПб.: Союз, 1997
5. Петрусинский В.В.: Игры для активного отдыха в процессе обучения. - М.: Владос, 2007
6. Петрусинский В.В.: Искусство общения в играх. - М.: Владос, 2007
7. Ред. А.М. Борзенко ; Худож.: И.Д. Бобенчик, А.В. Кизилов: Аукцион. - Белгород: Везелица, 1993
8. Сост. М. Шпагин: Досуг в кругу семьи. - М.: Профиздат, 1989
9. сост. С.В. Шорина: Интеллектуально-познавательные игры и игровые методики. - М.: ЦГЛ, 2005
10. Ясницкий Л.Н.: Введение в искусственный интеллект. - М.: Академия, 2010