


ДЕПАРТАМЕНТ ТРУДА И СОЦИАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ НАСЕЛЕНИЯ
ГОРОДА МОСКВЫ
ГБУ ДО ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА «НА ВАДКОВСКОМ»

«Утверждаю»
Директор Центра 
Ю.М. Лившиц
«1» сентября 2017 года



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА
«СТУДИЯ ПРАКТИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ИНТЕЛЛЕКТА
«СПРИНТ»

Составитель программы:
педагог дополнительного образования
Антоновский Сергей Валентинович

Срок реализации программы: 3 года

Возраст воспитанников: 11 – 17 лет

Москва, 2017 год

Изменился состав 18.01.2018г.



Раздел 1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Психология развития интеллекта» была модифицирована в 2017 году. Основной причиной модификации и внесения изменений в программу СПРИНТ является обновление нормативно-правовой базы в системе дополнительного образования, корректировка часов практической работы обучающихся в сторону увеличения из-за возросшего числа синхронных и асинхронных турниров по интеллектуальным играм. (Изменение названия программы объединения также связано с увеличением практических часов в работе). Обновление коснулось также библиографического списка и содержания тем в учебном плане. Корректировке подверглась часть списка упражнений, из них остался ряд наиболее эффективных и востребованных. Программа была структурирована и скорректирована в соответствии с рекомендациями методистов ГБУ ЦТ «На Вадковском».

1.1. Направленность дополнительной общеразвивающей программы

Программа Студии практического развития интеллекта «СПРИНТ» *социально-педагогической направленности*, разработана с опорой на Федеральный закон от 29 декабря 2012 г., № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»; Концепцию развития дополнительного образования в РФ (Распоряжение Правительства РФ № 1726-Р от 04.09.2014 г.); Приказ Департамента образования города Москвы № 922 от 17.12.2014 «О мерах по развитию дополнительного образования детей в 2014–2015 учебном году» (с изменениями и дополнениями от 07.08. 2015 г. № 1308 и от 08.09.2015 № 2074; от 30.08.16 №1035); Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы): приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.15 № 09-3242; Постановление Главного государственного врача РФ от 14 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»; Устав и Программу развития ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»; Программу деятельности ЦТ «На Вадковском».

Программа разработана в Центре творчества «На Вадковском» и реализуется в структурном подразделении «Россия молодая».

1.2. Уровень освоения программы

Программа соответствует региональным нормативным требованиям, предъявляемым к *базовому уровню* освоения дополнительных общеразвивающих программ (Приказ Департамента образования города Москвы «О мерах по развитию дополнительного образования детей в 2014-2015 году» от 17.12.2014г. №922 (в редакции от 07.08.2015г. №1208, в редакции от 08.09.2015г. №2074, в редакции от 30.08.2016г. №1035)).

Программа реализуется на бюджетной основе для детей из семей, имеющих право на социальные льготы.

1.3. Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Наше время – это огромные потоки информации, эпоха творческого поиска и инноваций, реализация идеи в реальный продукт за минимальные сроки.

Исходя из этого основной целью образования представляется воспитание **творческой личности, исследователя окружающего мира, открывателя нового**. Это достигается посредством создания интеллектуально насыщенной, эмоционально благоприятной среды, способствующей эффективному развитию обучающихся.

Мощным стимулирующим, организующим и развивающим средством представляется **игра**. Поиск нового в рамках командного соревнования, ситуация прессинга со стороны соперников, создание искусственного дефицита времени – все это необычайно активизирует деятельность подростков.

Педагогическая целесообразность программы.

Данная программа построена с учетом идей и рекомендаций ученых и практиков, работающих с одаренными детьми: Д.Б. Богоявленской, В.Н. Дружинина, Н.Ю. Анашиной, Ю.Н. Белехова, А.И. Савенкова, концепций Н.Ф. Талызиной, Д. Толлингеровой, А.М. Матюшкина и др.

На первый план при обучении выдвигаются творческие и продуктивные задания, стимулирующие поиск новых стратегий, либо выделение особенностей мышления, на основе которых идет решение репродуктивных (закрепляющих) задач.

Задания строятся по принципу возрастающей сложности, смысловой значимости и полноценности получаемого результата, побуждая к самоорганизации системы познавательной деятельности, к смене смысловых установок. Задания призваны расширять зону ближайшего, перспективного развития.

Учащиеся выступают как субъекты учения, общения. Группа представляется организацией, сотрудничающей с педагогом. *Ролевая позиция педагога* лично

ориентированная, с преобладанием организационной и стимулирующей функций (обучаемый как целостная личность, взаимодействующая со всеми участниками процесса обучения).

Стиль педагогической деятельности – демократический, поощряющий; инициатива учащихся поддерживается.

Раскрытие творческого потенциала обучающегося способствует неформальная, доброжелательная обстановка на занятиях, большое разнообразие упражнений (словесные, логические, ассоциативные, пространственно-комбинаторные), создание традиций Клуба и приобщение участников мероприятий к миру интеллектуальной игры.

1.4. Отличительные особенности программы

В программе предусмотрено использование игр и тренингов, стимулирующих развитие широкого спектра интеллектуальных способностей, формирование целостного взгляда на мир, которым отличаются широко образованные люди. В то же время у нее есть ряд особенностей, к которым можно отнести:

- широкое использование тренингов, прошедших апробацию в психологической практике, которые после формализации правилами превращены в игры;
- использование интеллектуальных игр с обновляемым банком вопросов и заданий, гибкие правила и содержание которых позволяет подобрать задания, соответствующие возрасту и способностям детей;
- активное участие детей в соревнованиях по интеллектуальным играм различного уровня, вплоть до чемпионата мира, их участие в подготовке массовых мероприятий, проводимых на базе общеобразовательного учреждения, где они учатся;
- привлечение обучающихся к поиску интересной для них информации или информации на заданную тему, к работе с литературой.

1.5. Цель программы

Создание условий для интеллектуального развития учащихся, расширения кругозора, этическое воспитание и развитие лидерских качеств подростков в ходе игровой деятельности.

1.6. Задачи программы

Обучающие:

- обучить проблемному мышлению, расширить понятийный аппарат;
- научить детей пользоваться методами, позволяющими отойти от шаблонности мышления при решении интеллектуальных задач;
- научить детей приемам эффективного запоминания и переработки информации.

Развивающие:

- увеличить активный словарь обучающихся и на этой основе улучшить вербальные способности детей;
- развить память;
- развить фантазию и воображение;
- развить логическое мышление.

Воспитательные:

- сформировать у обучающихся навыки конструктивного коллективного обсуждения проблемных вопросов и ситуаций;
- воспитать позитивные личностные качества: терпение, самоорганизованность, толерантность, лидерские качества;
- повысить мотивацию к обучению, получению новых знаний, самообразованию.

1.7. Категория обучающихся

В группу первого года обучения принимаются дети 11-12 лет. В группу второго года обучения – дети, обучавшиеся год по данной программе или дети 12 - 14 лет. В ряде случаев возможны варианты приема ребенка младшего возраста, нежели заявленный, поскольку существует практика перевода в более старшую группу детей, показывающих высокие результаты на турнирах или по результатам собеседования в начале учебного года. В группу третьего года обучения принимаются дети 15 – 16 лет или дети, которые обучались по данной программе два года.

Количество детей в группах первого года обучения составляет 12-15 человек, в группах второго года обучения – 10-12 человек. Такое количество детей определяется, с одной стороны возможностью проследить за работой каждого ребенка во время занятий, с другой стороны – оптимальным количеством человек в команде при проведении интеллектуальных игр.

1.8. Срок реализации программы

Программа рассчитана на **3 года обучения**.

На занятиях **1 года обучения** основной упор делается на развитие интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти, фантазии и воображения, вербальных и способностей. На 2 и 3 годах обучения основное внимание уделяется развитию логического, проблемного мышления, творческих способностей и практической деятельности учащихся.

Задания **1 года обучения** направлены на создание представления о многообразии окружающего мира. Постепенно, наряду с собственно игровыми упражнениями, вводятся во внутренний план представления о «вопросе», «проблемной ситуации», «мозговом штурме» и «структуре команды». На **2-м году обучения** полученные знания, умения и навыки получают закрепление и развитие в связи с участием воспитанников в массовых мероприятиях, интеллектуальных фестивалях и турнирах по игре «Что? Где? Когда?», «Брейн-рингу» и т.п. Усваиваются понятия «понятие», «значение», «историзм», «семантика», «ассоциация» и др. Ведется работа по формированию собственных представлений учащихся об эвристике и приемах мышления, возрастает сложность и вводится тематическая направленность вопросов и проблемных ситуаций. Большое внимание уделяется психологическим аспектам отношений в команде, эмоциональности и концентрации в игре, функциях каждого из участников мозгового штурма. **3-ий год обучения** (14-16 и старше) – учебные упражнения направлены на систематизацию полученных знаний, посвящены составлению схем эффективной деятельности для решения интеллектуальных задач. Обучающиеся регулярно участвуют в интеллектуальных фестивалях и конкурсах городского, регионального и международного уровня.

1.9. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий

Основная форма занятий – групповая, также возможны индивидуальные консультации (по желанию детей или родителей), участие в соревнованиях по интеллектуальным играм различного ранга, участие в массовых мероприятиях, праздниках, проводимых ЦТ «На Вадковском», предусматривается посещение музеев, экскурсии на природу.

Образовательные модули состоят из интеллектуальных упражнений и тренингов, логических заданий, головоломок различного типа, проблемных вопросов.

Помимо учебных занятий в течение года осуществляется несколько выездных специализированных семинаров и тренингов. Непременным условием является участие детей (после предварительной подготовки) в нескольких турнирах по интеллектуальным играм, проводимых в течение учебного года. Дети 11-13 лет постепенно вращиваются в систему занятий, осваивают правила взаимодействия в группе и увеличивают интеллектуальную нагрузку на третьем году обучения за счет участия в регулярных соревнованиях по интеллектуальным играм городского, регионального и международного уровня. С 3-го года

обучения участие в выездных интеллектуальных турнирах в г. Москве и за ее пределами становится обязательным и регулярным.

Программа строится в соответствии с возрастными особенностями учащихся и, по возможности, учитывает индивидуальность каждого ребенка. Темы подбираются с учетом интересов детей, предоставляют возможности для закрепления наиболее востребованных знаний, умений и навыков. Предполагается включение воспитанников в работу: сценарирование и самостоятельное проведение турниров, подбор пакета вопросов, ассистирование основному ведущему, ведение детьми собственных проектов, поддержка любых инициатив и т.д.

Основной принцип программы – обучение на достаточно высоком уровне сложности с постепенным углублением и расширением знаний, развитие творческого и активного начала в деятельности учащихся.

Режим занятий

Работа с группами 1, 2 и 3 года обучения осуществляется по графику - **2 раза** в неделю по **2 часа**.

1.10. Планируемые результаты освоения программы

После первого года обучения у детей:

1. *Улучшаются вербальные способности.* Дети на слух понимают объяснения, реже нуждаются в пояснениях, легко подбирают и оперируют словами, используют понятия, отвечающие заданным условиям, умеют объяснять слова и понятия.
2. *Улучшается память.* Дети осваивают методы ассоциативного запоминания списков, улучшают слуховую память, привыкают к широкому «сканированию» своей памяти, извлекая необходимые сведения из самых различных областей знаний.
3. *Развивается фантазия и воображение.* Дети способны придумать несуществующее слово, понятие, дать им толкование, сочинить загадку, поговорку, сказку.
4. *Развивается логическое мышление.* Дети могут объяснить разницу и сходство между предметами, их существенные и несущественные признаки, сгруппировать предметы в соответствии с самостоятельно установленной закономерностью, дать объяснение своего решения, объяснить выбор варианта, найти понятие, аналогичное или противоположное заданному, подхватить и развить мысль товарища.

5. *Улучшаются личностно – социальные характеристики* детей. Дети приобретают навыки совместной работы в небольших группах, делятся друг с другом интересной информацией, вносят предложения по проведению игр, мероприятий и др.

После второго года обучения у детей:

1. *Развивается проблемное мышление.* Дети способны генерировать идеи для решения проблемы, создания конструкции, классифицировать и анализировать проблемную ситуацию, наметить варианты путей ее разрешения.

2. *Развиваются вербальные способности.* Дети легко оперируют терминами, словами, подбирают антонимы, синонимы, омонимы и др., чтобы составить фразу с заданными требованиями, умеют пользоваться методами преобразования слов, могут распознать литературный стиль знакомого автора;

3. *Развиваются творческие способности.* Дети способны составить вопрос по данной информации, составить образ из набора фигур, подать идею разрешения проблемы, развить сюжет старых и сочинить сказку по заданному сюжету и т.д.

4. *Улучшается логическое мышление.* Дети могут выявить главное, увидеть закономерность, аналогию, логично продолжить оборванную мысль.

5. *Улучшаются личностно – социальные характеристики* детей: они способны к эффективному обсуждению в стрессовых условиях соревнования; у них расширяется круг интересов, повышается мотивация к получению знаний.

После третьего года обучения:

1. *Развивается проблемное мышление.* Дети способны в конкретной проблемной ситуации сформулировать проблему и задачи, практически использовать законы создания нового – видеть проблему во взаимосвязи с окружающей реальности, произвести анализ с учетом развития ситуации во времени, оценить положительные и отрицательные стороны явления, учесть возможные последствия результатов решения, разрешать проблемные ситуации, требующие различных теоретических знаний, решать некоторые задачи ТРИЗ; использовать методы ухода от шаблонности мышления.

2. *Развиваются творческие вербальные способности.* Дети могут составить сборник своих заданий, отредактировать подборку чужих вопросов, модернизировать правила некоторых игр, самостоятельно подготовить и провести игру.

3. *Нарабатывается навык интеллектуальной деятельности в коллективе:* навык обсуждения, взаимопонимания и терпимости; проявляются способности «генератора идей»,

«критика», «лидера» и т.д.; вырабатываются умение «держать напор», отстаивая свою точку зрения; уменьшается страх перед публичным выступлением, боязнь сцены и т.п.

4. *Закрепляется интерес к получению знаний, работе с книгами, самообразованию.*

Раздел 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Первый год обучения

Разделы и темы	Количество учебных часов			Формы аттестации (контроля)
	Всего час.	В том числе		
		Теор	Прак	
1. Вводное занятие 1.1. О программе и правилах поведения. Знакомство. 1.2. Основные понятия курса. Триада деятельности.	2	2	-	Тестирование
2. Развитие вербальных способностей 2.1. Некоторые сведения об особенностях слов русского языка. 2.2. Устные задания по работе со словами 2.3. Задания в рисунках по работе со словами 2.4. Устные и бланковые задания по работе со словами и фразами 2.5. Устные и бланковые словесные игры	10	4	6	Рисунки, Упражнения, творческая работа
3. Развитие воображения и фантазии 3.1. Сочинение новых слов, их толкование 3.2. Создание новых загадок, поговорок, пословиц 3.3. Задания с готовыми рисунками 3.4. Создание рисунков и историй с невиданными объектами 3.5. Ролевые игры	8	2	6	Игры, викторины
4. Методы запоминания информации, тренировки наблюдательности 4.1. Краткие сведения о видах памяти. Гигиена памяти 4.2. Некоторые способы запоминания информации 4.3. Умение сосредоточиться 4.4. Игры и тренинги на запоминание	10	2	8	Игры, тренинги
5. Тренинг пространственно – комбинаторного мышления 5.1. Работа с плоскостными головоломками (пазлами) 5.2. Знакомство с алгоритмами выполнения фигур оригами 5.3. Решение плоскостных и объемных задач 5.4. Игры на организованном поле и комбинаторные игры	4	2	2	Тренинги

6. Развитие логического мышления 6.1. Анализ свойств явлений и предметов 6.2. Анализ причинно-следственных связей заданных ситуаций 6.3. Логические задачи и некоторые алгоритмы их решения 6.4. Детективные истории в устных задачах и рисунках	6	2	4	Тестирование Брейн-ринги
7. Участие в турнирах 7.1. Подготовка к турниру 7.2. Участие в турнире	46	-	46	Турниры
8. Индивидуальные интеллектуальные игры 8.1. Системы подсчета очков интеллектуальных устных игр 8.2. Основные формы интеллектуальных бланковых игр 8.3. Игры, основанные на группировке и классификации 8.4. Игры-тренинги для оперативной и долговременной памяти 8.5. Игры, использующие элементы индукции и дедукции	6	2	4	Игры, тестирование
9. Интеллектуальные командные игры 9.1. Правила некоторых интеллектуальных командных игр 9.2. Стратегия и тактика команды в интеллектуальных играх 9.3. Требования к членам команды 9.4. Типы вопросов интеллектуальных игр 9.5. Проведение игр	38	4	34	Турнир «знатоков»
10. Выездные мероприятия 10.1. Выезд на историко-ролевую игру 10.2. Посещение музеев	16	-	16	Турниры
11. Тестирование учащихся, анкетирование родителей 11.1. Преобладающий тип мышления ребенка 11.2. Тесты на запоминание и внимание	4	-	4	Тестирование
12. Итоговое занятие	2	2	-	
Всего:	152*	22	130	

* Учебно-тематический план составлен из расчета 38 учебных недель

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Первый год обучения

1. Введение в программу

1.1. *Тема: О программе и правилах поведения.* Знакомство с детьми, сведения об особенностях программы, ожидаемых результатах. Правила внутреннего распорядка и техники безопасности. Материалы для работы.

1.2. *Тема: Основные понятия курса. Триада деятельности.* Цели и задачи Программы, особенности курса первого года обучения – упор на развитие воображения, базовых интеллектуальных способностей (наблюдательность, восприятие, память, развитие речи). Роль игры в процессе развития интеллекта человека. Триада деятельности. Возможные результаты, достигаемые к концу учебного года.

2. Развитие вербальных способностей

2.1. *Тема: Некоторые сведения об особенностях слов русского языка.* Созвучия и многозначность слов. Изменение содержания слов со временем. Синонимы, омонимы, антонимы и т.д. Иерархия слов. Группировка слов по смыслу, форме, частям речи и др.

Практические занятия: подбор слов со множеством значений; выполнение упражнений по поиску синонимов-антонимов и игра «Омонимы»; составление иерархических рядов слов.

2.2. *Тема: Устные задания по работе со словами.* Устный подбор слов с указанными свойствами. Определение общего для заданного ряда слов.

Практические занятия: продолжить ряд слов, объединенных общими грамматическими или лексическими признаками; выявить общие признаки группы слов; объяснить смысл (совпадение или различие смысла) нескольких слов – синонимов, антонимов, омонимов и т.д.; определить вид соподчинения слов и продолжить ряд.

2.3. *Тема: Задания в рисунках по работе со словами.* Графическое представление слова. Изографы. Ребусы. Принципы решения заданий с графической составляющей.

Практические занятия: выполнение устных и письменных заданий: найти на рисунках предметы, означаемые словами-омонимами, антонимами; назвать одни и те же предметы словами - синонимами; отыскать предметы по неким признакам, дать толкование предметам или определить изображенное явление, перечислив его признаки; «расшифровать» рисунки – «путаницы».

2.4. *Тема: Устные и бланковые задания по работе со словами и фразами.* Смысловые гнезда, эпитеты, сравнения. Игры «Словесный калейдоскоп», «Угадай-ка», «Словесный бой», «Море слов», «Балда» и т.д.

Практические занятия: записать как можно больше слов с заданными грамматическими свойствами, уловить закономерность и продолжить ряд слов, подобрать рифму.

2.5. *Тема: Устные и бланковые словесные игры.* Устные игры: «Грузим пароход», «Строка из песни», «Контакт» и др. Бланковые задания: «Кросс-наборщик», «Плетенка», «Пирамида», «Натворд», «Общие части слов» и др. Игры на бумаге: «Наборщик», «Балда», «Голохвостики».

Практические занятия: Выполнение заданий в рамках правил словесных игр.

3. Развитие воображения и фантазии

3.1. *Тема: Сочинение новых слов, их толкование.* Сочинение новых слов, «тарабарского языка», новые названия к старым предметам, понятиям и др.

Практические занятия: придумать новый неизвестный предмет, устройство или живое существо, дать название, объяснить назначение и т.п.

3.2. *Тема: Создание новых загадок, пословиц, фраз.* Анализ загадок, сравнение предметов по разным признакам, по назначению, материалам и т.д. Анализ признаков объекта для загадки, подбор объекта для сравнения. Анализ пословиц и поговорок, толкование их смысла, ситуаций, когда их можно применить.

Практические занятия: создание пословицы «по аналогии», на определенную тему, на тему, выбранную самими детьми; создание новой загадки «по аналогии», по собственному выбору.

3.3. *Тема: Задания с готовыми рисунками.* Анализ рисунка, серии картинок для составления истории. Сюжетная линия, действующие лица и т.д.

Практические занятия: подписать рисунок, придумать прошлое и будущее изображенной ситуации; развить сюжет, исходя из рисунка предмета; придумать варианты завершения изображенной ситуации («Игросказ», «Story Cubes»).

3.4. *Тема: Создание новых рисунков.* Образ предмета. Упражнения «Незаконченные рисунки», «Рисуночное письмо» с передачей заданной информации. Отличие рисунчатого письма от пиктограммы.

Практические занятия: сложить из спичек известную фигуру; создать рисунок из заданных геометрических фигур на заданную, затем собственную тему; закончить рисунок на основе предложенного изображения и т.д.

3.5. *Тема: Игры.* Игры с варьированием голоса («Интонации», «Жанровое чтение стихов»). Теневой театр из рук (теневые фигуры животных, предметов). Сюжетные жесты руками («Одной рукой», «Как это делают»). Игры с движениями тела («Передай другому»).

Практические занятия: игры на воображение.

4. Методы запоминания информации, тренинг памяти, сосредоточенности, наблюдательности

4.1. *Тема: Краткие сведения о видах памяти. Гигиена памяти.* Виды памяти: оперативная и долговременная, зрительная и слуховая и т.д. Правила гигиены мозга. Свойства некоторых видов памяти (амнезия, астения, циклотомия). Правила гигиены памяти.

Практические занятия: выполнение упражнений на зрительную, слуховую память; запись правил гигиены памяти.

4.2. *Тема: Естественный ход запоминания.* Закон Йоста. Три главных этапа запоминания: впечатления, ассоциации, повторение.

Практические занятия: упражнения для улучшения фиксации информации на этапах запоминания.

4.3. *Тема: Некоторые способы запоминания информации.* Простейшие приемы запоминания слов, однородных понятий: классификация (группировка), ассоциативные связки («запоминальная» история»), метод кумулятивного повторения.

Практические занятия: отработка приемов запоминания.

4.4. *Тема: Умение сосредоточиться.* Правила для достижения эффективной сосредоточенности: выбор условий, исключение причин рассеивания внимания, хорошая физическая форма, базовые знания, повышение мотивации.

Практические занятия: выполнение упражнений на концентрацию внимания.

4.5. *Тема: Игры и тренинги на запоминание.* Тренинг зрительной памяти «Муха» и «Муха в кубе». Тренинг оперативной памяти: фразы «Считалки», «Снежный ком» и др.. Игры-тренинги: «Строка из песни», «Грузим пароход», «Ассоциации» с рисунками, «Римская комната» и др.

Практические занятия: выполнение упражнений на запоминание.

5. Тренинг пространственно – комбинаторного мышления

5.1. *Тема: Работа с плоскостными головоломками (пазлами).* Поиск решения готовых плоскостных головоломок. «Танграм».

Практические занятия: вырезание деталей головоломок по чертежам и создание полного комплекта головоломки; игра в «Танграм».

5.2. *Тема: Знакомство с некоторыми алгоритмами выполнения фигур оригами.* Основные приемы оригами, условные обозначения на чертежах алгоритмов: линии, стрелки, типы сгибов и т.д. Базовые фигуры оригами (двойной квадрат, двойной треугольник, домик, конверт и т.д.). Алгоритмы выполнения фигур (лодки, стаканчики, шапки и др.).

Практические занятия: выполнение заданий по складыванию оригами.

5.3. *Тема: Решение плоскостных и объемных задач.* Лабиринты, пространственные задачи (фигуры из проволоки, «бирюльки» и др.), Кубики Никитина. Игра «Make'n'Break».

Практические занятия: сборка фигур из выкроек, задачи на укладку деталей; сборка фигур из полосок, карточек; выполнение заданий по чертежам.

5.4. *Тема: Игры на организованном поле и комбинаторные игры.* Варианты игр «крестики-нолики», го, «китайская стена», палочки, «морской бой» и т.д.

Практические занятия: участие в играх на комбинаторику и играх на организованном поле.

6. Развитие логического мышления

6.1. *Тема: Анализ свойств явлений и предметов.* Анализ, синтез, сравнение. Тренинг «группировка», «назовите третье».

Практические занятия: назвать существенные признаки сходства и различия двух или нескольких предметов; обосновать возможность использования предметов не по назначению; обосновать конкретное воплощение, образ неких абстрактных понятий.

6.2. *Тема: Анализ причинно-следственных связей заданных ситуаций.* Причина и следствие.

Практические занятия: обсуждение ситуационных вопросов типа: почему такое могло произойти; как добиться желаемого результата, что нужно для того, чтобы сделать... и т.д.

6.3. *Тема: Логические задачи и некоторые алгоритмы их решения.* Задачи с тремя – четырьмя объектами и двумя, тремя наборами признаков или атрибутов. Приемы для решения: обозначения и связи, рисунки, фигурки – модели объектов, таблицы.

Практические занятия: решение логических задач.

6.4. *Тема: Детективные истории в устных задачах и рисунках.* Короткие устные истории из сборников, анализ основных положений, выявление противоречий. Детективы-комиксы в рисунках (серия о Карандашах и Ластиках, об инспекторе Варнике и др.)

Практические занятия: решение детективных задач.

7. Участие в турнирах

7.1. *Тема: Участие в синхронных и асинхронных турнирах по игре «Что? Где? Когда?».*

Практические занятия.

7.2. *Тема: Участие в юношеских турнирах по игре «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», конкурсах головоломок.*

Практические занятия.

8. Индивидуальные интеллектуальные игры

8.1. *Тема: Системы подсчета очков устных интеллектуальных игр. Круговая система с накоплением. Система «покера» до первой ошибки.*

Практические занятия: участие в устных интеллектуальных играх.

8.2. *Тема: Основные формы бланковых интеллектуальных игр. Таблицы с графой ответа, бланки с номером варианта ответа, форма «хаос».*

Практические занятия: участие в бланковых интеллектуальных играх.

8.3. *Тема: Игры, основанные на группировке и классификации. «Бег ассоциаций», «Нельзя иначе», «Синонимы-антонимы» и «Перевертыши».*

Практические занятия: участие в интеллектуальных играх.

8.4. *Тема: Игры-тренинги для оперативной и долговременной памяти. «Фразы-считалки», «Найди изменения», «Снежный ком», «Строка из песни», «Ассоциации», «Муха», варианты «крестиков – ноликов» вслепую и др.*

Практические занятия: участие в мини-тренингах по развитию памяти.

8.5. *Тема: Игры, использующие элементы индукции и дедукции. «Данетки», «И – или – нет», «Реалии», «Пентагон», «Загадочные ситуации», др.*

Практические занятия: участие в играх с элементами индукции и дедукции.

9. Интеллектуальные командные игры

9.1. *Тема: Правила некоторых интеллектуальных командных игр. Варианты правил игр «Что? Где? Когда?» (ЧГК), «Брейн-ринг» (БР), «Чеширский кот», «Надуваловка» и т.д.*

9.2. *Тема: Стратегия и тактика команды в интеллектуальных играх. Для игры «Что? Где? Когда?»: определение типа вопроса, область информации. Поиск ключевых слов: место, время или название; умение услышать все версии, отбросить неудовлетворяющие преамбуле. Знание особенностей (сильных и слабых сторон) членов команды и даже автора вопросов. Для игры «Брейн-ринг»: доверять интуиции, сканирование памяти во время чтения вопроса, при отсутствии версии – дать возможность противнику ошибиться первым и др.*

9.3. *Тема: Требования к членам команды. Умение обнародовать даже нелепые идеи, умение слышать товарища, продолжить мысль, не высказывать вслух отрицательные эмоции, быстро переключаться на работу над следующим вопросом и т.д.*

9.4. *Тема: Типы вопросов интеллектуальных игр.* Аналогия, противопоставление, ситуационный, продолжить ряд, двух-, трехступенчатые, введение ключевых слов, слова – подсказки, комплексные вопросы и т.д.

9.5. *Тема: Проведение игр.*

Практические занятия.

10. Выездные мероприятия

10.1. *Тема: Участие в интеллектуальных сборах, квестах.*

Практические занятия.

10.2. *Тема: Посещение музеев Искусств народов Востока и Исторического музея.*

Практические занятия.

11. Тестирование учащихся, анкетирование родителей

11.1. *Тема: Преобладающий тип мышления ребенка.*

Практические занятия. Определение преобладающего типа мышления ребенка: тесты, игры, задания с числом, фигурами, буквами, образами. Типовая анкета учащихся, тест – опросник родителей на способность детей к творчеству.

11.2. *Тема: Тесты на КИ, запоминание и внимание.*

Практические занятия. Тесты интеллекта Айзенка, тесты на запоминание и внимание: числовые и буквенные таблицы Шульте, рисунки.

12. Итоговое занятие

Подведение итогов работы за учебный год. Награждение победителей памятными дипломами. Составление планов на будущий учебный год.

Второй год обучения

Разделы и темы	Количество учебных часов			Формы аттестации (контроля)
	Всего час.	В том числе		
		Теор	Прак	
1. Вводное занятие 1.1. Основные темы второго года обучения 1.2. Командная комплексная игра	2	1	1	Тестирование
2. Развитие вербальных и творческих способностей 2.1. Вербальные задания, тренинги и игры в качестве интеллектуальной «разминки» 2.2. Формулировка вопросов по заданной информации 2.3. Самостоятельная подготовка вопросов для бланковых и устных вербальных игр и заданий	12	2	10	Рисунки, Упражнения, творческая работа
3. Развитие логического и проблемного мышления 3.1. Наиболее общие законы изобретательства, открытия нового 3.2. Правила и методы обсуждения проблемной ситуации 3.3. Решение проблемных вопросов различного типа.	12	8	4	Игры, викторины
4. Интеллектуальные игры и задания 4.1. Анализ вопросов различного типа комплексных игр 4.2. Тренинг членов команды на совместимость в группе, психологическую устойчивость 4.2. Подготовка вопросов для интеллектуальных игр 4.3. Участие в играх	22	4	18	Игры, тренинги
5. Практическая деятельность. Участие в турнирах.	50	-	50	Брейн-ринги Тренинги
6. Организационная деятельность. Проведение турниров по интеллектуальным играм.	48	-	48	Турниры
7. Тестирование учащихся 7.1. Тесты на внимательность 7.2. Оценка творческих способностей	4	-	4	Тестирование
8. Итоговое занятие	2	-	2	
Всего:	152	15	137	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Второй год обучения

1. Особенности программы второго года обучения

1.1. *Тема: Основные темы Программы второго года обучения.* Виды игр и занятий, направленных на развитие логики, проблемного мышления, приобретение практических навыков. Правила ТБ и внутреннего распорядка.

1.2. *Тема: Командная комплексная игра.* Распределение игровых ролей, формулировка правил поведения игрока в команде во время игры.

Практические занятия: проведение комплексной игры.

2. Развитие вербальных и творческих способностей

2.1. *Тема: Вербальные задания, тренинги и игры.* Примеры словесных заданий. Устные и бланковые задания и игры со словами.

Практические занятия: устное решение заданий и проведение вербальных игр в качестве интеллектуальной «разминки»; создание словесных и текстовых заданий по аналогии, по заданной схеме, по таблице и т.д.

2.2. *Тема: Самостоятельная формулировка вопросов.* Формулировка вопроса по заданной информации. Варианты вопросов по одной информации.

Практические занятия: редактирование вопросов.

2.3. *Тема: Создание вопросов для бланковых вербальных игр и заданий.* Создание бланковой интеллектуальной игры. Правила, оформление, презентация.

Практические занятия: самостоятельная подготовка вербальных заданий по предложенной информации, во время занятия, в качестве домашнего задания.

3. Развитие логического и проблемного мышления

3.1. *Тема: Наиболее общие законы создания или открытия нового.* **Системность:** не существует в природе или технике отдельных изолированных вещей, событий или систем; законы из взаимосвязи. Анализ связей между элементами системы, выявление недостающих элементов или связей. *Закон повышения идеальности конструкции*, породивший метод «идеального пути усовершенствования системы»: идти не от начала исходной задачи, а с конца, с формулировки «идеального конструкторского решения». Метод анализа проблемы с выходом в над- или подсистему. *Закон диалектических противоречий:* основные признаки, причины, последствия, условия разрешения административных (человек – техника), технических и физических противоречий. *Закон S-образного развития систем*, отражающий

этапы развития технических систем от единичного, затем массового использования, устаревания и переходя к новым принципам.

Практические занятия: разбор примеров проявления этих законов.

3.2. *Тема: Правила и методы обсуждения проблемной ситуации.* Допустимая критика идей, 4 вида аналогий (прямая, символическая, фантастической и личная аналогия - эмпатия). Метод ухода от шаблонности мышления (метод ПРО – провоцирующая операция).

Практические занятия: знакомство с приемами выбора оптимального решения для некоторых видов задач.

3.3. *Тема: Решение проблемных вопросов различного типа.* Введение в проблемную ситуацию. Формулирование проблемы и задач для ее решения. Общее обсуждение с анализом противоречий, выявления первопричины, выявление элементов системы, основных связей между ними и отсутствующих элементов или связей. Генерация идей, обсуждение вариантов решения проблемы, их анализ, выбор оптимального решения.

Практические занятия: решение заданий из сборника проблемных вопросов и ситуаций.

4. Интеллектуальные игры и задания

4.1. *Тема: Анализ вопросов различного типа комплексных игр.* Вопросы на «голое знание», по аналогии, подобную ситуацию, обобщение, продолжить ряд, выявить лишнее, поэтапные (многоходовки), ключевые слова, скрытая подсказка, комплексные знания.

Практические занятия: решение вопросов интеллектуальных игр.

4.2. *Тема: Тренинг членов команды на совместимость в группе, психологическую устойчивость.* Тест-тренинг «подхвати товарища», игра «слепой и поводырь», «праздник вежливости», игра «пойми меня» и др.

Практические занятия: выполнение заданий тренинга на командообразование.

4.3. *Тема: Подготовка вопросов для интеллектуальных игр.* Номинации вопросов для «своей игры» по предложенным темам, вопросы ЧГК и БР по предложенным информационным текстам. Подборка вопросов для соревнований для детей указанного возраста.

Практические занятия: составление вопросов для интеллектуальных игр.

4.4. *Тема: Участие в играх.*

Практические занятия. Участие в соревнованиях между классами, школами, выход на окружные и городские соревнования.

5. Практическая деятельность

Практические занятия: участие обучающихся в синхронных и асинхронных турнирах, выездных соревнованиях, в т.ч. в составе оргкомитета, вспомогательного конкурсного жюри, в конкурсах, соревнованиях сторонних организаций.

6. Организационная деятельность

Практические занятия: самостоятельное проведение интеллектуальных игр; организационная работа с участниками массового мероприятия, организационная деятельность по подготовке и проведению собственного массового мероприятия. Участие в экскурсиях и квестах, расширяющих кругозор и познавательные способности обучающихся.

7. Тестирование учащихся

7.1. Тема: Тесты на внимательность.

Практические занятия: проведение тестирования. Тесты: «интеллектуальная лабильность», «исключение понятий».

7.2. Тема: Оценка творческих способностей.

Практические занятия: проведение тестирования. Качественная оценка творческих способностей у детей с преобладанием какого-либо типа мышления: вербальный - «перепутанные записи»; логическое - «археолог»; пространственно-комбинаторный - «наскальные рисунки»; знаковый - «знаковое письмо». Методика «Круги».

8. Итоговое занятие

Подведение итогов работы за учебный год. Награждение победителей памятными дипломами. Составление планов на будущий учебный год.

Третий год обучения

Разделы и темы	Количество учебных часов			Формы аттестации (контроля)
	Всего час.	В том числе		
		Теор	Прак	
1. Особенности программы третьего года обучения 1.1. Сведения об особенностях программы третьего года обучения 1.2. Ожидаемые результаты и способы их оценки 1.3. Комплексная командная игра	2	1	1	Командная игра
2. Развитие творческих способностей 2.1. Создание программы мероприятий и праздников 2.2. Подборка материалов для вербальных и логических игр 2.3. Подготовка сборников собственных заданий	16	2	14	Тестирование
3. Развитие проблемного мышления, методика обсуждения и решения проблемы 3.1. Анализ и формулировка проблемы 3.2. Законы создания нового в мире техники 3.3. Анализ проблемной ситуации - метод «Плюс – минус – интересно» (ПМИ) 3.4. Метод анализа решения проблем - метод «Альтернатива, возможности, выбор» (АВВ) 3.5. Углубленное сканирование проблемной ситуации - метод «Рассмотри все факторы» (РВФ) 3.6. Анализ возможных последствий выбранного решения - метод «Последствия и результаты» (ПиР)	46	6	40	Брейн-ринг Мозговой штурм
4. Решение конкретных проблем и задач ТРИЗ 4.1. Решение проблем различного типа 4.2. Решение задач ТРИЗ	6	4	2	Блиц - турниры
5. Интеллектуальные игры и задания (индивидуальные и командные)	40	4	36	Интеллектуальные игры
6. Практическая и организационная деятельность. Участие в турнирах. 6.1. Подготовка информационной и материальной части мероприятий 6.2. Организационная деятельность 6.3. Участие в конкурсах и соревнованиях	36	-	36	Турниры
7. Оценка результатов работы по программе	4	-	4	Тестирование
8. Итоговое занятие	2	1	1	
Всего:	152	18	134	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Третий год обучения

1. Вводное занятие

1.1. *Тема: Сведения об особенностях программы третьего года обучения.* Основные особенности: упор на развитие проблемного мышления, приобретение практических навыков, участие в соревнованиях различного уровня.

1.2. *Тема: Ожидаемые результаты и способы их оценки.* Высокие места в соревнованиях, участие в конкурсах высокого ранга (возможно, телепередачи), комплексный рейтинг по различным типам заданий.

1.3. *Тема: Комплексная командная игра.*

Практические занятия: «Брэйн-ринг», «Своя игра» по командам.

2. Развитие творческих способностей

2.1. *Тема: Создание программы мероприятий и праздников.* Самостоятельное создание программы массового мероприятия (конкурса, соревнования, домашнего или школьного праздника): подбор игр, последовательность проведения, расчет времени с учетом подготовленности участников и ранга мероприятия.

Практические занятия: подготовка и проведение обучающимися мероприятия.

2.2. *Тема: Подборка материалов для вербальных и логических игр.* Создание новых или подборка из банка данных вопросов и заданий для вербальных и логических игр с учетом возраста игроков.

Практические занятия: формирование пакета вопросов для интеллектуальной игры.

2.3. *Тема: Подготовка сборников собственных заданий.* Подготовка заданий для тренингов, вопросов для интеллектуальных игр.

Практические занятия: оформление собственных заданий в едином стиле, подборка рисунков и графики, компоновка брошюры, стенда, сочинение надписей и подписей под рисунками, заданиями и т.д.

3. Развитие проблемного мышления, методика обсуждения и решения проблем

3.1. *Тема: Анализ и формулировка проблемы.* Анализ проблемной ситуации, выделение главного, постановка проблемных задач, возможные пути их решения.

Практические занятия: постановка проблемной задачи, поиск решения индивидуально и в группе.

3.2. Тема: Законы создания нового в мире техники. Системность техники: мир систем и состоит из бесконечного ряда систем, подсистем и надсистем, все они взаимосвязаны. Анализ элементов системы, связей между ними, выход в под- и над- систему. *Закон динамизации:* Изменение в одной части системы влечет изменения в других. Пути движения к идеальному результату. Девять «экранов мышления»: система, надсистема и подсистема в настоящем, прошедшем и будущем. *Закон повышения идеальности:* в поисках решения часто полезно идти от конца к началу, от представления «идеального конечного результата». *Закон диалектических противоречий:* административные - человек – техника; технические - между частями и в системы машин; физические – с законами природы. Причины возникновения, последствия, условия их разрешения. *Закон S-образного развития систем:* этапы развития системы от детства (малое использование) к зрелости (лавинообразное увеличение), «старость» - конфликт с новыми требованиями, частичный переход старых идей в новые разработки и т.д.

Практические занятия: разбор примеров проблемных задач, иллюстрирующих законы создания нового.

3.3. Тема: Анализ проблемной ситуации - метод «плюс – минус – интересно» (ПМИ). Метод качественного анализа проблемной ситуации «плюс – минус – интересно» (ПМИ).

Практические занятия: составление таблицы, где зафиксированы результаты анализа по трем колонкам для дальнейшего углубленного анализа выбранных моментов.

3.4. Тема: Метод анализа решения проблем «альтернативы, возможности, выбор» (АВВ). Понятие наилучшего, оптимального, компромиссного решения. Методика выбора решения и правила анализа проблемной ситуации по АВВ.

Практические занятия: обсуждение проблемной ситуации с анализом различных вариантов ее решения по схеме: «альтернативы – возможности – выбор» (АВВ).

3.5. Тема: Углубленное сканирование проблемной ситуации – метод «рассмотри все факторы» (РВФ). Метод рассмотрения готового решения во всех возможных ситуациях настоящего, прошедшего и будущего: «рассмотри все факторы» (РВФ). Правила углубленного сканирования проблемной ситуации.

Практические занятия: разбор примеров проблемных ситуаций и их решения.

3.6. Тема: Анализ возможных последствий выбранного решения «последствия и результаты» (ПиР). Метод анализа выбранного результата решения проблемной ситуации для ближайших и отдаленных последствий – «последствия и результаты» (ПиР).

Практические занятия: применение метода ПиР при решении проблемной ситуации.

4. Решение конкретных проблем и задач ТРИЗ

4.1. *Тема: Решение проблем различного типа.* Анализ проблемных ситуаций. Анализ путей решения, результатов и последствий известными методами.

Практические занятия: решение сформулированных проблем методами аналогии, противопоставления, мозгового штурма.

4.2. *Тема: Решение задач ТРИЗ.* Задачи ТРИЗ. Законы ТРИЗ (системность, динамизация, ИКР, разрешения противоречий и т.д.).

Практические занятия: решение подобранных задач ТРИЗ.

5. Интеллектуальные игры и задания (индивидуальные и командные)

Анализ тактики и стратегии команды в конкретной игре. Формулировка причин выигрыша или проигрыша команды. Формулировка задач конкретной команды для успеха в той или иной игре.

Практические занятия: проведение различных интеллектуальных игр.

6. Практическая и организационная деятельность

6.1. *Тема: Подготовка информационной и материальной части мероприятий.*

Практические занятия: участие в подготовке атрибутики, программы и информационного содержания массового мероприятия различного ранга.

6.2. *Тема: Организационная деятельность.*

Практические занятия: участие в оргкомитете, жюри и т.д. Работа в составе оргкомитета, вспомогательного или основного конкурсного жюри. Самостоятельная подготовка и проведение интеллектуальных игр или праздников в других учебных заведениях. Организационная работа с будущими участниками массового мероприятия, проводимого данным учебным заведением.

6.3. *Тема: Участие в конкурсах, соревнованиях, фестивалях любого ранга сторонних организаций.*

Практические занятия: участие в интеллектуальных играх.

7. Оценка результатов работы по программе

Практические занятия: подведение итогов по различным видам деятельности с обсуждением обучающимися собственных достижений, проведение комплексной игры.

8. Итоговое занятие

Подведение итогов работы за учебный год. Определение лучшего игрока сезона.

Практические занятия: награждение победителей памятными дипломами, проведение итоговой командной игры.

Раздел 3. Формы контроля и оценочные материалы

Оценка результатов работы каждого ребенка в конце года производится в соответствии с таблицей критериев результатов обучения и личностного развития ребенка, которая дифференцирована по годам обучения. Таблица приведена в разделе «Методическое обеспечение программы».

Оценка результатов работы детей на занятиях проводится с помощью рейтинговой системы накопления очков. Дети заполняют свои таблицы сами в конце урока. Каждый тип задания имеет свой рейтинг. Педагог может добавить баллы за оригинальность, образность, количество и скорость выполнения заданий, размер (длину цепочки слов, объем рассказа и т.д.).

Результаты тестирования в начале и конце года помогают сделать вывод о динамике изменения способностей детей, соответствии параметрам таблиц критериев результатов обучения и критериев личностного развития ребенка. Используются тесты, оценивающие вербальное, знаковое, образное мышление детей, их внимание, сосредоточенность, объем памяти и др.

Внешней экспертной оценкой достижений детей является участие в конкурсах, фестивалях интеллектуальных игр, проводимых другими организациями. Каждое достижение в соревнованиях, конкурсах, фестивалях также оценивается в определенной сумме баллов. Подготовка и проведение мероприятий и соревнований в своем образовательном учреждении является способом практического приложения знаний и умений детей.

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы (литература, сайты, методические материалы)

На каждом занятии прорабатываются от 3 до 5 игр и заданий, относящихся к различным типам и формам. Темы, указанные в учебно-тематическом плане, прорабатываются в течение всего срока обучения. Учебные часы показывают, каким темам следует уделить большее внимание в том или ином возрасте. При разработке конкретных планов занятий соблюдаются следующие правила:

- нарастание сложности вопросов и заданий по содержанию и форме;
- переход от простых мало информационных игр до сложных комплексных игр, требующих значительной эрудиции;
- в начале занятия дается устное задание, вовлекающее в работу всех учащихся (вербальная игра);
- наиболее сложное задание дается в первой половине занятия (пространственные головоломка, проблемный вопрос);
- комплексная игра со всеми учащимися проводится в конце занятия («брэйн ринг», «своя игра», «пентагон» и т.д.);
- конкретное содержание вопросов игр соотносится со школьной программой и согласуется с культурным уровнем учащихся.

Учебный год начинается с **вводного занятия**, цель - которого увлечь вновь поступивших детей программой курса. Преподаватель сообщает об особенностях курса и ожидаемых результатах, знакомит учащихся с «Правилами внутреннего распорядка и техники безопасности». Для демонстрации роли игры в стимуляции развития памяти, ассоциативных связей и творческого мышления для детей среднего возраста проводится игра - тренинг «ассоциация». Старшим детям предлагается «Брэйн-ринг» или «Своя игра», которые особенно привлекательны при наличии электронной игровой установки.

Игры и тренинги, способствующие развитию вербальных способностей, углубляют знания детей об особенностях русского языка, раскрывают его красоту. После знакомства с особенностями задания или игры, дети тренируются на вопросах преподавателя, набирая «очки»; затем сами составляют аналогичные упражнения. Дети учатся слышать созвучия, ритмику фразы, формулировать определения, привлекать дополнительную информацию. *Игры и задания по работе с фразами* способствуют активизации словаря,

умению высказать одну и ту же мысль различными способами, чувствовать двойной смысл фразеологизмов и т.д. *Игры и задания по работе с текстами* раскрывают особенности стиля писателей, подвигают детей на поиск и подбор цитат. В результате этого у них повышается мотивация к чтению литературы.

Развитию творческих способностей детей способствуют такие задания, как *сочинение нового окончания* старой сказки или *сюжета* сказки, сценария на заданную тему, загадки, пословицы, «*вирши*» (о стихах речи не идет, но и создание рифмованной вирши тоже процесс не простой). Вместе с преподавателем сначала разбираются «аналогичные случаи», обсуждается, в каких случаях проявляется то или иное качество, что бывает, если... А затем в данном ключе создается свой сюжет. *Ролевые игры* с разработкой ситуации и ее воплощения помогают снять усталость от долгого положения сидя. Старшие дети проявляют свои творческие способности в *составлении заданий словесных игр*, текстовых заданий на основе информации, предложенной или подобранной самостоятельно, «изобретением» новых правил игр. Результаты работы старших детей используются и в качестве разминки при проверке домашнего задания, и как задания для внеконкурсных викторин во время проведения мероприятия в своем образовательном учреждении.

Методы запоминания информации, тренинги наблюдательности осваиваются в игровой форме. Кто повторит больше слов из некоего списка, кто придумает самый неожиданный поворот в сюжете рассказа и т.д. Используются рисунки предметов, таблицы слов и списки. *Тренинг оперативной памяти* проводится в виде «считалок», рассказов типа «снежный ком» из ритмических фраз, ассоциативных игр.

Тренинг пространственно – комбинаторного мышления. Как показала практика, пространственные головоломки, позиционные игры являются наиболее сложными для большей части детей. Поэтому задания с фигурами предлагаются после 1 – 2 месяцев занятий. Тренинг проводится с плоскостными головоломками, пазлами, спичками, задачами на разрезание, трансформацию фигур, которые либо есть готовые, либо дети вырезают их из плотной бумаги или выполняют из бумаги в технике оригами. Используются игры на бумаге, на перемещения, развертки, складывание фигур, решаются игровые задачи, разбираются типичные ситуации позиционных игр, анализируются игровые стратегии.

Стимулирование развития логического мышления производится с помощью *логических вербальных игр*, (которые в дальнейшем помогают ребятам заполнить «пустое» время в транспорте во время совместной поездки на соревнования, в лагерь), *логических задач или детективных историй, индивидуальные и командные игры* «Что? Где? Когда?».

«Брэйн-ринга», «Своей игры» и т.д. Желательно иметь электронную установку, позволяющую установить, кто первым решился дать ответ.

Решение проблемных вопросов помогает научить обучающихся пользоваться методами, позволяющими глубже проанализировать ситуацию, рассмотреть факторы, определяющие ситуацию, использовать методы анализа, уйти от шаблона в мышлении. Для ребенка важно научиться определять область действия проблемы, выделять объекты системы, основные связи между ее объектами. Необходимо прививать навыки коллективного обсуждения, работы в группе.

Разбор проблемной ситуации, формулирование проблемы начинается с рассказа преподавателя, с «введения в ситуацию». Дети выискивают причины, породившие ситуацию, находят противоречия, учатся выделять главное из них. Затем формулируется проблема, осуществляется поиск путей разрешения ситуации. Разбирается несколько проблемных вопросов, то есть таких, что имеют не одно, а несколько, порой множество, вариантов решения. Коллективным обсуждениям выбирается наилучший вариант. Дети учатся объяснять свой выбор, оценивать сильные и слабые стороны решения, возможные последствия его применения в ближайшем и отдаленном будущем.

Способы записи идей, связей. Во время обсуждения, генерации идей методами мозгового штурма нужно успевать записывать то, что выкрикивают дети. Поэтому требуется обучить их быстрой фиксации идей при помощи кластеров, «деревьев», таблиц, где записываются не длинные фразы, а ключевые слова. Необходимо провести первичное знакомство обучающихся с методами инфографики. Необходимо классифицировать идеи, цепляя «лепестки» кластера или ветку «дерева» в нужное место и записать классифицированную информацию в нужной форме.

Решение простейших задач ТРИЗ является одним из видов практических «проблемных вопросов». Не обязательно это изобретение неких конструкций. Иногда в таком качестве выступают и конкретные социальные задачи. Преподаватель следит за ходом обсуждения, в затруднительных случаях подает подсказку, позволяющую нащупать путь. Во время мозгового штурма пресекаются любые попытки анализа идей, личностные выпады детей, перебивания товарищей. Анализ предложенных идей производится после.

Интеллектуальные индивидуальные и командные игры дети осваивают постепенно в течение первых двух лет обучения. Все типы игр используются в течение срока реализации Программы. Меняются формулировки, сложность и глубина вопросов викторин. Для индивидуальных устных игр используются игровые технологии: устный круговой опрос

индивидуальный или командный, покерная система накопления и «сгорания» очков, бланковые формы и др.

Индивидуальные игры часто используются в качестве разминки или подготовки какому-либо тренингу.

Командные игры – это викторины типа «Брэйн-ринг», «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Турбонадув» и др. Именно эти игры способствуют привитию навыков умственной работы в коллективе в условиях дефицита времени. Командная игра позволяет вывить у детей черты лидера и исполнителя, генератора идей и критика идей, «анализатора и синтезатора». Эти игры позволяют детям расширить эрудицию, учат прислушиваться «к внутреннему голосу» - проявлению интуиции, способу неосознанного решения проблемы. Они являются практическим применением навыка логического мышления и могут использоваться после разбора любой темы в конце занятия.

Выбор стратегии игры определяется общим настроением игры, характером капитана и игроков. Задача преподавателя – объяснить достоинства и недостатки того или иного игрового поведения.

Практическая работа и организационная деятельность. Только игры в вопросы и ответы не позволяют достичь желаемого результата, если дети не будут участвовать в подготовке и проведении массовых мероприятий, не научатся делать головоломки, сочинять сценарии домашних праздников, готовить к ним конкурсы и вопросы для игр, проводить предварительную организационную работу. Эта работа осваивается ребятами в течение срока обучения, начиная с разбора специализированных заданий, выполнения отдельных поручений, кончая активным участием в подготовке и проведении мероприятий.

Тестирование учащихся для определения начальных показателей основных психических функций проводится преподавателем, если в учебном заведении отсутствует специалист – психолог. Преподаватель может провести специальные тесты на проверку когнитивных способностей детей, их творческих предпочтений. Некоторые тесты можно провести в виде игры или бланкового задания. Результаты тестирования помогают увидеть особенности интеллектуальных способностей детей, динамику их развития.

Список использованной литературы

Литература для педагога

1. *Богоявленская Д.Б.* Интеллектуальная активность как проблема творчества. – Изд-во Ростовского университета, 1983. – 176 с.
2. *Брушлинский А.В.* Субъект: мышление, учение, воображение. – М.: Издательство «Институт практической психологии»; Воронеж: НПО «Модэк», 1996. - 392 с.
3. *Выготский Л. С.* Психология подростка // Собрание сочинений: В 6-ти тт. Т.4. – М.: Педагогика, 1984. – С.5-242.
4. *Дружинин В. Н.* Психология общих способностей. – СПб.: Питер, 1999. – 368 с.: (Серия «Мастера психологии»).
5. *Дункер К.* Психология продуктивного (творческого) мышления. // Психология мышления. – М., Прогресс, 1965. – С.86-235.
6. *Заика Е.В.* Комплекс интеллектуальных игр для развития мышления учащихся // Вопросы психологии. – 1990. – №6. – С.86-92.
7. *Занков Л.В.* Избранные педагогические труды. – М., Новая школа, 1996. – 364с.
8. *Курцвейл, Рэй.* Эволюция разума. – М. Издательство «Э», 2016. – 448 с.
9. *Ляудис В.Я.* Методика преподавания психологии: Учебное пособие. 3-е изд., испр. и доп. – М.: Изд-во УРАО, 2000. – 128 с.
10. *Матюшкин А.М.* Проблемные ситуации в мышлении и обучении. – М: Наука, 1972. – 178 с.
11. Мышление в дискуссиях и решениях задач: Учебное пособие / Н.Г. Милорадова – М.: Изд-во АСВ, 1997. – 160 с.
12. *Пономарев Я.А.* Психология творения. – М.: Московский психолого-социальный институт; Воронеж: Изд-во НПО «МОДЭК», 1999. – 480 с. (Серия «Психологи Отечества»).
13. *Райс Ф.* Психология подросткового и юношеского возраста. – СПб., «Питер», 1999. – 437с.: (Серия «Мастера психологии»).
14. *Рекут В.А.* Самые лучшие игры для умников и умниц. – М.: РИПОЛ классик, 2007. - 224 с.
15. *Солсо Р.* Когнитивная психология. – СПб.: Питер, 2002. – 592 с. – (Серия «Мастера психологии»).
16. *Сухобская Г.С.* Психологические аспекты проблемного обучения и развитие познавательной активности взрослых учащихся// Вопросы психологии, 1984. - №5. – С. 45-48.

17. *Тихомирова Л.Ф.* Развитие интеллектуальных способностей школьника. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Яролавль: Академия развития, 2006. – 240 с.
18. *Толлингерова Д., Голоушова Д., Канторкова Г.* Психология проектирования умственного развития детей. – М.; Прага, 1994.
19. Формирование личности в переходный период от подросткового к юношескому возрасту. / Под ред. И. В. Дубровиной. — М.: Педагогика, 1987.
20. *Халперн Д.* Психология критического мышления. – СПб.: Питер, 2000. – 547 с.: (Серия «Мастера психологии»).
21. *Холодная М.А.* Психология интеллекта. Парадоксы исследования. – 2 изд. перераб. и доп. – СПб.: Питер, 2002. – 272 с. – (Серия «Мастера психологии»).

Литература для учащихся

1. *Агафонова И.* Учимся думать. - С-П: МиМ-Экспрессо, 1996.
2. *Алексеев Е., Белкин В., Курмашова Н., Поташов М., Тюрикова И.* Что? Где? Когда? Ваш путь к успеху. – М: Айрис-пресс, Рольф, 2000.
3. *Анашина Н.Ю., Галева Р.А., Мельченко И.В.* Интеллектуальные праздники, викторины, дни знаний. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2004.
4. *Винокурова Н.* Магия интеллекта, или книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее, смысленнее взрослых. - М: Эйдос, 1994.
5. *Гурин Ю.В.* Лучшие игры на бумаге. - С-П: Кристалл, 2000.
6. *Годер Г.И.* Задания и задачник по истории древнего мира. - М: Просвещение, 1996.
7. *Иванов Г.И.* Формула творчества, или как научиться изобретать. - М.: Просвещение, 1994.
8. *Калашников В.Э.* Интеллектуальные игры.- М.: Инновационно -образовательный центр, 1997.
9. *Курбанов Г.С.* Умные игры для детей и их родителей. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2003.
10. *Левин Борис.* Что? Где? Когда? для чайников. - Донецк: ИКФ Сталкер, 1998.
11. *Тюрикова И., Пехлецкий С., Бражников В., Молчанов В.* Своя игра: Выпуски 1 – 9. - М.: Терра, 1995-1999 (и переизд.)
12. *Хайчин Ю.Д.* Книга для умных и находчивых. Книги 1, 2, 3. - Донецк: ИКФ Сталкер 1996-1998.
13. *Хайчин Ю.Д.* Твоя игра. - М.: Издательство торговый дом «Гранд», 2000.

14. *Цукаръ А.Я.* Уроки развития воображения. - Новосибирск, 1997.

В работе активно использовались материалы интернет-сайтов, посвященных играм «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг», в частности <https://db.chgk.info/>

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Условиями реализации программы является наличие кабинета, позволяющего свободно передвигаться в пространстве и оснащенного мебелью (нефиксированные стулья, шкафы для хранения учебной литературы и методических материалов для занятий, письменный стол, несколько парт или рабочих столов), а также техническими средствами (компьютер, аудио-система, брейн-система, проектор).

Приложение

**ТАБЛИЦА КРИТЕРИЕВ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ
И ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА**

Первый год обучения

Низкий уровень (1 – до 3 балла)	Средний уровень (от 3 – 5 – до 7 баллов)	Высокий уровень (от 7 – 10 баллов)
<p>Слабое знание литературы, неумение привлечь знания к поиску ответа на вопрос.</p> <p>Использование одних и тех же слов и конструкций в предложении, наличие слов – паразитов.</p> <p>Отсутствие идей для сюжета рассказа или решения проблемной задачи.</p> <p>Плохое видение игрового поля в позиционных играх.</p> <p>Сложности с подбором деталей фигур.</p> <p>Слабое понимание причинно-следственных связей событий, трудности с формулировкой вывода.</p> <p>Нет вдумчивости и аккуратности. При неудаче заявляет, что «Не получится» и прекращает работу.</p> <p>Небрежное ведение тетради, неумение пользоваться сокращениями. Нарушение правил ТБ при работе с электронной установкой.</p>	<p>Задания воспринимает на слух. Теоретические знания, речь, словарь соответствуют школьному базовому уровню.</p> <p>Свободное использование терминов. Книгам предпочитает видео.</p> <p>Способен увидеть главное и второстепенное, сделать выбор, подвести итог.</p> <p>Редко использует методы запоминания. В тетради ведет подборку заданий, пользуется сокращениями, кластерами, таблицами.</p> <p>Может развить предложенную идею, мысль, предложить несколько способов решения проблемной задачи, но чаще те, что лежат на поверхности.</p> <p>Соблюдает правила ТБ при пользовании электронной установкой.</p> <p>Отвлекается, но при поддержке доводит дело до конца. Проявляет интерес к новой информации.</p>	<p>Теоретические знания выше школьного уровня, регулярно чтение литературы вне школьной программы.</p> <p>Свободное пользование терминами, расширенный лексический словарь.</p> <p>Правильная речь, легко формулирует вопросы и ответы.</p> <p>Понимает и замечает аналогию, выделяет противоречия. Легко запоминает новые алгоритмы, пользуется способами запоминания.</p> <p>Записывает все задания. Четко работает с инструментами, электронной установкой, соблюдая ТБ.</p> <p>Отдает отчет в своих действиях, в случае неудачи, начинает работу заново. От конфликтов уклоняется.</p> <p>Помогает другим, делится информацией, приносит книги.</p>

Второй год обучения

Низкий уровень (1 – до 3 балла)	Средний уровень (от 3 – 5 – до 5 -7 баллов)	Высокий уровень (от 7 – 10 баллов)
<p>Невыразительность речи.</p> <p>Трудности с формулировкой вопросов, ошибки в использовании терминов, затруднение с подборкой рифм.</p> <p>Слабое видение связей между отдельными элементами системы. Слабое использование школьных знаний для решения практических проблем.</p> <p>Трудности с развитием старых сюжетов или созданием новых образов.</p> <p>Индивидуализм - неумение работать в команде, раздражительность, отказ от участия в турнирах, массовых мероприятиях.</p>	<p>Уровень теоретических знаний не превышает школьный, знание самых популярных в данное время произведений.</p> <p>Может сформулировать проблемный вопрос, выделить элементы системы в их взаимосвязи, сделать вывод, объяснить выбор варианта решения.</p> <p>Умеет по аналогии создать рассказ, развить сюжет, изобразить героя различными средствами (графическими, вербальными др.)</p> <p>Любит командные игры, участвует в соревнованиях, готовит мероприятия.</p>	<p>Теоретические знания превышают базовый школьный уровень, хорошее знание художественной и научно-популярной литературы.</p> <p>Пользуется приемами решения проблемных вопросов, умеет выделить систему, найти отсутствующие элементы или связи между ними, увидеть аналогию или противопоставление. Делает записи идей по ходу обсуждения.</p> <p>Создает новые образы в любой форме.</p> <p>Активно работает в команде, участвует в подготовке и проведении мероприятий, соревнований.</p>

Третий год обучения

Низкий уровень (1 – до 3 балла)	Средний уровень (от 3 – 5 – до 7 баллов)	Высокий уровень (от 7 – 10 баллов)
<p>Низкая общая образованность, слабая связь между отдельными областями теоретических знаний, потому и слабое использование их при решении практических проблем. Редки новые идеи решения проблемы, они тривиальны, лежат на поверхности. Неумение видеть скрытые или опосредованные связи между элементами системы. Не способен прогнозировать последствия принятых решений. Также тривиальны созданные им образы или сюжеты.</p> <p>Пассивное поведение в команде, может отказаться от участия в соревнованиях. В команде конфликтен, не умеет сдерживать негативные эмоции. Не часто помогает при подготовке мероприятия.</p>	<p>Уровень теоретических знаний не превышает школьный, знание самых популярных в данное время произведений.</p> <p>При обсуждении практических проблемных задач часто останавливается на тривиальных вариантах решения</p> <p>С трудом отходит от шаблона при создании новых образов, идей, вариантов развития сюжета.</p> <p>С удовольствием участвует в индивидуальных или командных играх, предпочитая те из них, что отвечают его типу мышления. В команде играет определенную роль.</p> <p>По мере возможности участвует в подготовке мероприятий, что поручили, но может и подвести, потому что «забыл».</p>	<p>Теоретические знания превышают базовый школьный уровень, хорошее знание литературы, оставшейся за рамками школьной программы, чтение научно-популярной литературы.</p> <p>При решении практических проблемных задач используют методы эффективного мышления, чтобы создать оригинальное решение. Могут прогнозировать результаты решения проблемы, оценить их последствия.</p> <p>Способны сами подготовить и провести игру, придумать свои вопросы, сочинить новые правила.</p> <p>Играют стабильно, умеет поддерживать хорошую атмосферу в команде, Занимает высокие места в соревнованиях по интеллектуальным играм.</p>