**Дополнительная общеразвивающая программа**

**«ИГРЫ РАЗУМА»**

|  |  |
| --- | --- |
|  | * Педагог дополнительного образования:

*Пономарев Александр Валентинович** Направленность: *Социально-гуманитарная*
* Уровень: *Разноуровневый (1 год обучения – ознакомительный;*

*2-3 годы обучения – базовый;* *4-5 годы обучения – углубленный)** Продолжительность обучения: *5 лет*
* Форма обучения: *Очная*
* Особые условия для поступления: *Нет*
* Сроки начала обучения: *15.09.2025*
* Расписание занятий:

*вторник, пятница: 10:30-12:10, 14:30-16:10* *или 16:20-18:00, в зависимости от смены в школе. Есть вариант с 10:00 воскресенье.** Возраст обучающихся: *12-17 лет (7-11 классы)*
* Количество обучающихся для поступления: *15*
* Количество групп: *1*
* Участники программы: *Учащиеся г. Перми*

*или готовые регулярно приезжать на занятия из Пермского края** Место проведения занятий:

*614000, г. Пермь, ул. Пушкина, 76 «Муравейник»* |

**АННОТАЦИЯ К ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ**

Интеллектуальное развитие с помощью системы популярных познавательных игр, таких как "Что? Где? Когда?", "Брэйн-ринг" и "Своя игра".

Занятия в "Играх разума" развивают умение выдвигать и критиковать гипотезы, находить решение в крайне сжатые сроки, слушать и работать в команде. Через игровую форму без каких-либо трудностей обучающиеся получают дополнительные знания в объеме, намного превышающем школьную программу.

Занимаясь в "Играх разума", человек попадает в особую информационную среду, в которой модно и престижно думать и размышлять, играть словами и применять аналогии, иметь широкий кругозор и уметь быстро вспомнить нужный факт, быть готовым быстро выдать много версий и логически выбрать из них правильную.

Команда "Игр разума" уже сыграла в телепередаче «Что? Где? Когда?», у двоих выпускников и одного руководителя есть опыт телевизионной «Своей игры». Обучающиеся четырнадцать раз становились чемпионами России среди школьников, что намного больше, чем у любого аналогичного детского объединения страны.

"Игры разума" учат еще и давать осмысленный ответ, даже если совсем нечего сказать, что будет полезно и в школе, в процессе участия в конкурсах и олимпиадах. Среди обучающихся "Игр разума" почти каждый год есть победители или призеры всероссийских предметных олимпиад.

*Цель программы* – Повышение интеллектуальной активности обучающихся, создание условий для социализации личности через систему интеллектуальных игр.

*Задачи программы:*

*1. Обучающие задачи:*

* пробудить интерес к познавательной деятельности, выходящей за рамки базового образовательного уровня;
* познакомить обучающихся с многообразием интеллектуальных игр через разнообразные формы работы;
* привить устойчивый интерес к занятиям в интеллектуальном клубе;
* расширить дополнительную гуманитарную подготовку обучающихся, дополняющую базовое образование;
* привить навыки и умения работы со специальной литературой, другими источниками, Интернетом;
* обеспечить овладение обучающимися методов познания, освоения и совершенствования полученных знаний;
* научить приемам репродуктивной и творческой деятельности;
* сформировать основы образного мышления и умения выразить свой замысел;
* сформировать общекультурные знания, умения и навыки.

*2. Воспитывающие задачи:*

* создать условия для выявления интеллектуального потенциала обучающихся с целью дальнейшей работы по его расширению и углублению;
* сформировать нравственно-эстетические отношения к культуре России, Пермского края;
* воспитать нравственные, эстетические личностные качества: трудолюбие, ответственность, терпение, честность, патриотизм, культуру поведения;
* сформировать умение анализировать результаты как своей деятельности, так и деятельности других;
* воспитать отношение к интеллектуальной практике как к критерию истины;
* сформировать умение планировать работу, рационально распределять время;
* сформировать эмоционально-ценностные отношения к познавательной деятельности и ее социальным последствиям;
* воспитать интерес к работе ведущих интеллектуальных клубов России;
* содействовать развитию сплоченного коллектива.

*3. Развивающие задачи:*

* выявить заинтересованных обучающихся, путем диагностики определить их интеллектуальный потенциал;
* развить интеллектуальные способности обучающихся, навыки самостоятельной работы, воспроизводящего и творческого воображения;
* раскрыть творческий потенциал каждого ребенка посредством побуждения к самостоятельной познавательной активности;
* способствовать развитию морально-волевых качеств;
* развить навыки общепринятых норм поведения и культуры;
* развить элементы гуманитарного, пространственного, логического и креативного мышления;
* развить познавательную активность, внимание, умение сосредотачиваться и способность к самообразованию;
* показать возможные пути самореализации в сфере познавательной деятельности.

***Ожидаемые результаты:***

*Личностные результаты:*

* проявлять потребность в творчестве;
* проявлять нравственные, эстетические личностные качества: трудолюбие, ответственность, терпение, культуру поведения;
* научиться выстраивать межличностные отношения на основе дружбы, доверия, взаимопомощи.

*Метапредметные результаты:*

* владеть разнообразными и разносторонними знаниями из разных областей;
* стремиться реализовать потребность по сохранению культурных традиций России;
* уметь анализировать результаты своей деятельности и деятельности других членов коллектива.

*Предметные результаты:*

* владеть общекультурными и специальными знаниями, умениями и навыками, необходимых для занятий в интеллектуальном клубе;
* уметь самостоятельно разрабатывать вопросы и задания для любой интеллектуальной игры;
* иметь желание реализовать свой познавательный, творческий, общественный потенциал в подготовке и проведении каких-либо интеллектуальных игр.

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ ПЛАН**

**Ознакомительный уровень**

**1 год обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Наименование раздела | Всего, час. | в т.ч. | Форма контроля |
| Теория | Практика |  |
| Вводное занятие | 2 | 2 | - | Опрос |
| Обзор интеллектуальных игр | 32 | 2 | 30 | Опрос, результаты игры |
| Генерация версий | 12 | 2 | 10 | Опрос, практикум |
| Выбор ответа | 12 | 2 | 10 | Опрос, практикум |
| Быстрота мышления | 12 | 2 | 10 | Опрос, практикум |
| Игровая практика | 64 | - | 64 | Результаты игр |
| Итоговое занятие | 2 | 2 | - | Опрос |
| Итого | **136** | **12** | **124** |  |

**Базовый и продвинутый уровни**

**2-3 и 4-5 год обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Наименование раздела | Всего, час. | в т.ч. | Форма контроля |
| Теория | Практика |
| Вводное занятие | 2 | 2 | - | Опрос |
| Развитие понимания интеллектуальных игр | 36 | 12 | 24 | Опрос, результаты игры |
| Генерация версий | 18 | 2 | 16 | Опрос, практикум |
| Выбор ответа | 18 | 2 | 16 | Опрос, практикум |
| Быстрота мышления | 18 | 2 | 16 | Опрос, практикум |
| Составление вопросов | 26 | 8 | 18 | Качество составленных вопросов |
| Проведение игр | 18 | 6 | 12 | Качество проведенных игр |
| Игровая практика | 72 | - | 72 | Результаты игр |
| Анализ игр | 6 | 6 | - | Опрос |
| Итоговое занятие | 2 | 2 | - | Опрос |
| Итого | **216** | **40** | **176** |  |