

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Центр образования села Нешкан»

СОГЛАСОВАНО:
Педагогическим советом
Протокол № 1
от «29» августа 2019 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБОУ «ЦО с. Нешкан»
/С.М.Тонкова/
Приказ № 153
от «29» августа 2019 г.



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
естественно - научной направленности
«Мозговой штурм»

Возраст обучающихся: 9-16 лет
Срок реализации: 1 год

Автор – составитель:
Рыспаева Алевтина Алексеевна,
педагог ДО

Нешкан
2019 год

Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «Мозговой штурм» разработана для реализации в общеобразовательных учреждениях в рамках дополнительного образования.

В настоящее время игра имеет существенное значение для человека – ее элементы присутствуют в различных сферах его жизни. Элементы игры мы можем увидеть в рекламе, на телевидении, на мероприятиях для сплочения коллективов. Сегодня игра широко используется в качестве одного из важных средств досуга детей и подростков.

География и история игр у народов мира.

Игры народов мира помогают лучше понять, а может и по-иному взглянуть на другие народности. Игры народов мира отражают культуру и самобытность народа. Можно отметить, что у одного народа преобладают подвижные, командные игры, а у другого настольные, логические. Также можно встретить очень похожие игры у разных народов, но с различными названиями.

В самых различных системах обучения игре отводится особое место. Игра относится к основным видам человеческой деятельности, наряду с учением и трудом. Она имеет многовековую историю и, появившись еще в жизни древнего человека, до наших дней считается до конца неразгаданной.

Игра для обучающихся – не просто интересное времяпрепровождение, но способ моделирования внешнего, взрослого мира, способ моделирования его взаимоотношений, в процессе которого, он вырабатывает схему взаимоотношений с людьми в обществе, с предметами, явлениями.

Специалистами в психологии и педагогики давно доказано, что лучше всего обучающиеся обучаются во время игры. Вот только где найти в сегодняшней современной постоянно изменяющейся жизни людей время и на обучение, и на игры? Один из вариантов решения проблемы – дополнительное образование.

Настольные игры разнообразны по содержанию, обучающим задачам, оформлению. Они помогают уточнять и расширять представления детей об окружающем мире, систематизировать знания, развивать мыслительные процессы. В настольной игре обучающийся учится преодолевать трудности, следовательно, у него воспитываются и волевые качества: настойчивость и выдержка.

Настольные игры – это отличное решение актуальных на сегодняшний день проблем для обучающихся: недостаток в общении сверстников и полезное времяпрепровождение. Во время занятий настольными играми обучающиеся смогут:

- приобрести или частично развивать коммуникативные навыки в работе со сверстниками;
- развивать логическое мышление, память, речь и воображение;
- частично развивать скорость реакции;
- весело и познавательно провести свободное время;
- познакомиться с самыми популярными настольными играми в мире.

Цель программы – формирование мыслительных способностей и коммуникативной компетентности, популяризация интеллектуальных настольных игр в качестве познавательного и увлекательного досуга.

Для достижения цели программы ставятся следующие **задачи**:

Обучающие:

- формирование общеинтеллектуальных умений (операции анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умений выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы);
- расширение знаний обучающихся посредством тематических игр.

Развивающие:

- развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;

- развитие языковой культуры и речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- развитие навыков творческого и критического мышления.

Воспитательные:

- формирование положительной мотивации к учению;
- формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность других участников.

Уровень сложности программы дополнительного образования в общеобразовательных учреждениях – стартовый.

Направленность рабочей программы – естественно - научная.

Возраст детей, на которых рассчитана программа дополнительного образования – 9 -16 лет.

Для обучения данной программе принимаются дети без специальной подготовки.

Наполняемость в группах составляет до 15 человек.

Режим занятий: три раза в неделю по 3 часа.

Продолжительность занятий: 9 часов в неделю, 324 часов в год.

Форма обучения: очная

Срок реализации программы: 1 год

Планируемые результаты освоения дополнительной образовательной программы

Планируемые результаты освоения дополнительной образовательной программы представляют собой систему ведущих целевых установок и ожидаемых результатов освоения всех компонентов, составляющих содержательную основу образовательной программы.

Успешное выполнение этих задач требует от учащихся овладения системой универсальных и специфических учебных действий: регулятивных, коммуникативных, познавательных, на основе уровневого подхода: выделения ожидаемого уровня актуального развития большинства обучающихся и ближайшей перспективы их развития. Такой подход позволяет определять динамическую картину развития учащихся, поощрять их продвижение, выстраивать индивидуальные траектории обучения с учетом зоны ближайшего развития ребенка.

Ожидаемые результаты

1. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы

Личностными результатами изучения программы является формирование следующих умений:

- Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.
- Формировать уважительное отношение к иному мнению.
- Учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность.
- Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.
- Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.

Метапредметными результатами изучения данной программы являются формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- Овладеть способностью, принимать и сохранять цели и задачи занятия;
- Находить способы решения и осуществления поставленных задач;

- Формировать умение контролировать свои действия;
- Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;
- Делать предварительный отбор источников информации: ориентироваться в правилах конкретной игры;
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя схемы, таблицы, правила игр и другие источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя;
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать предметы и объекты по классам, видам, предназначениям;
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы на основе простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- Активно использовать речевые средства в процессе общения с партнерами во время занятий.
- Учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.
- Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

Предметными результатами изучения программы являются формирование следующих умений:

- воспринимать и осмысливать полученную информацию, владеть способами обработки данной информации;
- определять учебную задачу;
- ясно и последовательно излагать свои мысли, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- владеть своим вниманием;
- сознательно управлять своей памятью и регулировать её проявления, владеть рациональными приёмами запоминания;
- владеть навыками поисковой и исследовательской деятельности;
- использовать основные приёмы мыслительной деятельности;
- самостоятельно мыслить и творчески работать.

В результате обучения по дополнительной образовательной программе «Мозговой штурм», обучающиеся дополнительного образования будут **знать:**

- основы техники безопасности и применять эти знания во время занятий
- подробную информацию о возникновении и историческом развитии настольных игр;
- виды и значения настольных игр в современной жизни людей;
- правила и различные игровые действия каждой из игр, предложенных программой, разные игровые тактики.

уметь:

- ориентироваться и понимать причин успеха, самоанализ и самоконтроль результата, способность к оценке своей учебной деятельности

- играть во все виды настольных игр, предложенных программой;
- грамотно пользоваться правилами и различными игровыми действиями, разными игровыми тактиками каждой игры, предложенных программой;
- коллективно организовывать совместные настольные игры.

Способы проверки ожидаемых результатов

Основными формами подведения итогов теоретических знаний является устный опрос, наблюдение, который осуществляется в течение года с целью выявления знаний по разделам и темам программы, тестирование теоретической части, турниры и состязания.

Диагностика эмоционального фона в начале и в конце занятия (беседа, отзывы, наблюдение, анкетирование).

Социальные показатели заинтересованность учащихся.

2. Содержание дополнительной общеобразовательной программы

Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
Теоретическая часть					
1	История и развитие настольных игр	1	1	-	тестирование
2	Настольные игры народов Азии	1	1	-	тестирование
3	Современные цифровые игры	1	1	-	тестирование
4	Виды и значение настольных игр в современной жизни людей.	1	1	-	тестирование
Практическая часть					
5	Табу (Taboo)	18	2	16	Игра командами
6	Фейз 10 (Phase 10)	18	2	16	Турнир
7	Блинк (Blink)	17	1	16	Турнир
8	Тридом (Tridom)	17	1	16	Турнир
9	Каду (Cadoo)	18	2	16	Турнир/игра командой
10	Сет (Set)	17	1	16	Турнир
11	Скип-бо (Skip-bo)	17	1	16	Турнир
12	Пикшнери (Pictionary)	17	1	16	Игра командой
13	Яблоня к яблоне (Apple to Apple)	18	2	16	Турнир/игра командой
14	Угадай кто? (Guess who?)	20	1	19	Игра командой
15	Тач Блиц (Touch Blitz)	17	1	16	Турнир
16	Сундучок знаний "Вокруг света"	20	1	19	Турнир/игра командой
17	«7 на 9»	20	1	19	Турнир
18	«Ответь за 5 секунд»	20	1	19	Турнир/игра командой
19	Настольная игра "Одним"	20	1	19	Игра командой

	словом"				
20	Сундучок знаний "Россия"	20	1	19	Турнир/игра командой
21	Колонизаторы	26	5	21	Турнир
	Итого:	324	29	295	

Раздел 1. Теоретическая часть. История и развитие настольных игр.

Древний Египет. Первые настольные игры. Игра из города Ур. Появление нард. Ludus latrunculorum — древнеримская стратегическая игра для двух игроков. Влияние настольных игр на восточную культуру. Игра хнефатафл и рождение шахмат. Настольные игры в наши дни. «Оскар» настольных игр. Современные цифровые игры.

Раздел 2. Практическая часть. Инструкции. Правила игр. Карточки с вопросами. Карточки с заданиями. Игровое поле. Фишки. Игральные кости. Турниры.

Календарный план

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма контроля
1	09	3	16.00	Лекция	1	История и развитие настольных игр	тест
2	09	3	17.00	Лекция	1	Настольные игры народов Азии	тест
3	09	4	16.00	Лекция	1	Современные цифровые игры	тест
4	09	4	17.00	Лекция	1	Виды и значение настольных игр в современной жизни людей.	тест
5	09	5	16.00-18.00	Лекция Практика	2 16	Табу (Taboo).	Игра командами
6	09	19	16.00-18.00	Лекция Практика	2 16	Фейз 10 (Phase 10).	Турнир
7	10	03	16.00-18.00	Лекция Практика	1 16	Блинк (Blink).	Турнир
8	10	16	16.00-18.00	Лекция Практика	1 16	Тридом (Tridom).	Турнир
9	10	29	16.00-18.00	Лекция Практика	2 16	Каду (Cadoo).	Турнир/игра командой
10	11	12	16.00-18.00	Лекция Практика	1 16	Сет (Set).	Турнир
11	11	25	16.00-18.00	Лекция Практика	1 16	Скип-бо (Skip-bo).	Турнир
12	12	06	16.00-18.00	Лекция Практика	1 16	Пикшинери (Pictionary).	Игра командой

13	12	19	16.00-18.00	Лекция Практика	1 16	Яблоня к яблоне (Apple to Apple).	Турнир/игра командой
14	01	09	16.00-18.00	Лекция Практика	1 19	Угадай кто? (Guess who?).	Игра командой
15	01	22	16.00-18.00	Лекция Практика	1 16	Тач Блиц (Touch Blitz).	Турнир
16	02	04	16.00-18.00	Лекция Практика	1 19	Сундучок знаний "Вокруг света"	Турнир/игра командой
17	02	18	16.00-18.00	Лекция Практика	1 19	«7 на 9»	Турнир
18	03	02	16.00-18.00	Лекция Практика	1 19	«Ответь за 5 секунд»	Турнир/игра командой
19	03	16	16.00-18.00	Лекция Практика	1 19	Настольная игра "Одним словом"	Игра командой
20	03	27	16.00-18.00	Лекция Практика	1 19	Сундучок знаний "Россия"	Турнир/игра командой
21	04	09	16.00-18.00	Лекция Практика	5 21	Колонизаторы	Турнир

3. Условия реализации программы

№	Наименование	Количество	Необходимо приобрести
ТСО			
1.	Компьютер (Процессор:Pentium ® Dual-CoreCPU Установленная память: 2,00 ГБ (доступно 1,87 ГБ) Тип системы: 32-разрядная операционная система)	1	-
Наглядное оформление			
1.	Тематический стенд «The Times»	1	-
2.	Классный уголок	1	-
Мебель			
1.	Учительский стол	1	-
2.	Парта двухместная	6	-
3.	Парта одноместная	-	-
4.	Стул учительский	1	-
5.	Стул ученический	12	-
6.	Шкаф	1	-
7.	Доска	1	-
Методическая и справочная литература			
1.	Методическая работа в системе дополнительного образования: материалы, анализ, обобщение опыта /авт.-сост.М.В.Кайгородцева. – Волгоград: Учитель, 2009. – 377 с.	1	Обновлять ежегодно
2.	Модель организации досуга и творчества детей 5-11	1	Обновлять

	классы: программа интеллектуального клуба, рекомендации /авт.-сост.Е.А.Ципляева. – Волгоград: Учитель, 2009. – 311 с.		ежегодно
3.	Оценка результатов дополнительного образования детей /авт.-сост.Н.Ю.Конасова. – Волгоград: Учитель,– 121 с.	1	Обновлять ежегодно
4.	Справочник педагога дополнительного образования /авт.-сост.Л.Б.Малыхина. – Волгоград: Учитель,– 239 с.	1	Обновлять ежегодно
5.	Конкурс? Конкурс... Конкурс! Подготовка к профессиональному конкурсу педагога дополнительного образования /авт.-сост.Л.Б.Малыхина. – Волгоград: Учитель, 2015. – 263 с.	1	Обновлять ежегодно
6.	Проектирование и анализ учебного занятия в системе дополнительного образования детей /авт.-сост.Л.Б.Малыхина. – Волгоград: Учитель, 2016. – 171 с.	1	Обновлять ежегодно
Раздаточный материал			
1.	Табу (Taboo).	1	
2.	Фейз 10 (Phase 10).	1	
3.	Блинк (Blink).	1	
4.	Тридом (Tridom).	1	
6.	Каду (Cadoo).	1	
7	Сет (Set).	1	
8	Скип-бо (Skip-bo).	1	Обновить
9	Пикшинери (Pictionary).	1	
10	Яблоня к яблоне (Apple to Apple).	1	
11	Угадай кто? (Guess who?).	1	
1	Тач Блиц (Touch Blitz).	1	
13	Сундучок знаний "Вокруг света"	1	
14	«7 на 9»	1	
15	«Ответь за 5 секунд»	1	
16	Настольная игра "Одним словом"	1	
17	Сундучок знаний "Россия"	1	

Оценка качества освоения программы

Освоение дополнительной общеобразовательной программы завершается:

- итоговые турниры по интеллектуальным и настольным играм;
- рефераты по теоретическим вопросам;
- проекты по исследованию игр народов мира.

Способы проверки: выступления команд в открытых турнирах

Востребованность

Программа разработана с учетом пожеланий обучающихся и их законных представителей.

Результаты **проведенного опроса** обучающихся и их родителей показали, что большинство ребят с большим желанием посещают кружок «Мозговой штурм». Результаты анкетирования, проведенного в конце учебного года, свидетельствуют о потребностях обучающихся, родителей (законных представителей) в дополнительном образовании естественно-научного направления на 2019/2020 учебный год.