

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЛИПЕЦКОЙ ОБЛАСТИ  
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»

ОБОСОБЛЕННОЕ СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ГАУДПО ЛО «ИРО» «ДЕТСКИЙ  
ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ»

Рассмотрена и принята на заседании  
ученого совета ГАУДПО ЛО «ИРО»  
протокол от « 21 » *марта* 2024 года  
№ 1

УТВЕРЖДАЮ:

Проректор по развитию системы выявления,  
поддержки и развития способностей  
галантливей молодежи ГАУДПО ЛО «ИРО»



*[Signature]* Дегтева Л.И.

Приказ от « 9 » *сентября* 2024 года

№ *104-н*

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа  
профильных дисциплин обособленного структурного подразделения  
«Детский технопарк «Кванториум»

Форма обучения: очная

Возраст обучающихся: 6-17 лет

Срок реализации: 1 год

Направленность программы: технической и соц.гум. направленности

Уровень программы: разноуровневая

**Ф.И.О., должность составителя программы:**

**Методисты:**

Бабкин А.А., Никифорова Н.В. Лупова И.А.;

Губина К.С., Марич В.И., Никитина Т.И., Шинковская В.С., Сергиенко В.И.

**ПДО:**

Воланцевич А.В., Марасанова Е.П., Микаэлян В.И.,

Ведрова Н.П., Негрובה Л.Ю., Никитин М.А., Ростом Г.Р.,

Бочков Д.С., Степанова Е.М., Сапрыкина О.Ю., Клеников С.С.;

Андрьянцева С.А., Денкова Н.А., Назаренко М.С., Григорьев А.С.

Микаэлян Р.А., Улитина К.Н., Голубова Н.Л., Матусевич А.С.,

Таран Ю.Ю., Буева О.С., Жданова Н.А..

Липецк, 2024

# **I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

## **1.1. Направленность программы**

Дополнительная техническая программа «Клуб интеллектуальных игр» имеет социально-педагогическую направленность.

## **1.2. Актуальность программы**

Игра, в том или ином своем облики, сопровождает человека со дня его рождения. Игра делает его жизнь более радостной, счастливой, воспитывает творческое отношение к действительности. Там, где нет игры, жизнь становится однообразной, скучной.

Интеллектуальные и творческие игры являются в нашей стране одним из любимейших форм организации досуга в нашей стране. Получив благодаря телевидению миллионы поклонников всех возрастов, они широко вошли в практику работы, школ, библиотек, учреждений культуры, клубов по работе с молодежью. Можно сказать, что нет такого общественного объединения, которое на том или ином этапе своей работы не применяло интеллектуальные и творческие игры как средство развития и обеспечения досуга своих членов. Международные и региональные фестивали интеллектуальных игр неизменно собирают значительное число заинтересованных участников и зрителей. Во многих регионах нашей страны клубы интеллектуальных игр как некоммерческие организации проводят значительную работу среди молодежи, осуществляя не только собственно игровые проекты, но и удовлетворяя другие многообразные запросы молодых людей.

Интеллектуальная игра – индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования. Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности – они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.).

С другой стороны, сама по себе эта деятельность является не целью, а средством достижения игрового результата (победы в соревновании), причем и этот результат быстро теряет ценность сам по себе и цель смещается с результата непосредственно на процесс поиска и принятия решения.

Хоть в словаре и сказано о непродуктивности игры, как вида деятельности, интеллектуальные игры ставят под сомнение это утверждение. Конечно, никакого практического результата такие игры, казалось бы, не имеют, а все-таки познавательный эффект таких игр

высокий сколько интересных и полезных знаний они дают. Именно интеллектуальные игры превращают интеллектуальную деятельность в увлекательное состязание, пробуждают интерес к предмету.

Для популяризации и развития интеллектуальных игр и интеллектуального движения школьников в регионе создана программа «Клуб интеллектуальных игр», имеющая социально-педагогическую направленность.

### **1.3. Отличительные особенности программы**

Программа знакомит обучающихся с интеллектуальными играми, развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность

### **1.4. Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы**

В реализации данной программы участвуют обучающиеся 14 - 17 лет.

### **1.5. Объем и срок освоения программы, режим занятий**

Срок реализации программы – 1 год. Программа рассчитана на 36 недель; 9 часов в неделю; всего – 324 учебных часа в год. Продолжительность занятия – 40 минут. Между занятиями предусмотрен перерыв в 10 минут.

### **1.6. Формы обучения**

Основной формой организации учебного процесса является групповое занятие. Форма обучения – очная, групповая, дистанционная; наполняемость учебной группы – 15 обучающихся. Состав группы постоянный.

### **1.7. Особенности организации образовательного процесса**

Основной формой организации учебного процесса является групповое занятие. Программа дает обучающимся возможность овладения учебным материалом занятий с учетом их уровня общего развития, способностей, мотивации. Поэтапное освоение учащимися, предлагаемого курса, даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям. Индивидуальный подход к каждому учащемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности. Индивидуальный подход базируется на личностноориентированном подходе к ребёнку, при помощи создания педагогом «ситуации успеха» для каждого учащегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью учащегося на занятии. Опора на диагностику стартовых возможностей каждого из участников и принцип разноуровневого обучения.

### **1.8. Цель и задачи программы**

Цель программы – развитие и реализация творческого потенциала и познавательных способностей учащихся посредством интеллектуальных игр.

Задачи программы:

### Предметные:

- распространение интеллектуально-познавательных форм организации досуга среди школьников;
- поиск, испытание и реализация новых форм игротехники, ее применение в различных областях интеллектуально-творческой деятельности;
- обучение работе с большими массивами информации, обработке ее в краткие сроки, овладение умением ясно мыслить и строить логические рассуждения, усвоение основных принципов эвристики и научной организации труда;
- развитие творческого мышления, фантазии и логики, познавательной активности, мотивации к самообразованию, коммуникативно-эмоциональной сферы личности, навыка длительной работы в состоянии интеллектуального напряжения; расширение эрудиции и кругозора;
- развитие контактов с аналогичными организациями;
- организация и проведение чемпионатов и фестивалей интеллектуально-творческих игр, других мероприятий;
- оказание поддержки одаренной молодежи, содействие ее инициативам.

### Личностные:

- способствовать развитию различных видов мышления: конкретного, абстрактного;
- способствовать развитию культуры в соревновательном процессе;
- развить интеллектуальные способности обучающихся;
- способствовать развитию навыков самоанализа.

### Метапредметные

- сформировать внутреннюю потребность к самопознанию, саморазвитию, самосо-вершенствованию;
- приобщить к самостоятельной работе;
- развить культуру поведения во время соревновательного процесса

## II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Таблица 1

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	<b>Об интеллектуальном движении Липецкой области</b>	21	21	-
2	<b>Тестирование игроков и первичное формирование команд</b>	27	-	27
3	<b>Разновидности интеллектуальных игр</b>	72	24	48
4	<b>Основы работы над вопросами (понятие о разновидностях вопросов и способах поиска правильного ответа)</b>	72	24	48
5	<b>Участие во внутренних турнирах (в течение года)</b>	90	-	90
6	<b>Участие во внешних турнирах (в течение года)</b>	33	-	33
7	<b>Искусственный интеллект и генеративные нейросети</b>	6	3	3
8	<b>Итоговое занятие</b>	3	-	3
	<b>ИТОГО:</b>	<b>324</b>	<b>72</b>	<b>252</b>