


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Лицей №174»

СОГЛАСОВАНО

заместитель директора МБОУ «Лицей №174»


_____ Ванюхина Л.Н.

УТВЕРЖДЕНО

директор МБОУ «Лицей №174»


_____ Кутузов В.Е.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«Клуб интеллектуальных тренировок»

Направленность: социально-педагогическая

Возраст обучающихся: 11-16 лет

Срок реализации: 4 года

Педагог дополнительного
образования
МБОУ «Лицей №174»
Александровская И.В.

г. Зеленогорск

2016 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В начале третьего тысячелетия не может оставаться прежним взгляд на систему образования. Сейчас, когда происходит лавинообразное увеличение объема знаний, на переднем плане должно стоять умение творчески подходить к самому процессу поиска и усвоения нового знания. Следует уделять больше внимания развивающим функциям обучения и делать это с самого начала учебы ребенка в школе. Известно, что процесс мышления включается только тогда, когда человек сталкивается с новой для себя задачей. Для развития навыков эффективного мышления, требуется специально отработанная целенаправленная практика. «Подобно тому, как нужно научиться плавать до того, как начнешь тонуть, - говорил известный психолог Эдуард де Боно, - нужно чаще прибегать к нашему мышлению, развивать навыки нестандартного подхода к решению старых и новых задач».

К настоящему времени накоплен значительный опыт развития творческого мышления при помощи различных программ, составленных известными психологами и педагогами. Однако, как мудро заметил когда-то Марк Твен: «Работа есть то, что мы обязаны делать, а игра есть то, что мы не обязаны делать». Наиболее ярко это проявляется при работе с детьми младшего школьного возраста. Игра для них является наиболее привычным, приятным и понятным способом овладения приемами, навыками системного мышления. Гибкие рамки правил, многообразие форм проведения интеллектуальных игр дают простор детскому воображению. Эффект усиливается еще и тем, что в игре присутствует главный фактор успешного обучения – активность обучающегося.

Очень важно вовремя научить ребенка не только ориентироваться в потоке информации, но и сохранить долговременный интерес (мотивацию) к самостоятельному поиску необходимых знаний, к самообразованию. Для этого следует ознакомить детей с методами эффективного мышления, способствующими развитию природных способностей, «окультурить» интеллект.

Задания и тренинги в игровой форме не только способствуют созданию условий для развития психических функций интеллекта и повышению эрудиции. При умелом руководстве командная игра позволяет детям проявить лидерские качества, привить им навыки коммуникации и социальной толерантности, научить прислушиваться к высказываниям других.

Данная программа социально-педагогического направления деятельности предназначена для развития интеллектуальных способностей детей с использованием естественных для них игровых форм обучения и ориентирована на детей с начальным уровнем развития.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ - развитие мышления и природных способностей детей к интеллектуальной творческой деятельности, формирование устойчивой мотивации к самообразованию.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

Познавательные:

- научить детей пользоваться методами, позволяющими отойти от шаблонности мышления;
- ознакомить обучающихся с элементами системного подхода;
- ознакомить детей с приемами эффективного запоминания информации.

Воспитательные:

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

Общеразвивающие:

- увеличить активный словарь обучающихся и на этой основе улучшить вербальные способности детей;
- расширить аппарат понятийного и проблемного мышления;
- развить логическое мышление;

ПРЕИМУЩЕСТВЕННОСТЬ, ОСОБЕННОСТИ И НОВИЗНА ПРОГРАММЫ

Данная программа построена с учетом идей и рекомендаций ученых и практиков, работающих с одаренными детьми: Д.Б. Богоявленской, В.Н. Дружинина, Ю.Н. Белехова, А.И. Савенкова, а так же в программе А.З.Зака, В. Стрениной и др.

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 игр на основе викторин различного типа с обновляемым банком вопросов и заданий, гибкие правила и содержание которых позволяет подобрать задания, соответствующие возрасту и способностям детей;
- активное участие обучающихся 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;
- активное сотрудничество с родителями.

В первые два года обучения основной упор делается на развитие интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти, фантазии и воображения, вербальных и способностей. На третьем и четвертом годах обучения основное внимание уделяется развитию логического, проблемного мышления, творческих способностей и практической деятельности обучающихся.

Постоянно обновляемый банк вопросов, ориентация на способности ребенка определили широту учебно-тематического плана программы: педагог вправе выбирать задания, соответствующие уровню знаний и способностям детей конкретной группы, делать упор на развитие тех или иных граней интеллекта детей.

ВИД ПРОГРАММЫ

Программа «Клуб интеллектуальных тренировок» является модифицированной программой, составленной на основе авторской программы «Думать – это интересно!» педагога дополнительного образования ГОУ «Дворец творчества детей и молодежи» г.Москвы Анашиной Н.Ю.

ВОЗРАСТ ДЕТЕЙ, УЧАСТВУЮЩИХ В РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ:

В группу первого года обучения принимаются дети 11-12 лет; в группу второго года обучения – дети, обучавшиеся год по данной программе или дети 13 - 14 лет.

В группу третьего года обучения принимаются дети 14 – 15 лет или дети 13 – 14 лет, которые два года обучались по данной программе; в группу четвертого года обучения принимаются дети 15 – 16 лет или дети, которые обучались по данной программе два – три года.

Количество детей в группах первого и второго года обучения составляет 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.

В группах третьего и четвертого годов обучения допустимо уменьшение количества обучаемых до 8 – 10 человек, что, с одной стороны, определяется численным составом команды таких игр, как «Что? Где? Когда?» и «Брэйн ринг» (не более 6 человек), а также необходимостью добиться эффекта состязательности во время проведения этих игр. Большее число детей группе приветствуется, но практика показывает, что в старших классах воспитанники очень загружены в общеобразовательных учреждениях.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Общая продолжительность реализации программы – 4 года. Общий объем курса в общей сложности составляет 432 часа. В отдельных случаях допускается пятый год занятий с детьми старшего школьного возраста. Такая ситуация возникает, когда сложилась хорошая команда, составляющая основу клуба, объединяющая детей по интеллектуальным интересам. Занятия с ними посвящены тренировкам и клубной деятельности.

ФОРМЫ И РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ

Основная форма занятий - *групповая*, так же возможны *индивидуальные консультации* (по желанию детей или родителей), *участие в соревнованиях* по интеллектуальным играм различного ранга, *участие в массовых мероприятиях*, праздниках, проводимых учебным заведением, предусматривается *посещение музеев*, экскурсии на природу.

Основу программы составляют интеллектуальные упражнения и тренинги, логические задания, головоломки различного типа, проблемные вопросы, интеллектуальные игры. Упражнения, тренинги задаются в игровой, состязательной форме.

Каждое занятие в группах первого, второго годов обучения проводятся два раза в неделю в течение 1 часа. Количество учебных часов в год составляет 72 часа.

Занятия в группах третьего и четвертого годов обучения продолжаются в течение 2-х часов и проводятся два раза в неделю. Количество учебных часов в год составляет 144 часа.

В группе пятого года обучения занятия со старшими школьниками проводятся один раз в неделю в течение 2-х часов.

Обязательным условием для успешного выполнения Программы является тесная работа с родителями детей. Педагог обучает родителей, как правильно помочь ребенку найти нужную информацию, сообщает родителям об успехах и трудностях детей, составляет с ними планы совместных мероприятий (экскурсий, праздников и др.).

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И СПОСОБЫ ИХ ПРОВЕРКИ

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. *Улучшится 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. *Развиваются вербальные способности.* Обучающиеся 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;
2. *Развиваются творческие способности.* Воспитанники способны составить вопрос по данной информации, составить образ из набора фигур, подать идею разрешения проблемы, развить сюжет старых и сочинить сказку по заданным условиям и т.д.
3. *Улучшается логическое мышление.* Обучающиеся могут выявить главное, увидеть закономерность, аналогию, логично продолжить оборванную мысль.
4. *Развивается проблемное мышление.* Дети способны генерировать идеи для решения заданной проблемы, создания конструкции, классифицировать и анализировать проблемную ситуацию, наметить варианты путей ее разрешения.
5. *Улучшаются личностно - социальные характеристики* детей: обучающиеся способны к эффективному обсуждению в стрессовых условиях соревнования; у них расширяется круг интересов, повышается мотивация к получению знаний.

После третьего года обучения:

1. *Улучшаются вербальные способности.* При этом воспитанники способны сформулировать новый вопрос по предложенной информации, составить задание бланковой викторины на заданную тему, самостоятельно провести вербальную игру, сделать подборку информации на указанную тему.
2. *Развивается проблемное мышление.* Воспитанники способны вычленить проблему в заданной проблемной ситуации, ибо не всегда понятно, что именно составляет трудность в такой ситуации. Обучающиеся пытаются анализировать проблему как недостающее звено некой ими же выбранной информационной системы, рассмотреть ее элементы и связи между ними, оценить варианты решения, выдвинуть гипотезу, пользуясь приемами: «по аналогии», «от противоположного», «переход от конца к началу», от общих сведений к частным и наоборот и др.; предложить нешаблонный путь решения.
3. *Развиваются творческие способности.* Дети способны углублять заданные образы, придумать рассказ с использованием заданных фраз или темы, произнести монолог от имени любого героя произведения, создать виршу из нескольких рифмованных строк, пользоваться ассоциациями, аналогиями, доверять интуиции.
4. *Нарабатывается навык интеллектуального коллективного творчества:* умение слышать других в команде, продолжить мысль, подавлять негативные эмоции при неудаче; проявлять интерес к соревнованиям и участию в подготовке к ним.

После четвертого 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, использовать системный подход.
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 «держаться 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.

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 (очки). 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 (при отсутствии профессионального психолога в учреждении) 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.

СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА

Первый год обучения

1. Введение в программу (1 час)

1.1. *Тема: О программе и правилах поведения.* Знакомство с родителями и детьми, сведения об особенностях программы, ожидаемых результатах. Правила внутреннего распорядка и техники безопасности. 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. Каткая характеристика типов интеллектуальных игр. Возможные результаты, достигаемые к концу учебного года. Материалы для работы. Желаемые формы общения и взаимодействия преподавателя с родителями. Заполнение анкеты родителями.

1.2. *Тема: Игра «Ассоциации».* Понятие ассоциации, развитие вербальных способностей в игровых формах, игра «ассоциации» с карточками-рисунками.

2. Развитие вербальных способностей (13 часов)

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 понятий. Группировка слов по смыслу, форме, частям речи и др.

2.2. *Тема: Устные задания по работе со словами.* Устный подбор слов с указанными свойствами. Определение общего для заданного ряда слов. Задания: 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.* Устные или письменные задания: найти на рисунках предметы, означаемые словами-омонимами, антонимами; назвать одни и те же предметы словами - синонимами; отыскать предметы по неким признакам, дать толкование предметам, составить задание, основанную на изученных свойствах слов.

2.4. *Тема: Устные и бланковые задания по работе со словами и фразами.* Задания: записать как можно больше слов с заданными грамматическими свойствами, уловить закономерность и продолжить ряд слов, подобрать рифму. Задания типа «телеграмма», «угадайка», «поле чудес на бумаге», «море слов» и т.д. Составить собственное задание аналогичного типа.

2.6. *Тема: Устные и бланковые словесные игры.* Устные игры: «грузить пароход», «строка из песни», «контакт» и др. Бланковые задания: «чайник», «плетенка», «пирамида», «натворд», «общие части слов» и др. Игры на бумаге: «наборщик», «балда». Составить собственное задание аналогичного пирамиде, натворду и др.

3. Развитие воображения и фантазии (10 часов)

3.1. *Тема: Сочинение новых слов, их толкование.* Сочинение новых слов, «тарабарского языка», новые названия к старым предметам, понятиям и др. Задания: придумать неизвестный предмет, устройство или живое существо, дать название, объяснить назначение или образ жизни и т.п.

3.2. *Тема: Создание новых загадок, пословиц, фраз.* Анализ нескольких загадок, сравнение предметов по разным признакам, по назначению, материалам и т.д. Анализ признаков объекта для загадки, подбор объекта для сравнения. Создание новой загадки «по аналогии», по собственному выбору. Анализ пословиц и поговорок, толкование их смысла, ситуаций, когда их можно применить. Создание пословицы «по аналогии», на определенную тему, на тему, выбранную самими детьми.

3.3. *Тема: Задания с готовыми рисунками* Задания: подписать рисунок, придумать прошлое и будущее изображенной ситуации; развить сюжет, исходя из рисунка предмета; придумать варианты завершения изображенной ситуации.

3.4. *Тема: Создание новых рисунков.* Задания: сложить из спичек известную фигуру; нарисовать неизвестное устройство или животное; создать рисунок из заданных геометрических фигур на заданную, затем собственную тему.

3.5. *Тема: Игры.* Игры с варьированием голоса («интонации», «разное чтение стихов»). Теневой театр из рук (теневые фигуры животных, предметов). Сюжетные жесты руками («одной рукой», «как это делают»). Игры с движениями тела («передай другому»).

4. Методы запоминания информации, тренинг памяти, сосредоточенности, наблюдательности (9 часов)

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.

4.2. *Тема: Естественный ход запоминания.* Три главных этапа запоминания: впечатления, ассоциации, повторение. Упражнения для улучшения фиксации информации на этих этапах. Закон Жоста.

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

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

4.5. *Тема: Игры и тренинги на запоминание.* Тренинг зрительной памяти «муха». Тренинг оперативной памяти: фразы «считалки – не запоминалки», «снежный ком» и др.. Игры-тренинги: «строка из песни», «святцы», «грузить пароход», «ассоциации» с рисунками, «найди пару» и др.

5. Тренинг пространственно – комбинаторного мышления (9 часов)

5.1. *Тема: Работа с плоскостными головоломками (пазлами).* Поиск решения готовых плоскостных головоломок. Вырезание деталей головоломок по чертежам и создание полного комплекта головоломки.

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.).

5.3. *Тема: Решение плоскостных и объемных задач.* Лабиринты, пространственные задачи (фигуры из проволоки, «бирюльки» и др.), сборка фигур из выкроек (перекати-поле, новогодний додекаэдр), задачи на укладку деталей. Сборка фигур из полосок, карточек.

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

6. Развитие логического мышления (10 часов)

6.1. *Тема: Анализ свойств явлений и предметов.* Задание: назвать существенные признаки сходства и различия двух или нескольких предметов; обосновать возможность использования предметов не по назначению; обосновать конкретное воплощение, образ неких абстрактных понятий («Музей рекордов», «Разрешающие таблички» и др.) Тренинг «группировка», «назовите третье».

6.2. *Тема: Анализ причинно-следственных связей заданных ситуаций.* Обсуждение проблемных 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.

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.)

7. Индивидуальные интеллектуальные игры (12 часов)

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

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

7.3. *Тема: Игры, основанные на группировке и классификации.* «Ассоциации-3», «синонимы» и «лъя иначе», «антонимы» и «перевертыши».

7.4. *Тема: Игры-тренинги для оперативной и долговременной памяти.* «Фразы-считалки», «снежный ком», «строка из пени», «хоровод», «ассоциации-1 и 2», «муха», варианты «крестиков - ноликов» вслепую и др.

7.5. *Тема: Игры, использующие элементы индукции и дедукции.* «И – или - нет», «реалии», «девятый вал», «пентагон», «булева алгебра», «ситуации», др.

8. Практическая деятельность (8 часов)

8.1. *Тема: Подготовка к массовому мероприятию.* Подготовка бланков и деталей головоломок для заданий, посильное участие в подготовке помещения.

8.2. *Тема: Участие в массовом мероприятии учреждения.* Участие в праздниках, соревнованиях, конкурсах, проводимых данным учебным учреждением.

9. Тестирование обучающихся, анкетирование родителей (2 часа)

9.1. *Тема: Преобладающий тип мышления ребенка.* Определение преобладающего типа мышления ребенка: тесты, игры, задания с числом, фигурами, буквами, образами. Типовая анкета обучающихся, тест – опросник родителей на способность детей к творчеству.

9.2. *Тема: Тесты на запоминание и внимание.* Тесты на запоминание и внимание: числовые и буквенные таблицы Шультке, рисунки.

Второй год обучения

1. Особенности программы второго года обучения (1 час)

1.1. *Тема: Знакомство с вновь поступившими детьми. Особенности курса второго года обучения.* Основные темы курса направлены на развитие базовых интеллектуальных способностей. Ожидаемые результаты: приобретение навыков и умений активизации интеллектуальной деятельности. Игровые способы достижения желаемых результатов, правила ТБ и внутреннего распорядка.

1.2. *Тема: Показательная игра.* Комплексной игры с различными типами несложных вопросов. Анализ вопросов, Стратегия и тактика игры.

2. Развитие вербальных способностей (8 часов)

2.1. *Тема: Некоторые сведения о приемах, украшающих речь.* Тропы (метафоры, гиперболы, метонимика и др.), игра слов на основе многозначности, совпадение разных слов при изменениях грамматических форм, использование фразеологизмов, идиом и т.д.

2.2. *Тема: Бланковые задания по работе с фразами и текстами.* Рифмованные слова, фразы с рифмами, «фразы перевертыши», фразы «синонимы», фразы «оборвыши», палиндромы, задания «он и она», фразы с гаплогогией и др.

2.3. *Тема: Устные игры и задания со словами, фразами и текстами.* «Цитатник», перевертыши, идиомы с «джокером», фразы с омонимами в контексте, «маскарад или травести», шарады, шароиды и кубраички, словесные покерные подборки.

3. Развитие творческих способностей (10 часов)

3.1. *Тема: Задания с рисунками, плоскими фигурами, предметами.* Задания: составить из набора геометрических фигур как можно больше фигур-образов, дать им название, зарисовать схему в тетради. Рисунки «не отрывая карандаша от бумаги». Памятники

литературным героям и т.д. («Съедобный зоопарк», «Чудодейственное лекарство», «Памятник»).

3.2. *Тема: Сочинение новых сказок, рассказов, сюжетов.* Старая сказка с персонажем в новой роли, объяснялка происхождения явления, рассказ по отдельным строкам и т.д.

3.3. *Тема: Устные монологи.* Монолог от имени второстепенного героя сказки; речь известного героя, но в других условиях (изменены место или эпоха); ритмические и/или рифмованные пожеланья и т.д.

4. Развитие пространственно-комбинаторного мышления (7 часов)

4.1. *Тема: Работа с плоскостными и пространственными головоломками.* Складывание фигур из готовых головоломок («иккебана», «снежинки» и др.) Склеивание деталей пространственных головоломок из выкроек. Укладки, паркет, коврики, танграммы (изготовление и решение заданий танграмов).

4.2. *Тема: Изготовление бумажных фигур оригами.* Стандартные формы («катамаран», «рыба», «птица» др.). Алгоритмы фигур (самолеты, птицы»), чтение чертежей.

4.2. *Тема: Трансформация фигур.* Задачи со спичками (выкладывание фигур с выполнением заданных условий), преобразование фигур (квадраты, краб, фонарь, весы и др.).

4.3. *Тема: Игры на бумаге, на организованном поле.* «Футбол», «точки», «ход коня», «мостик», «рассада», «летучие мыши» и т.д.; решение игровых задач.

5. Тренинг наблюдательности, памяти (8 часов)

5.1. *Тема: Мнемонические методы запоминания информации.* Правила и приемы метода ассоциативных связей. «Мысленные картинки», динамика, введение экспрессии: неожиданные, нелепые ситуации, неожиданные ассоциации, введение эмоций, юмора и т.д.

5.2. *Тема: Методы запоминания последовательности действий.* Метод логии, маршрут памяти, выделение ключевого образа начала - начало отсчета, выбор обоснованного направления движения по маршруту.

5.3. *Тема: Запоминание списка слов абстрактных, иностранных, редких, новых, незнакомых терминов.* Перевод в конкретные образы, использование зрительных, слуховых ассоциаций, усиление за счет образов, эксплуатирующих другие органы чувств, наличие внутренней логичности преобразования - ясность преобразования.

5.4. *Тема: Запоминание текстов.* Классификация текста: сведения, порядок следования, разные аспекты одной темы и др. Выделение ключевых моментов: преобразование абстрактных образов в конкретные, составление историй по правилам запоминания и др.. Запоминание цитат: конкретные образы цитаты, привязка к автору, смыслу цитаты.

5.5. *Тема: Игры – тренировки памяти и наблюдательности.* Бланковые задания типа «хаос», любые подборки - покеры на определенную тему, «география». Устные игры «мнеморина», «по первой строке», «ассоциации», «девятый вал», речитативы типа

«Зеленая история». Задания-тренинги наблюдательности: работа с рисунками, фотографиями, описания архитектурных сооружений, известного пути и т.д. Сочинение «фраз – считалок».

6. Развитие проблемного мышления (11 часов)

6.1. *Тема: Методы обсуждения проблемной ситуации.* Мозговой штурм, история создания, его разновидности. Метод фокальных объектов, методы гирлянды случайностей и ассоциаций. Четыре вида аналогий: прямая аналогия, символическая аналогия, фантастическая аналогия, личная аналогия (эмпатия). Метод от противоположного.

6.2. *Тема: Способы записи идей по ходу обсуждения проблемы.* Кластеры, деревья, таблицы. Создание символов понятий, рисунков – ситуаций, вывод по теме.

6.3. *Тема: Основные этапы разрешения проблемной ситуации.* Проблемный анализ: выявление задачи, поэтапное, обнаружение первопричины. Формулирование конечного результата, выявление и уточнение противоречий, мешающих его достижению. Поиск путей разрешения противоречий.

6.4. *Тема: Решение некоторых теоретических и практических проблем.* Подборка заданий из сборника проблемных задач, соответствующих возрасту обучающихся. Решение проблем и задач из истории Древнего мира, биологические задачи, разрешение проблемы путем проектов создания неких конструкций, разрешение бытовых проблем.

7. Интеллектуальные командные игры (10 часов.)

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

7.2. *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. Умение привлекать дополнительную информацию путем формулирования дополнительных вопросов к частям вопроса ЧГК. Знание особенностей (сильных и слабых сторон) членов команды и даже автора вопросов. Для игры «Брэйи-ринг»: доверять интуиции, сканирование памяти во время чтения вопроса, при отсутствии версии - дать возможность противнику ошибиться первым и др.

7.3. *Тема: Требования к членам команды.* Не бояться обнародовать даже нелепые идеи, умение слышать товарища, продолжить мысль, не высказывать вслух отрицательные эмоции, быстро переключаться на работу над следующим вопросом, не тратить время на глупые восклицания и переживания и т.д.

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

7.5. *Тема: Проведение игр.* Игры индивидуальные бланковые и устные (и-или-нет, да-нетки, девятый вал, своя игра и др.), командные (пентагон, ЧГК, чеширский кот, Своя игра вдвоем, втроем и др.)

8. Практическая деятельность (10 часов)

8.1. *Тема: Подготовка к массовым мероприятиям.* Изготовление заготовок атрибутики, тиражирование бланков при подготовке к занятиям или массовым мероприятиям, подготовка помещения к проведению мероприятий.

8.2. *Тема: Участие в массовых мероприятиях.* Участие в мероприятиях своего учебного заведения, в соревнованиях в масштабе школы, округа.

9. Тестирование обучающихся (2 часа)

9.1. *Тесты на внимательность. Скорость восприятия.* Тесты: скорость восприятия и мышления: «красно-черная таблица», таблицы со словами, «корректорно-буквенная проба», «визуал или аудиал»?

9.2. *Тема: Оценка логики мышления.* Задания: количественные отношения, закономерность ряда.

9.3. *Тема: Оценка творческих способностей.* Тест Торренса.

9.4. *Тема: Оценка логического мышления.* Тест Равенна, «африканец».

Третий год обучения

1. Особенности программы третьего года обучения (1 час)

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

1.2. *Тема: Командная комплексная игра.* Проведение комплексной игры, поведение игроков, самостоятельная формулировка правил поведения игрока в команде во время игры.

2. Развитие вербальных и творческих способностей (18 часов)

2.1. *Тема: Вербальные задания, тренинги и игры.* Устное решение заданий и проведение вербальных игр в качестве интеллектуальной «разминки». Устное создание словесных и текстовых заданий по аналогии, по заданной схеме, по таблице и т.д. История письменности как проблемная ситуация. Задание «Рисуночное письмо» с передачей заданной информации. Отличие рисунчатого письма от пиктограммы. Придумать назначение предложенным пиктограммам – сделать подпись под пиктограммами.

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

2.3. *Тема: Создание вопросов для бланковых вербальных игр и заданий.* Самостоятельная подготовка с записью вербальных заданий по предложенной информации, во время занятия, в качестве домашнего задания.

3. Развитие логического и проблемного мышления (46 часов)

3.1. Тема: Наиболее общие законы создания или открытия нового, законы или правила ТРИЗ. 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. Примеры 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). Приемы выбора оптимального решения для некоторых видов задач.

3.3. Тема: Решение проблемных вопросов различного типа. Решение заданий из сборника проблемных вопросов и ситуаций для детей данного возраста. 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.

3.4. Тема: Понятие системы, ее свойства и структура

Произвольность понятия системы. Системообразующий элемент, механизм действия, элементы и связи между ними. Структура системы, системное свойство. Задания на отыскание системообразующего элемента, механизма, связей и т.д. Привести примеры собственных систем. Составить структуру информационной системы – вопроса игры «Что? Где? Когда?»

4. Интеллектуальные игры и задания (46 часов)

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.

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.

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.

4.4. Тема: Участие в играх. Участие в соревнованиях между классами, школами, выход на окружные и городские соревнования.

5. Практическая деятельность (25 часов). Участие в подготовке программы массового мероприятия учебного заведения, в составе оргкомитета, вспомогательного конкурсного жюри, в конкурсах, соревнованиях сторонних организаций.

6. Организационная деятельность (6 часов) Самостоятельное проведение интеллектуальных игр; организационная работа с участниками массового мероприятия, организационная деятельность по подготовке и проведению собственного массового мероприятия.

7. Тестирование обучающихся (2 часа)

7.1. Тема: Тесты на внимательность. Тесты: «интеллектуальная лабильность», «исключение понятий».

7.2. Тема: Оценка творческих способностей. Качественная оценка творческих способностей у детей с преобладанием какого-либо типа мышления: вербальный - «перепутанные записи»; логическое - «археолог»; пространственно-комбинаторный - «наскальные рисунки»; знаковый - «знаковое письмо».

Четвертый год обучения

1. Особенности программы четвертого года обучения (1 час)

1.1. Тема: Сведения об особенностях программы четвертого 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. «Брэйн-ринг», «своя игра» по командам.

2. Развитие творческих способностей (16 часов)

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.

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.

2.3. Тема: Подготовка сборников собственных заданий. Подготовка задания для тренингов, вопросов для интеллектуальных игр. Оформление собственных заданий в едином стиле, подборка рисунков и графики, компоновка брошюры, стенда, сочинение надписей и подписей под рисунками, заданиями и т.д.

3. Решение конкретных проблем и задач ТРИЗ (26 часов)

3.1. *Тема: Решение проблем различного типа.* Анализ проблемных ситуаций, решение сформулированных проблем методами аналогии, противопоставления, мозгового штурма. Анализ путей решения, результатов и последствий известными методами.

3.2. *Тема: Решение задач ТРИЗ.* Решение подобранных задач с учетом изученных законов ТРИЗ (системность, динамизация, разрешения противоречий и т.д.).

4. Интеллектуальные игры и задания (индивидуальные и командные) (33 часа).

Проведение различных интеллектуальных игр. 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.

5. Развитие проблемного мышления, методика обсуждения и решения проблем (45 часов).

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

5.2. *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.

5.3. *Тема: Анализ проблемной ситуации методом «плюс – минус – интересно» (ПМИ).* Метод качественного анализа проблемной ситуации «плюс – минус – интересно» (ПМИ), составление таблицы, где зафиксированы результаты анализа по трем колонкам для дальнейшего углубленного анализа выбранных моментов.

5.4. *Тема: Методы анализа решения проблем «Альтернатива, возможности, выбор» (АВВ) и «Рассмотри все факторы» (РВФ).* Обсуждение проблемной ситуации с анализом различных вариантов ее решения по схеме: «альтернативы – возможности – выбор» (АВВ). Понятие наилучшего, оптимального, компромиссного решения. Методика выбора. 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).

5.5. *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).

5.6. *Системный подход к решению вопросов как информационных систем.* Каждый вопрос ЧГК, из совокупности специально отобранных вопросов для подобной тренировки,

рассматривать как информационную систему. Находить в ней части системы. Выявлять недостающие элементы или связи. Дополнительную информацию привлекать путем формулирования дополнительных вопросов к элементам системы (частям вопроса). Находить смысловые связи между элементами вопроса и дополнительной информацией. Достаивать логичную смысловую цепочку.

6. Практическая и организационная деятельность (18 часов практических занятий)

6.1. *Тема: Подготовка информационной и материальной части мероприятий.* Участие в подготовке атрибутики, программы и информационного содержания массового мероприятия различного ранга

6.2. *Тема: Организационная деятельность.* Деятельность с участниками мероприятия, 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.*

7. Оценка результатов работы по программе (5 часов)

Предварительное подведение итогов по различным видам деятельности каждого обучаемого, проведение заключительного занятия с обсуждением собственных достижений, комплексной игрой.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ЗАНЯТИЙ

ОБЩИЕ ОСОБЕННОСТИ МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ

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, отведенные на ту или иную тему в тематическом плане каждого года обучения, 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 обучающихся (вербальная игра);
- наиболее сложное задание дается в первой половине занятия (пространственные головоломка, проблемный вопрос);
- комплексная игра со всеми обучающимися 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 обучающихся.

ПРИЕМЫ, МЕТОДЫ И ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ОСНОВНЫМ РАЗДЕЛАМ ПРОГРАММЫ

Учебный год начинается с **вводного занятия**, цель - которого увлечь вновь поступивших детей программой курса. Преподаватель сообщает об особенностях курса и ожидаемых результатах, знакомит обучающихся 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, позволяющая установить, кто первым решился дать ответ. Игры проводятся по своим правилам. Результаты отслеживаются по личным таблицам рейтинга каждого участника.

Решение проблемных вопросов помогает научить детей пользоваться методами, позволяющими глубже проанализировать ситуацию, рассмотреть факторы, определяющие ситуацию, использовать методы анализа, уйти от шаблона в мышлении. Учит умению определить область действия проблемы, выделить объекты системы, основные связи между ее объектами. Прививает 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, фокальных объектов, 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. Появляется возможность классифицировать идеи, цепляя «лепестки» кластера или ветку «дерева» в нужное место. Затем классифицированная информация записывается 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?», «Черная метка», «надуваловка» 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 приложением навыка логического мышления. Поэтому они 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 обучающихся для определения начальных показателей основных психических функций проводится преподавателем, если в учебном заведении отсутствует специалист – психолог. Однако по желанию 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.

СПОСОБЫ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ ПО ОСНОВНЫМ РАЗДЕЛАМ ПРОГРАММЫ

Отслеживание результатов работы каждого обучающегося по программе осуществляется в соответствии с приведенной ниже таблицей критериев результатов обучения и личного развития ребенка; разработана дифференциация критериев по годам обучения.

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) |
|--|--|---|
| Слабое знание детской литературы. Словарь узок, трудности с подбором слов с заданными свойствами. Частое повторение одних и тех же фраз. Тривиальные объяснения ситуаций, заданных вербальной или графической форме. Плохое восприятие задания на слух. Забывает прошлые задания. | Уровень теоретических знаний соответствует школьному. Ссылки не на первоисточник, а на экранизацию литературного произведения. Словарь соответствует возрасту. Речь довольно грамотная, но слабо выразительная. Способен сравнить, выделить главное и второстепенное. Находит традиционные объяснения | Теоретические знания превышают базовый школьный уровень, хорошее знание литературы. Понимание терминов. Грамотная речь, словарный запас широк. Легко выделяет существенные признаки, классифицирует предметы, явления. Справляется с плоскостными |

| | | |
|---|--|--|
| <p>Слабая фантазия: трудности с созданием нового слова или понятия, отсутствие выразительности в жесте т.д.</p> <p>Слабо различает главное и второстепенное.</p> <p>Плохое владение инструментами, низкое качество изделий из бумаги. Нарушение правил ТБ.</p> <p>Нетерпелив, легко отвлекается, выпаливает первый пришедший на ум ответ.</p> | <p>ситуаций, оригинальные идеи не часты.</p> <p>Легко подражает знакомому, но не придумает нового, несуществующего.</p> <p>Редко пользуется мнемоникой, легко схватывает, но быстро забывает. Различает фигуры независимо от их расположения на плоскости.</p> <p>Требуется подбадривание, чтобы трудное задание было доведено до конца. Проявляет интерес к новому.</p> | <p>задачами, выигрывает в позиционных играх.</p> <p>Легко придумает новое слово, явление, невиданное животное.</p> <p>Пользуется на практике способами ассоциативного запоминания.</p> <p>Кропотливо работает над заданием, требующим владения инструментами</p> <p>Доброжелателен,, хорошо играет в команде. Легко откликается на призыв товарища о помощи.</p> |
|---|--|--|

Второй год обучения

| <p>Низкий уровень</p> <p>(1 – до 3 балла)</p> | <p>Средний уровень</p> <p>(от 3 – 5 – до 7 баллов)</p> | <p>Высокий уровень</p> <p>(от 7 – 10 баллов)</p> |
|---|--|---|
| <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. Сложности с подбором деталей фигур.</p> <p>Слабое понимание причинно-следственных связей событий, трудности с формулировкой</p> | <p>Задания воспринимает на слух.</p> <p>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</p> | <p>Теоретические знания выше школьного уровня, регулярно чтение литературы вне школьной программы.</p> <p>Свободное пользование терминами, расширенный лексический словарь. Правильная речь, легко формулирует вопросы и ответы.</p> <p>Понимает и замечает аналогию, выделяет противоречия. Легко запоминает новые алгоритм, пользуется способами запоминания.</p> <p>Записывает все задания. Четко работает с инструментами, электронной установкой. Соблюдение правил ТБ при пользовании</p> |

| | | |
|--|---|---|
| <p>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>задачи, но чаще те, что лежат на поверхности. Соблюдает правила ТБ при пользовании электронной установкой.</p> <p>Отвлекается, но при поддержке доводит дело до конца. Проявляет интерес к новой информации.</p> | <p>электронной установкой.</p> <p>Отдает отчет в своих действиях, в случае неудачи, начинает работу заново. От конфликтов уклоняется. Помогает другим, делится информацией, приносит книги.</p> |
|--|---|---|

Третий год обучения

| <p>Низкий уровень</p> <p>(1 – до 3 балла)</p> | <p>Средний уровень</p> <p>(от 3 – 5 – до 5-7 баллов)</p> | <p>Высокий уровень</p> <p>(от 7 – 10 баллов)</p> |
|--|--|---|
| <p>Невыразительность речи. 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> |

Четвертый год обучения

| <p align="center">Низкий уровень</p> <p align="center">(1 – до 3 балла)</p> | <p align="center">Средний уровень</p> <p align="center">(от 3 – 5 – до 7 баллов)</p> | <p align="center">Высокий уровень</p> <p align="center">(от 7 – 10 баллов)</p> |
|--|--|--|
| <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> |

ТРЕБОВАНИЯ К ПОМЕЩЕНИЮ И ТЕХНИЧЕСКОМУ ОСНАЩЕНИЮ ЗАНЯТИЙ

Помещение для занятий должно быть сухим, светлым, площадь и объем - соответствовать санитарным нормам для одновременного нахождения в нем 20 человек. Освещение естественное через окна слева, искусственное – лампы дневного света. Освещение не прямое, рассеянное. Электрические розетки находятся в местах, недоступных для детей младшего школьного возраста. Форточки и фрамуги должны находиться в верхней части окна. На окнах должны быть тюлевые занавески и обязательно шторы, если окна выходят на юг. Пол гладкий деревянный. Влажная уборка проводится

ежедневно. Часть площади пола свободна от мебели для подвижных игр. Водопровод, туалет должны находиться недалеко.

Перечень оборудования и материалов

В помещении желательно предусмотреть следующее оборудование:

- школьная доска со створками или переворачивающаяся на другую сторону, магнитные подвески; стеллажи для работ обучающихся, стимульного материала, стол преподавателя с электрической розеткой на 220 в, недоступной для детей; книжный шкаф для литературы, материалов, 8 – 10 парт и 16-20 стульев для детей;
- стенд для клубной информации, работ детей, фотографий, отчетов и др.;
- компьютер, для формирования банка работ детей, преподавателя, необходимых методических материалов, заданий и т.д., учебные географические карты мира и России большого формата; материалы для проведения занятий, магнитофон;
- игровая установка с 2 - 4 выносными пультами с сигнализацией и фиксацией первого нажатия.
- копировальная техника для подготовки стимульного материала, канцелярские товары: бумага, папки, ножницы, цветной картон, клей, и т.д.

БИБЛИОГРАФИЯ

Литература для преподавателей

| № | Характеристика книги | Библиографическое издание |
|----------|--------------------------------|--|
| 1 | Книга с одним автором | 126 эффективных упражнений по развитию вашей памяти/ М.: АСТ, 2000 |
| 2 | | <i>Де Боно Э.</i> Нестандартное мышление/ Минск: Попурри, 2000. |
| 3 | | Лейтес Н.С. Способности и одаренность в детские годы/ М.: Знание 1994 |
| 4 | | <i>Савенков А.И.</i> Технология работы с одаренными обучающимися/ М.: Педагогика, 2002 |
| 5 | | <i>Савенков А.И.</i> Путь в неизведанное, развитие исследовательских способностей школьников, М.: Генезис, 2005 |
| 6 | | Стайн Дж.М.: Расширение возможностей интеллекта/ М.: ЭКСМО -пресс, 2001 |
| 7 | | <i>Штернберг Р. (Стернберг)</i> Отточите свой интеллект/ Минск: Попурри, 2000. |
| 8 | | <i>Юркевич В.С.</i> Одаренный ребенок/ М.: Просвещение, 1996 |
| 9 | Книга с двумя и тремя авторами | <i>Грановская Р.М., Крижанская Ю.С.</i> Творчество и преодоление стереотипов/ С-П: ОМС,1994 |
| 10 | | <i>Загашев И.О., Заур-Бек С.И., Муштавинская И.В.</i> Учим детей мыслить критически/ С-П: Скифия, Альянс - Дельт, Речь, 2003 |
| 11 | Многотомные издания | Психологические тесты в 2-х томах под ред. <i>А.А. Карелина</i> / М.: Владос, 2000 |

| | | |
|----|--------------------|--|
| 12 | Статьи из журналов | <i>Богоявленская Д.Б.</i> Одаренность: предмет и метод/ Магистр, 1994, № 6 |
| 13 | | <i>Чудновский В.С., Юркевич В.С.</i> Одаренность: дар или испытание/ М.: Знание, серия «Педагогика и психология» 1990, № 12. |
| 14 | | Научно - популярный журнал «Знание – сила», 2000 – 2005 гг. |
| 15 | | Научно - популярный журнал «Наука и жизнь», 2000 – 2005 гг. |

Литература для детей и родителей

| № | Характеристика книги | Библиографическое издание |
|----|--|---|
| 1 | Книга с одним автором | <i>Агафонова И.</i> Учимся думать/ С-П: МиМ-Экспрессо, 1996 |
| 2 | | <i>Анашина Н.Ю., Галеева Р.А., Мельченко И.В.</i> Интеллектуальные праздники, викторины, дни знаний/ Ростов-на-Дону: Феникс, 2004 |
| 3 | | <i>Анашина Н.Ю.,</i> Энциклопедия интеллектуальных игр, 1- 2том, Ярославль, Академия развития, 2005, 2006 |
| | | <i>Анашина Н.Ю., серия Интеллектуальные игры в школе: День словесности в школе, 2006, День естествознания в школе, 2007, День истории в школе, 2008, Ярославль, Академия развития</i> |
| 4 | | <i>Винокурова Н.</i> Магия интеллекта, или книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее, смысленнее взрослых/ М: Эйдос, 1994 |
| 5 | | <i>Винокурова Н.</i> «Лучшие тесты на развитие творческих способностей»/ М.: АСТ-ПРЕСС, 1999 |
| 6 | | <i>Гурин Ю.В.</i> Лучшие игры на бумаге/ С-П: Кристалл, 2000 |
| 7 | | <i>Годер Г.И.</i> Задания и задачник по истории древнего мира/ М: Просвещение, 1996. |
| 8 | | <i>Иванов Г.И.</i> Формула творчества, или как научиться изобретать/ М.: Просвещение, 1994 |
| 9 | | <i>Казанский О.А.</i> Игры в самих себя/ М.: Менеджер, 1994 |
| 10 | <i>Калашников В.Э.</i> Интеллектуальные игры/ М.: Инновационно - образовательный центр, 1997 | |
| | <i>Курбанов Г.С.</i> Умные игры для детей и их родителей/ Ростов-на-Дону: Феникс, 2003 | |
| | <i>Модестов С.Ю.</i> Сборник творческих задач по биологии. Экологии и ОБЖ/ С- | |

| | | |
|----|--|---|
| | | П: Акцидент», 1998 |
| 11 | | <i>Левин Борис</i> Что? Где? Когда? для чайников/ Донецк: ИКФ Сталкер, 1998 |
| 12 | | <i>Синицына Е.</i> Умные загадки/ М.: Лист, 1997 |
| 13 | | <i>Сукач Дж.</i> Детективные головоломки для начинающих сыщиков/ М.: АСТ-Пресс, 1998 |
| 14 | | <i>Хайчин Ю.Д.</i> Твоя игра/ М.: Издательство торговый дом «Гранд», 2000 |
| 15 | | <i>Хенкок Дж.</i> Самоучитель по развитию памяти/ М.: ЭКСМО-пресс, 2001 |
| 16 | | <i>А.Я.Цукарь</i> Уроки развития воображения/ Новосибирск, 1997 |
| 18 | <i>Никитин Ю.З., Никитина Е.Ю.</i> Развитие сообразительности у детей/ Екатеринбург: АРД ЛТД, 1999 | |
| 19 | <i>Рыбинский В., Мельченко И.</i> Развитие творческого мышления/ М., 2002 | |
| 20 | Книга со многими авторами | <i>Е.Алексеев, В.Белкин, Н.Курмашова, М.Поташов, И.Тюрикова</i> Что? Где? Когда? Ваш путь к успеху/ Айрис-пресс, Рольф, М. 2000 |
| 21 | Многотомные издания | <i>Тюрикова И., Пехлецкий С., Бражников В., Молчанов В.</i> Своя игра: Выпуски 1 – 9/ М.: Тера 1995-1999 |
| 22 | | <i>Хайчин Ю.Д.</i> Книга для умных и находчивых. Книги 1, 2, 3/ Донецк: ИКФ Сталкер 1996-1998 |
| 23 | Материалы журналов | «Абазур»/ М.: МГУ, 1999 – 2002 |
| 24 | | «Игра»/ Днепропетровск: ИГРА –VLD press-Stirol, ЧП ПАФ, 1995 - 2005 |

В качестве **видеоинформации** рекомендуются записи телепередач:

«Что? Где? Когда?», «Умники и умницы». «Своя игра», «Брэйн-ринг», «Детектив-шоу», «Антимонии», «Я знаю все», «Как стать миллионером?», «Звездный час», «Великолепная семерка».