

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования

«Центр «Ровесник»

Согласовано на заседании
Методического совета
МБОУ ДО «Центр «Ровесник»
Протокол № «4» от 26.08.2024 г.

Утверждаю
Директор
_____ Спирина Е.Б.
Приказ № 101 - о от 27.08.2024 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

Интеллектуальные и ролевые игры «Мозговой шторм»

Социально - гуманитарной направленности

Возраст обучающихся: 13-18 лет

Срок реализации программы: 1 год

Разработчик:

Шестакович Руслан Евгеньевич,

Педагог дополнительного образования

Ижевск, 2024

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мозговой шторм: интеллектуальные и ролевые игры» имеет **социально-гуманитарную направленность**.

Актуальность программы.

Игра практически с древних времён выступает как форма обучения, как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. Исторически одной из целей игры являлась выработка необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей.

Современная игра – это не только способ проведения досуга, но и отличный инструмент для формирования и развития личности, который поможет молодому человеку пройти периоды адаптации на разных жизненных этапах и социализироваться в обществе. Исследователями педагогических практик доказано, что игра зарекомендовала себя как средство обучения, развития и интеграции человека в общественные процессы. В ходе игры: осваиваются правила поведения и роли в социальной группе; рассматриваются возможности самих групп; коллективов; приобретаются навыки коллективной деятельности, исследуются индивидуальные характеристики обучающихся, необходимые для достижения поставленных игровых целей. Программа поможет обучающемуся пройти период адаптации и социализации в любом новом коллективе.

Отличительная особенность программы: благодаря участию в интеллектуальных и ролевых играх, подросток учится сосредотачиваться на текущих задачах, планировать, тренирует гибкость мышления, расширяет кругозор.

Процесс обучения включает в себя: изучение правил различных интеллектуальных и ролевых игр; их разработку и проведение; непосредственно участие в игре, разбор прошедших игр. Полученные знания ребята смогут применить при освоении общеобразовательных предметов, таких как история, обществознание и география.

Уровень сложности: ознакомительный.

Адресатом программы: подростки и молодежь – обучающиеся среднего и старшего звена школ, студенты ССУЗов. Возраст обучающихся по данной программе: 13-18 лет.

Срок реализации программы: 1 год.

Режим занятий: Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа с перерывами продолжительностью 10-15 минут после каждых 40 минут непрерывной непосредственно образовательной деятельности.

Часовой объем программы: 168 часов.

Форма обучения: Очная

Форма организации образовательного процесса: Групповая.

Наполняемость групп:

Ожидаемое минимальное число детей – 10 человек

Максимальное число детей – 12 человек.

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.

Цель программы – интеллектуальное и нравственное развитие обучающихся, посредством вовлечения в создание и проведение тематических интеллектуальных и ролевых игр.

Задачи программы:

Обучающие:

- обучить нормам ролевых и межличностных взаимодействий;
- познакомить с сопутствующими темами, расширить кругозор.

Развивающие:

- Прививать способность к аналитическому мышлению;
- Расширять кругозор обучающихся за счет приобретения новых знаний;
- Развивать навыки публичных выступлений; корректное ведение дискуссии, - Развивать умение работать в коллективе, решать спорные вопросы бесконфликтно, в процессе дискуссии на основе взаимного уважения.

Воспитательные:

- Формировать потребность к самообразованию.
- Прививать этические нормы поведения в обществе.
- Воспитывать активную гражданскую позицию.

1.3 УЧЕБНЫЙ ПЛАН.

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля) по разделам
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	
2	Логические игры	40	10	30	Текущий контроль
3	Психологические игры	40	10	30	Текущий контроль
4	Образовательные игры	40	10	30	Текущий

					контроль
5	Интеллектуальные игры	42	12	30	Текущий контроль
6	Итоговое занятие	4	1	3	
Итого:		168	44	124	

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие

Теоретическая часть. Инструктаж по технике безопасности в учебном помещении, при проведении игр, правила поведения в учреждении. Жанры игр, их истории и развитию в разных народах мира.

Практическая часть. Проведение вводной игры.

2. Логические игры

Теоретическая часть. История логических игр, их место в жизни. Правила логических игр. Изучение понятия баланса в играх.

Практическая часть. Практикум по логическим играм, разбор тонкостей в играх. Тактические подходы, подводные камни. Соревнования по логическим играм.

3. Психологические игры

Теоретическая часть. История психологических игр «Мафия», «Бэнг», «Активити». Разбор правил игр. Тактические хитрости при игре в психологические игры.

Практическая часть. Практикум по играм, разбор тонкостей. Соревнования по психологическим играм.

4. Образовательные игры

Теоретическая часть. История игр «Шляпа», «Ундервуд», «Эволюция», «Скраббл». Разбор правил. Разбор правил.

Практическая часть. Практикум по играм, разбор тонкостей. Отступление на тему теории эволюции. Соревнование по образовательным играм.

5. Интеллектуальные игры

Теоретическая часть. История интеллектуальных игр «Своя игра», «60 секунд», «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда». Разбор правил.

Практическая часть. Практикум по играм, разбор тонкостей. Игра в ассоциации. Соревнования по интеллектуальным играм

6. Итоговое занятие

Теоретическая часть. Подведение итогов.

Практическая часть. Использование полученных умений и навыков в играх.

1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.

Предметные результаты

По итогам реализации программы обучающиеся будут:

- знать правила, содержание и отличительные особенности изучаемых игр;
- нормы ролевых и межличностных взаимодействий в играх;
- уметь объяснять и доносить до понимания других игроков правила игр;
- выстраивать логику ходов в играх;
- принимать самостоятельные решения и реализовывать их на практике;

Личностные результаты

- осознанное выполнение правил поведения в различных ситуациях, публичных выступлениях;
- следование общепринятым правилам и нормам поведения;
- конструктивное взаимодействие с другими членами коллектива;

Метапредметные результаты

- прогнозировать, контролировать и оценивать свои действия;
- выбирать наиболее эффективные способы решения задач;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график см. Приложение № 1

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение.

Мебель:

1. Столы.
2. Стулья.
3. Стеллажи для хранения методической, справочно-информационной, учебной литературы

Оборудование:

1. Магнитно – маркерная доска.
2. Принтер.
3. Акустические колонки.

Материал:

1. Блокноты.
2. Карандаши простые.
3. Шариковые ручки.
4. Бумага белая А-4.
5. Набор маркеров для доски, 4 цвета
6. Листы формата А-1 (ватман).

Информационное обеспечение:

1. Компьютер с доступом в интернет.
2. Мультимедийный проектор.

2.3 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ.

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля: входная диагностика, текущий контроль и итоговая аттестация обучающихся.

Входная диагностика осуществляется в форме устной беседы.

Текущий контроль включает следующие формы: наблюдения педагога, тренинги, опросы, творческие задания, независимые характеристики (отзывы, экспертные оценки). Педагогическое наблюдение за деятельностью обучающихся проводится педагогом регулярно, с целью фиксации темпов развития обучающихся.

Итоговая аттестация проводится в форме игровой программы, подготовленной самостоятельно самими обучающимися. Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение. Публичная презентация образовательных результатов программы осуществляется в форме: открытых занятий, тематических мероприятий, публикаций в прессе и интернет – ресурсах.

2.4 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

При определении уровня освоения обучающимися программы используются такие индикаторы оценки как пятибалльная система, с указанием объема знаний по баллам: «Отлично» - обучающийся проявляет индивидуальность, показывает высокие интеллектуально-творческие способности. Легко усваивает и обобщает полученные знания, умения и навыки. «Хорошо» - обучающийся выполняет большую часть предлагаемых заданий. С помощью словесного руководства педагога решает учебные и творческие цели и задачи. «Удовлетворительно» – обучающийся с трудом осваивает и обобщает полученные знания, умения и навыки. Педагог руководит работой обучающегося.

2.5 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

При реализации программы используются следующие образовательные технологии: информационно-коммуникативные, технология личностно-ориентированного обучения, групповые технологии, технологии исследовательской работы, игровые технологии, педагогика сотрудничества. Также могут быть использованы дистанционные образовательные технологии. Словесный метод включает методические приемы: беседы, описания, объяснения, пояснения, указания, инструктаж, оценку, обсуждение, убеждение. Наглядный метод включает в себя показ педагогом правилам игры (показ может быть целостным и фрагментарным: целостный используется, когда в качестве обучающих элементов применяются родственные и более простые элементы, фрагментарный - разучиваются элементы и игры по частям). Практический метод включает в себя выполнение различных этапов игры с целью изучения, закрепления материала, выработки логики, отработка памяти. В случае если занятия не могут быть проведены очно, используются электронное обучение и дистанционные образовательные технологии. Для проведения занятий с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий по каждой учебной теме разработаны информационные материалы и технологические карты (инструкции, памятки) по выполнению практических заданий. Воспитывающий компонент программы Воспитание является неотъемлемым аспектом образовательной деятельности, логично «встроенной» в содержание учебного процесса и может меняться в зависимости от возраста обучающихся, тематики занятий, этапа обучения. В процессе обучения по программе приоритетным является стимулирование интереса к занятиям, воспитание культуры поведения на занятиях, формирование адекватной самооценки, воспитание бережного отношения к оборудованию и оснащению учебного процесса, используемых на занятиях. Педагог особое внимание обращает на воспитание эмоциональной отзывчивости, культуры общения в коллективе, дисциплинированности и ответственности.

Формы учебной деятельности: реализация программы «Мозговой штурм: интеллектуальные и ролевые игры» предполагает следующие формы организации образовательной деятельности: учебное занятие, мастерская, ролевые игры, досуговые, массовые мероприятия, турнир по играм. Программа может быть реализована с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием систем дистанционного обучения. В процессе реализации программы «Мозговой штурм: интеллектуальные и ролевые игры» учитывается значительный объём практических занятий. Особое внимание в методическом плане уделяется вопросам предметно-игровой деятельности, организации коллективного

взаимодействия в группе. Для успешной реализации цели и задач, необходимо исходить из следующих дидактических принципов:

- сознательности и активности;
- наглядности;
- систематичности и последовательности;
- прочности;
- научности;
- доступности;
- связи теории с практикой.

1. Характеристика творческого объединения.

Характеристика объединения «Мозговой шторм»

Деятельность объединения «Мозговой шторм» имеет социально - гуманитарная направленность .

Обучающиеся имеют возрастную категорию детей от 15 до 18 лет.

Формы работы – индивидуальные и групповые.

2. Цель, задачи и результат воспитательной работы.

Цель воспитания: создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Задачи воспитания –

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности;
- формирование и пропаганда здорового образа жизни.
- развитие эмоционального интеллекта воспитанника

Результат воспитания:

- творческий характер мышления, творческий потенциал личности;
- позитивное принятие себя как личности; сознательное понимание своей принадлежности к социальным общностям;
- позитивный опыт участия в общественно значимых делах.

3. Работа с коллективом обучающихся

- формирование практических умений по организации органов самоуправления этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;
- обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала ребят в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;

Календарный план воспитательной работы

объединения «Мозговой шторм»

на 2024 - 2025 учебный год

Педагог: Шестакович Руслан Евгеньевич

№п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Формы проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	День солидарности в борьбе с терроризмом	сентябрь	Беседа на уровне коллектива «Белый голубь – символ мира». Мастер-класс по изготовлению бумажных голубей на уровне коллектива	Фото- материалы с участием детей
2.	День открытых дверей	октябрь	Концертная программа на уровне клуба	Фото -материалы с участием детей
3.	Беседа «Калашников - Человек легенда» ко дню рождения М.Т.Калашникова	ноябрь	Беседа на уровне коллектива	Фото- материалы с участием детей
4.	День поющих звезд.	декабрь	Праздник на уровне клуба	Фото- материалы с участием детей

	Караоке-батл			
5.	Аниме Квиз 2.0	Январь	Викторина на уровне клуба	Фото- материалы с участием детей
6.	День защитника Отчества	февраль	Игровая программа на уровне коллектива	Фото- материалы с участием детей
7.	8 Марта	март	Игровая программа на уровне коллектива	Фото- материалы с участием детей
8.	День смеха. Just danse.	апрель	Игровая программа на уровне коллектива	Фото- материалы с участием детей
9.	Патриотическая акция «Георгиевская ленточка»	май	Участие в акции на уровне коллектива	Фото -материалы с участием детей, грамоты
10.	День семьи	май	Игровая программа на уровне коллектива	Фото- материалы с участием детей

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. [Электронный ресурс] // Современные проблемы– URL: <http://modernproblems.org.ru/philosophy/159-games1.html?start=7#content> (Дата обращения: 28.08.2020).
2. Битянова М.Р. Игра как метод решения школьных проблем. М.: Первое сентября, 2013.
3. Букатов В.М. Педагогические тайнства дидактических игр: Учебно-методическое пособие. – Изд. 2-е, испр. и доп. М., 2003.
4. Леонтьев А.Н. Психологические основы детской игры / Избранные психологические произведения в 2-х т. Т.1. М.: Педагогика, 1983.
5. Макаренко А.С. Лекции о воспитании детей. Общие условия семейного воспитания. [Электронный ресурс] // Antmakarenko – URL: http://antmakarenko.narod.ru/liter/vospm/vosp_det.htm. (Дата обращения: 28.08.2020).
6. Прошкина К.Д. «Время играть», или игровые технологии в обучении и воспитании (на примере использования современных настольных игр. Пенза, 2015.
7. Репринцева, Е.А. Игра как социокультурный и педагогический феномен: диссертация ... доктора педагогических наук: 13.00.01. Курск, 2005.

8. Ставровская В.В. Воспитание обучающихся в дополнительном образовании: модель отслеживания уровня воспитанности детей [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.b17.ru/article/18100/> (дата обращения – 28.08.2020).
9. Хёйзинга Й. Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры / Й. Хёйзинга // Homo Ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992. С. 5–240

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

на 2024-2025 учебный год

Месяц	Сентябрь				Сентябрь - октябрь	Октябрь			Октябрь - ноябрь	Ноябрь			Ноябрь - декабрь	Декабрь				30 - 12.24 - 08.01.25 Выходные дни	Январь		Январь февраль				
	№ недели	1	2	3		4	5	6		7	8	9		10	11	12	13		14	15		16	17	18	19
1 год обучения	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		4	4	4	4	4		
Вид деятельности	К	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У		У	У	У	У	У		
Месяц	Февраль			Февраль- март	Март				Март - апрель	Апрель			Апрель - май	Май		Май - июнь	Июнь				Июнь- июль	Июль			
№ недели	21	22	23		24	25	26	27		28	29	30		31	32		33	34	35	36		37	38	39	40
1 год обучения	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
Вид деятельности	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	ПА	У	У	У	У	р	168

К - комплектование групп;

У – учебное время;

Р - резервное время для выполнения образовательной программы

НА – начальная аттестация

ПА – промежуточная аттестация

ИА - аттестация итоговая

Считать нерабочими праздничными днями 4 ноября, 01 - 08 января, 23 февраля, 08 марта, 01 мая, 09 мая, 12 июня.

