

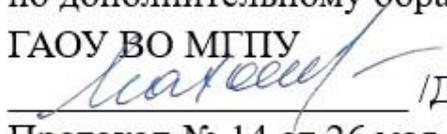
Департамент образования и науки города Москвы

Государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования города Москвы
«Московский городской педагогический университет»

Институт цифрового образования

СОГЛАСОВАНО

Председатель экспертного совета
по дополнительному образованию
ГАОУ ВО МГПУ

 /Д.А. Махотин/
Протокол № 14 от 26 мая 2020 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор института непрерывного
образования ГАОУ ВО МГПУ

/М.М. Шалашова/

26» мая 2020 г.

**Дополнительная профессиональная программа
повышения квалификации**

**«Технология подготовки, организации и проведения интеллектуальных игр
для школьников»
(36 часов)**

Автор:
Хейфец Б.Л.

Москва, 2020

Раздел 1. «Характеристика программы»

1.1. Цель реализации программы

Совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области технологии подготовки, организации и проведения интеллектуальных игр для школьников.

Совершенствуемые компетенции

№	Компетенция	Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование Бакалавриат
		Код компетенции
1.	Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов	ОПК-3
2.	Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями	ОПК-6

Программа разработана в соответствии с профессиональным стандартом «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)». Планируемые результаты обучения по дополнительной профессиональной программе соответствуют выполняемым трудовым действиям:

Обобщенные трудовые функции	Трудовые функции, реализуемые после обучения	Код	Трудовые действия
-----------------------------	--	-----	-------------------

<p>Код А Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования</p>	<p>Общепедагогическая функция. Обучение</p>	<p>А/01.6</p>	<p>Планирование и проведение учебных занятий. Систематический анализ эффективности учебных занятий и подходов к обучению. Формирование навыков, связанных с информационно-коммуникационными технологиями (далее – ИКТ). Формирование мотивации к обучению.</p>
<p>Код В Педагогическая деятельность по проектированию и реализации основных общеобразовательных программ</p>	<p>Педагогическая деятельность по реализации программ основного и среднего общего образования</p>	<p>В/03.6</p>	<p>Формирование общекультурных компетенций и понимания места предмета в общей картине мира. Планирование специализированного образовательного процесса для группы, класса и/или отдельных контингентов обучающихся с выдающимися способностями и/или особыми образовательными потребностями на основе имеющихся типовых программ и собственных разработок с учетом специфики состава обучающихся, уточнение и модификация планирования.</p>

1.2. Планируемые результаты обучения

№	Знать / Уметь	<p>Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование Бакалавриат</p> <p>Код компетенции</p>
1.	<p>Знать: современные стратегии применения игровых технологий на уроке и во внеурочной деятельности Знать: основные особенности проведения детской интеллектуальной игры Уметь: анализировать имеющуюся в интернете информацию на предмет подготовки, организации и проведении интеллектуальных игр со школьниками</p>	<p>ОПК-3, ОПК-6</p>
2.	<p>Знать: технологию подготовки и проектирования</p>	<p>ОПК-6</p>

	<p>содержания интеллектуальных игр для школьников</p> <p>Уметь: проектировать задания и вопросы интеллектуальных игр со словами</p> <p>Уметь: проектировать задания и вопросы интеллектуальных игр «Угадайка»</p> <p>Уметь: проектировать задания и вопросы интеллектуальных игр на эрудицию</p> <p>Уметь: проектировать задания и вопросы логических интегрированных игр</p> <p>Уметь: проектировать задания и вопросы творческих игр</p>	
3.	<p>Знать: технологию планирования, организации и проведения интеллектуальных игр для школьников</p> <p>Уметь: составлять план проведения интеллектуальной игры (по выбору)</p>	ОПК-3, ОПК-6

1.3. Уровень образования: ВО, получающие ВО, направление подготовки - «Педагогическое образование», область профессиональной деятельности - общее образование

1.4. Форма обучения: очная (с использованием ДОТ)

1.5. Режим занятий: 4 часа в день– 1 раз в неделю.

1.6. Срок освоения: 9 недель

1.7. Трудоемкость программы: 36 часов

Раздел 2. «Содержание программы»

2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), вида аттестации	Аудиторные учебные занятия, учебные работы			Формы аттестации, контроля	Трудоемкость
		Всего ауд., час.	Лекции	Практ. занятия		
1.	Теоретические основы игровой деятельности школьников	8	4	4	<i>Практическая работа № 1</i>	8

2.	Технология подготовки и проектирования содержания различных видов интеллектуальных игр для школьников	4	2	2		4
3.	Технология подбора содержания интеллектуальных игр со словами	4		4	Практическая работа № 2	4
4.	Технология подбора содержания интеллектуальных игр «Угадайка»	4		4	Практическая работа № 3	4
5.	Технология подбора содержания интеллектуальных игр на эрудицию	4		4	Практическая работа № 4	4
6.	Технология подбора содержания логических интегрированных игр	4		4	Практическая работа № 5	4
7.	Технология подбора содержания творческих игр	4		4	Практическая работа № 6	4
8.	Технология планирования, организации и проведения интеллектуальных игр для школьников	4	2	2	Практическая работа № 7	4
9.	Итоговая аттестация				Зачет (на основании совокупности выполненных практических работ)	
ИТОГО		36	8	28		36

2.2. Учебная программа

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание
1	2	3
Тема 1. Теоретические основы игровой деятельности школьников.	Лекция, 2 часа	Психолого-педагогические основания применения игровых технологий на уроке и во внеурочной деятельности. Игра как форма обучения, игра как способ познания. Стратегии применения игровых технологий. Функции игровой деятельности школьников: развлекательная, коммуникативная, игротерапевтическая, диагностическая. Функции самореализации, коррекции

		и социализации личности. Средства мотивации игровой деятельности: добровольность, возможность выбора; элементы соревновательности, удовлетворение потребности в самоутверждении, самореализации. Роль игровой деятельности в интеллектуальном развитии детей.
	Лекция, 2 часа	Педагогическое значение интеллектуальных игр. Интеллектуальная игра как эффективная форма познания и освоения окружающей действительности. Обучающие возможности интеллектуальной игры. Интеллектуальная игра как творческий процесс. Воспитывающий потенциал интеллектуальной игры. Психолого-педагогическое значение интеллектуальной игры. Социально-педагогические возможности интеллектуальной игры. Педагогический результат интеллектуальной игры.
	Практическое занятие, 2 часа	Позиция педагога в детской интеллектуальной игре. Творческое партнерство взрослого и детей. Педагог как высший авторитет, судья в возникающих спорах и разногласиях, педагог как активный участник игры.
	Практическое занятие, 2 часа	Практическая работа № 1 Анализ имеющейся в интернете информации на предмет подготовки, организации и проведения интеллектуальных игр со школьниками. Работа со справочной литературой. Составление реестра актуальных ссылок.
Тема 2. Технология подготовки и проектирования содержания различных видов интеллектуальных игр для школьников.	Лекция, 2 часа	Виды интеллектуальных игр (игры со словами, «Угадайка», на эрудицию, логические интегрированные игры, творческие игры). Требования к заданиям, критерии отбора заданий, особенности построения заданий от простого к сложному, логическое включение нового материала.
	Практическое занятие, 2 часа	Технология отбора содержания заданий для интеллектуальных игр. Отличия игровых заданий в разных игровых практиках.
Тема 3. Технология подбора содержания интеллектуальных игр со словами.	Практическое занятие, 4 часа	Практическая работа № 2 Технология подбора содержания интеллектуальных игр со словами: «Анаграммы», «Омонимы», «Полиглот», «Перевёртыши», «Шароиды», «Кубраёчки», «Метаграммы», «Хвостоглавы», «Логогрифы», «Из одного слова», «Весёлое определение». Проектирование заданий и вопросов в соответствии с возрастными особенностями и уровнем интеллектуального развития учащихся.
Тема 4. Технология подбора содержания интеллектуальных игр «Угадайка»	Практическое занятие, 4 часа	Практическая работа № 3 Технология подбора содержания игр «Угадайка»: «Человек», «Животное», «Нечто», «Персонаж», «Глагол», «Ситуация» (телеверсия: «Детектив-шоу»), «Контакт», «Ассоциации». Проектирование заданий и вопросов в соответствии с

		возрастными особенностями и уровнем интеллектуального развития учащихся.
Тема 5. Технология подбора содержания интеллектуальных игр на эрудицию	Практическое занятие, 4 часа	Практическая работа № 4 Технология подбора содержания интеллектуальных игр на эрудицию: «Выбери правильный ответ», «Логические цепочки», «Эрудит-лото», «Надуваловка», «Джепарди», «Верить - не верить», «Самый быстрый эрудит». Проектирование заданий и вопросов в соответствии с возрастными особенностями и уровнем интеллектуального развития учащихся.
Тема 6. Технология подбора содержания логических интегрированных игр	Практическое занятие, 4 часа	Практическая работа № 5 Технология подбора содержания логических интегрированных игр: «Найди лишнее», «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг». Проектирование заданий и вопросов в соответствии с возрастными особенностями и уровнем интеллектуального развития учащихся.
Тема 7. Технология подбора содержания творческих игр	Практическое занятие, 4 часа	Практическая работа № 6 Технология подбора содержания творческих игр: «Гипертекст», «Коллективное стихотворчество», «Художник», «Коллективное рисование», «Наблюдатель», «Буримэ». Проектирование заданий и вопросов в соответствии с возрастными особенностями и уровнем интеллектуального развития учащихся.
Тема 8. Технология планирования, организации и проведения интеллектуальных игр для школьников	Лекция, 2 часа	Концептуальные основы организации и проведения интеллектуальных игр. Ценностно-целевые доминанты технологии организации и проведения детских интеллектуальных игр. Интеллектуальные игры в системе общешкольных интеллектуальных игр. Турниры как структурированный системный комплекс мероприятий социально-педагогической направленности по формату и культурологической направленности по содержанию. Командные и индивидуальные интеллектуальные игры. Цели, задачи, принципы организации и проведения. Особенности планирования, проведения интеллектуальных игр, турниров на различных этапах: подготовительном, отборочном, основном, заключительном. Ресурсы: содержательный, методический, кадровый, аудиторный. Инструментальное обеспечение игр (турниров). Дистанционные форматы проведения интеллектуальных игр для школьников.
	Практическое занятие, 2 часа	Практическая работа № 7. Разработка плана проведения интеллектуальной игры по выбору. Подготовка необходимых материалов, проведение

		интеллектуальных игр, оценка хода игр и результата, проведение рефлексии с участниками.
9. Итоговая аттестация	Зачет	Зачет (на основании совокупности выполненных практических работ)

2.3. Календарный учебный график

(Приложение 1)

Раздел 3. «Формы аттестации и оценочные материалы»

3.1. Текущий контроль

Практическая работа № 1 по теме 1

Название (проекта, разработки, сценария и т.д.)	Анализ имеющейся в интернете информации на предмет подготовки, организации и проведения интеллектуальных игр со школьниками
Требования к структуре и содержанию	Составление реестра актуальных ссылок на основе анализа сайтов, содержащих информацию, являющуюся ориентиром для подготовки, организации и проведения интеллектуальных игр со школьниками.
Критерии оценивания	Информация должна быть проанализирована в соответствии со следующими критериями: -описаны условия проведения интеллектуальных игр; -описаны правила проведения интеллектуальных игр; -содержательная подборка игр соответствует возрасту, адекватности формулировок, требованию принципа от простого к сложному; -включает интересную и познавательную информацию и т.д. Составлен реестр актуальных ссылок (не менее 7) на основе анализа сайтов, содержащих информацию, являющуюся ориентиром для подготовки, организации и проведения интеллектуальных игр со школьниками.
Оценка	Зачтено/не зачтено

Практические работы №№2-6 по темам 3-7

Название (проекта, разработки, сценария и т.д.)	Проектировать задания и вопросы для различных видов интеллектуальных игр (игры со словами, «Угадайка», игры на эрудицию, логические интегрированные игры, творческие игры).
Требования к структуре и содержанию	Составление вопросов и заданий (по 5) для каждого вида интеллектуальных игр (игры со словами, «Угадайка», игры на эрудицию, логические интегрированные игры, творческие игры).
Критерии оценивания	Вопросы и задания для различных видов интеллектуальных игр (игры со словами, «Угадайка», игры на эрудицию, логические интегрированные игры, творческие игры) должны быть составлены в соответствии со следующими критериями:

	<ul style="list-style-type: none"> - соблюдены формы вопросов и заданий относительно каждого вида интеллектуальных игр; - учтены возрастные особенности школьников; - корректно составлены вопросы по темам; - вопросы и задания содержат интересную и новую для учащихся информацию или контролируют ранее изученный материал; - вопросы несут смысловую нагрузку, достаточную для полного рассмотрения конкретного аспекта темы; - вопросы содержат информацию разного типа и в разной форме (для обучающихся с разными ведущими видами мышления, восприятия и памяти); - вопросы сформулированы так, чтобы ответ не требовал сложных фонетических конструкций.
Оценка	Зачтено/не зачтено

Практическая работа № 7 по теме 8

Название	Планирование проведения интеллектуальной игры по теме или без темы (по выбору)
Требования к структуре и содержанию	Составление плана проведения интеллектуальной игры (по выбору)
Критерии оценивания	Критерии оценки выполненной работы: <ul style="list-style-type: none"> - выдержаны все этапы (подготовительный, основной, заключительный); - содержание соответствует теме игры; - наличие цели и задач; - указаны условия проведения, атрибуты, возраст участников.
Оценка	Зачтено/не зачтено

3.2. Итоговая аттестация

Форма итоговой аттестации	Зачет (на основании совокупности выполненных практических работ)
Требования к итоговой аттестации	Выполнение всех практических работ в соответствии с требованиями к каждой из работ
Критерии оценивания	Слушатель считается аттестованным при положительном оценивании всех практических работ
Оценка	Зачтено/не зачтено

Раздел 4. «Организационно-педагогические условия реализации программы»

4.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы (литература)

Основная:

1. Гайнуллова Ф.С., Сергеева И.С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников. – М.: КноРус, 2016.
2. Гусев И.Е., Мерников А.Г. Лучшие советские задачи и головоломки. Проверь свою наблюдательность и изобретательность. М.: ООО «Издательство АСТ», 2019.
3. Латыпов Н.Н., Вассерман А.А. Прокачай мозг методом знатоков «Что? Где? Когда?». – М.: ООО «Издательство АСТ», 2015.
4. Хейфец Б.Л. Поиграй сам и с друзьями. – М.: Интеллект-Центр, 2002.
5. Хейфец Б.Л. Ступеньки к вершинам интеллекта. – М.: Интеллект-Центр, 2010.
6. Шаульская Н.А. Вопросы умникам и умницам для начальной школы. – Ростов н/Д: Феникс, 2016.

Дополнительная:

1. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. – Ярославль: Академия развития, 2006.
2. Баландин Б.Б. 3000 каверзных вопросов и ответов для вундеркиндов и их родителей. – М.: РИПОЛ классик, 2006.
3. Баландин Б.Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц. – М.: РИПОЛ классик, 2008.
4. Группа авторов «Что? Где? Когда?» Ваш путь к успеху. – М.: Рольф, 2000.
5. Зубков Л.Б. Игры с числами и словами. – СПб.: ООО «Издательский дом «Кристалл», 2000.
6. Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?». – М.: Олимп: Астрель, 2010.
7. Лопатина А.А., Скребцова М.В. 600 творческих игр для больших и маленьких. – М.: Амрита-Русь, 2009.

Интернет-ресурсы:

1. База вопросов «Что? Где? Когда?» <https://db.chgk.info/>
2. Учебно-методический кабинет. Интеллектуальные игры для детей школьного возраста. URL: <https://ped-kopilka.ru/igry-konkursy-razvlechenija/intelektualnye-igry-dlja-detei-shkolnogo-vozrasta>.
3. Инфоурок. URL: <https://infourok.ru/analiz-intellektualnoy-igri-vse-obo-vsem-2401837.html>.
4. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. – М.: Народное образование, 2005. URL: [http://www.stavcyr.ru/metod-kopilka/%D0%93.%20%D0%A1%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%BA%D0%BE_%D0%AD%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%BA%D0%BB%D0%BE%D0%BF%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D1%8F%20%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D1%85%20%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%B9%20\(1%20%D1%82%D0%BE%D0%BC\).pdf](http://www.stavcyr.ru/metod-kopilka/%D0%93.%20%D0%A1%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%BA%D0%BE_%D0%AD%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%BA%D0%BB%D0%BE%D0%BF%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D1%8F%20%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D1%85%20%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%B9%20(1%20%D1%82%D0%BE%D0%BC).pdf)

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Для эффективной реализации программы необходимо следующее материально-техническое обеспечение:

- мультимедийное оборудование (компьютер, интерактивная доска, мультимедиапроектор и пр.);
- система дистанционного обучения
- компьютерные презентации, учебно-методические и оценочные материалы.

4.3. Образовательные технологии, используемые в процессе реализации программы

Программа реализуется с использованием дистанционных образовательных технологий. Для каждой темы разработаны учебно-методические и оценочные материалы, размещенные в системе дистанционного обучения университета,

которые позволяют слушателям самостоятельно осваивать содержание программы. Соотношение аудиторной и самостоятельной работы слушателей определяется перед реализацией программы для каждой группы обучающихся отдельно.

В процессе реализации программы используются лекции с элементами дискуссии, работа в малых группах, методы и приемы командно-ориентированного обучения.

Утверждено на заседании Ученого совета института цифрового образования

Протокол №__ от «__» _____ 20__ г.

Директор института цифрового образования _____/Е.В.
Лавренова

Календарный учебный график

№ п\п	Учебные недели/часы	1-я	2-я	3-я	4-я	5-я	6-я	7-я	8-я	9-я
	Тема	неде ля								
1.	Теоретические основы игровой деятельности школьников	Т/4	Т, К/4							
2.	Технология подготовки и проектирования содержания различных видов интеллектуальных игр для школьников			Т, К/4						
3.	Технология подбора содержания интеллектуальных игр со словами				Т, К/4					
4.	Технология подбора содержания интеллектуальных игр «Угадайка»					Т, К/4				
5.	Технология подбора содержания интеллектуальных игр на эрудицию						Т, К/4			
6.	Технология подбора содержания логических интегрированных игр							Т, К/4		
7.	Технология подбора содержания творческих игр								Т, К/4	
8.	Технология планирования, организации и проведения интеллектуальных игр для школьников									Т, К/4
9.	Итоговая аттестация -									ИА

Условные обозначения:

Т – теоретическая подготовка

К – текущий контроль знаний, умений

ИА – итоговая аттестация