

Учреждение образования
«Белорусский государственный педагогический университет
имени Максима Танка»



Ректор

А.И.Жук

2024 г.

Регистрационный № УД - 33-02-191-2024уч.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Учебная программа учреждения высшего образования
по учебной дисциплине
для специальности:

1-03 02 01 Физическая культура

Специализация: 1-03 02 01-03 Физкультурно-оздоровительная и туристско-
рекреационная деятельность



Учебная программа составлена на основе образовательного стандарта высшего образования ОСВО 1-03 02 01-2021, утвержденного 09.02. 2022, рег. № 22 и учебного плана специальности 1-03 02 01 Физическая культура, специализации: 1-03 02 01 03 Физкультурно-оздоровительная и туристско-рекреационная деятельность, утвержденного 15.07.2021, рег.№ 037-2021/у.

СОСТАВИТЕЛИ:

А.Р.Борисевич, заведующий кафедрой спортивно-педагогических дисциплин БГПУ, кандидат педагогических наук, доцент;
О.В.Вертейко, старший преподаватель кафедры спортивно-педагогических дисциплин, магистр по специальности «Физическая культура и спорт».

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Кузьмина Л.И., доцент кафедры теории и методики физической культуры и менеджмента в туризме учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», кандидат педагогических наук, доцент;
Круталевиц М.М., заведующий кафедрой физического воспитания учреждения образования «Международный государственный экологический институт имени А.Д. Сахарова Белорусского государственного университета», кандидат филологических наук, доцент.

СОГЛАСОВАНО

Заведующий физкультурно-оздоровительным отделом
Культурно-спортивного центра УП «Минское отделение
Белорусской железной дороги»

« 18 » 03 2024 г.



РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

Кафедрой спортивно-педагогических дисциплин
(протокол № 9 от 26.03.2024 г.);

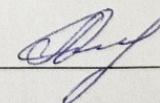
Заведующий кафедрой спортивно-педагогических
дисциплин

 А.Р.Борисевич

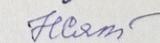
Научно-методическим советом учреждения образования «Белорусский
государственный педагогический университет имени Максима Танка»
(протокол № 8 от 18.06. 2024 г.)

Оформление учебной программы и сопровождающих ее материалов
действующим требованиям Министерства образования Республики Беларусь
соответствует

Методист учебно-методического отдела

 Е.А. Кравченко

Директор библиотеки

 Н.П. Сятковская

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная программа по учебной дисциплине «Интеллектуальные игры» разработана для студентов, обучающихся по специальности 1-03 02 01 Физическая культура, специализация: 1-03 02 01 03 Физкультурно-оздоровительная и туристско-рекреационная деятельность в соответствии с образовательными стандартами высшего образования Республики Беларусь и учебными планами специальностей.

Данная программа сочетает компетентностный подход в обучении с использованием современных инновационных педагогических технологий. Особое внимание уделяется формированию у студентов практических навыков и умений, отвечающих задачам профессиональной подготовки и дальнейшей педагогической деятельности, развитие творческого потенциала выпускника в процессе организации и проведения интеллектуальных игр.

В процессе обучения используются методы словесного, наглядного обучения, мозгового штурма, решения кейс-ситуаций и др.

Учебной программой предусмотрено последовательное изучение содержания дисциплины по разделам, содержащим учебный материал по генезису интеллектуальных игр, замыслу, созданию и разработке интеллектуального троеборья, интеллектуального марафона, интеллектуального тимбилдинга и др.

Цель преподавания учебной дисциплины: формирование у студентов знаний, практических умений и навыков для эффективного владения техникой выполнения и методикой обучения видам интеллектуальных игр.

Задачи учебной дисциплины:

1. Формирование потребности в саморазвитии и самопознании на основе интеллектуальных игр;
2. Развитие познавательного интереса у студентов к интеллектуальным играм;
3. Формирование системы приоритетов, ориентированных на научные знания, общую культуру, творческое и логическое мышление;
4. Формирование культуры общения и поведения в группе;
5. Выработка навыков тимбилдинга и работы в коллективе.

Изучение учебной дисциплины «Интеллектуальные игры» должно обеспечить формирование у студентов специализированной компетенции.

Требования к компетенциям

Студент должен:

СК-23 Владеть техникой выполнения и методикой обучения видам интеллектуальных игр, видам современного фитнеса.

В результате изучения учебной дисциплины «Интеллектуальные игры» студент должен **знать**:

- генезис развития интеллектуальных игр;
- сущность, значение всех видов интеллектуальных игр: логических, настольных, компьютерных игр;

- классификацию интеллектуальных игр;
- виды интеллектуальных игр: командные, массовые, индивидуальные;
- развитие творческого мышления, познавательного интереса, логики на основе интеллектуальных игр;
- систему приоритетов, ориентированных на научные знания, общую культуру личности;
- потребности в саморазвитии и самопознании на основе интеллектуальных игр;
- сущность интеллектуального тестирования и интеллектуального коэффициента;
- критерии успешности интеллектуальной деятельности.
- внутреннюю позицию на уровне понимания необходимости интеллектуальной деятельности.
- сущность и значение командообразования (тимбилдинга).
- понятие «интеллектуальные виды спорта», «интеллектуальный спорт», всемирные интеллектуальные игры;
- методические основы организации и проведения интеллектуальных игр.

В результате изучения учебной дисциплины «Интеллектуальные игры» студент должен **уметь**:

- применять идеи командных методов работы;
- формировать культуру общения и поведения в группе (команде, коллективе);
- применять принципы игры в команде;
- распределять ролевые нагрузки в команде;
- принимать учебную задачу / кейс-ситуацию;
- проявлять познавательную инициативу;
- формировать потребность в саморазвитии и самопознании;
- развивать познавательный интерес у обучающихся;
- планировать действия; осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку со стороны комиссии или жюри;
- вносить коррективы в действия на основе учета сделанных ошибок;
- самостоятельно находить варианты решения познавательной задачи.

В результате изучения учебной дисциплины «Интеллектуальные игры» студент должен **владеть**:

- навыками тимбилдинга и работы в коллективе;
- осуществлением поиска нужной информации для выполнения научного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в информационном пространстве;
- навыками выработки делового психологического климата в команде;
- навыками формирования культуры общения и поведения в коллективе;
- навыками поиска проблемы, постановки вопросов, планирования, высказывания суждений и выводов, аргументации и защиты своих идей, взглядов и т.п.;
- навыками работы в коллективе, толерантность, уважение к другому

мнению.

Преподавание и успешное изучение учебной дисциплины «Интеллектуальные игры» осуществляется на базе приобретенных знаний и умений по разделам учебной дисциплины «Спортивные и подвижные игры и методика преподавания».

В педагогическом процессе используются лично и профессионально-ориентированные образовательные технологии обучения, обеспечивающие формирование компетенций, предъявляемых специалисту образовательными стандартами Республики Беларусь высшего образования.

Программой предусматривается использование технологий модульного обучения, организация коллективной мыследеятельности и самостоятельного научно-практического поиска, анализ конкретных ситуаций и решения проблемных задач.

В соответствии с учебными планами (2021, 2022 гг.) специальности 1-03 02 01 Физическая культура, специализации: 1-03 02 01 03 Физкультурно-оздоровительная и туристско-рекреационная деятельность 4 курса дневной формы получения высшего образования на изучение учебной дисциплины «Интеллектуальные игры» в 8 семестре отводится всего 90 часов, из них 34 аудиторных часа (4 часа лекционных, 30 часов практических занятий (из них 4 часа УСРС). На самостоятельную внеаудиторную работу отводится 56 часов.

Промежуточная аттестация для дневной формы получения образования проводится в соответствии с учебными планами в 8 семестре в форме зачёта (3 з.е.).

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Раздел 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

Тема 1.1. История возникновения и современное состояние интеллектуальных игр

Генезис развития интеллектуальных игр. Сущность, значение всех видов интеллектуальных игр: логических, настольных, компьютерных игр. Классификация интеллектуальных игр. Виды игр: командные, массовые, индивидуальные.

Развитие творческого мышления, познавательного интереса, логики на основе интеллектуальных игр. Формирование системы приоритетов, ориентированных на научные знания, общую культуру личности. Формирование потребности в саморазвитии и самопознании на основе интеллектуальных игр. Интеллектуальное тестирование и интеллектуальный коэффициент IQ.

Тема 1.2. Командообразование как основа интеллектуальных игр

Сущность командообразования (тимбилдинга) — термин, применяемый к широкому диапазону действий для создания и повышения эффективности работы команды. Идея командных методов работы, ее заимствование из мира спорта и активное внедрение в практику менеджмента в последней четверти XX века.

Формирование культуры общения и поведения в группе. Выработка навыков тимбилдинга и работы в коллективе. Принципы игры в команде. Выработка делового психологического климата в команде. Распределение ролевой нагрузки в команде. Функции капитана, генератора идей, критика.

Тема 1.3. Интеллектуальные виды спорта как новое пространство

Понятие «интеллектуальные виды спорта», «интеллектуальный спорт».

Всемирные интеллектуальные игры, или Интеллиады (*World Mind Sports Games, WMSG*) — комплексные соревнования в интеллектуальных видах спорта, проводимые Международной ассоциацией интеллектуального спорта (IMSA). Соревнования в Пекине (2008). Республиканский центр олимпийской подготовки по шахматам и шашкам.

Киберспорт – спорт на основе компьютерных игр. Мультиспортивный турнир «Игры будущего» (г. Казань, Российская Федерация, 2024).

Раздел 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

Тема 2.1. Организационно-педагогические условия успешной реализации интеллектуальных игр

Структура игры. Правила игры. Меры и техника безопасности. Техническое оформление и оборудование. Участники. Распределение ролей. Возможности для демонстрации вопросов (видео или обычные вопросы или на карточках и др.) . Возможности для сдачи ответов (на бумаге, голосованием, обычным ответом, демонстрацией задания и т.д.). Работа ведущего. Разработка планов-сценариев и проведение игр. Церемония награждения победителей и призёров.

Формирование у участников навыков поиска проблемы, постановки вопросов, планирования, высказывания суждений и выводов, аргументации и защиты своих идей, взглядов и т.п. Выработка и проявление навыков работы в коллективе, толерантности, уважения к другому мнению.

Тема 2.2. Интеллектуальные игры: особенности организации, подготовки и проведения

Информационно-развлекательные игры. Интеллектуально-развлекательные шоу-программы класса «Поле чудес». Игры на эрудицию класса «Своя игра». Командные игры класса «Брэйн-ринг».

Интеллектуальные школьные викторины.

Викторины и турниры по мультфильмам и кинофильмам.

«Толковый словарь», «Шифровка» и другие интеллектуальные игры на угадывание задуманных слов или действий.

Интеллектуальные игры - «соревнования». Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?» и др. «Игры - путешествия» - очные и заочные путешествия по родному краю. Правила проведения игр - путешествий. «Путешествие из прошлого в настоящее», «Путешествие по городу», «Прогулка в природу».

Мульти-дисциплинарные кейс-ситуации по экологическому образованию и воспитанию личности в контексте достижения целей устойчивого развития общества (А.Р.Борисевич), формированию культуры в области охраны окружающей среды и рационального природопользования.

Разработка и включение проблемных заданий и вопросов по всем видам воспитания личности (по формированию гражданственности, патриотизма и национального самосознания на основе государственной идеологии, по формированию нравственной, эстетической культуры и по семейному и гендерному воспитанию, поликультурному воспитанию и т.д.) и предметным областям знаний.

Спортивная направленность и тематика интеллектуальных игр. Олимпиады и викторины по физической культуре, спорту, олимпийским ценностям, ценностями и навыками здорового образа жизни; туризму, гостеприимству, рекреации и оздоровлению личности и т.п.

Тема 2.3. Портфолио учителя физической культуры по интеллектуальным играм

Составление методической копилки по интеллектуальным играм различной направленности. Разработка плана работы кружка по интересам «Интеллектуальные игры» для разных возрастных групп обучающихся.

Разработка календаря соревнований (мероприятий) с включением интеллектуальных игр как самостоятельных игр (отдельно проводимых), так и в рамках любого воспитательного мероприятия как познавательного элемента.

Включение интеллектуальных игр в план воспитательной работы учреждения.

Разработка методических рекомендаций для проведения интеллектуальных игр.

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ ЛИТЕРАТУРА

Основная

1. Морозов, А. В. Деловой этикет, протокол и технологии публичных выступлений : учеб. пособие для слушателей системы доп. образования взрослых по специальности переподготовки «Управление персоналом» / А. В. Морозов, Н. В. Волох. - Минск : Акад. упр. при Президенте Респ. Беларусь, 2023. - 152 с.
2. Саевич, Т.И. Подготовка педагога к взаимодействию с родителями в организации интеллектуальных игр на примере китайских шахмат. – Электронный ресурс. – Репозиторий БГПУ: режим доступа <https://elib.bspu.by/handle/doc/52995>. – Дата доступа: 11.03.2024.

Дополнительная

1. Акмеология: учебник / Под общ. ред. А. А. Деркача. – М.: Изд-во РАГС, 2020. - 650 с.
2. Аникин, Б. А. Высший менеджмент для руководителей: учебное пособие / Б. А. Аникин. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: НИЦ ИНФРА-М, 2016. – 142 с.
3. Батлер, Дж. Психика власти : теории субъекции / Дж. Батлер. – Харьков: ХЦГИ; СПб.: Алетейя, 2002. – 168 с.
4. Берн, Эрик. Игры, в которые играют люди : Психология человеческих взаимоотношений / Эрик Берн. – [Пер. с англ. А. Грузберга] – Москва: Издательство «Э», 2016. – 352 с.
5. Бланшар, К. Ценностное управление / К. Бланшар, М. О’Коннор. – Минск, 2003. – 143 с.
6. Бороздина, Г. В. Психология делового общения / Г. В. Бороздина. – М.: Инфра-М, 2006. – 224 с.
7. Головоломки. Загадки. Ребусы: веселые задания после школы: [учимся вместе с Карчиком!: для младшего школьного возраста] / И. Боровская, С. Боровский. - Минск : Харвест, 2023. - 63 с.
8. Интеллектуальные шахматы: учебник позиционной игры / В. И. Дыдышко. - Минск : Жилкомиздат, 2022. - 236 с.
9. Новые игры для ума: развиваем логику нестандартно / В. Медведев. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2016. - 110, [1] с.
10. Сборник вопросов брестских авторов на турниры по интеллектуальным играм / Брестский областной центр туризма и краеведения детей и молодежи, Главное управление идеологической работы, культуры и по делам молодежи Брестского облисполкома. Вып. 2. — Альтернатива, 2016. — 47 с.
11. IQ. Самые точные тесты. Сила ума в действии / А. А. Спектор, А. Н. Ядловский. - Москва : АСТ, 2021. - 287 с.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»
(дневная форма получения образования)

Номер темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов					Самостоятельная (внеаудиторная)	Методические пособия, средства обучения	Литература	Форма контроля знаний
		Лекции	Практические занятия	Семинарские занятия	Лабораторные занятия	Управляемая самостоятельная работа				
8 семестр										
1	Раздел 1. Теоретические основы развития интеллектуальных игр	4	2			4	20		1,2,3	
1.1.	История возникновения и современное состояние интеллектуальных игр 1.Сущность, значение всех видов интеллектуальных игр: логических, настольных, компьютерных игр. 2.Классификация интеллектуальных игр. Виды игр: командные, массовые, индивидуальные. 3.Развитие творческого мышления, познавательного интереса, логики на основе интеллектуальных игр.	2					6	Мульти-медиа презентация	1, 2	Устный опрос
1.2.	Командообразование как основа интеллектуальных игр 1.Сущность командообразования (тимбилдинга), командных методов работы 2.Формирование культуры общения и поведения в группе. 3.Принципы игры в команде. 4.Распределение ролевой нагрузки в команде.	2				2 пр.	6	Схемы расстановки команд	1,3	Устный опрос
1.3.	Интеллектуальные виды спорта как новое пространство 1.Понятие «интеллектуальные виды спорта», «интеллектуальный спорт». 2.Всемирные интеллектуальные игры 3.Киберспорт - спорт на основе компьютерных игр. Мультиспортивный турнир «Игры будущего».		2			2 пр.	8	Мульти-медиа презентация	1,3	Конспект
2.	Раздел 2. Методические основы организации и проведения интеллектуальных игр		24				36		3,4	
2.1.	Организационно-педагогические условия успешной реализации интеллектуальных игр		4				12	Мульти-медиа презентация	3,7	Конспект
2.1.1.	Структурные компоненты интеллектуальной игры 1.Структура игры.		2				2			Конспект

	2.Правила игры. 3.Меры и техника безопасности.									
2.1.2.	Техническое оформление для успешной реализации интеллектуальных игр 1.Оборудование и оформление для реализации интеллектуальных игр 2.Участники. 3.Распределение ролей. 4. Работа ведущего игры.		2				2	Мульти-медиа презентация	1,6	Конспект
2.1.3.	Технические организационные моменты хода игры 1.Возможности для демонстрации вопросов 2.Возможности для сдачи ответов						2	Мульти-медиа презентация	1,6	Устный опрос
2.1.4.	Разработка планов-сценариев и проведение игр. 1. Определение вида игры 2.Формулировка темы, цели, задач игры 3. Описание хода игры по ролям.						2	Мульти-медиа презентация	2,6	Конспект
2.1.5.	Церемония награждения победителей и призёров. 1. Определение места награждения. 2. Определение фотозоны и ее оформление 3. Определение состава церемониальной комиссии. 4. Торжественная речь награждающего						2	Мульти-медиа презентация	2,6	Конспект
2.1.6.	Формирование у участников навыков поиска проблемы, постановки вопросов, 1. Планирование, высказывание суждений и выводов, 2. Аргументация и защита своих идей, взглядов. 3. Выработка и проявление навыков работы в коллективе, толерантности, уважения к другому мнению.						2	Мульти-медиа презентация	2,7	Конспект
2.2.	Интеллектуальные игры: особенности организации, подготовки и проведения		12				12	Мульти-медиа презентация	7,8	
2.2.1.	Информационно-развлекательные игры. 1.Интеллектуально-развлекательные шоу-программы класса «Поле чудес». 2.Игры на эрудицию класса «Своя игра». 3.Командные игры класса «Брэйн-ринг».		2				2	Мульти-медиа презентация	3,9	Устный опрос
2.2.2.	Интеллектуальные школьные викторины. 1.Викторины по учебным предметам и областям знаний. 2.Викторины и турниры по мультфильмам и кинофильмам. 3. Интеллектуальные игры – угадки: «Толковый словарь», «Шифровка» и другие игры на угадывание задуманных слов или		2				2	Мульти-медиа презентация	1,2	Конспект

	действий.									
2.2.3	Интеллектуальные игры - «соревнования». 1. Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?». 2. Составление календаря турниров по учебным четвертям, на полугодие, учебный год		2				2	Мульти-медиа презентация	2,4	Конспект
2.2.4	Игры - путешествия - очные и заочные путешествия по родному краю. 1. Правила проведения игр - путешествий. 2. Виды игр «Путешествие из прошлого в настоящее», «Путешествие по городу», «Прогулка в природу». 3. Мульти-дисциплинарные кейс-ситуации по экологическому образованию и воспитанию личности в контексте достижения целей устойчивого развития общества (А.Р.Борисевич), формированию культуры в области охраны окружающей среды и природопользования.		2				2	Мульти-медиа презентация	2,4	Решение кейсов
2.2.5	Разработка и включение проблемных заданий и вопросов по всестороннему и гармоничному воспитанию личности в интеллектуальные игры 1. Задания и вопросы по формированию гражданской ответственности, патриотизма и национального самосознания на основе государственной идеологии, 2. Задания и вопросы по формированию нравственной, эстетической культуры и по семейному и гендерному воспитанию, поликультурному воспитанию 3. Задания и вопросы по формированию культуры здорового образа жизни, физической культуре и здоровью 4. Задания и вопросы по предметным областям знаний.		2				2	Мульти-медиа презентация	2,5	Конспект
2.2.6	Спортивная направленность и тематика интеллектуальных игр Олимпиады и викторины по физической культуре, спорту, олимпийским ценностям, Олимпиады и викторины по ценностям и навыками здорового образа жизни; Олимпиады и викторины по туризму, гостеприимству, рекреации и оздоровлению личности и т.п		2				2	Мульти-медиа презентация	2,5	Конспект

2.3.	Портфолио учителя физической культуры по интеллектуальным играм		8				12	Мультимедиа презентация	5,6,7	Конспект
2.3.1.	Составление методической копилки по интеллектуальным играм различной направленности 1.Разработка перечня интеллектуальных игр в соответствии с возрастом участников.		2				2	Мультимедиа презентация	3,6	Собеседование
2.3.2.	Организация деятельности кружка по интересам «Интеллектуальные игры» для разных возрастных групп обучающихся. 1.Значение деятельности кружка по интересам «Интеллектуальные игры». 2. Разработка плана работы кружка по интересам «Интеллектуальные игры» для разных возрастных групп обучающихся.		2				4	Мультимедиа презентация	6,7	Решение кейсов
2.3.3.	Включение интеллектуальных игр в план воспитательной работы учреждения. 1.Разработка календаря соревнований (мероприятий) с включением интеллектуальных игр как самостоятельных игр (отдельно проводимых), так и в рамках любого воспитательного мероприятия как познавательного элемента. 2.Составление календаря игр в детском оздоровительном лагере / санатории		2				4	Мультимедиа презентация	6,7	Деловая игра
2.3.4.	Разработка методических рекомендаций для проведения интеллектуальных игр. 1.Дидактические принципы составления методических рекомендаций 2.Разработка правил / методических советов / рекомендаций для проведения интеллектуальных игр.		2				2	Мультимедиа презентация	1,2	Защита мультимедиа презентаций
	Всего часов в 8 семестре:	4	26			4	56			Зачет (3 з.е.)

Перечень используемых средств диагностики результатов учебной деятельности

Для диагностики компетенций используются следующие формы:

1. Устная форма:

- собеседование,
- устный опрос,
- конструирование различных ситуаций,
- деловая игра,
- решение кейсов.

2. Письменная форма:

- подготовка сообщений,
- составление вопросов для интеллектуальных игр,
- разработка методических материалов.

3. Устно-письменная форма:

- презентация и анализ заданий и ситуаций,
- отчеты по домашним практическим заданиям с их устной защитой.

4. Техническая форма:

- составление портфолио,
- защита мультимедиа-презентаций.

ПРИМЕРНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ЗАДАНИЙ И КОНТРОЛЬНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ УПРАВЛЯЕМОЙ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

8 семестр, 4 ч. (4 ч. практических.)

Тема 1.2. Командообразование как основа интеллектуальных игр (2 ч. практ.)

Вопросы для изучения

1. Сущность командообразования (тимбилдинга), командных методов работы
2. Формирование культуры общения и поведения в группе.
3. Принципы игры в команде.
4. Распределение ролевой нагрузки в команде.

МОДУЛЬ 1

Учебные задания по теме УСРС, формирующие достаточные знания на уровне узнавания:

Изучить сущность понятия «Командообразование», «Интеллектуальные игры», составить конспект.

Форма контроля - конспект

МОДУЛЬ 2

Учебные задания по теме УСРС, формирующие компетенции на уровне воспроизведения:

Рассмотреть Принципы игры в команде. Выработка делового психологического климата в команде.

Форма контроля – устный опрос.

МОДУЛЬ 3

Задания, формирующие компетенции на уровне применения полученных знаний.

Предложить способы распределения ролевой нагрузки в команде. (Функции капитана, генератора идей, критика).

Форма контроля – устная беседа.

Тема 1.3. Интеллектуальные виды спорта как новое пространство (2 ч. практ.)

Вопросы для изучения

1. Понятие «интеллектуальные виды спорта», «интеллектуальный спорт».
2. Всемирные интеллектуальные игры
3. Киберспорт - спорт на основе компьютерных игр. Мультиспортивный турнир «Игры будущего».

МОДУЛЬ 1

Учебные задания по теме УСРС, формирующие достаточные знания на уровне узнавания:

Изучить сущность понятия Понятие «интеллектуальные виды спорта», «интеллектуальный спорт». Составить конспект.

Форма контроля - конспект

МОДУЛЬ 2

Учебные задания по теме УСРС, формирующие компетенции на уровне воспроизведения:

Рассмотреть Всемирные интеллектуальные игры - комплексные соревнования в интеллектуальных видах спорта, проводимые Международной ассоциацией интеллектуального спорта (IMSA). Соревнования в Пекине (2008).

Форма контроля – устный опрос.

МОДУЛЬ 3

Задания, формирующие компетенции на уровне применения полученных знаний.

Разработать мультимедиа презентацию на основе турнира «Игры будущего» (г. Казань, Российская Федерация, 2024).

Форма контроля – защита презентации.

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В процессе преподавания студентам данной дисциплины используются следующие инновационные технологии:

1. **Дискуссия** – форма учебной работы, в рамках которой студенты высказывают свое мнение по проблеме, заданной преподавателем. Проведение дискуссий по проблемным вопросам подразумевает написание студентами эссе, тезисов или реферата по предложенной тематике.

2. **Круглый стол** – один из наиболее эффективных способов для обсуждения острых, сложных и актуальных на текущий момент вопросов в любой профессиональной сфере, обмена опытом и творческих инициатив. Такая форма общения позволяет лучше усвоить материал, найти необходимые решения в процессе эффективного диалога.

3. **Деловая игра** - форма активного обучения, имитирует тот или иной аспект деятельности. Каждый участник получает роль, действует, исходя из нее достигая определенных результатов. В конце игры подводятся итоги, оцениваются результаты и обязательно делаются выводы о том, какие были приобретены новые знания и навыки.

На занятии, предшествующем данной деловой игре, обучающимся объясняют цель и задачи игры, рекомендуют литературу, необходимую для подготовки к игре. Обучающиеся разбиваются на три-четыре рабочие подгруппы по 5–8 человек. Каждая подгруппа представляет собой творческий коллектив по реализации поставленной задачи.

Каждая подгруппа выбирает руководителя, который будет обобщать мнения членов своей подгруппы относительно принимаемых ими решений, координировать ход проведения игры своей подгруппы и подводить итоги игры.

Двум-трем подгруппам выдают учебное задание; одна подгруппа выполняет обязанности экспертов-аудиторов.

4. **«Командный-турнир»** - модель совместного обучения. Начальный этап точно такой же, как в случае со “студенческими командами – конкурентами”. Однако контрольная работа заменяется турниром, когда участники команд соревнуются между собой, чтобы заработать наибольшее количество очков своей группе.

5. **Семинар-диспут** ориентируется на обсуждение проблемных вопросов маркетинга, вопросов, имеющих многовариантные решения. Один вид дискуссии ориентируется на учебное знание, другой – на научное, когда существуют различные точки зрения, подходы к решению проблемы. Для организации дискуссии уместно использовать теорию спора.

Методические рекомендации по организации и выполнению самостоятельной работы по учебной дисциплине «Интеллектуальные игры»

Самостоятельная работа студента – это планируемая учебная, учебно-исследовательская работа студентов, которая выполняется во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия.

Самостоятельная работа по учебной дисциплине «Интеллектуальные игры» предполагает овладение практикоориентированными знаниями, профессиональными умениями и навыками в области получаемой специальности, опытом практической, исследовательской деятельности, развитие самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровней.

Самостоятельная работа студентов предусматривает такие формы выполнения заданий как составление таблиц, составление аннотированного списка, разработку методических рекомендаций, работу с видеоматериалами и диагностическим инструментарием, составление портфолио. Активно используются практикоориентированные задания: разработка и анализ деловых ситуаций, анализ форм делового общения и типов взаимодействия.

Планируемыми результатами по организованной самостоятельной работе студентов по учебной дисциплине являются:

усвоение знаний, формирование профессиональных умений, навыков и компетенций будущего специалиста;

закрепление знания теоретического материала практическим путем;

воспитание потребности в самообразовании;

максимальное развитие познавательных и творческих способностей личности;

побуждение к научно-исследовательской работе;

повышение качества и интенсификации образовательного процесса;

формирование интереса к избранной специальности и овладению ее особенностями;

осуществление дифференцированного подхода в обучении;

применение полученных знаний и практических навыков для анализа ситуации и выработки правильного решения, для формирования собственной позиции, модели поведения при руководстве коллективом.

Требования к выполнению самостоятельной внеаудиторной работы студентов

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов на СРС	Задание	Форма выполнения
1.	Раздел 1. Теоретические основы развития интеллектуальных игр	20		
2.	Тема 1.1. История возникновения и современное состояние интеллектуальных игр	6	Составить таблицы «Классификация интеллектуальных игр», «Виды игр: командные, массовые, индивидуальные»	Аргументированное представление таблиц «Классификация интеллектуальных игр», «Виды игр: командные, массовые, индивидуальные»
3.	Тема 1.2. Командообразование как основа интеллектуальных игр	6	Изучить вопросы 1.Формирование культуры общения и поведения в группе. 2.Выработка навыков тимбилдинга и работы в коллективе.	Конспект
4.	Тема 1.3. Интеллектуальные виды спорта как новое пространство	8	Изучить Мультиспортивный турнир «Игры будущего» (г. Казань, Российская Федерация, 2024). Разработать презентацию.	Презентация Мультиспортивный турнир «Игры будущего» (г. Казань, Российская Федерация, 2024).
5.	Раздел 2. Методические основы организации и проведения интеллектуальных игр	36		
6	Тема 2.1.1. Структурные. компоненты интеллектуальной	2	Изучить структуру и правила игры. Записать меры и технику безопасности.	Конспект
7	Тема 2.1.2. Техническое оформление для успешной реализации интеллектуальных игр	2	Определить участников игры и осуществить распределение ролей. Сформулировать основные принципы работы и поведения ведущего игры.	Конспект
8	Тема 2.1.3. Технические организационные	2	1.Представить возможности для демонстрации вопросов	Собеседование

	моменты хода игры		2.Показать возможности для сдачи ответов	
9	Тема 2.1.4. Разработка планов-сценариев и проведение игр.	2	1. Научиться формулировать тему, цели, задачи игры 2. Представить подробное описание хода игры по ролям.	Конспект
10	Тема 2.1.5. Церемония награждения победителей и призёров.	2	1. Разработать проект фотозоны и ее оформление.	Презентация
11	Тема 2.1.6. Формирование у участников навыков поиска проблемы, постановки вопросов,	2	Научиться аргументировать и защищать свои идеи, взгляды при ответе на вопрос или задание в ходе интеллектуальной игры	Устный опрос
12	Тема 2.2. Интеллектуальные игры: особенности организации, подготовки и проведения	12		
13	Тема 2.2.1. Информационно-развлекательные игры.	2	Разработать сценарии Командная игра «Брэйн-ринг», «Что? Где? Когда?» для младшего, среднего и старшего школьного возраста.	1.Сценарии интеллектуальных игр «Брэйн-ринг», «Что? Где? Когда?» для младшего, среднего и старшего школьного возраста.
14	Тема 2.2.2. Интеллектуальные школьные викторины.	2	Разработать вопросы для викторин по учебным предметам и областям знаний.	Перечень вопросов для викторин по учебным предметам и областям знаний.
15	Тема 2.2.3. Интеллектуальные игры - «соревнования».	2	Составление календаря турниров по учебным четвертям, на полугодие, учебный год	Календарь турниров по учебным четвертям, на полугодие, учебный год
16	Тема 2.2.4. Игры - путешествия - очные и заочные путешествия по родному краю.	2	Решение мульти-дисциплинарных кейс-ситуаций по экологическому образованию и воспитанию личности в контексте достижения целей устойчивого развития	Устный опрос

			общества (автор А.Р.Борисевич)	
17	Тема 2.2.5. Разработка и включение проблемных заданий и вопросов по всестороннему и гармоничному воспитанию личности в интеллектуальные игры	2	Разработать задания и вопросы по формированию гражданственности, патриотизма и национального самосознания на основе государственной идеологии	Перечень заданий и вопросов по формированию гражданственности, патриотизма и национального самосознания на основе государственной идеологии
18	Тема 2.2.6. Спортивная направленность и тематика интеллектуальных игр	2	Разработать перечень 10 вопросов для интеллектуальных игр для Олимпиады и викторины по физической культуре, спорту, олимпийским ценностям, ценностями и навыками здорового образа жизни; туризму, гостеприимству, рекреации и оздоровлению личности	Перечень 10 вопросов для интеллектуальных игр для Олимпиады и викторины по физической культуре, спорту, олимпийским ценностям, ценностями и навыками здорового образа жизни; туризму, гостеприимству, рекреации и оздоровлению личности
19	Тема 2.3. Портфолио учителя физической культуры по интеллектуальным играм	12		
20	Тема 2.3.1. Составление методической копилки по интеллектуальным играм различной направленности	2	Разработка перечня интеллектуальных игр в соответствии с возрастом участников.	Конспект методических разработок
21	Тема 2.3.2. Организация деятельности кружка по интересам «Интеллектуальные игры» для разных возрастных групп обучающихся.	4	Разработка плана работы кружка по интересам «Интеллектуальные игры» для разных возрастных групп обучающихся.	План работы кружка по интересам «Интеллектуальные игры» для разных возрастных групп обучающихся.

22	Тема 2.3.3 Включение интеллектуальных игр в план воспитательной работы учреждения.	4	Разработка календаря соревнований (мероприятий) с включением интеллектуальных игр как самостоятельных игр (отдельно проводимых), так и в рамках любого воспитательного мероприятия как познавательного элемента.	Календарь соревнований (мероприятий) с включением интеллектуальных игр как самостоятельных игр (отдельно проводимых), так и в рамках любого воспитательного мероприятия как познавательного элемента.
23	Тема 2.3.4. Разработка методических рекомендаций для проведения интеллектуальных игр.	2	Разработка правил / методических советов / рекомендаций для проведения интеллектуальных игр.	
	Всего часов	56		

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
(дневная форма получения высшего образования)

Наименования разделов и тем	Количество аудиторных часов				Самостоятельная (внеаудиторная) работа студентов
	Всего	Лекции	Практические занятия	Практические занятия УСРС	
Раздел 1. Теоретические основы развития интеллектуальных игр		4	2	4	20
Тема 1.1. История возникновения и современное состояние интеллектуальных игр		2			6
Тема 1.2. Командообразование как основа интеллектуальных игр		2		2	6
Тема 1.3. Интеллектуальные виды спорта как новое пространство			2	2	8
Раздел 2. Методические основы организации и проведения интеллектуальных игр			24		36
Тема 2.1. Организационно-педагогические условия успешной реализации интеллектуальных игр			4		12
Тема 2.2. Интеллектуальные игры: особенности организации, подготовки и проведения			12		12
Тема 2.3. Портфолио учителя физической культуры по интеллектуальным играм			8		12
Всего часов в 8 семестре:	34	4	26	4	56

Вопросы к зачету по учебной дисциплине «Интеллектуальные игры»

1. Генезис развития интеллектуальных игр.
2. Сущность, значение всех видов интеллектуальных игр: логических, настольных, компьютерных игр.
3. Классификация интеллектуальных игр.
4. Виды игр: командные, массовые, индивидуальные.
5. Развитие творческого мышления, познавательного интереса, логики на основе интеллектуальных игр.
6. Формирование системы приоритетов, ориентированных на научные знания, общую культуру личности.
7. Формирование потребности в саморазвитии и самопознании на основе интеллектуальных игр.
8. Командообразование как основа интеллектуальных игр
9. Сущность командообразования (тимбилдинга) для создания и повышения эффективности работы команды.
10. Формирование культуры общения и поведения в группе.
11. Выработка навыков тимбилдинга и работы в коллективе.
12. Принципы игры в команде в процессе интеллектуальной игры.
13. Выработка делового психологического климата в команде.
14. Распределение ролевой нагрузки в команде.
15. Функции капитана, генератора идей, критика в интеллектуальной игре.
16. Интеллектуальные виды спорта как новое пространство
17. Понятие «интеллектуальные виды спорта», «интеллектуальный спорт».
18. Всемирные интеллектуальные игры, или Интеллиады.
19. Республиканский центр олимпийской подготовки по шахматам и шашкам.
20. Киберспорт – спорт на основе компьютерных игр. Мультиспортивный турнир «Игры будущего».
21. Организационно-педагогические условия успешной реализации интеллектуальных игр.
22. Структура игры. Правила игры. Меры и техника безопасности.
23. Техническое оформление и оборудование. Участники. Распределение ролей.
24. Работа ведущего в процессе организации интеллектуальных игр.
25. Разработка планов-сценариев и проведение игр.
26. Интеллектуальные игры: особенности организации, подготовки и проведения.
27. Информационно-развлекательные игры. Интеллектуально-развлекательные шоу-программы класса «Поле чудес».
28. Игры на эрудицию класса «Своя игра».
29. Командные игры класса «Брэйн-ринг».
30. Интеллектуальные школьные викторины.
31. Викторины и турниры по мультфильмам и кинофильмам.

32. Интеллектуальные игры - «соревнования». Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?» и др.

33. «Игры - путешествия» - очные и заочные путешествия по родному краю. Правила проведения игр - путешествий. «Путешествие из прошлого в настоящее», «Путешествие по городу», «Прогулка в природу».

34. Мульти-дисциплинарные кейс-ситуации по экологическому образованию и воспитанию личности в контексте достижения целей устойчивого развития общества (А.Р.Борисевич), формированию культуры в области охраны окружающей среды и природопользования.

35. Разработка и включение проблемных заданий и вопросов по всем видам воспитания личности и предметным областям знаний.

36. Спортивная направленность и тематика интеллектуальных игр.

37. Олимпиады и викторины по физической культуре, спорту, олимпийским ценностям, ценностями и навыками здорового образа жизни; туризму, гостеприимству, рекреации и оздоровлению личности и т.п.

38. Портфолио учителя физической культуры по интеллектуальным играм.

39. Составление методической копилки по интеллектуальным играм различной направленности.

40. Разработка плана работы кружка по интересам «Интеллектуальные игры» для разных возрастных групп обучающихся.

41. Разработка календаря соревнований (мероприятий) с включением интеллектуальных игр как самостоятельных игр (отдельно проводимых), так и в рамках любого воспитательного мероприятия как познавательного элемента.

42. Включение интеллектуальных игр в план воспитательной работы учреждения.

43. Разработка методических рекомендаций для проведения интеллектуальных игр.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
(промежуточная аттестация)
по учебной дисциплине «Интеллектуальные игры»

Отметка	Критерии
Зачтено	<p>Достаточный объем знаний в объеме учебной программы учреждения образования по учебной дисциплине:</p> <p>Студент знает и использует в ответе научную терминологию:</p> <ul style="list-style-type: none"> --генезис развития, сущность, значение и классификацию всех видов интеллектуальных игр; --сущность интеллектуального тестирования и интеллектуального коэффициента; --критерии успешности интеллектуальной деятельности. --сущность и значение командообразования (тимбилдинга). --понятие «интеллектуальные виды спорта», «интеллектуальный спорт», всемирные интеллектуальные игры; --методические основы организации и проведения интеллектуальных игр. <p>Студент умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> --применять идеи командных методов работы; --формировать культуру общения и поведения в группе (команде, коллективе); --применять принципы игры в команде;--распределять ролевые нагрузки в команде; --принимать учебную задачу / кейс-ситуацию; проявлять познавательную инициативу; --вносить коррективы в действия на основе учета сделанных ошибок и самостоятельно находить варианты решения познавательной задачи. <p>Студент владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> --навыками тимбилдинга и работы в коллективе; --осуществлением поиска нужной информации для решения задачи с использованием литературы в информационном пространстве; --навыками выработки делового психологического климата в команде; --навыками формирования культуры общения и поведения в коллективе.
Не зачтено	<p>Студент слабо знает и не использует в ответе научную терминологию:</p> <p>Студент не знает</p> <ul style="list-style-type: none"> --генезис развития, сущность, значение и классификацию всех видов интеллектуальных игр; --сущность интеллектуального тестирования и интеллектуального коэффициента; --понятие «интеллектуальные виды спорта», «интеллектуальный спорт», всемирные интеллектуальные игры. <p>Студент не умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> --применять идеи командных методов работы; --принимать учебную задачу / кейс-ситуацию; проявлять познавательную инициативу; --вносить коррективы в действия на основе учета сделанных ошибок и самостоятельно находить варианты решения познавательной задачи. <p>Студент не владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> --навыками тимбилдинга и работы в коллективе; --навыками выработки делового психологического климата в команде.

**ПРОТОКОЛ СОГЛАСОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ
УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Название раздела учебной дисциплины, с которым требуется согласование	Название кафедры	Предложения об изменениях в содержании учебной программы учреждения высшего образования по учебной дисциплине	Решение, принятое кафедрой, разработавшей учебную программу (с указанием даты и номера протокола)
Спортивные и подвижные игры и методика преподавания	Кафедра спортивно-педагогических дисциплин	Согласование осуществлено на этапе разработки программы факультативной дисциплины	протокол №9 26.03.2024 г.