

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Центр образования №2 имени  
Героя Советского Союза Олега Петровича Матвеева»**

ПРИНЯТО

на заседании педагогического  
совета МБОУЦО №2  
Протокол от 30.08.2023\_\_№\_ 1

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУЦО №2

\_\_\_\_\_ Гольдарб О.Л.  
Приказ от 31.08.2023 № 331-осн

**Рабочая программа дополнительного образования  
«Лидеры будущего»**

Направление социальное

Класс 10

Уровень общего образования: среднее общее образование  
( начальное, основное, среднее общее образование)

Срок реализации программы 1 год

Количество часов по учебному плану: в неделю **10 класс – 1 час , 35 в год.**

ФИО составителей программы:  
Внукова Ольга Викторовна

РАССМОТРЕНО

на заседании методической  
коллегии педагогов  
дополнительного образования

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /  
Протокол от 30.08.2023\_\_№1

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

( подпись)

(расшифровка подписи)

г. Тула

2023-2024 учебный год

Рабочая программа дополнительного образования для 10 классов социального направления составлена согласно Приказу Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями на 30 сентября 2020 года).

## **I. Пояснительная записка**

*Каждый хочет найти свое место в жизни. Кто-то создает гениальные теории, кто-то делает великие изобретения, кто-то просто хочет найти хорошую работу. Каждому – свое. Лишь одно едино для всех: умный человек сможет занять свое место. Работающий в команде найдет себе единомышленников. Умеющий говорить и думать будет полезен себе и людям.*

В Национальной образовательной инициативе «Наша новая школа» особое внимание уделяется работе с одарёнными детьми, направленной на развитие их интеллекта, творческих и коммуникативных способностей. «Лидеры будущего» является интерактивной формой работы с воспитанниками.

Клуб интеллектуальных игр является важным шагом в создании молодежного пространства, позволяющего заполнить свободное время подростков педагогически целесообразной деятельностью, отвлечь их от негативных факторов современной жизни.

Данная программа направлена на интеллектуально-познавательное развитие воспитанников, а также формирование командного стиля игры для участия в интеллектуальных играх.

Программа клуба интеллектуальных игр предусматривает командные игры и, следовательно, развивает у игроков не только определенные знания, но и умение общаться, позволяет научиться диалогу, полиалогу, работе в группе.

Интеллект ценится во все времена. Несмотря на то, что определенные способности мышления нам даны от природы, их нужно постоянно развивать. А для этого требуется научиться мыслить, анализировать, изучать новое и оценивать с различных позиций старое. Необходимо бесконечно загружать свой мозг нерешенными задачами и сложными вопросами.

Интеллектуальные игры формируют атмосферу сотрудничества, взаимного доверия и уважения. Важной их особенностью является то, что они являются реальным стимулом для повышения обучающимися своего уровня эрудиции и саморазвитию.

Разработка программы обусловлена потребностью:

- в творческих и интеллектуально развитых личностях;
- самосовершенствования личности воспитанника.

**Цель:** содействие интеллектуальному и творческому развитию воспитанников посредством интеллектуальных игр.

**Задачи:**

➤ **дидактические:**

- нацелить школьников на развитие стремления к самообразованию и саморазвитию, продуктивной творческой деятельности;
- научить школьников работать со справочной литературой;
- выявление и развитие интеллектуальных способностей,

- **воспитывающие:**
  - привитие ребенку нравственных, толерантных, интеллектуальных и физических качеств, благодаря которым он будет способен к созиданию и самостоятельности;
  - совершенствование нравственных качеств: умение сотрудничать, сочетать устойчивость и открытость в общении с людьми, ответственность перед собой и коллективом;
  - развитие творческих способностей воспитанников,
- **развивающие:**
  - формирование потребности к постоянному обращению к миру искусств и творчества с целью духовного оздоровления
  - а) развитие познавательной сферы:
    - расширение кругозора и эрудиции;
    - расширение объёма и концентрации внимания;
    - развитие восприятия, памяти, наблюдательности;
    - отдельных видов мышления, в том числе уровня понятийного мышления и воображения;
    - формирование умений работать со справочной литературой;
  - б) развитие эмоционально-волевой сферы:
    - создание мотивации к постоянному самосовершенствованию и самообразованию;
    - развитие фантазии, чувства ритма, смелости публичного самовыражения;
    - развитие адекватной самооценки посредством игровой деятельности;
  - в) развитие коммуникативной сферы:
    - помочь обучающимся овладеть разнообразием форм и методов конструктивного взаимодействия и взаимоотношения;
    - развитие у детей коммуникативных способностей, умения работать в коллективе;
    - формирование чувства «Мы» как необходимого условия социальной адаптации;
  - г) развитие мотивационно-потребностной сферы:
    - формирование и сохранение устойчивого познавательного интереса на занятиях;
    - обучение собранности, умению принимать решение в критических ситуациях;
    - привитие любви к работе с книгой и другими источниками знаний;
  - д) формирование ценностных ориентаций:
    - развитие нравственных мотивов поведения, возникновение «внутренней этической инстанции»;
    - развитие представлений о нормах и правилах поведения.

### **Нормативное обеспечение Программы**

*Программа разработана и обновлена в соответствии с действующими нормативно-правовыми документами:*

1. Конституция Российской Федерации (с изм. и доп.);

2. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп. от 07.03.2018);
3. Закон Российской Федерации от 09.10.1992 г. №3612-1 «Основы законодательства Российской Федерации о культуре» (ред. от 05.12.2017);
4. Федеральный закон от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (ред. от 18.04.2018);
5. Федеральный закон от 24.06.1999 N120-ФЗ "Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних" (ред. от 07.06.2017);
6. Федеральный закон от 04.12.2007 N329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» (ред. от 18.04.2018);
7. Указ Президента РФ от 09.10.2007 №1351 «Об утверждении Концепции демографической политики Российской Федерации на период до 2025 года» (в ред. от 01.07.2014 N 483);
8. Указ Президента РФ от 07.05.2012 №599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки»;
9. Указ Президента РФ от 07.05.2018 N 204 "О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года";
10. Приказ Минобрнауки РФ от 29 августа 2013 г. N1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
11. Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
12. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 N41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей";
13. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
14. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 22 марта 2017 г. № 520-р «Концепция развития системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних на период до 2020 года»;
15. Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 N06-1844 "О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей";
16. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 N09-3242 "О направлении информации" (вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)";
17. Письмо Минобрнауки РФ от 29 марта 2016г. №ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций»;
18. Закон Тульской области от 07.10.2009 N1336-ЗТО «О защите прав ребенка» (ред. от 18.12.2017);

19. Приказ министерства образования Тульской области от 25.05.2016 N 981 «Об утверждении плана мероприятий на 2016-2020 годы по реализации в Тульской области Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
20. Муниципальная программа муниципального образования город Тула «Развитие образования» (Постановление администрации города Тулы от 05.04.2018 №1195);
21. Концепция развития воспитания в системе образования города Тулы (Приказ управления образования администрации города Тулы от 08.08.2017 №325-а);
22. Программа «Развитие воспитания в системе образования города Тулы на период с 2017 по 2021 годы» (Приказ управления образования администрации города Тулы от 10.08.2017 №331-а);
23. Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Городской центр развития и научно-технического творчества детей и юношества».

### ***Направленность программы – социально-педагогическая.***

***Программа имеет базовый уровень сложности***, то есть предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые обеспечивают освоение специализированных знаний: обучение алгоритмам решения различных форм интеллектуальных задач; обучение алгоритмам поиска ответов на вопросы (викторинные, логические и т.д.)

### **Актуальность и востребованность Программы**

Система интеллектуальных игр представляет собой эффективное направление развития в педагогике, позволяет в кратчайшие сроки обеспечить усвоение учащимися знаний и навыков по ряду разнообразных учебных дисциплин. Познание мира в интеллектуальных играх облекается в иные формы, не похожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответа, и новый взгляд на известные уже факты и явления, пополнение и расширение знаний, установление связей. Но самое важное, что не по необходимости, не под давлением, а по желанию самих игроков во время интеллектуальных игр происходит многократное повторение предметного материала в его различных сочетаниях и формах. Интеллектуальные игры не только повышают интерес к учебным дисциплинам, но и способствуют развитию самостоятельной деятельности по приобретению новых знаний, ознакомлению с дополнительной справочной литературой.

Программа клуба интеллектуальных игр предусматривает использование на занятиях большого числа разнообразных игр, что позволяет практически каждому воспитаннику найти что-то интересное для себя.

### **Отличительные особенности Программы**

В отличие от других программ интеллектуального развития упор в занятиях по программе «Клуб любознательных» делается на игру как на таковую, в процессе которой предусмотрена проработка необходимых навыков и выполнение поставленных целей. Отсюда преобладание чисто игровых занятий над теоретическими и практическими (где отрабатывается какой-то конкретный



вопрос). В ходе игровых занятий у учащихся есть возможность проявить приобретенные знания и навыки в комплексе, а у педагога замечать и устранять слабые места и недоработки.

### **Педагогическая целесообразность Программы**

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшими люди использовали с древности. Даже во взрослой жизни всякая деятельность, связанная с условностями, - это игра. Особое значение приобретают игры для профессиональной и учебной деятельности. Игра - дело серьезное, как ни парадоксально это звучит.

Принципиальная ориентация Программы - на теснейшее взаимодействие педагога и детей. Обучающиеся выступают не как пассивные свидетели, «потребители» сделанного для них, а активные участники и организаторы. В конечном (и главном) выигрывает каждый ребенок, научившись полезно проводить свой досуг, обретая духовное, нравственное, эстетическое развитие в кругу сверстников и старших наставников.

Программа ориентирована на:

- ❖ совместное творчество ребят (в т.ч. инициативное), членов их семей и педагогов;
- ❖ вариативность - с учетом и использованием местных особенностей и возможностей;
- ❖ творческий подход к делу.

### **Принципы, на которых основывается работа кружка:**

- лично ориентированного подхода (обращение к субъектному опыту обучающегося, то есть к опыту его собственной жизнедеятельности; признание самобытности и уникальности каждого ученика);
- природосообразности (учитывается возраст обучающегося, а также уровень его интеллектуальной подготовки, предполагающий выполнение заданий различной степени сложности);
- культуросообразности (приобщение обучающихся к современной мировой культуре и их ориентация на общечеловеческие культурные ценности).

### **Ожидаемые результаты:**

Конечным результатом работы по программе кружка «Клуб любознательных» являются:

1. Развитие мотивации к интеллектуально-познавательной деятельности.
2. Развитие коммуникативных способностей у воспитанников, умения взаимодействовать в команде с нацеливанием на поставленный результат.
3. Умение воспитанников работать с различными информационными источниками (Интернет, художественная, научная литература, справочники).
4. Развитие навыков участия в интеллектуальных играх различного ранга.

### **Формы подведения итогов реализации Программы:**

- участие в фестивалях и турнирах по интеллектуальным играм;
- проведение внутриклубных интеллектуальных игр;
- подведение итогов года и выявление победителей по итогам ежегодного интеллектуального марафона.

### **Срок реализации Программы**

Продолжительность обучения по данной программе – 1 год (35 часов, занятия 1 раз в неделю по 45 минут).

## **Особенности набора обучающихся:**

Набор воспитанников в кружок интеллектуальных игр свободный, главное, чтобы обучающийся имел желание заниматься в данном направлении деятельности.

**Формы организации занятий:** групповые, по подгруппам, в группах смешанного состава и индивидуальные.

Для выполнения поставленных в программе задач помимо традиционных используются **активные формы организации занятий:**

- интеллектуальные игры,
- тренинги,
- ролевые и деловые игры,
- взаимообучение,
- развивающие компьютерные игры,
- презентации,
- викторина
- гостиная
- праздник
- брейн-ринг
- чемпионат

Контроль знаний и умений осуществляется путем применения таких форм, как: работа по карточкам, решение кроссвордов, аукцион знаний, творческая зачетная работа, викторина, брейн-ринг, спортивный вариант «ЧГК», «Своя игра».

## **Примерный план учебного занятия:**

1. Разминка – мини-игры, 5–7 минут («Своя игра», «Эрудит-квартет», «Эрудит-лото», «Верить – не верить», «Реалии» и др.).

2. Игра «Что? Где? Когда?» – 30–35 минут.

3. Игра «Брейн-ринг» – 30 минут.

4. Включение других интеллектуальных игр.

Время может варьироваться в связи с ситуацией (подготовка к конкретной игре или турниру).

## **II. Планируемые результаты.**

### **Личностные результаты:**

- положительное отношение к интеллектуальной деятельности;
- широкая мотивационная основа исследовательской деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- интерес к новому содержанию и новым способам познания;
- ориентация на понимание причин успеха в исследовательской деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителя, взрослых, товарищей, родителей;

- способность к самооценке на основе критериев успешности исследовательской

деятельности. в предложенных ситуациях, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, какой поступок совершать;  
умение обмениваться друг с другом информацией и выражать личное мнение.

**Метапредметными результатами** является формирование следующих УУД:

**Регулятивные УУД:**

- определять и формулировать цель деятельности;
- учиться высказывать свое предположение; принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия; планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку учителя;
- различать способ и результат действия;
- оценивать свои действия;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- выполнять учебные действия в материале, речи, в уме.

**Познавательные УУД:**

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;
- использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;
- высказываться в устной и письменной формах; ориентироваться на разные способы решения познавательных исследовательских задач;
- владеть основами смыслового чтения текста;
- анализировать объекты, выделять главное;
- осуществлять синтез (целое из частей);
- проводить сравнение, сериацию, классификацию по разным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения об объекте; обобщать (выделять класс объектов по какому-либо признаку);
- подводить под понятие;
- устанавливать аналогии;
- оперировать такими понятиями, как проблема, гипотеза, наблюдение, эксперимент, умозаключение, вывод и т.п.;
- видеть проблемы, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, планировать и проводить наблюдения и эксперименты, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и т.п.

**Коммуникативные УУД:**

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ "ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ № 2 ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО  
СОЮЗА ОЛЕГА ПЕТРОВИЧА МАТВЕЕВА", Гольдарб Ольга Леонидовна,  
директор

04.09.23 10:57 (MSK)

Сертификат 91B1DD72239F327A8353DD53DFFF178B



- донести свою позицию до других: оформлять свою мысль, в устной и письменной речи;
- слушать и понимать речь других;
- вырабатывать общее решение;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения во время игры и следовать им.

**Предметными результатами** является сформированность следующих умений:

- анализировать и решать задачи повышенной трудности;
- решать нестандартные и логические задачи;
- решать ребусы и кроссворды допускать существование различных точек зрения;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- контролировать действия партнера;
- владеть монологической и диалогической формами речи.

### III. Учебный план

№ п/п	Тема занятий.	КОЛ-ВО часов	Теория	Практика
1.	Вводное занятие.	1	1	-
2.	Вопрос – основа игры. Требования к вопросам.	4	2	2
3.	Алгоритм поиска ответов. Основные приемы.	4	2	2
4.	Эрудиция – ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки.	4	2	2
5.	Занятия на развитие мышления, тренировки памяти.	2	-	2
6.	Как работать с книгой.	4	1	3
7.	Виды интеллектуальных игр, знакомство с основными видами интеллектуальных игр.	4	1	3
8.	Принципы игры в команде.	2	-	2
9.	Отработка игры в тройках.	2	-	2
10.	Разбор проведенных игр.	1	-	1
11.	Игровые занятия.	6	-	6
12.	Итоговое занятие.	1	1	-
	<b>Итого:</b>	<b>35</b>	<b>10</b>	<b>25</b>

## Краткое содержание учебного плана.

### 1. Вводное занятие.

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности, охране труда и антитеррористической деятельности. Цели и задачи обучения. Краткая история элитарного и спортивного ЧГК в России и в Туле.

### 2. Вопрос – основа игры. Требования к вопросам.

Вопросы, их классификация и разработка. Требования к вопросам: интересная информация, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение мыслить нестандартно. Умение находить необычное в обычном. Смысловое и стилистическое оформление вопросов. Приемы шифрования информации.

### 3. Алгоритм поиска ответов. Основные приемы.

Алгоритм поиска ответов. Фильтрация информации в вопросе. Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Умение мыслить нестандартно. Умение вжиться в образ автора вопроса, понять его логику составления вопроса. Наиболее часто встречающиеся приёмы зашифровки информации. Отсечки. Соответствие ответа форме вопроса.

### 4. Эрудиция – ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки.

Эрудиция – ключ к успеху. Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки. Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний.

### 5. Занятия на развитие мышления, тренировки памяти.

Практические задания логического характера.

### 6. Как работать с книгой.

Основные приёмы работы с книгой, приёмы для составления вопросов.

### 7. Виды интеллектуальных игр.

Знакомство с основными видами интеллектуальных игр: «ЧГК», «Брейн-ринг», «Своя игра», «Эрудит-квартет». Объяснение правил основных видов интеллектуальных игр. Игра ЧГК и «Брейн-ринг» с различными способами формирования составов команд (классические шестерки человек, «Пляжное ЧГК» по три человека, случайное ЧГК со сменой составов после определенного числа вопросов и т.д.).

### 8. Принципы игры в команде.

Принципы игры в команде. Команда – единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших во время обсуждения. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку для принятия правильного решения. Основные игровые амплуа и их функции: капитан, генератор идей, критик. Другие возможные роли («Том прямого действия», «Форма вопроса», «Ответ» и др.). Специализация игроков по сферам знаний.

### 9. Отработка игры в тройках.

Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка – еще не команда.

### 10. Разбор проведенных игр.

Разбор проведенных игр. Оценка игры команд. Персональный разбор. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

### 11. Игровые занятия.

Примерный план игровых занятий:

- интеллектуальная разминка – 15–20 минут;
- игра в «ЧГК» – 40–45 минут;
- игра в «Брейн-ринг» – 40 минут.

### 12. Итоговое занятие.

Подведение работы за год. Рекомендуемый список литературы на лето.

## IV. Тематическое планирование.

№ п/п	Тема занятий.	Количество часов
1.	<b>Вводное занятие.</b> Инструктаж по технике безопасности, охране труда и антитеррористической деятельности. Цели и задачи обучения. Краткая история элитарного и спортивного ЧГК в России и в Туле.	1
	<b>Вопрос – основа игры. Требования к вопросам.</b>	<b>4</b>
2.	Вопрос – основа игры. Вопросы, их классификация и разработка.	1
3.	Требования к вопросам: интересная информация, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом.	1
4.	Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение мыслить нестандартно. Умение находить необычное в обычном.	1
5.	Смысловое и стилистическое оформление вопросов. Приемы шифрования информации.	1
6.	Игровое занятие.	1
	<b>Алгоритм поиска ответов. Основные приемы.</b>	<b>4</b>
7.	Алгоритм поиска ответов. Фильтрация информации в вопросе. Ключевое слово в вопросе.	1
8.	Как строить логическую цепочку. Умение мыслить нестандартно.	1
9.	Умение вжиться в образ автора вопроса, понять его логику составления вопроса.	1
10.	Наиболее часто встречающиеся приёмы зашифровки информации. Отсечки. Соответствие ответа форме вопроса.	1
	<b>Эрудиция – ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки.</b>	<b>4</b>
11.	Эрудиция – ключ к успеху. Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки.	2

12.	Игровое занятие.	1
13.	Эрудиция – ключ к успеху. Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки.	1
14-15.	Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний.	2
	<b>Занятия на развитие мышления, тренировки памяти.</b>	<b>2</b>
16.	Занятия на развитие мышления, тренировки памяти.	1
17.	Практические задания логического характера.	1
18.	Игровое занятие.	1
	<b>Как работать с книгой.</b>	<b>4</b>
19.	Основные приёмы работы с книгой.	1
20.	Основные приёмы работы с книгой.	1
21.	Правила рационального чтения.	1
22.	Приёмы для составления вопросов.	1
23.	Игровое занятие.	1
	<b>Виды интеллектуальных игр, знакомство с основными видами интеллектуальных игр.</b>	<b>4</b>
24.	Знакомство с основными видами интеллектуальных игр: «ЧГК», «Брейн-ринг», «Своя игра», «Эрудит-квартет».	1
25.	Объяснение правил основных видов интеллектуальных игр.	1
26.	Игра ЧГК и «Брейн-ринг» с различными способами формирования составов команд (классические шестерки человек, «Пляжное ЧГК» по три человека, случайное ЧГК со сменой составов после определенного числа вопросов и т.д.).	1
27.	Игра ЧГК и «Брейн-ринг» с различными способами формирования составов команд (классические шестерки человек, «Пляжное ЧГК» по три человека, случайное ЧГК со сменой составов после определенного числа вопросов и т.д.).	1
28.	Игровое занятие.	<b>1</b>
	<b>Принципы игры в команде.</b>	<b>2</b>
29.	Принципы игры в команде. Команда – единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших во время обсуждения. Чего не нужно делать при обсуждении.	1
30.	Как выстроить логическую цепочку для принятия правильного решения. Основные игровые амплуа и их функции: капитан, генератор идей, критик. Другие возможные роли («Том прямого действия», «Форма вопроса», «Ответ» и др.). Специализация	1

	игроков по сферам знаний.	
	<b>Отработка игры в тройках.</b>	<b>2</b>
31.	Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка – еще не команда.	1
32.	Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка – еще не команда.	1
33.	Игровое занятие.	<b>1</b>
	<b>Разбор проведенных игр.</b>	<b>1</b>
34.	Разбор проведенных игр. Оценка игры команд. Персональный разбор. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.	1
35.	<b>Итоговое занятие.</b> Подведение работы за год. Рекомендуемый список литературы на лето	1

### **Предполагаемые результаты обучения.**

После окончания обучения воспитанники должны **знать:**

- виды интеллектуальных игр и их отличительные особенности и правила;
- принципы работы в команде;
- организационные моменты интеллектуальных игр;

**уметь:**

- составлять и классифицировать вопросы;
- работать с книгой;
- распределять командные роли;
- организовывать интеллектуальные игры;
- анализировать проведенные игры.

**Результат:** участие в турнирах различного уровня.

### **Контрольно-диагностический инструментарий**

Эффективность контроля знаний, умений и навыков, полученных обучающимися при прохождении программы зависит от умелого выполнения следующих требований:

- ❖ контроль должен быть систематическим (по итогам прохождения каждой темы), мотивированным и стимулирующим;
- ❖ формы контроля должны быть тоже выбраны в интересной для обучающихся форме;
- ❖ критерии оценки должны достаточно полно отражать состояние мониторингового объекта.

Диагностика успешности обученности проводится три раза в год:

- в начале учебного года (стартовая – сентябрь),
- в середине учебного года (промежуточная – январь)
- в конце учебного года (итоговая – май).

Результаты обследования заносятся в таблицы и анализируются. На основе полученных данных делаются выводы, строится стратегия работы, выявляются

**сильные и слабые стороны, разрабатывается технология достижения ожидаемого**

результата, формы и способы устранения недостатков.

### Виды контроля

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
<b>Стартовый (входной) контроль</b>		
В начале учебного года	Определение уровня развития детей, их интеллектуально-творческих способностей	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование и др.
<b>Текущий контроль</b>		
В течение всего учебного года	Определение степени освоения обучающимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Определение степени ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении	Педагогическое наблюдение, опрос, контрольное занятие, самостоятельная работа
<b>Промежуточный контроль</b>		
По окончании изучения темы или раздела (в конце полугодия)	Определение степени освоения обучающимися учебного материала. Определение результатов обучения	Игра, фестиваль, праздник, соревнование, презентация творческих работ, анкетирование
<b>Итоговый контроль</b>		
В конце учебного года или курса обучения	Определение изменения уровня развития детей, их интеллектуально-творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение. Анализ информации с целью совершенствования программы и методов обучения	Игра, фестиваль, праздник, соревнование, творческая работа, презентация творческих работ, анкетирование

### Диагностика успешности освоения программы

Потенциал Программы определяется следующими изменениями, влияющими на обучающихся:

**В личностной сфере:** развитие положительной мотивации к обучению, познанию, общению, творчеству, труду, здоровому образу жизни.

**В сфере социального взаимодействия:** предоставление возможностей расширения видов и форм общения педагогов, детей, родителей в разновозрастных группах

**В сфере здоровьесформирования:** осознание ответственности за выбор здорового образа жизни и формирования культуры здоровья.



**В социальной сфере:** расширение пространства самореализации личности ребёнка, интенсивном формировании на основе общности интересов детей и взрослых гуманистических ценностных ориентиров.

### **Учебно-методическое обеспечение и техническое оснащение**

**Оборудование:** столы, стулья, шкафы, специальное оборудование для проведения игр.

**Инструменты:** ручки, карандаши, линейки, ножницы, бланки для ответов, блокноты.

#### **Наглядные пособия:**

1. Подборки вопросов и сценариев интеллектуально-познавательных игр, методики тренировок кружка интеллектуальных игр.

2. Сборники вопросов, составленных воспитанниками клуба или из других источников.

**Техническое оснащение:** компьютер/ноутбук, принтер.

### **Список литературы для обучающихся**

1. Андросов А., Клейн А. Играем в «Что? Где? Когда?». – Одесса, 1998.
2. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных). – М., 2001.
3. Гик Е.Я., Сухарев А.В. Интеллектуальные игры и развлечения. – М., 1999.
4. Главная книга умных и веселых. – М., 1998.
5. Козак О.Н. Игры с карандашом и бумагой. – СПб., 2000.
6. Комаров И., Бородычева Е. «Что? Где? Когда?». – М., 1999.
7. Кто хочет стать миллионером? – М., 2000.
8. Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников». – Д., 1999.
9. Настольная книга умных и веселых. – Д., 1997.
10. Новейший справочник необходимых знаний. – М., 1999.
11. Нянковский М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников. – Ярославль, 1997.
12. Самые невероятные головоломки. – М., 2003.
13. Слабое звено. – М., 2001.
14. Смирнов Г.В. Досье эрудита. – М., 2001.
15. 365 развивающих игр. – М., 1999.
16. Турниры «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг»: Брошюра. – М., 1999.
17. «Что? Где? Когда?» Вопросы турниров. – М., 2000.
18. Шмаков С.А. Игры в слова и со словами. – М., 2000.

### **Литература для педагога**

1. Корлякова С.В., Деникаева О.В. Рекомендации по разработке и требования к утверждению учебных программ дополнительного образования детей. Методическое пособие. – Екатеринбург, 2001.

2. Куликовская И.Э. Мировидение. Программа интеллектуально-познавательного развития детей: программа для методистов и воспитателей дошкольных образовательных учреждений, учителей начальных классов, студентов, слушателей ИПК. Ростов-на-Дону, 2003.

3. Научно-педагогические основы разработки и реализации образовательных программ в системе дополнительного образования детей (практико-ориентированная монография). – М., 1996.

4. Программы для учреждений дополнительного образования детей. Вып. 2. – М., 2001. (Приложение к журналу «Бюллетень программно-методических материалов для учреждений дополнительного образования детей).

5. Программы дополнительных образовательных учреждений: Методические рекомендации для работников дошкольных образовательных учреждений. – М., 2002.

#### **Сайты Интернета для воспитанников и педагога**

1. <http://www.scenary.narod.ru/spisok.html>
2. <http://www.finec.org/parts/org/brainclub>
3. [http://www.orkclub.ru/make\\_int\\_clubwork.shtml](http://www.orkclub.ru/make_int_clubwork.shtml)
4. <http://chgk.hobby.ru/regl.shtml>
5. <http://internet.chgk.info>
6. <http://www.oss.tyumen.ru>
7. <http://logos.sakh.com/?view=festival2002&page=3>