

Государственное образовательное автономное учреждение
дополнительного образования Ярославской области
«Центр детей и юношества»

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГОАУ ДО ЯО

«Центр детей и юношества»

Дубовик Е.А.

Приказ № 17-01/211 от 05.04.2023г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Интеллектуальный клуб. Знатоки»

Направленность программы: социально-гуманитарная

Уровень программы: базовый

Возраст детей: 11-17 лет

Срок реализации: 3 года

Авторы-составители:

Никулина Александра Дмитриевна,
педагог дополнительного образования

Скудина Ирина Геннадьевна,

педагог дополнительного образования

Ярославль,
2023 год

Оглавление

1.	Комплекс основных характеристик программы	
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Учебно-тематический план	5
1.3.	Содержание программы	6
2.	Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1.	Календарный учебный график	9
2.2.	Учебно-методическое обеспечение	9
2.3.	Оценочные материалы	12
2.4.	Материально-техническое обеспечение	12
2.5.	Кадровое обеспечение	13
3.	Список информационных источников	13
4.	Приложения	
1.	Примерный календарный учебный график на 2023-2024 учебный год для группы 1-го года обучения	15
2.	Примерный календарный учебный график на 2023-2024 учебный год для группы 2-го года обучения	16
3.	Примерный календарный учебный график на 2023-2024 учебный год для группы 3-го года обучения	18

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальный клуб. Знатоки» (далее – программа) имеет социально-гуманитарную направленность и относится к базовому уровню обучения. Реализуется в детском объединении «Интеллектуальный клуб «Big Brain». Программа разработана согласно требованиям нормативно-правовых документов.

Актуальность программы

Обучение по программе способствует формированию научного мировоззрения, интеллектуальному и творческому развитию обучающихся. Клуб интеллектуальных игр дает ценный опыт, помогает процессу самопознания среди участников интеллектуальной игры.

Основная заповедь клуба «Нам не нужны умные, нам нужны сообразительные» может показаться шокирующей, но современный человек должен строить свою жизнь не на мертвом грузе накопленных и неприменяемых знаний, а на умении применить известное, придумывать новое, быстро и правильно ориентироваться в потоке информации, находить место себе и своему интеллекту в непрерывно изменяющейся жизни.

Цель программы – развитие общих способностей и творческой активности детей школьного возраста посредством интеллектуальной игры.

Задачи

Обучающие:

- формирование и развитие общепредметных и информационных компетентностей;
- формировать умение продуктивно работать со справочными и энциклопедическими литературными источниками при составлении игровых программ и подготовке к тематическим раундам;
- способствовать эффективному применению интеллектуального опыта при решении нестандартных учебных и жизненно-бытовых задач, стремлению к оптимальному поведению в экстремальных социальных условиях.

Развивающие:

- обеспечивать интенсивное развитие абстрактно-логического мышления;
- развивать эмоционально-волевую сферу обучающихся.

Воспитательные:

- развитие коммуникативных компетенций;
- способствовать развитию основных социально-коммуникативных навыков и осуществлению организационно-педагогической деятельности среди сверстников;
- способствовать стремлению к оптимальному поведению в экстремальных социальных условиях.
- воспитывать уважительное отношение к продуктам собственного и чужого интеллектуального творчества, формировать адекватное отношение к своему «Я» и личности других членов коллектива.

Обучающиеся, для которых программа актуальна

Возраст обучающихся по данной программе: 11-17 лет.

На обучение принимаются дети, освоившие программу «Интеллектуальный клуб. Знаю! Умею! Могу!» и программу «Интеллектуальный клуб. Игры Разумов», а также имеющие подготовку в области интеллектуальной игры по результатам собеседования.

Количество обучающихся в группе 12 человек.

Формы и режим занятий

Основная форма обучения – очная, групповая.

Группа формируется с учетом возрастных особенностей, уровня развития. В группе может быть смешанный разновозрастной состав (до 4 лет).

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа с перерывом не менее 10 минут в конце каждого учебного часа. Продолжительность учебного часа 45 минут.

В случае введения ограничительных мер на реализацию программы в очном формате, связанных с санитарно-эпидемиологической обстановкой, программа может осуществляться в дистанционном режиме с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Реализация программы будет осуществляться через специализированные сервисы организации занятий, утвержденные приказом директора образовательной организации. Выбор специализированного сервиса будет осуществляться по конкретным обстоятельствам ограничительных мер.

Срок реализации программы

Срок реализации программы 3 года.

Количество учебных часов на все время обучения 432 часа, в год – 144 часа.

Планируемые результаты обучения

Первый год обучения:

знать:

- правила работы с энциклопедическим словарем;
- правила основных интеллектуальных игр: «Что? Где? Когда?», «Своя игра»;
- виды памяти и внимания, как их развивать;
- знания в различных направлениях.

уметь:

- решать несложные логические задачи;
- научиться удерживать вопрос или задание в памяти на определенный срок;
- высказывать свои версии к вопросам в интеллектуальных играх и отстаивать их.

Второй год обучения:

знать:

- правила интеллектуальных игр: «Эрудит-квартет», «Пентагон», «Песнегон», «Ассорти», «Медиаигры»;
- правила работы в команде;
- этические принципы интеллектуальных игр;
- знания в различных направлениях.

уметь:

- решать логические задачи различной сложности;
- сравнивать разнообразные точки зрения, делать выводы, уметь отстаивать свою точку зрения, уважая противоположную или иную;
- составлять вопросы и задания к интеллектуальным играм;
- обработать любой информационный поток, систематизировать полученные знания.

Третий год обучения:

знать:

- правила интеллектуальных игр и свободно ими владеть;
- принципы работы в команде;
- правила составления вопросов;
- знания в различных направлениях.

уметь:

- составлять вопросы и задания к интеллектуальным играм уровня внутренних турниров;
- самостоятельно организовывать и проводить традиционные и нетрадиционные интеллектуальные игры;
- анализировать работу ведущих команд клуба «Что? Где? Когда?» по телепрограммам.

Личностные результаты:

- осознание себя членом коллектива «Интеллектуальный клуб»;
- чувство гордости и сопричастности к жизни Центра детей и юношества;

- развитие у детей психических процессов: наглядно-образного и словесно-логического мышления, произвольной памяти и внимания, воображения и восприятия (аналитичности, конкретности, дифференцированности), речи;
- эмоциональная, коммуникативная, мотивационная готовность ребенка к учебной деятельности;
- положительная самооценка и мотивация к учебному процессу;
- активное участие в учебном процессе, осознанное выполнение правил и норм поведения;
- развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умение не создавать конфликты и находить выходы из спорных ситуаций;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоциональной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других;
- позитивное отношение к жизни.

Формы аттестации и оценочные материалы

Формы контроля

Реализация программы «Интеллектуальный клуб. Знатоки» предусматривает входную диагностику, текущий контроль и аттестацию обучающихся.

Входная диагностика осуществляется в форме просмотра, собеседования, наблюдений педагога.

В качестве форм текущего контроля используются наблюдения педагога, просмотры творческих заданий, контрольные упражнения (задания).

Основным методом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение за обучающимися в различных образовательных ситуациях: на учебных занятиях, внеучебных мероприятиях, во время интеллектуальных турниров и состязаний.

Аттестация проводится в соответствии с Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и аттестации обучающихся ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества» в формах: наблюдение педагога, просмотры, опрос, тест, контрольные упражнения (задания), турнир, а также в форме итогового занятия с использованием опроса с целью выяснения усвоенных теоретических понятий и выполнением контрольных заданий.

Публичная презентация образовательных результатов программы осуществляется в форме открытых занятий, интеллектуальных турниров и олимпиад.

В конце каждого полугодия проводятся открытые занятия для родителей (законных представителей), на которых обучающиеся демонстрируют знания и умения, и где родители могут увидеть, как дети развиваются во время учебного процесса.

1.2. Учебно-тематический план

1 год обучения

№ п/п	Тематические блоки	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Введение в программу. Инструктаж по ТБ	2	1	1
2	Память и внимание	30	6	24
3	Логика мышления	22	4	18
4	Работа с энциклопедической литературой	20	4	16
5	Популяризация знаний через игры, тренировочные игры	44	4	40
6	Интеллектуальные турниры	14	1	13
7	Воспитательные мероприятия	10	1	9
8	Аттестация. Итоговое занятие	2	1	1
Итого		144	22	122

2 год обучения

№ п/п	Тематические блоки	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Введение в программу. Инструктаж по ТБ	2	1	1
2	Базовые правила интеллектуальных игр (ЧГК, Своя игра, Ассорти, Эрудит-квартет)	6	5	1
3	Важнейшие этические принципы интеллектуальных игр	4	3	1
4	Познавательные интеллектуально-игровые программы в процессе тренировочных занятий	50	15	35
5	Основы командной работы при поиске ответов	10	2	8
6	Первичная отработка личных игровых навыков	42	10	32
7	Интеллектуальные турниры	18	1	17
8	Воспитательные мероприятия	10	1	9
9	Аттестация. Итоговое занятие	2	1	1
Итого		144	39	105

3 год обучения

№ п/п	Тематические блоки	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Введение в программу. Инструктаж по ТБ	2	1	1
2	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам.	25	7	18
3	Нетрадиционные интеллектуальные игры.	25	5	20
4	Основные особенности «Брэйн-ринга»	15	2	13
5	Принципы игры в команде. Распределение ролей.	20	4	16
6	Работа в шестерках, тройках, двойках. Отработка личных игровых навыков.	25	5	20
7	Интеллектуальные турниры	20	1	19
8	Воспитательные мероприятия	10	1	9
9	Аттестация. Итоговое занятие	2	1	1
Итого		144	27	117

1.3. Содержание программы

1 год обучения

1. Введение в программу. Инструктаж по ТБ

Теория: знакомство, правила поведения на занятиях, структура занятий, чем будем заниматься в течение учебного года, распределение ролей в команде; что такое игра, виды интеллектуальных игр. Правила техники безопасности.

Практика: учебная эвакуация. Видеоролик о Центре и объединении. Выполнение творческого задания «Разрешите представиться». Участие в играх на знакомство. Учебная эвакуация.

2. Память и внимание

Теория: виды памяти и внимания, для чего ее необходимо развивать, пути развития.

Практика: игра и задания на ассоциации, память и внимание.

3. Логика мышления

Теория: что такое логика, виды логических задач, пути их решения, ее значимость в

учебной школьной программе и жизни.

Практика: словесные и письменные головоломки.

4. Работа с энциклопедической литературой

Теория: как правильно пользоваться энциклопедической литературой, и для чего она нужна. Правила составления головоломок.

Практика: составление различных головоломок для кроссвордов и интеллектуальной игры «Своя игра».

5. Популяризация знаний через игры, тренировочные игры

Теория: правила игры «Что? Где? Когда?», ее особенности, разновидности. Правила игры «Своя игра», ее особенности.

Практика: тренировочные игры по «Что? Где? Когда?» и «Своя игра» с несложными вопросами.

6. Интеллектуальные турниры

Теория: правила игр, турниров, распределение по командам.

Практика: турниры «Золотая осень», «Сказочный сундучок», «Андромеда», «Молодежный кубок мира», Школьная Лига Европы, «Шестигранник», «Голову не забыл», «А если подумать» и др.

7. Воспитательные мероприятия

Теория: правила поведения в общественных местах, этические и моральные нормы, принятые в обществе.

Практика: участие в мероприятиях: арбузник, познавательные программы, новогодняя кампания, день рождения ЦДЮ и др., а также посещение театров и музеев (художественный музей, музей заповедник, театр им. Ф. Волкова).

8. Аттестация. Итоговое занятие

Теория: порядок проведения итогового мероприятия.

Практика: игровое интеллектуальное итоговое мероприятие вместе с родителями.

2 год обучения

1. Введение в программу. Инструктаж по ТБ

Теория: знакомство, правила поведения на занятиях, структура занятий, чем будем заниматься в течение учебного года, распределение ролей в команде; что такое игра, виды интеллектуальных игр. Правила техники безопасности.

Практика: учебная эвакуация. Видеоролик о Центре и объединении. Выполнение творческого задания «Разрешите представиться». Участие в играх на знакомство.

2. Базовые правила интеллектуальных игр (ЧГК, Своя игра, Ассорти, Эрудит-квартет)

Теория: что такое интеллектуальные игры. Их функции.

Практика: тренировочные интеллектуальные игры.

3. Важнейшие этические принципы интеллектуальных игр.

Теория: Товарищество в игре. Принцип честной (чистой) игры. Этические правила поддержки игроков. Болельщики.

Практика: игровой практикум. Спортивная игра «Что? Где? Когда?»

4. Познавательные интеллектуально-игровые программы в процессе

тренировочных занятий

Теория: История отечества и зарубежных стран. Русское и зарубежное искусство. Геральдика, сфрагистика, наградные системы стран мира. История религии. История обыкновенных вещей. Мир вокруг нас.

Практика: Использование полученных знаний на занятиях по интеллектуальным играм. Тематические индивидуальные и коллективные игры.

5. Основы командной работы при поиске ответов

Теория: Понятие команды. Организация команды, распределение ролей в команде. Функции капитана команды. Основные принципы командного взаимодействия. Умение говорить лаконично. Умение слушать и слышать. Принципы отбора версии.

Практика: Тренировки. Игры. Викторины. Поиск ответов на примерные задания. Что? Где? Когда?

6. Первичная отработка личных игровых навыков

Теория: правила проведения игр: «Своя игра», «Брейн-ринг», «Эрудит-лото» и других игр.

Практика: отработка специальных умений и навыков с использованием временного отсчета в соответствии с правилами игры.

7. Интеллектуальные турниры

Теория: распределение ролей в командах.

Практика: участие в турнирах: «Золотая осень», «Сказочный сундучок», «Андромеда», «Молодежный кубок мира», Школьная Лига Европы, «Шестигранник», «Голову не забыл», «А если подумать» и др.

8. Воспитательные мероприятия

Теория: правила поведения в общественных местах, этические и моральные нормы, принятые в обществе.

Практика: участие в мероприятиях: арбузник, познавательные программы, новогодняя кампания, день рождения ЦДЮ и др., а также посещение театров и музеев (художественный музей, музей заповедник, театр им. Ф. Волкова).

9. Аттестация. Итоговое занятие

Теория: порядок проведения итогового мероприятия.

Практика: игровое интеллектуальное итоговое мероприятие вместе с родителями.

3 год обучения

1. Введение в программу. Инструктаж по ТБ

Теория: знакомство, правила поведения на занятиях, структура занятий, чем будем заниматься в течение учебного года, распределение ролей в команде; что такое игра, виды интеллектуальных игр. Правила техники безопасности.

Практика: учебная эвакуация. Видеоролик о Центре и объединении. Выполнение творческого задания «Разрешите представиться». Участие в играх на знакомство.

2. Вопрос — основа игры. Требования к вопросам.

Теория: синтез информационных игр при создании вопроса, рассмотрение различных видов интеллектуальных викторин.

Практика: создание кроссвордов и викторин.

3. Нетрадиционные интеллектуальные игры.

Теория: виды и правила нетрадиционных интеллектуальных игр, их особенности.

Практика: участие в играх: «Пентагон», «Фудзияма», «Верить - не верить», «10-я жертва», «Рискуй», ассорти разных видов игр.

4. Основные особенности «Брейн-ринга».

Теория: устранение недостатков при обсуждении. Выработка условий сигнализации и других форм взаимодействия для «Брейн-ринга».

Практика: интеллектуальная игра «Брейн ринг». Выявление в команде игрока-кнопочника (игрок с хорошей реакцией), развитие навыков сотрудничества, согласованности в группе.

5. Принципы игры в команде. Распределение ролей.

Теория: ролевые функции в команде.

Практика: упражнения на распределение ролей. Апробация игроков в ситуации.

6. Работа в шестерках, тройках, двойках. Отработка личных игровых навыков.

Теория: почему важно работать в команде. Команда это. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда.

Практика: Отработка навыков в тренировочных играх: «Эрудит-квартет», личная «Своя игра» и др.

7. Интеллектуальные турниры

Теория: правила игр, турниров, распределение по командам.

Практика: турниры: «Золотая осень», «Сказочный сундучок», «Андромеда», «Молодежный кубок мира», Школьная Лига Европы, «Шестигранник», «Голову не забыл», «А если подумать».

8. Воспитательные мероприятия

Теория: правила поведения в общественных местах, этические и моральные нормы, принятые в обществе.

Практика: участие в мероприятиях: арбузник, познавательные программы, новогодняя кампания, день рождения ЦДЮ и др., а также посещение театров и музеев. (Художественный музей, музей заповедник, театр им. Ф. Волкова)

9. Аттестация. Итоговое занятие

Теория: порядок проведения итогового мероприятия.

Практика: игровое интеллектуальное итоговое мероприятие вместе с родителями.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Примерный календарный учебный график на 2023-2024 учебный год смотри ниже в разделе «Приложения».

2.2. Учебно-методическое обеспечение

Реализация программы предполагает следующие формы организации образовательной деятельности: теоретические и практические занятия. Соблюдается чередование занятий с высокой и низкой активностью. Задания построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим, различные темы и формы подачи материала активно чередуются в течение занятия. Это позволяет сделать работу динамичной, насыщенной и менее утомляемой.

Широко используются всевозможные игры различного назначения, содержания, формы. Обучающиеся участвуют в викторинах, конкурсах, проходят тесты, участвуют в играх на

общение, развитие речи, мышления, памяти, внимания, логики, а также принимают участие в познавательно-обучающих играх. Особое внимание уделяется развитию речевых навыков, умению логически мыслить, аргументировано спорить, излагать свои мысли последовательно. Наряду с этим ведется тренинг на развитие всех видов памяти, на её объем и готовность к интеллектуальным турнирам. Часть занятий проводится в форме «заметок» - обмена познавательными сведениями.

Программа состоит из системы тренировочных упражнений, специальных заданий, дидактических и развивающих игр. На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания задания и упражнения, задачи, вопросы, загадки, игры, ребусы, кроссворды и т.д. В системе заданий реализован принцип «спирали», то есть осуществляется возвращение к одному и тому же заданию, но на более высоком уровне трудности. Задачи по каждой из тем могут быть включены в любые занятия другой темы в качестве закрепления.

В рамках одного занятия создаются условия, позволяющие обучающимся (под руководством педагога) самостоятельно творчески искать пути решения поставленной перед ними задачи.

При реализации программы используются следующие образовательные технологии:

- здоровьесберегающие,
- игровые,
- образовательные,
- личностно-ориентированного взаимодействия педагога с учащимися,
- педагогика сотрудничества,
- технология деятельностного подхода,
- коллективно-творческая деятельность,
- дистанционные образовательные технологии.

При реализации программы используются следующие методы обучения и организации учебной деятельности:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы), практический;
- репродуктивный (неоднократное воспроизведение полученных знаний);
- эвристический (нахождение оптимальных вариантов исполнения);
- стимулирование и мотивация (формирование интереса ребенка);
- аналитический (сравнение и обобщение, развитие логического мышления);
- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, создание художественных впечатлений);
- исследовательский (овладение обучающимися методами самостоятельной творческой работы).

В основе учебной деятельности лежат следующие методические принципы:

- единство технического и художественно-эстетического развития обучающихся;
- постепенность и последовательность;
- принцип эмоционального положительного фона обучения;
- индивидуальный подход к обучающемуся.

Все замечания по ходу занятия делаются в спокойной, требовательной, но доброжелательной форме, без намека на унижение личности с обязательными поощрением и похвалой даже самых незначительных успехов обучающегося.

Большое внимание уделяется индивидуальному подходу. Важным условием для успешного освоения программы является организация комфортной творческой атмосферы, что необходимо для возникновения отношений сотрудничества и взаимопонимания между педагогом и обучающимися и у обучающихся между собой.

Алгоритм учебного занятия базового уровня обучения

1. Организационный этап – создание эмоционального настроя в группе; создание атмосферы доверия, снижение эмоционального напряжения, настройка на продуктивную

деятельность. Упражнения и игры с целью привлечения внимания детей.

2. Мотивационный этап – сообщение темы занятия, прояснение тематических понятий; выяснения исходного уровня знаний детей по данной теме.

3. Практический этап – подача новой информации на основе имеющихся данных; задания на развитие познавательных процессов (восприятия, памяти, мышления, воображения), формирование социальных навыков, развитие группового взаимодействия. Обработка полученных навыков на практике. Данная деятельность чередуется с играми на расслабление и снятие напряжения.

4. Заключительный этап – обобщение полученных знаний; подведение итогов занятия, анализ его продуктивности.

Воспитывающий компонент программы

Воспитание является неотъемлемым, приоритетным аспектом образовательной деятельности, логично «встроенным» в содержание учебного процесса. Содержание воспитания находится в зависимости от уровня программы, тематики занятий, этапа обучения и учебного занятия.

На вводном занятии очень важно напомнить обучающимся историю объединения, Центра детей и юношества, правила взаимодействия с педагогом и друг с другом.

Также важно повторить правила поведения и техники безопасности в учреждении, в учебном кабинете, на занятиях и турнирах.

Вопросы техники безопасности, правила поведения обсуждаются на всех этапах организации образовательного процесса, что позволяет воспитывать у детей самодисциплину, бережное отношение к своему здоровью, внимательное отношение к окружающим, взаимоуважение, культуру общения со сверстниками и взрослыми.

Реализация программы предусматривает участие в конкурсах, фестивалях интеллектуальной направленности, а также викторинах и олимпиадах; а также включение обучающихся и в культурно-досуговую деятельность. Она занимает особое место в реализации программы и предполагает посещение экскурсий, выходы в театр и на концерты.

Традиционной формой работы с родителями является родительское собрание, которое проводится обычно в начале учебного года, а также перед длительными выездами. С развитием технических средств коммуникации, многие вопросы решаются посредством совместных групп в мессенджерах, что позволяет быть педагогу и родителю всегда на связи и быстро реагировать на события. В объединении помимо традиционных форм работы – проводятся различные совместные мероприятия для детей и родителей, и только для родителей – спортивные, творческие, интеллектуальные.

Оценивание результатов воспитательной работы происходит в процессе педагогического наблюдения на протяжении всего периода обучения.

В процессе работы с обучающимися используются следующие методы и приёмы воспитания: беседа, рассказ, просмотр видеоматериалов, анализ и обсуждение, подготовка сообщений, проектная деятельность, экскурсия, личный пример педагога, поощрение, замечание, метод естественных последствий, традиции коллектива.

Формы воспитательной работы: встречи с интересными людьми, выпускниками коллектива, традиционные праздники коллектива, участие в социальных акциях и традиционных мероприятиях Центра детей и юношества, досугово-познавательных мероприятиях.

Дидактический материал

Образовательный процесс обеспечивается следующими дидактическими материалами:

– профессиональная литература: энциклопедии, словари, пособия, база вопросов «Что? Где? Когда?»;

– периодические издания: «Веселый затейник», «Сканворд», «Игротека» и др.;

– настольные игры: «Диксит», «Ответ за 5 секунд», Мемо, «Лото», «Домино», «Эрудит»

и т.д.

2.3. Оценочные материалы

Большая часть времени в учебном плане уделена практическим занятиям, т.к. все поставленные задачи решаются через игровую деятельность: решение ребусов и кроссвордов, тестов, при проведении различных интеллектуальных игр.

Результат обучения определяется через отслеживание результатов участия в тренировочных и итоговых интеллектуальных играх. Если динамика занимаемых мест и количество баллов постепенно идет вверх – значит, обучающиеся овладевают поставленными перед ними задачами, если происходит спад – значит необходимо повысить их интерес к интеллектуальным играм, к получению необходимых знаний и умений. Для успешного результата интеллектуальных игр используются методы “мозгового штурма” и случайных ассоциаций.

Проверка результатов обучения осуществляется как в процессе занятий в виде опроса, выполнения проверочных работ, дидактических и творческих заданий, так и в форме зачетного занятия, или открытого праздничного урока в декабре и мае, когда дети могут продемонстрировать свои умения, знания и навыки на глазах у родителей. Открытый урок проводится в игровой форме.

Освоение программы определяется на решении личной «Своей игры»: 8 различных тем по 5 вопросов разной сложности. Высокий уровень – 1200-800 баллов, средний уровень – 790-350 баллов, низкий уровень – 340-0 баллов.

Критерии педагогического наблюдения:

- проявляет / не проявляет интерес к знакомству с историей объединения, Центра детей и юношества,
- знает / не знает наиболее значимые исторические факты истории и жизни учреждения и объединения;
- активен / пассивен в учебной деятельности, в соревновательной деятельности, в коллективных мероприятиях; проявляет инициативу;
- проявляет / не проявляет усидчивость, терпение, дисциплинированность, ответственность, самоорганизованность;
- проявляет / не проявляет активность и дружелюбие, взаимопомощь в объединении, уважительность в общении с педагогом и другими обучающимися;
- соблюдает / не соблюдает правила поведения во время публичного выступления и во время интеллектуальных турниров;
- контролирует / не контролирует своё поведение во время занятий и мероприятий;
- стремиться / не стремиться к получению новых знаний.

2.4. Материально-технические условия реализации программы

Требования к помещениям для занятий:

- просторный светлый учебный класс, соответствующий нормам СанПин;
- педагогический кабинет.

Оборудование:

- аудиосистема, компьютер, принтер, телевизор, удлинитель;
- столы и стулья, шкафы и стеллажи для дидактических пособий и учебных материалов;
- фонотека, видеотека, фильмотека.

Расходные материалы (в расчете на одного обучающегося):

№ п/п	Наименование расходного материала	Количество
1.	Белая бумага	30 шт.
2.	Простой карандаш	5 шт.
3.	Шариковая ручка	3 шт.
4.	Ластик	1 шт.
5.	Цветные фломастеры	10 шт.

2.5. Кадровое обеспечение программы

Программу реализуют два педагога дополнительного образования, имеющих профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы.

Для обеспечения образовательного процесса необходимо привлечение педагога-организатора, методиста.

3. Список информационных источников

Нормативно-правовая база:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями.
2. Федеральный закон от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ о внесении изменений в Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации по вопросам воспитания обучающихся».
3. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ № 652н от 22 сентября 2021 г. «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18.09.2017 г., регистрационный № 48226) «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02 ноября 2021 г. № 27 «О внесении изменения в пункт 3 постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 30.06.2020 № 16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)».
8. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 21.03.2022 г. № 9 «О внесении изменений в санитарно-эпидемиологические правила СП 3.1/2.4.3598-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-2019)", утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 № 16»;
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
10. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».
11. Положение об организации и осуществлении образовательного процесса в ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества», утвержденное приказом № 17-01/ 117 от 01.03.2023.
12. Положение о дополнительной общеобразовательной программе и порядке её утверждения в ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества», утверждено приказом № 17-01/ 117 от 01.03.2023.

13. Положение о форме, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и аттестации обучающихся ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества», утвержденное приказом № 17-01/ 117 от 01.03.2023.
14. Положение о порядке обучения по индивидуальному учебному плану в ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества», утвержденное приказом № 17-01/ 117 от 01.03.2023.
15. Положение о реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий и электронных средств обучения в ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества», утвержденное приказом № 17-01/ 117 от 01.03.2023.
16. Положение о порядке посещения учащимися мероприятий, проводимых в ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества» и не предусмотренных учебным планом, утвержденное приказом № 17-01/ 117 от 01.03.2023.
17. Методические рекомендации по разработке дополнительной общеобразовательной программы в ГОАУ ДО ЯО «Центр детей и юношества», утвержденные приказом № 17-01/ 117 от 01.03.2023.

Литература для педагога:

1. Айзенк Г. Быть умным модно. М., 2006
2. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. - Ярославль: Академия развития, 2006. - 480с.
3. Афанасьев С. Каморин С. Триста творческих конкурсов. СКД, 2016
4. Афонькин, С. Ю. Учимся мыслить логически. Увлекательные задачи для развития логического мышления. СПб., 2012.
5. Белкин, В.А. Клуб интеллектуальных игр: методика тренировок. М., 2002.
6. Бураков Н. Б. Интеллектуальный тренинг. Бураков-Пресс, 2017.
7. Ворошилов В.Я. Феномен игры. - Москва, 1982.
8. Данилевич Е., Кулинич О. Интеллектуальные игры в школе или "Что? Где? Когда?" для продолжающих. - Харьков, 2003.
9. Данилевич Е., Кулинич О., Байрак В. «Что? Где? Когда?» для начинающих. - Харьков, 2002.
10. Иванов И.П. Энциклопедия Коллективно-Творческих Дел. М., 1989
11. Климович Л.В. Нам нужны сообразительные - Минск: Зорны верасень, 2007. - 224с.
12. Когнитивная психология. Под ред. Дружинина В.Н., Ушакова Д.В. М., 2002.
13. Латыпов Н. Основы интеллектуального тренинга. Минута на размышление. - Санкт-Петербург, 2004.
14. Левин Б. «Что? Где? Когда?» для чайников. - Горловка, 1999.
15. Новожилов В.И. Иванова Н.Г. Проверь себя в игре. СПб., 2016.
16. Петрусинский В.В. Игры: обучение, труд, досуг. М., 1994.
17. Поникаров Е. "Что? Где? Когда?". - Петродворец, 2000.
18. Поташёв М. Как не надо делать вопросы. - Москва, 1997.
19. Поташёв М. Почему вы проигрываете в ЧГК? - Москва, 2005.
20. Роджерс К.П. Становление человека. М., 1994
21. Романин А.Н. Гуманистическая психология и психотерапия. Говорящая книга, 2002.
22. Харитонов Н.П. Технология разработки и экспертизы образовательных программ в системе дополнительного образования детей. Методические рекомендации для педагогов дополнительного образования и методистов. М., 2012.
23. Сборник статей К. Кнопа об организации школьного клуба интеллектуальных игр. - Журнал "Информатика" №№25-56, 2002.

Литература для обучающихся:

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2003.
2. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон», 2006.
3. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2006.
4. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний. - М., 2007.

Примерный календарный учебный график на 2023-2024 учебный год

1 год обучения, группа _____

место занятий – каб. № 214, время занятий: ВТ, СР, СБ.

ВМ – воспитательное мероприятие

КЗ – контрольное занятие

№ п/п	дата	тема занятия	кол-во часов	Форма контроля и аттестации
1.		Вводное занятие. Инструктаж ТБ.	2	анкетирование
2.		Память	2	наблюдение
3.		Внимание	2	опрос
4.		Арбузник	2	ВМ
5.		Память и внимание	2	тест
6.		Логика	2	наблюдение
7.		Командообразование	2	наблюдение
8.		Молодежный кубок мира 1 тур	2	турнир
9.		Что? Где? Когда?	2	наблюдение
10.		Энциклопедический мир	2	наблюдение
11.		Школьная Лига Европы 1 тур	2	турнир
12.		Своя игра	2	наблюдение
13.		Южный ветер 1 тур	2	наблюдение
14.		Кроссворды	2	наблюдение
15.		Молодежный кубок мира 2 тур	2	турнир
16.		Словесные головоломки	2	наблюдение
17.		Письменные головоломки	2	наблюдение
18.		Школьная Лига Европы 2 тур	2	турнир
19.		Игры на ассоциации	2	наблюдение
20.		Настольные игры	2	наблюдение
21.		Взаимодействие в команде	2	анкетирование
22.		Молодежный кубок мира 3 тур	2	турнир
23.		Города России	2	наблюдение
24.		Южный ветер 2 тур	2	наблюдение
25.		Географический марафон	2	наблюдение
26.		Обсуждение вопроса. Логика	2	наблюдение
27.		Школьная Лига Европы 3 тур	2	турнир
28.		Литературный марафон	2	наблюдение
29.		Молодежный кубок мира 4 тур	2	турнир
30.		Математический марафон	2	опрос
31.		Сказочный сундучок	2	турнир
32.		Итоговое занятие	2	КЗ
33.		Новогодний праздник	2	ВМ
34.		Страны и столицы	2	наблюдение
35.		Настольные игры	2	наблюдение
36.		Картины русских художников	2	опрос
37.		Молодежный кубок мира 5 тур	2	турнир
38.		Картины зарубежных художников	2	опрос
39.		Школьная Лига Европы 4 тур	2	турнир
40.		Традиции русских праздников	2	анкетирование
41.		Южный ветер 3 тур	2	турнир
42.		Традиции зарубежных праздников	2	анкетирование

43.		Молодежный кубок мира 6 тур	2	турнир
44.		Рольевые функции в команде	2	наблюдение
45.		Школьная Лига Европы 5 тур	2	турнир
46.		Морской бой	2	наблюдение
47.		Настольные игры	2	наблюдение
48.		Интеллектуальное ассорти	2	наблюдение
49.		Праздник 23+8	2	ВМ
50.		Молодежный кубок мира 7 тур	2	турнир
51.		Командообразование	2	анкетирование
52.		Медиа ассорти	2	наблюдение
53.		Школьная Лига Европы 6 тур	2	турнир
54.		Игры на выявление лидера	2	наблюдение
55.		Музыкальный марафон	2	наблюдение
56.		Южный ветер 4 тур	2	турнир
57.		Танцевальный марафон	2	наблюдение
58.		Изобретения мира	2	наблюдение
59.		Настольные игры	2	наблюдение
60.		Космический марафон	2	наблюдение
61.		«Голову не забыл!»	2	турнир
62.		Великие русские ученые	2	анкетирование
63.		Великие зарубежные ученые	2	наблюдение
64.		Настольные игры	2	наблюдение
65.		Профессии	2	опрос
66.		День победы	2	тест
67.		Экскурсия «Бульвар Победы»	2	ВМ
68.		«Умники и умницы»	2	тест
69.		Игры на свежем воздухе	2	наблюдение
70.		Все обо всем	2	тест
71.		Итоговое занятие	2	КЗ
72.		Итоговый праздник	2	ВМ
итого			144 ч	

Приложение 2

Примерный календарный учебный график на 2023-2024 учебный год

2 год обучения, группа _____

место занятий – каб. № 214, время занятий: ВТ, СР, СБ.

ВМ – воспитательное мероприятие

КЗ – контрольное занятие

№ п/п	дата	тема занятия	кол-во часов	Форма контроля и аттестации
1.		Вводное занятие. Инструктаж ТБ.	2	анкетирование
2.		Мир вокруг нас	2	наблюдение
3.		Что? Где? Когда?	2	опрос
4.		Арбузник	2	ВМ
5.		Своя игра	2	наблюдение
6.		Игры на память и внимание	2	наблюдение
7.		Командообразование	2	наблюдение
8.		Молодежный кубок мира 1 тур	2	турнир
9.		Понятие команды. Организация команды	2	наблюдение
10.		Функции капитана команды. Основные принципы	2	наблюдение

		командного взаимодействия.		
11.		Школьная Лига Европы 1 тур	2	турнир
12.		Эрудит-квартет	2	наблюдение
13.		Южный ветер 1 тур	2	наблюдение
14.		Командообразование	2	наблюдение
15.		Молодежный кубок мира 2 тур	2	турнир
16.		Обсуждение вопроса. Логика	2	наблюдение
17.		Ролевые функции в команде	2	наблюдение
18.		Школьная Лига Европы 2 тур	2	турнир
19.		Принципы отбора версии.	2	наблюдение
20.		Товарищество в игре.	2	наблюдение
21.		Настольные игры	2	анкетирование
22.		Молодежный кубок мира 3 тур	2	турнир
23.		Интеллектуальное ассорти	2	наблюдение
24.		Южный ветер 2 тур	2	наблюдение
25.		История зарубежных стран	2	наблюдение
26.		Командообразование	2	наблюдение
27.		Школьная Лига Европы 3 тур	2	турнир
28.		Игры на выявление лидера	2	наблюдение
29.		Молодежный кубок мира 4 тур	2	турнир
30.		Этические правила поддержки игроков. Болельщики.	2	опрос
31.		Сказочный сундучок	2	турнир
32.		Итоговое занятие	2	КЗ
33.		Новогодний праздник	2	ВМ
34.		Природа и окружающий нас мир	2	наблюдение
35.		Принцип честной (чистой) игры.	2	наблюдение
36.		Музыкальный марафон	2	опрос
37.		Молодежный кубок мира 5 тур	2	турнир
38.		Геральдика, сфрагистика	2	опрос
39.		Школьная Лига Европы 4 тур	2	турнир
40.		Наградные системы стран мира	2	анкетирование
41.		Южный ветер 3 тур	2	турнир
42.		Танцевальный марафон	2	анкетирование
43.		Молодежный кубок мира 6 тур	2	турнир
44.		Географический марафон	2	наблюдение
45.		Школьная Лига Европы 5 тур	2	турнир
46.		История религий	2	наблюдение
47.		Настольные игры	2	наблюдение
48.		Русское и зарубежное искусство.	2	наблюдение
49.		Праздник 23+8	2	ВМ
50.		Молодежный кубок мира 7 тур	2	турнир
51.		Великие женщины	2	анкетирование
52.		Математический марафон	2	наблюдение
53.		Школьная Лига Европы 6 тур	2	турнир
54.		Медиа ассорти	2	наблюдение
55.		Исторический марафон	2	наблюдение
56.		Южный ветер 4 тур	2	турнир
57.		Оригами	2	наблюдение
58.		Морской бой	2	наблюдение
59.		Создание вопросов для турнира	2	наблюдение
60.		Создание заданий для турнира	2	наблюдение
61.		«Голову не забыл!»	2	турнир
62.		Проведение турнира	2	анкетирование
63.		Настольные игры	2	наблюдение
64.		История отечества	2	наблюдение

65.	Великая отечественная война	2	опрос
66.	«Умники и умницы»	2	тест
67.	Экскурсия «Бульвар Победы»	2	ВМ
68.	История обыкновенных вещей	2	тест
69.	Обсуждение телеигры «Что? Где? Когда?»	2	наблюдение
70.	Мир вокруг нас	2	тест
71.	Итоговое занятие	2	КЗ
72.	Итоговый праздник	2	ВМ
итого		144 ч	

Приложение 3

Примерный календарный учебный график на 2023-2024 учебный год

3 год обучения, группа _____

место занятий – каб. № 214, время занятий: ВТ, СР, СБ.

ВМ – воспитательное мероприятие

КЗ – контрольное занятие

№ п/п	дата	тема занятия	кол-во часов	Форма контроля и аттестации
1.		Вводное занятие. Инструктаж ТБ.	2	анкетирование
2.		Мир вокруг нас	2	наблюдение
3.		Что? Где? Когда?	2	опрос
4.		Арбузник	2	ВМ
5.		Своя игра	2	наблюдение
6.		Командообразование	2	наблюдение
7.		Ролевые функции в команде	2	наблюдение
8.		Молодежный кубок мира 1 тур	2	турнир
9.		Работа в шестерках	2	наблюдение
10.		Интеллектуальное ассорти	2	наблюдение
11.		Школьная Лига Европы 1 тур	2	турнир
12.		Обсуждение вопроса. Логика	2	наблюдение
13.		Южный ветер 1 тур	2	наблюдение
14.		Отработка личных игровых навыков	2	наблюдение
15.		Молодежный кубок мира 2 тур	2	турнир
16.		Эрудит-квартет	2	наблюдение
17.		Работа в тройках	2	наблюдение
18.		Школьная Лига Европы 2 тур	2	турнир
19.		Математических марафон	2	наблюдение
20.		Игры на бумаге	2	наблюдение
21.		Настольные игры	2	анкетирование
22.		Молодежный кубок мира 3 тур	2	турнир
23.		Географический марафон	2	наблюдение
24.		Южный ветер 2 тур	2	наблюдение
25.		Работа в парах	2	наблюдение
26.		Просмотр и обсуждение программ Что? Где? Когда?	2	наблюдение
27.		Школьная Лига Европы 3 тур	2	турнир
28.		Отработка игровых навыков	2	наблюдение
29.		Молодежный кубок мира 4 тур	2	турнир
30.		Командообразование	2	опрос
31.		Сказочный сундучок	2	турнир
32.		Итоговое занятие	2	КЗ

33.	Новогодний праздник	2	ВМ
34.	Кроссворды, ребусы	2	наблюдение
35.	Настольные игры	2	наблюдение
36.	Письменные головоломки	2	опрос
37.	Молодежный кубок мира 5 тур	2	турнир
38.	Ворошиловский стрелок	2	опрос
39.	Школьная Лига Европы 4 тур	2	турнир
40.	Музыкальный марафон	2	анкетирование
41.	Южный ветер 3 тур	2	турнир
42.	Танцевальный марафон	2	анкетирование
43.	Молодежный кубок мира 6 тур	2	турнир
44.	Медиа ассорти	2	наблюдение
45.	Школьная Лига Европы 5 тур	2	турнир
46.	Морской бой	2	наблюдение
47.	Настольные игры	2	наблюдение
48.	Искусство	2	наблюдение
49.	Праздник 23+8	2	ВМ
50.	Молодежный кубок мира 7 тур	2	турнир
51.	Выработка условий сигнализации и других форм взаимодействия для «Брейн-ринга».	2	анкетирование
52.	Брейн ринг	2	наблюдение
53.	Школьная Лига Европы 6 тур	2	турнир
54.	Города России	2	наблюдение
55.	Песнегон	2	наблюдение
56.	Южный ветер 4 тур	2	турнир
57.	Россия и полезные ископаемые	2	наблюдение
58.	Пентагон	2	наблюдение
59.	Создание вопросов для турнира	2	наблюдение
60.	Космический марафон	2	наблюдение
61.	«Голову не забыл!»	2	турнир
62.	Создание заданий для турнира	2	анкетирование
63.	Проведение турнира	2	наблюдение
64.	Настольные игры	2	наблюдение
65.	Великая отечественная война	2	опрос
66.	«Умники и умницы»	2	тест
67.	Экскурсия «Бульвар Победы»	2	ВМ
68.	Обсуждение интеллектуальных телеигр	2	тест
69.	Игры на свежем воздухе	2	наблюдение
70.	Мир вокруг нас	2	тест
71.	Итоговое занятие	2	КЗ
72.	Итоговый праздник	2	ВМ
итого		144 ч	