

Администрация городского округа Тольятти
Департамент образования
**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Гуманитарный центр интеллектуального развития»
городского округа Тольятти**

Программа принята к реализации
решением педагогического
совета. Протокол № __4__
от «__28__» июня 2024г.

УТВЕРЖДАЮ.
«_28_» июня 2024г. Приказ № 58

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«МОЛОДЁЖНЫЙ КЛУБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР»**

Направленность: социально-гуманитарная

Возраст детей – 11-17 лет

Срок реализации – 3 года

Разработчик:

Потяшина Елена Михайловна,
педагог дополнительного образования.

Методическое сопровождение:

Савина Наталия Александровна,
старший методист

Тольятти
2024

Паспорт дополнительной общеобразовательной программы

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Молодёжный клуб интеллектуальных игр»
Краткое название программы	Клуб интеллектуальных игр
Изображение для навигатора (логотип)	
Место реализации программы (адреса)	МБОУ ДО ГЦИР: 445037, Самарская область, г.Тольятти, Ленинский проспект, 20; МБУ «Лицей №51»: 445037, Самарская область, г.Тольятти, ул. Фрунзе, 12; МБУ школа «Образовательный центр «Галактика». 445047, РФ, Самарская обл., г. Тольятти, ул. Тополиная, 5
Разработчик(и) программы	Потяшина Елена Михайловна, педагог дополнительного образования
Методическое сопровождение	Савина Наталия Александровна, старший методист
Краткое описание (для навигатора)	Дополнительная программа «Молодёжный клуб интеллектуальных игр» погружает обучающихся мир интеллектуальных командных игр. Интеллектуальные игры наилучшим образом способствуют формированию целостного взгляда на мир, умению ориентироваться в той массе информации, которая окружает современного школьника. Программа направлена не только на повышение эрудиции конкретного школьника, но и на развитие коммуникативных навыков. Общение в неформальной обстановке с ровесниками, близкими «по духу» предоставляет подросткам удобный случай завести новые знакомства, социализироваться. Практическая часть программы представляет собой тренинг стратегических и тактических приемов игры, а также участие в турнирах, чемпионатах городского и выше уровня
Ключевые слова для поиска	Интеллектуальные игры, ЧГК, Своя игра, Брейн-ринг, Эрудит-квартет, интеллектуальный досуг, дополнительное образование детей, интеллектуальный клуб, молодежный интеллектуальный клуб, развитие интеллекта, программа дополнительного образования, дополнительные занятия по развитию интеллекта
Цели и задачи (для родителей, кратко и понятно)	Развитие интеллектуальных способностей учащихся, расширение их кругозора, повышение мотивации к познанию мира вместе с обучением навыкам эффективной коммуникации и взаимодействия
Результаты освоения (для	Выпускник программы познакомится с особенностями

родителей)	стратегии в командных играх «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», научится работать с информацией, разовьёт творческое и логическое мышление; повысит общую эрудицию, разовьёт коммуникативные умения
Материальная база (перечислить имеющееся оборудование) не более 255 знаков	Учебный кабинет с необходимой мебелью, мультимедийное проекционное оборудование, персональный компьютер, принтер, набор цветных звуковых кнопок для брейн-ринга и своей игры (с подключением к компьютеру), комплект настольных игр
Год создания программы. Где, когда и кем утверждена программа	2024 год. Решение педагогического совета. Протокол № 4 от 28 июня 2024 г.
Тип программы по функциональному назначению	общеразвивающая
Направленность программы	социально-гуманитарная
Направление (вид) деятельности	Интеллектуальные игры
Форма обучения по программе	Очная
Используемые образовательные технологии (перечислить кратко)	Игровая технология, педагогика сотрудничества, проектная технология, дистанционные технологии
Уровень освоения содержания программы	Базовый уровень
Охват детей по возрастам	11 – 17 лет
Вид программы по способам организации содержания	Модульная
Срок реализации программы	2 года
Взаимодействие программы с различными учреждениями и профессиональными сообществами	Взаимодействие с Оргкомитетом Школьного чемпионата по интеллектуальным играм, Оргкомитетом Школьного регионального кубка, Самарским Дворцом детского творчества (региональный организатор Интеллектуальной олимпиады Приволжского Федерального округа), АНО «Центр интеллектуального и творческого развития детей и юношества «Рассвет» г.о. Тольятти, интеллектуальными клубами других городов Российской Федерации
Финансирование программы	Реализуется в условиях ПФДО и на бюджетной основе в рамках муниципального финансирования.
Итоги экспертизы программы на соответствие требованиям ПФДО	
Итоги участия программы в конкурсах	

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
Введение	4
Актуальность и педагогическая целесообразность программы	4
Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ	6
Цель и основные задачи программы	6
Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса.....	7
Основные характеристики образовательного процесса	8
Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса	10
Воспитательная деятельность в рамках программы	11
Планируемые результаты освоения программы	14
Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса	15
УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ.....	17
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	18
Подготовительная ступень обучения (11-13 лет).....	18
Основная ступень обучения (14-16 лет).....	24
Ступень мастерства (16-18 лет).....	31
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	38
Кадровое обеспечение.....	38
Методическое обеспечение	38
Информационное обеспечение программы	40
Материально-техническое обеспечение программы	41
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	42
ПРИЛОЖЕНИЯ	44
Календарный учебный график программы.....	44
Оценочные материалы	45
Методические материалы	46

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Введение

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Молодёжный клуб интеллектуальных игр» является неотъемлемой частью образовательной программы муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Гуманитарный центр интеллектуального развития» городского округа Тольятти и дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей, способностей и образовательных потребностей, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Дополнительная программа «Молодёжный клуб интеллектуальных игр» погружает обучающихся мир интеллектуальных командных игр. Интеллектуальные игры наилучшим образом способствуют формированию целостного взгляда на мир, умению ориентироваться в той массе информации, которая окружает современного школьника. Программа направлена не только на повышение эрудиции конкретного школьника, но и на развитие коммуникативных навыков. Общение в неформальной обстановке с ровесниками, близкими «по духу» предоставляет подросткам удобный случай завести новые знакомства, социализироваться. Практическая часть программы представляет собой тренинг стратегических и тактических приемов игры, а также участие в турнирах, чемпионатах городского и выше уровня.

По своему функциональному назначению программа является *общеразвивающей*, поскольку она обеспечивает удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном совершенствовании, в организации их свободного времени.

Программа имеет *социально-гуманитарную направленность*, так как создает условия для интеллектуального, нравственного, патриотического воспитания детей путем приобщения к знаниям в различных сферах: история, наука, искусство, языкознание, фольклор, а также для вовлечения детей в интеллектуальную деятельность.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Актуальность предлагаемой программы заключается в том, что она нацелена на решение задач, определенных в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р г.), в которой определено, что «приоритетной задачей Российской Федерации в сфере воспитания детей является развитие высоконравственной личности, разделяющей российские традиционные духовные ценности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества, готовой к мирному созиданию и защите Родины».

В условиях современной ситуации перехода общества в информационную стадию развития особую актуальность приобретает интеллектуальное развитие личности. Известно, что в информационном обществе, в отличие от индустриального, преимущественно производятся и потребляются интеллект, знания, соответственно и большая часть членов общества занята производством информационного продукта. Поэтому в намечающихся контурах информационного общества образованность и интеллект попадают в разряд национальных богатств, а жизнедеятельность в нем требует от членов социума высокого интеллектуального уровня, информационной культуры, творческой активности.

Интеллектуальные игры наилучшим образом способствуют формированию целостного взгляда на мир, умению ориентироваться в той массе информации, которая окружает современного школьника. Программа направлена не только на повышение эрудиции конкретного школьника, но и на развитие коммуникативных навыков. В жизни современного школьника все большее пространство занимают информационные и компьютерные технологии. Ничуть не умаляя их важности, нельзя не заметить, что они ограничивают живое человеческое общение. Данная образовательная программа способствует активации как командного, так и семейного взаимодействия. Используемые в программе игры служат

развитию таких навыков как слуховая и зрительная память, скорость реакции, логическое и ассоциативное мышление.

К числу актуальных современных проблем педагогики относится проблема социализации подростков. Молодежный клуб интеллектуальных игр – это собрание школьников по общим интересам с целью обмена интеллектуальными усилиями и умственным опытом для укрепления понимания какой-то области познания, приобретения новых знаний и навыков по выбранному клубом направлению, поиска людей по интересам; это круг людей, которые могут общаться на одном уровне и строить общение на взаимном интересе к какой-либо теме. Например, телевизионный клуб «Что, Где, Когда» - пример интеллектуального клуба, который в форме игры расширяет кругозор не только участников этой игры, но и зрителей. Интеллектуальные телепередачи, такие как «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», стали настолько популярны, что практически каждая приобрела свою спортивную версию, рассчитанную на большое количество участников и имеющую собственные правила и традиции. Таким образом и возникла культура интеллектуальных игр, приобщиться к которой в рамках предлагаемой дополнительной программы.

Именно клуб так актуален сегодня, он является своеобразным маркером подросткового и молодежного досуга. Именно клуб предоставляет становится пространством социальных проб подростков, что повышает их готовность к реальным, а не виртуальным отношениям и деятельности.

Актуальность программы также состоит в необходимости одновременного развития интеллектуальных способностей и эмоционального интеллекта учащихся. Развитие эмоционального интеллекта способствует самореализации подростка. Успешные люди способны к эффективному взаимодействию с другими людьми, основанному на эмоциональных связях, и к эффективному управлению своими собственными эмоциями, в то время как традиционное понятие интеллекта не включает эти аспекты.

Обучение по предлагаемой программе особо актуально для интеллектуально одаренных детей и подростков, так как игры, предусмотренные деятельностью объединения, способствуют развитию основных характеристик творческого и логического мышления. Поиск ответа за достаточно малое (всего 1 минута) время учит концентрации внимания, быстроте принятия решений. Элементы проектной и организаторской деятельности способствуют развитию навыков самостоятельной работы. Одним из важных воспитательных моментов является командный характер игры. Чтобы добиться результата, надо уметь слушать товарища, уважать его мнение, объективно оценивать и принимать коллективное решение. Навыки коллективной работы, полученные в игре, находят применение, как в школьной, так и во внеучебной деятельности обучающихся.

Актуальность программы обусловлена также возросшим интересом к интеллектуальным мероприятиям в нашем городе и появившейся возможностью школьникам участвовать в них. Тем самым ребята становятся вовлеченными в среду, не оставляющую шансов вредным влияниям и привычкам, несущую исключительно развитие и положительные эмоции.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что она реализует потребность детей в игровой форме повысить свой интеллектуальный уровень, уровень эрудиции, позволяет продемонстрировать умения и знания, не находящие признания в школьной деятельности ребенка, и позволяет в полной мере реализовать его метапредметные умения.

Педагогическая целесообразность программы заключается и в системном подходе к формированию личности, развитию познавательных и коммуникативных способностей подростков, что обеспечивает культурный рост и самосовершенствование, воспитание личностных и ценностно-ориентационных качеств обучаемых. Программа реализуется в творческом объединении, целью которого является всестороннее интеллектуальное развитие детей и подростков, развитие их творческих способностей, которое достигается посредством изучения дополнительной литературы, тренировок и их участия в интеллектуальных играх – «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» и других, а также непосредственно в процессе творческого общения.

Метапредметный подход к организации деятельности учащихся на занятиях по программе также обеспечивает педагогическую целесообразность программы, так как сформированные на занятиях способы работы со знанием будут востребованы обучающимся в любых жизненных ситуациях, в том числе и в их дальнейшем профессиональном самоопределении.

Таким образом, программа «Молодёжный клуб интеллектуальных игр» актуальна и целесообразна, так как может удовлетворить потребности школьников в решении актуальных для них задач – развитии мышления, интеллектуальных способностей, воображения ребенка, воспитании творческой личности, подготовленной к решению нестандартных задач, готовой к самостоятельному и творческому решению проблем.

Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ

Новизна дополнительной программы «Молодёжный клуб интеллектуальных игр» состоит в широком использовании игровых технологий в работе со старшеклассниками, что обеспечивает развитие интеллектуальных способностей учащихся и навыков эффективной коммуникации и взаимодействия. Также новизной программы является использование дистанционных технологий.

При разработке программы были учтены правила и требования ассоциаций интеллектуальных клубов к организации и проведению чемпионатов и турниров.

Отличительными особенностями данной программы от уже существующих образовательных программ является следующее.

- использование педагогической технологии «метод проектов». Программа содержит модуль «Создаём свою игру», который подразумевает разработку обучающимися проектов, направленных на создание собственных пакетов вопросов для интеллектуальных игр: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Командная игра на скорость без фальстартов», «Эрудит-квартет». В ходе реализации данного модуля обучающимися будут освоены алгоритм проектирования и нормы проектной деятельности. Данный вид проектной деятельности имеет статус учебной пробы. Необходимость организации и значимость такой работы обусловлена тем, что создание подростками продукта по собственной инициативе, но с опорой на существующие образцы, является пропедевтикой проектной деятельности, ориентированной на «работу с будущим»;

- реализация программы по двум образовательным траекториям: а) проведение развивающих учебных занятий по подготовке и игровому тренингу, б) регулярное проведение открытых интеллектуальных состязаний;

- обучение по данной программе осуществляется через клубную деятельность. Участие в работе интеллектуального клуба позволяет ребенку обрести ощущение успешности, не зависящее от успеваемости. Клубная деятельность дает дополнительные преимущества в организации воспитательного процесса и позволяет использовать опыт и знания старших ребят в организуемых совместных делах (в одной команде ребята разного возраста), поставить их в позицию инструкторов, помогающих педагогу обучать младших.

Цель и основные задачи программы

Цель программы – формирование интеллектуально развитой личности, готовой развиваться и совершенствоваться, посредством клубной деятельности в сфере интеллектуальных игр.

Основные задачи:

Обучающие:

- 1) популяризировать молодежный интеллектуальный досуг и обеспечить привлечение учащихся к движению интеллектуальных игр;
- 2) познакомить с особенностями, правилами, тактикой и стратегией таких интеллектуальных игр, как «Своя игра», «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»;
- 3) формировать умения самостоятельного оперативного принятия решений и организации собственной деятельности во времени.

Воспитательные:

- 1) содействовать нравственному и патриотическому воспитанию обучающихся через тематику и дидактическое содержание игровой деятельности;
- 2) развивать мотивацию обучающихся к познанию окружающего мира, самообразованию, повышению уровня общей культуры и эрудиции;
- 3) формирование стрессоустойчивой личности, готовой к борьбе с жизненными трудностями и проблемами.

Развивающие:

- 1) формировать умение учиться, как базисной способности саморазвития (умение выделять учебную задачу, распределять свое внимание, планировать собственную деятельность);
- 2) развивать коммуникативные умения и навыки межличностного и делового общения, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество;
- 3) развивать проектное мышление обучающихся средствами специально организованной проектной деятельности;

В процессе реализации программы решаются более узкие и конкретные цели и задачи, что отражено в программах каждого модуля.

Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса

Реализация дополнительной программы «Молодёжный клуб интеллектуальных игр» основывается на общедидактических принципах научности, последовательности, системности, связи теории с практикой, доступности, гражданственности.

В целях раскрытия педагогического и развивающего потенциала учебно-воспитательного процесса по программе акцент в ней делается на следующих принципах.

1. *Принцип игрового обучения.* Игровое обучение — это форма учебного процесса, которая проходит в смоделированных ситуациях. Она помогает усвоить и применить опыт в разных областях. Игровое обучение широко применяется в дополнительном образовании, поскольку оно обладает следующими свойствами.

- игровое обучение связано с хорошо известной, привычной и любимой формой деятельности для человека любого возраста – игрой;

- игровое обучение - одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в учебную деятельность за счёт самой игровой ситуации, вызывающей у них высокое эмоциональное и физическое напряжение (в игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры). В игре, преодолевая трудности, и дети, и взрослые могут действовать так, как они действовали бы в экстремальных ситуациях, на пределе сил, причём столь высокий уровень активности достигается ими почти всегда добровольно, без принуждения;

- по отношению к познавательной деятельности игровое обучение требует и вызывает у участников инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремлённость;

- позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений; добиваться глубинного личностного осознания участниками законов природы и общества; позволяет оказывать на них воспитательное воздействие; позволяет увлекать, убеждать, а в некоторых случаях и лечить;

- игровое обучение многофункционально, его влияние на человека невозможно ограничить каким-либо одним аспектом, но все его возможные воздействия актуализируются одновременно;

- игровое обучение реализуется преимущественно в коллективных, групповых формах деятельности, в основе которых часто лежит соревновательный аспект. В качестве соперника, однако, может выступать не только другой человек, но и обстоятельства, и он сам (преодоление себя, своего результата).

2. *Принцип клубной организации.* Привлекательность клубной формы самоорганизации для молодежи заключается в следующем.

- Клуб демократичен, он открыт для каждого подростка, независимо от социального статуса, статуса, состояния здоровья и уровня образования.
- Клуб – особое пространство, в котором любой подросток получает возможность научиться чему-то важному и подняться над собой сегодняшним.
- В клубе в совместной деятельности с ровесниками происходит развитие социальных и эмоциональных навыков подростка.
- В любых жизненных обстоятельствах у члена молодежного клуба всегда есть возможность куда-то прийти, что-то сделать, с кем-то поговорить.
- В незабываемой атмосфере клуба завязываются новые отношения с ровесниками, старшими и младшими, возникают новые привязанности, чувства.

3. *Принцип патриотической направленности* предусматривает обеспечение субъективной значимости для детей идентификации себя с Россией, российской культурой, природой родного края. Реализация этого принципа предполагает использование эмоционально окрашенных представлений: образы политических, этнокультурных, эстетических явлений и предметов; собственных действий по отношению к Отечеству, стимулирование переживаний, которые ориентируют ребенка на действия, приносящие благо Отечеству.

4. *Принцип проектности* предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и выведение ребенка в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике замысел – реализация – рефлексия. В ходе проектирования перед человеком всегда стоит задача представить себе еще не существующее, но то, что он хочет, чтобы появилось в результате его активности. Если ему уже задано то, к чему он должен прийти, то для него нет проектирования. В логике действия данного принципа в программе предусматриваются исследовательские, художественные, социальные и творческие, исследовательские проекты обучающихся.

5. *Принцип сотрудничества* предполагает субъект-субъектное взаимодействие педагога и детей, их равноправную, активную совместную деятельность в процессе образования, где они выступают субъектами совместной деятельности, самоопределяясь, реализуясь и, как следствие, развиваясь в познании и творчестве. Субъект-субъектное взаимодействие состоит в осознании субъектами целей, условий, содержания и способов деятельности, адекватное оценивание ее результатов.

Отношения участников дополнительного образования строятся на основе диалога, создающего оптимальные предпосылки для эффективного общения равных, принимающих, уважающих друг друга людей, умеющих слушать и воспринимать чужую точку зрения и адекватно на нее реагировать. Такое взаимодействие делает максимально продуктивным образовательный процесс, поскольку стимулирует познавательную и творческую активность, убирая барьеры непонимания, страха, неверного восприятия информации всех его участников.

6. *Принцип командного решения поставленных задач.* Программа «Молодёжный клуб интеллектуальных игр» базируется на принципах, провозглашенных Международной ассоциацией клубов «Что? Где? Когда?». Главной особенностью одной из старейших телевизионных викторин (и ее нетелевизионных аналогов) является командное решение поставленных задач. Этот принцип является не только игровым, но и применяется в учебно-воспитательном процессе.

Основные характеристики образовательного процесса

Возраст детей, участвующих в реализации программы, - 11-18 лет (5-11 класс).

Условия набора детей в объединение. Принцип набора в объединение свободный. Принимаются все желающие данного возраста без конкурсного отбора.

Набор может осуществляться как очно, так и на дистанционной платформе сайта МБОУ ДО ГЦИР.

В дистанционном формате, чтобы стать обучающимся по программе, ребенку необходимо зарегистрироваться на официальном сайте МБОУ ДО ГЦИР <http://cir.tgl.ru/elearning> в разделе «Дистанционное обучение» на программу «Молодёжный

клуб интеллектуальных игр».

Характеристика учебных групп по возрастному принципу. Группы формируются с учетом возраста детей. В группы подготовительной ступени обучения принимаются обучающиеся 11-13 лет (5-7 класс), в группы основной ступени обучения – 13-16 лет (7-9 класс), в группы ступени мастерства – 16-18 лет (9-11 класс).

Категория детей, для которых предназначена программа. Обучаться на программе может любой ребенок, проявляющий интерес к данному виду деятельности, в том числе одаренные дети и дети с ограниченными возможностями здоровья.

Программа предоставляет возможность обучения и развития интеллектуально одаренным детям, проявляющим познавательную активность и эрудицию.

Форма обучения очная. Образовательный процесс по программе на ознакомительном уровне предполагает возможность освоения части содержания в режиме самообразования и в режиме дистанционного обучения.

Срок реализации программы – 3 года.

Количество обучающихся в группе – от 15 до 20 человек.

Уровень освоения содержания программы. Программа построена на основе принципа разноуровневости. Разноуровневость программы выражается в вариативности режимов освоения программы по объёму и уровню сложности. Обучаемый выбирает тот уровень сложности, на котором он желает осваивать программу.

Ознакомительный уровень предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала и минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы. Образовательный процесс на ознакомительном уровне предполагает возможность освоения части содержания в режиме дистанционного обучения.

Базовый уровень предполагает освоение обучающимися специализированных знаний, обеспечение трансляции общей и целостной картины тематического содержания программы.

Вид программы по способам организации содержания модульная.

Взаимодействие данной программы с другими программами МБОУ ДО ГЦИР. Программа «Молодёжный клуб интеллектуальных игр» органично продолжает и углубляет содержание дополнительных программ «Истоки» и «Наше наследие», реализуемых в МБОУ ДО ГЦИР. При желании обучающегося освоение этих программ может идти параллельно или последовательно друг за другом.

В летний период при желании учащихся они могут углубить свои знания, занимаясь по краткосрочным программам «Нескучные каникулы».

Взаимодействие с другими учреждениями, организациями, социально-профессиональными и культурно-досуговыми общностями взрослых и сверстников.

В ходе реализации программы «Молодёжный клуб интеллектуальных игр» осуществляется взаимодействие с Оргкомитетом Школьного чемпионата по интеллектуальным играм, Самарским Дворцом детского творчества (региональный организатор Интеллектуальной олимпиады Приволжского Федерального округа), АНО «Центр интеллектуального и творческого развития детей и юношество «Рассвет» г.о. Тольятти, интеллектуальными клубами других городов Российской Федерации.

Примерный режим занятий (возможны его вариации, связанные с особенностями набора групп).

Занятия на ознакомительном уровне на всех трех ступенях обучения проводятся один раз в неделю по 2 учебных часа.

Занятия на базовом уровне на подготовительной ступени обучения проводятся один раз в неделю по 2 учебных часа. Недельная нагрузка составляет 2 часа в неделю.

Занятия на базовом уровне на основной ступени и ступени мастерства проводятся два раза в неделю по 1,5 учебных часа. Недельная нагрузка составляет 3 часа в неделю.

В соответствии с СП 1.2.3685-21 длительность одного учебного часа для детей школьного возраста – 40 минут.

Продолжительность образовательного процесса – 36 учебных недель. Начало занятий 15 сентября, завершение 31 мая. *Календарный учебный график в приложении 1.*

Объем учебных часов всего:

- на ознакомительном уровне 144 часа, в том числе на подготовительной ступени обучения 72 часа, на основной ступени обучения 72 часа;
- на базовом уровне – 288 часов, в том числе на подготовительной ступени 72 часа, на основной ступени и ступени мастерства по 108 часов.

Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса

Программное содержание, методы, формы, средства обучения отбирались с учетом выше обозначенных принципов и основных направлений развития дополнительного образования, отраженных в Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).

Содержание программы направлено на создание условий для интеллектуального, нравственного, патриотического воспитания детей путем приобщения к знаниям в различных сферах: история, наука, искусство, технологии, а также для вовлечения детей в интеллектуальную деятельность.

Содержание программы структурировано следующим образом.

Образовательный процесс в клубе интеллектуальных игр разбивается на три ступени:

<i>№ ступени</i>	<i>Название ступени</i>	<i>Возраст обучающихся</i>	<i>Срок реализации</i>	<i>Назначение ступени</i>
1.	Подготовительная	11-13 лет	1 год	Пропедевтика, формирование команд, изучение правил игр, игровой тренинг, подготовка к соревнованиям
2.	Основная	13-16 лет	1 год	Основной курс обучения: игровой тренинг, подготовка к соревнованиям
3.	Мастерства	16-18 лет	1 год	Совершенствование практических навыков до уровня мастерства. Участие в турнирах и чемпионатах по интеллектуальным играм

Занятия на **подготовительной ступени обучения**, рассчитанной на школьников 11-13 лет, проходят под девизом «Начинаем играть». Это период знакомства обучающихся разнообразными интеллектуальными командными играми, их особенностями, а также со способами и методами поиска ответов на логические вопросы.

Содержание подготовительной ступени обучения представляют четыре модуля:

Модуль «Мир интеллектуальных игр».

Модуль «Как мы мыслим. Технологии развития мышления».

Модуль «Настольная игра - три в одном: развлечение, творчество, развитие».

Модуль «Игровой практикум».

Занятия на **основной ступени обучения**, рассчитанной на школьников 13-16 лет, проходят под девизом «Продолжаем играть». Акценты в работе ставятся на постижении более сложных методик и приемов решения логических задач.

Содержание основной ступени обучения представлено четырьмя модулями:

Модуль «Игра стоит свеч».

Модуль «Методика поиска ответов на вопросы».

Модуль «Индивидуальные интеллектуальные игры».

Модуль «Игровой практикум».

Занятия на **ступени мастерства**, рассчитанной на школьников 16-18 лет, проходят под девизом «Создаём свое. Участвуем в соревнованиях». Вводится проектный метод обучения, организуется участие команд в турнирах и чемпионатах разного уровня. Содержание ступени мастерства представлено четырьмя модулями:

Модуль «Командообразующие игры».

Модуль «Проект «Создаем свою игру».

Модуль «Участие в конкурсных мероприятиях».

Модуль «Игровой практикум».

Методы и формы организации образовательного процесса

Для решения поставленных задач на каждом этапе обучения организуется интеллектуально познавательная работа обучающихся, а также практические занятия, игры, викторины и внеаудиторные занятия: экскурсии, посещение выставок, музеев. Особое место отводится участию в очных турнирах и фестивалях интеллектуальных игр.

При организации игровой деятельности обучающихся соблюдаются следующие требования.

- Игра должна быть интересной, увлекательной, воспитывать у обучающихся дух соперничества, учить не бояться конкуренции.
- Игра не должна быть слишком сложной, чтобы обучающиеся не утратили любопытства, как и слишком легкой.
- Игра должна обеспечивать познавательную, мыслительную активность обучающегося;
- Игра должна быть наградой и интересным моментом в жизни, а не наказанием. Обучающийся должен чувствовать, что его старания замечают другие, хвалят его умения и не ругают за ошибки и поражения.
- Интеллектуальная игра должна строиться по принципу: минимум зрителей – максимум участников.

Изучение содержания программы осуществляется в разнообразных формах:

- коллективных (всем составом объединения): организация и проведение досуговых мероприятий, выезды на экскурсии;
- групповых: интеллектуальные игры, обсуждение итогов, проектная работа, практические занятия;
- индивидуальных: выполнение творческих заданий, подготовка к играм, турнирам, другим мероприятиям.

Наряду с педагогическими интерактивными (диалоговыми) технологиями, в программе используется технология проектного обучения. Модуль «Создаем свою игру» предполагает получение знаний по основам проектной деятельности, что предопределяет использование в процессе преподавания таких форм, как дискуссии, анализ конкретных ситуаций из практики, кейс-задания. Модуль включает преимущественно групповые формы работы обучающихся.

Воспитательная деятельность в рамках программы

Воспитательная работа с обучающимися – неотъемлемая часть программы «Молодёжный клуб интеллектуальных игр».

Цель воспитательной работы в объединении - создание условий для самоопределения и социализации на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства; формирование у обучающихся бережного отношения к семейным традициям многонационального народа Российской Федерации.

В объединении проводится целенаправленная работа по сплочению детского коллектива, а также развитию и становлению самостоятельной творчески мыслящей личности каждого обучающегося, развитие его субъективной позиции. Такая форма организации объединения, как клуб, увеличивает воспитательный потенциал программы. В воспитательном пространстве клуба осуществляется коммуникативная, досуговая, образовательная, воспитательная деятельность членов клуба. Пространство клуба обращено к каждому ребенку. Наш клуб придерживается следующих принципов:

- Для каждого человека клуб – свой. Не говори: «Я член вашего клуба». Скажи: «Мой клуб!».
- Клуб - то пространство, где ты получишь возможность научиться чему-то важному и подняться над собой сегодняшним.

- В клубе, открытом для внешнего мира, постоянно кипит жизнь, сохраняя традиции, он постоянно меняется, а вместе с ним меняешься ты.
- В любых жизненных обстоятельствах у тебя всегда есть возможность прийти в наш клуб, сделать что-то доброе, поговорить с кем-то понимающим.
- Если есть место на Земле, где тебе всегда верят и доверяют, то это клуб.

Воспитательные задачи программы реализуются в процессе педагогического общения, в использовании активных методов обучения, побуждающих детей проявить себя в совместной деятельности, принять оценочное решение. Проектная деятельность, другие используемые технологии способствуют приобретению навыков работы в команде, формированию личности, стремящейся к интеллектуальному и нравственному совершенствованию. Проектная работа в рамках программы направлена также на патриотическое воспитание, на формирование любви к малой родине: в рамках проектной деятельности планируется подготовить с помощью обучающихся ряд интеллектуальных игр и викторин, посвящённых истории города Тольятти и Самарской области.

Занятия по программе способствуют воспитанию нравственных и моральных качеств детей и подростков, так как соблюдение правил игры и честность по отношению к сопернику является одним из важнейших принципов игровой деятельности. И еще одна отличительная черта – уважение к своей команде, к организаторам и к противнику. Дружеская атмосфера в объединении позволяет избавиться от агрессии к сопернику по игре, создать доброжелательный настрой по отношению ко всем играющим. «Что? Где? Когда?» не только игра, но и спорт. А для спорта важно постоянное самосовершенствование, работа над собой. Ни один спортсмен не добьется успеха без волевых качеств, самообладания и стремления к победе – то же касается и участника интеллектуальной игры.

Один из самых сложных моментов не только в игре, но и в жизни, – не обратить внимания на неудачу, не бросить начатое дело. Но еще сложнее адекватно воспринять свою собственную победу. Тренировки делают и победы, и поражения регулярными, превращают их в обыденные происшествия и воспитывают спокойное отношение к ним.

В течение всех лет обучения планируется участие детей в досуговых, социально-значимых и творческих мероприятиях.

Примерный план воспитательных, досуговых мероприятий в объединении

<i>№</i>	<i>Название мероприятия</i>	<i>Примерные сроки</i>	<i>Цели проведения мероприятия</i>
1.	День открытых дверей МБОУ ДО ГЦИР. Презентация объединения	Сентябрь	Привлечение в объединение новых учащихся. Формирование мотивации к творческой деятельности
2.	Школьный тур Всероссийской интеллектуальной олимпиады «Наше наследие»	Сентябрь	Интеллектуальное развитие обучающихся, приобщение к олимпиадному движению. Воспитание патриотизма
3.	Мероприятие в рамках реализации Федерального календарного плана воспитательной работы «День народного единства»: образовательный квест	4 ноября	Патриотическое воспитание.
4.	Участие в городском турнире интеллектуальных игр	Ноябрь (каникулы)	Формирование мотивации к творческой деятельности
5.	Мероприятие в рамках реализации Федерального календарного плана воспитательной работы «День матери»: тематическое занятие	21 ноября	Формирование традиционных семейных ценностей

6.	Участие в городской акции «Протяни руку помощи» в день памяти Николая Чудотворца	19 декабря	Приобщение к благотворительности, воспитание способности к состраданию, милосердию и деятельной помощи нуждающимся
7.	Новогодний праздник в объединении «Интеллектуальный Новый год»	Декабрь	Организация досуга
8.	Мероприятие в рамках реализации Федерального календарного плана воспитательной работы «День защитников Отечества»: тематическое занятие	23 февраля	Патриотическое воспитание
9.	Мероприятие в рамках реализации Федерального календарного плана воспитательной работы «Международный женский день»: тематическое занятие	8 марта	Формирование традиционных семейных ценностей
10.	Участие в городском турнире интеллектуальных игр	Март (каникулы)	Формирование мотивации к творческой деятельности
11.	Мероприятие в рамках реализации Федерального календарного плана воспитательной работы «День Победы»: участие в международной акции «Читаем детям о войне» (Самарская областная детская библиотека)	Май	Воспитание патриотизма, чувства гордости за подвиг народа в Великой Отечественной войне
12.	Праздник окончания учебного года	Май	Подведение итогов года. Формирование сплоченного детского коллектива
13.	Участие в итоговом мероприятии МБОУ ДО ГЦИР Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре»	май	Презентация достижений объединения. Формирование сплоченного детского коллектива

Программа «Молодёжный клуб интеллектуальных игр» предполагает, что обучающиеся представляют результаты своей индивидуальной и групповой работы на конкурсные и неконкурсные мероприятия различного уровня.

***Перечень мероприятий,
в которых могут принять участие обучающиеся по программе***

- 1) Открытая всероссийская интеллектуальная олимпиада «Наше наследие».
- 2) Международная интеллектуальная олимпиада «HereditasNostra».
- 3) Школьный региональный кубок.
- 4) Интеллектуальная олимпиада Приволжского Федерального округа.
- 5) Школьный чемпионат России по интеллектуальным играм.

Взаимодействие педагогов с родителями

Воспитательная деятельность по программе осуществляется во взаимодействии с семьей. Работа с родителями на протяжении учебного года включает в себя:

№	Вид работы	Цели проведения данных видов работ
1.	Индивидуальные и коллективные консультации для родителей	Совместное решение задач по воспитанию и развитию детей

2.	Организация общения в чате мессенджеров СФЕРУМ	Решение организационных вопросов. Реализация единых требований к ребёнку семьи и объединения дополнительного образования
3.	Привлечение родителей к посильному участию в жизни детского коллектива (помощь в приобретении расходных материалов, помощь в организации экскурсий, помощь в организации участия в соревнованиях, финансирование поездок на чемпионаты, турниры)	Формирование сплочённого коллектива. Совместное решение задач по воспитанию, развитию детей и организации образовательного процесса
4.	Работа группы «Молодёжный интеллектуальный клуб» в социальной сети «ВКонтакте»	Демонстрация детских достижений, информирование о текущих мероприятиях в объединении, в Центре

Планируемые результаты освоения программы

Требования к уровню подготовки выпускников Молодёжного клуба интеллектуальных игр направлены на овладение обучающимися знаниями, умениями, учебными действиями, востребованными в повседневной жизни, значимыми для социальной адаптации личности, её приобщения к национальным культурным ценностям.

Предметные результаты

По окончании программы обучающиеся

будут знать:

- правила, стратегию, особенности командных игр «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-ринг»;
- основные приемы мыслительного поиска;

будут уметь:

- контролировать время выполнения заданий;
- оценивать трудность заданий и, соответственно, разумный выбор этих заданий;
- использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни.

Метапредметные результаты

По окончании программы обучающиеся ***смогут:***

- самостоятельно планировать альтернативные пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- владеть принципами самоорганизации (анализ, планирование собственной деятельности);
- осуществлять контроль по результату и по способу действия на уровне произвольного внимания и вносить необходимые коррективы;
- адекватно оценивать правильность или ошибочность выполнения учебной задачи, её объективную трудность и собственные возможности её решения; осознанное владение логическими действиями определения понятий, обобщения, установления аналогий, классификации на основе самостоятельного выбора оснований и критериев, установления родо-видовых связей;
- устанавливать причинно-следственные связи; строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и выводы; умение создавать, применять и преобразовывать знаково-символические средства, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками: определять цели, распределение функций и ролей участников, взаимодействие и общие способы работы; умение работать в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; слушать партнёра; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;

- применять индуктивные и дедуктивные способы рассуждений, видеть различные стратегии решения задач.

Личностные результаты

По окончании программы обучающиеся **смогут**:

- самостоятельно приобретать и применять знания в различных ситуациях;
- работать в группах;
- аргументировать и отстаивать свою точку зрения, уметь слушать других;
- извлекать учебную информацию на основе сопоставительного анализа объектов;
- самостоятельно действовать в ситуации неопределенности при решении актуальных для них проблем.

Более конкретные диагностические признаки по овладению предметными знаниями и умениями приведены в программах каждого из модулей.

Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса

Педагогический мониторинг освоения программы «Молодёжный клуб интеллектуальных игр» включает следующие компоненты.

Оперативный контроль осуществляется на каждом учебном занятии с целью отслеживания освоения текущего программного материала, коррекции игровой тактики и стратегии команды.

Промежуточный контроль проводится по завершении модуля в форме игрового турнира в объединении.

Итоговый контроль выполняется по результатам каждой ступени обучения в форме игрового турнира.

Результаты педагогического мониторинга образовательных результатов обучающихся подготовительной и основной ступени заносятся педагогом в лист результатов педагогического мониторинга образовательных результатов обучающихся.

На ступени мастерства данные о результатах обучения фиксируются учащимися в «Дневнике достижений» и анализируются на итоговом занятии. Уровень освоения содержания программы на ступени мастерства определяется по результатам проектной работы. Критерии оценки процесса и результатов проектной деятельности приведены в Приложении 2 «Оценочные материалы».

В конце учебного года педагог обобщает результаты всех диагностических процедур и определяет уровень результатов образовательной деятельности каждого обучающегося – интегрированный показатель, в котором отображена концентрация достижений всех этапов и составляющих учебно-воспитательного процесса. Возможные уровни освоения ребенком образовательных результатов по программе - низкий (Н), средний (С), высокий (В).

Оценка уровня освоения программы осуществляется по следующим параметрам и критериям.

Высокий уровень освоения программы:

–По показателю теоретической подготовки: обучающийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;

–По показателю практической подготовки: обучающийся овладел на 100-80% предметными умениями, навыками и метапредметными учебными действиями, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; самостоятельно выполняет практические задания с элементами творчества;

–По показателю творческой активности: обучающийся проявляет ярко выраженный интерес к творческой деятельности, к достижению наилучшего результата, коммуникабелен, активен, склонен к самоанализу, генерирует идеи, является участником и призером конкурсных мероприятий городского и выше уровня.

Средний уровень освоения программы:

–По показателю теоретической подготовки: у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 79-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;

–По показателю практической подготовки: у обучающегося объём усвоенных предметных умений, навыков и метапредметных учебных действий составляет 79-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;

–По показателю творческой активности: обучающийся имеет устойчивый интерес к творческой деятельности, стремится к выполнению заданий педагога, к достижению результата в обучении, инициативен, является участником конкурсного мероприятия учрежденческого уровня.

Низкий уровень освоения программы:

–По показателю теоретической подготовки: обучающийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; как правило, избегает употреблять специальные термины;

–По показателю практической подготовки: обучающийся овладел менее чем 50%, предусмотренных предметных умений, навыков и метапредметных учебных действий; испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания с помощью педагога;

–По показателю творческой активности: обучающийся пассивен, безынициативен, со сниженной мотивацией, нет стремления к совершенствованию в выбранной сфере деятельности, не может работать самостоятельно, отказывается участвовать в конкурсных мероприятиях.

Подведение итогов реализации программы

В соответствии с календарным учебным графиком (*Приложение 1*) в конце учебного года проводится:

- промежуточная аттестация обучающихся (оценка качества освоения программы по итогам учебного года) для групп подготовительной и основной ступени обучения в форме суммарной оценки участия обучающегося во всех турнирах, завершающих учебные модули программы;

- итоговая аттестация (оценка качества освоения программы обучающимися за весь период обучения по программе) для групп ступени мастерства в форме презентации творческих проектов.

Сведения о проведении и результатах промежуточной и итоговой аттестации обучающихся фиксируются педагогом в электронном журнале в АСУ РСО, где впоследствии формируется отчет об уровне освоения программы каждой группой.

Презентация достижений детей проводится в конце каждого учебного года на учрежденческом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре».

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

№	Ступень обучения, название модуля	Количество часов						
		Ознакомительный уровень освоения программы				Базовый уровень освоения программы		
		теория	практика	всего	Из них дистанционно	теория	практика	всего
	Подготовительная ступень (11-13 лет)	16	56	72	52	16	56	72
1.	Модуль «Мир интеллектуальных игр»	4	12	16	12	4	12	16
2.	Модуль «Как мы мыслим. Технологии развития мышления»	4	12	16	12	4	12	16
3.	Модуль «Настольная игра - три в одном: развлечение, творчество, развитие»	4	12	16	12	4	12	16
4.	Модуль «Игровой практикум»	4	20	24	16	4	20	24
	Основная ступень (14- 16 лет)	16	56	72	52	16	92	108
1.	Модуль «Игра стоит свеч»	4	12	16	12	4	20	24
2.	Модуль «Методика поиска ответов на вопросы»	4	12	16	12	4	20	24
3.	Модуль «Индивидуальные интеллектуальные игры»	4	12	16	12	4	20	24
4.	Модуль «Игровой практикум»	4	20	24	16	4	32	36
	Ступень мастерства (16-18 лет)					20	88	108
1.	Модуль «Командообразующие игры»					6	18	24
2.	Модуль «Проект «Создаем свою игру»					6	24	30
3.	Модуль «Участие в конкурсных мероприятиях»					4	26	30
4.	Модуль «Игровой практикум»					4	20	24
	ИТОГО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ:	32	112	144	104	52	236	288

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Подготовительная ступень обучения (11-13 лет)

МОДУЛЬ 1 «МИР ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР»

Цель модуля – формирование мотивации участия в интеллектуальных играх.

Задачи модуля:

1. Познакомить с разнообразием мира интеллектуальных игр.
2. Сформировать умение работать с информацией в ходе интеллектуальной игры.
3. Развивать умение командного взаимодействия.
4. Повысить общую эрудицию, расширить кругозор учащихся.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающийся

на ознакомительном уровне

будет иметь представление:

- об интеллектуальных играх и интеллектуальном движении школьников в России; .
- о телевизионных играх и их очных аналогах;
- принципы работы с информацией при составлении вопросов;
- кодекс спортивного «Что? Где? Когда»;

будет уметь:

- составлять вопросы для разминки;
- взаимодействовать в команде;

дополнительно на базовом уровне

будет знать:

- понятия и устойчивые словосочетания знатоков;

будет уметь:

- принимать командное решение.

Учебно-тематический план модуля

№	Название темы	Количество часов						
		Ознакомительный уровень освоения программы				Базовый уровень освоения программы		
		теория	практика	всего	Из них дистанционно	теория	практика	всего
1.	Богатый мир интеллектуальных игр. Общие понятия	1	3	4	4	1	3	4
2.	Принципы работы с информацией: интеллект и эрудиция	1	3	4	4	1	3	4
3.	Кодекс спортивного «Что? Где? Когда?»	1	3	4	4	1	3	4
4.	Подведение итогов модуля. Игровой турнир	1	3	4	0	1	3	4
Итого часов по модулю:		4	12	16	12	4	12	16

Содержание учебного модуля

Тема 1. Богатый мир интеллектуальных игр. Общие понятия.

Теория. Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места. История возникновения интеллектуальных игр. Общие понятия об интеллектуальных играх и интеллектуальном движении школьников в России. Терминология. Понятия и устойчивые словосочетания знатоков. Телевизионные игры и их «живые» аналоги.

Практика. Игра «Давайте познакомимся». Презентация модуля: цели и задачи, организация занятий и их специфика. Экскурсия по учреждению дополнительного образования. Просмотр и осуждение телевизионных игровых передач «Что? Где? Когда», «Своя игра».

Тема 2. Принципы работы с информацией: интеллект и эрудиция.

Теория. Интеллект. Эрудиция. Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки. Принципы работы с информацией. Вопрос - основа игры. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний.

Практика. Практикум по составлению вопросов для разминки. Игровые упражнения «Вопрос – ответ», «Вопрос – вопрос», «Ответ в вопросе».

Тема 3. Кодекс спортивного «Что? Где? Когда?».

Теория. Командные и индивидуальные игры. Принцип командного принятия решения. Роль капитана в команде. Принятие проигрыша.

Практика. Упражнения на командное взаимодействие. Упражнение на командное решение интеллектуальных вопросов.

Тема 4. Подведение итогов модуля. Игровой турнир.

Теория. Правила проведения игрового турнира.

Практика. Игровой турнир в объединении.

МОДУЛЬ 2 «КАК МЫ МЫСЛИМ. ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИТИЯ МЫШЛЕНИЯ»

Цель модуля – развитие интеллектуальных способностей учащихся.

Задачи модуля:

- 1) Познакомить с понятиями «мышление», «вид мышления», «технологии развития мышления».
- 2) Сформировать умения применять различные методы развития мышления;
- 3) Сформировать умение применять технологии принятия решений в ходе интеллектуальной игры;
- 4) Прививать привычку ежедневных упражнений по развитию интеллекта.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающийся

на ознакомительном уровне

будет знать:

- понятия «мышление», «вид мышления», «технологии развития мышления»;
- методы, развивающие интеллектуальные способности;
- технологии принятия решения «Шесть шляп», «Мозговой штурм»;

будет уметь:

- применять методы, развивающие интеллект;
- применять метод «Шесть шляп мышления»;

дополнительно на базовом уровне

будет иметь представление:

- о технологии решения изобретательских задач (ТРИЗ);

будет уметь:

- применять некоторые изобретательские приемы ТРИЗ для решения задач.

Учебно-тематический план модуля

№	Название темы	Количество часов						
		Ознакомительный уровень освоения программы				Базовый уровень освоения программы		
		теория	практика	всего	Из них дистанционно	теория	практика	всего
1.	Стандартное и нестандартное мышление. Виды мышления	1	3	4	4	1	3	4
2.	Технология генерации идей «Мозговой штурм»	1	3	4	4	1	3	4
3.	Технология решения изобретательских задач (ТРИЗ)	1	3	4	4	1	3	4
4.	Подведение итогов модуля. Игровой турнир	1	3	4	0	1	3	4
Итого часов по модулю:		4	12	16	12	4	12	16

Содержание учебного модуля

Тема 1. Стандартное и нестандартное мышление. Виды мышления.

Теория. Мышление. Виды мышления: наглядно-действенное, конкретно-предметное, абстрактно-логическое. Стандартное (репродуктивное) и нестандартное (креативное) мышление. Методы, развивающие интеллектуальные способности и улучшающие качество мышления: чтение, решение головоломок, изучение нового (языки, технологии, хобби). Метод «Шесть шляп мышления»: как принимать решение в неоднозначной ситуации.

Практика. Упражнения на применение методов, развивающих интеллект. Упражнения на применение метода «Шесть шляп мышления».

Тема 2. Технология генерации идей «Мозговой штурм».

Теория. Брейнсторминг (мозговой штурм) – технология придумывания креативных идей и поиска решения сложных задач. Правила мозгового штурма. Технология «Альтернатива»: принятие решения

Практика. Упражнения, развивающие умение мыслить нестандартно: логические игры «Верись – не верись», «Перевертыши», «Пентагон». Игровой практикум «Брейнсторминг». Игра «Альтернатива».

Тема 3. Технология решения изобретательских задач (ТРИЗ).

Теория. Технология решения изобретательских задач (ТРИЗ). Что такое «закрытая» и «открытая» задача. Что такое ИКР (идеальный конечный результат) и как его найти. Для каких задач используют ТРИЗ.

Практика. Упражнения по применению технологии ТРИЗ для решения задач.

Тема 4. Подведение итогов модуля. Игровой турнир.

Теория. Правила проведения игрового турнира.

Практика. Игровой турнир в объединении.

МОДУЛЬ 3 «НАСТОЛЬНАЯ ИГРА - ТРИ В ОДНОМ: РАЗВЛЕЧЕНИЕ, ТВОРЧЕСТВО, РАЗВИТИЕ»

Цель модуля – приобретение навыков командной игры, творческого и логического подхода к решению интеллектуальных задач через настольные игры.

Задачи модуля:

- 1) Изучить современные настольные развивающие игры и их механику.
- 2) Создать картотеку старинных настольных игр.
- 3) Формировать умение переживать поражение и действовать по правилам.
- 4) Развить навыки мышления, внимательности, взаимодействия с другими игроками, логическое и образное мышление.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающийся
на ознакомительном уровне

будет иметь представление:

- о настольных играх «Иманджинариум», «Шляпа», «Мемори», «Крокодил»;

будет уметь:

- играть в настольные игры, соблюдая правила;

дополнительно на базовом уровне

будет знать:

- правила настольных игр «Код неймс», «Контакт», «Мафия», «Доббль»;

- механику настольных игр;

будет уметь:

- играть в настольные игры, соблюдая правила и адекватно переживать поражения;

- создавать собственную игру-бродилку.

Учебно-тематический план модуля

№	Название темы	Количество часов						
		Ознакомительный уровень освоения программы				Базовый уровень освоения программы		
		теория	практика	всего	Из них дистанционно	теория	практика	всего
1.	История настольных игр	1	3	4	4	1	3	4
2.	Обзор современных коллективных настольных игр	1	3	4	4	1	3	4
3.	Виды настольных игр по механике	1	3	4	4	1	3	4
4.	Подведение итогов модуля. Игровой турнир	1	3	4	0	1	3	4
	Итого часов по модулю:	4	12	16	12	4	12	16

Содержание учебного модуля

Тема 1. История настольных игр.

Теория. История развития и типология настольных игр. Старинные игры: мельница, дальдоса, хнефаифал, тавлеи.

Практика. Составление картотеки старинных игр (поиск информации в интернет, составление каталога, презентация игры для одноклассников).

Тема 2. Обзор современных коллективных настольных игр.

Теория. Современные игры на внимание, память, скорость реакции, эрудицию. Правила игры.

Практика. Практикум «Осваиваем игры «Иманджинариум», «Шляпа», «Мемори», «Код неймс».

Тема 3. Виды настольных игр по механике.

Теория. Игры-бродилки (кинь и двинь), игры на сбор сетов, игры на размещение рабочих.

Практика. Практикум «Осваиваем игры «Крокодил», «Контакт», «Мафия», «Доббль». Упражнение на определение вида игры по её механике. Творческое задание: придумать свою игру-бродилку.

Тема 4. Подведение итогов модуля. Игровой турнир.

Теория. Правила проведения игрового турнира.

Практика. Игровой турнир в объединении.

МОДУЛЬ 4 «ИГРОВОЙ ПРАКТИКУМ»

Цель модуля – приобретение навыков командной игры, творческого и логического подхода к решению интеллектуальных задач.

Задачи модуля:

- 1) Организовать игровой практикум, в ходе которого познакомить со стандартными ходами игры и приемами командного взаимодействия.
- 2) Сформировать игровые команды, которые смогут принять участие в игровом турнире.
- 3) Формировать умение выстраивать стратегию и тактику игры и действовать по правилам.
- 4) Отработать творческий и логический подход к решению интеллектуальных задач.
- 5) Развить навыки мышления, внимательности, взаимодействия с другими игроками, логическое и образное мышление.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающийся
на ознакомительном уровне

будет иметь представление:

- правилах и особенностях командных интеллектуальных игр «Командная игра на скорость без фальстартов», «Эрудит-квартет», «Своя игра»;

будет уметь:

- выстраивать стратегию и тактику игры;
- действовать по игровым правилам;

дополнительно на базовом уровне

будет знать:

- стандартные ходы игры;
- приемы командного взаимодействия;

будет уметь:

- играть в командные интеллектуальные игры, соблюдая правила и адекватно переживая поражения;
- проявлять креативность при решении интеллектуальных задач.

Учебно-тематический план модуля

№	Название темы	Количество часов	
		Ознакомительный уровень освоения программы	Базовый уровень освоения программы

		<i>теория</i>	<i>практика</i>	<i>всего</i>	<i>Из них дистанционно</i>	<i>теория</i>	<i>практика</i>	<i>всего</i>
1.	Командная игра на скорость без фальстартов	1	3	4	4	1	3	4
2.	Командная игра «Эрудит-квартет»	1	3	4	4	1	3	4
3.	Интеллектуальная игра «Своя игра»	1	3	4	4	1	5	6
4.	Подведение итогов модуля. Игровой турнир	1	5	6	0	1	3	4
5.	Итоговые занятия. Подведение итогов учебного года	-	6	6	4	-	6	6
	Итого часов по модулю:	4	20	24	12	4	20	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Командная игра на скорость без фальстартов.

Теория. Особенности командных и индивидуальных игр. Основные правила и особенности игр «Командная игра на скорость без фальстартов», «Эрудит-квартет», Принципы командного взаимодействия. Принципы командного принятия решений. Команда – единый механизм

Практика. Игры «Командная игра на скорость без фальстартов». Распределение командных ролей. Функции капитана, генератора идей, критика. Другие возможные роли.

Тема 2. Командная игра «Эрудит-квартет».

Теория. Основные правила и особенности игры «Эрудит-квартет». Принципы командного взаимодействия.

Практика. Игры «Командная игра на скорость без фальстартов», «Эрудит-квартет», «Своя игра».

Тема 3. Интеллектуальная игра «Своя игра».

Теория. Основные правила и особенности игры «Своя игра». Основные особенности «Своей игры». Разновидности игры. Индивидуальная и групповая "Своя игра".

Практика. Игра «Своя игра».

Тема 4. Подведение итогов модуля. Игровой турнир.

Теория. Правила проведения игрового турнира.

Практика. Игровой турнир в объединении.

Тема 5. Итоговые занятия. Подведение итогов учебного года.

Теория. Возможности дальнейшего изучения темы.

Практика. Промежуточная аттестация обучающихся: суммарная оценка результатов освоения модулей. Участие в итоговом мероприятии МБОУ ДО ГЦИР Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Дооформление дневников достижений. Самоанализ дневников достижений. Обсуждение с педагогом результатов учебного года. Коллективное обсуждение итогов освоения программы и осмысление деятельности игровых команд. Праздник окончания учебного года. Награждение активных учеников (с приглашением родителей, педагогов и учащихся).

Основная ступень обучения (14-16лет)

МОДУЛЬ 1 «ИГРА СТОИТ СВЕЧ»

Цель модуля – формирование мотивации участия в интеллектуальных играх через знакомство с разнообразием мира интеллектуальных игр.

Задачи модуля:

- 1) Познакомить с видами интеллектуальных игр.
- 2) Сформировать умение работать с вопросами в ходе интеллектуальной игры.
- 3) Развивать умение командного взаимодействия.
- 4) Повысить общую эрудицию, расширить кругозор учащихся.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающийся
на ознакомительном уровне

будет иметь представление:

- о видовом разнообразии интеллектуальных игр;
- об интеллектуальных играх «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»;

будет уметь:

- понимать специфику вопроса;
- играть в «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», соблюдая правила;

дополнительно на базовом уровне

будет знать:

- профессиональную лексику игроков по тематике «характеристика вопросов»;
- правила интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»;

будет уметь:

- играть в интеллектуальные игры, соблюдая правила и адекватно переживать поражения.

Учебно-тематический план модуля

№	Название темы	Количество часов						
		Ознакомительный уровень освоения программы				Базовый уровень освоения программы		
		теория	практика	всего	Из них дистанционно	теория	практика	всего
1.	Виды интеллектуальных игр	1	3	4	4	1	5	6
2.	Вопрос – основа интеллектуальной игры	1	3	4	4	1	5	6
3.	Популярные интеллектуальные игры «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг»: отличие и сходство	1	3	4	4	1	5	6
4.	Подведение итогов модуля. Игровой турнир	1	3	4	0	1	5	6
Итого часов по модулю:		4	12	16	12	4	20	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Виды интеллектуальных игр.

Теория. Виды интеллектуальных игр по игровому действию:

- предметные: шашки, шахматы;

- словесные: ребусы, кроссворды, викторины, квизы, шарады, метаграммы, анаграммы, логогрифы;
- настольные: игры «Имаджинариум», «Монополия», «Словодел» и др.
- компьютерные: онлайн-викторины.

Виды интеллектуальных игр по количеству участников:

- индивидуальные и парные: шахматы, шашки, сканворды, метаграммы, анаграммы, логогрифы;
- командные и массовые: викторины «Что? Где? Когда», «Брейн-ринг», «Своя игра», «Слабое звено», «Где логика», «Сто к одному», «Гамруль», интеллектуальный квест, ток-шоу «Вопрос-Ответ».

Виды интеллектуальных игр по игровой цели:

- соревновательные: шахматы, телевизионная игра «Умники и умники», «Своя игра»;
- пространственные: интеллектуальный квест по QR-кодам;
- циклические: игра «Своя игра», «Самый-самый».

Практика. Игровой практикум «Пробуем играть в разные виды игр», «Как найти свою игру». Дебаты «Когда игра стоит свеч».

Тема 2. Вопрос – основа интеллектуальной игры.

Теория. Вопрос как основа игры. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом. Ключевое слово в вопросе. Вопросы на конкретные знания как исключение.

Профессиональная лексика игроков «Что? Где? Когда?» по тематике «характеристика вопросов»:

- вопрос на палец – простой вопрос;
- вопрос на кнопку/ кнопка – простой вопрос;
- гроб – вопрос, на который никто не ответил;
- детский вопрос – вопрос, на который ответили все;
- свеча – вопрос, который известен играющим командам;
- баян – сыгранный ранее, часто повторяющийся вопрос;
- дуаль – вопрос, у которого несколько правильных ответов;
- коломна – вопрос, в котором нельзя выбрать между версиями;
- вопрос на школу – слова ответа содержатся в самом вопросе

Практика. Практическая работа «Разбор вопросов». Упражнение на понимание специфики вопроса. Упражнения на умение составлять вопросы. Упражнения «Ключевое слово в вопросе».

Тема 3. Популярные интеллектуальные игры: «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг»: отличие и сходство.

Теория. История и принципы игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Игра «Что? Где? Когда?» в нашем городе. Отличие живой игры «Что? Где? Когда?» от телевизионной. Понятие спортивного ЧГК. «Брейн-ринг» - что важнее скорость или неспешное обдумывание? Алгоритм поиска ответов. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Три основные формы игры в «Что? Где? Когда?». Основные особенности игры «Брейн-ринг». Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК».

Практика. Игровой практикум «Что? Где? Когда?»: отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка – еще не команда. Отработка игры в шестерках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.

Игровой практикум «Брейн-ринг»: требования к вопросам на «Брейн-ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга». Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом.

Тема 4. Подведение итогов модуля. Игровой турнир.

Теория. Правила проведения игрового турнира.

Практика. Игровой турнир в объединении.

МОДУЛЬ 2 «МЕТОДИКА ПОИСКА ОТВЕТОВ НА ВОПРОСЫ ИГРЫ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

Цель модуля – отработка некоторых стандартных игровых приемов и методов решения интеллектуальных задач.

Задачи модуля:

- 1) Дать понимание, что ответ на вопрос ЧГК – это творческий акт, который не сводится к простому перебору, какой из имеющихся «ключиков» подойдет к «замочку».
- 2) Познакомить со стандартными ходами и приемами решения интеллектуальных задач.
- 3) Разобрать некоторые методы решения интеллектуальных задач
- 4) Развивать умение командного взаимодействия.
- 5) Повысить общую эрудицию, расширить кругозор учащихся.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающийся

на ознакомительном уровне

будет иметь представление:

- о приемах и методах поиска ответа на вопрос «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»;

будет уметь:

- применять стандартные приемы и методы в ходе поиска ответа на вопрос ЧГК;

дополнительно на базовом уровне

будет знать:

- методику использования дополнительных подсказок, изучения раздаточного материала;

будет уметь:

- применять специфические приемы и методы в ходе поиска ответа на вопрос ЧГК.

Учебно-тематический план модуля

№	Название темы	Количество часов						
		Ознакомительный уровень освоения программы				Базовый уровень освоения программы		
		теория	практика	всего	Из них дистанционно	теория	практика	всего
1.	Стандартные ходы и приемы поиска ответа на вопросы ЧГК	1	3	4	4	1	5	6
2.	Некоторые методы решения логических задач	1	3	4	4	1	5	6
3.	Специфические вопросы ЧГК	1	3	4	4	1	5	6
4.	Подведение итогов модуля. Игровой турнир	1	3	4	0	1	5	6
Итого часов по модулю:		4	12	16	12	4	20	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Стандартные ходы и приемы поиска ответа на вопросы ЧГК.

Теория. Что такое приём поиска ответа на вопросы. Применение приёмов «Декомпозиция», «Редукция до очевидного», «Просто добавь воды», «Полный перебор», «Поиск сингулярности», «Выбор отдельно стоящей версии», «Копаем с двух сторон», «Аббревиатура», «Перевод».

Практика. Изучение методических пособий Алексея Рогачева и Юрия Вашкулата. Игровой практикум «Применение стандартных приемов». Упражнения на отработку технологии ответа на вопросы.

Тема 2. Некоторые методы решения логических задач.

Теория. Что такое метод. Методы решения логических задач «Логика», «Антилогика», «Ключевое слово», «Выход из плоскости», «Стандартная ассоциация», «Аллюзия», «Образное мышление», «Отвечаем по формулировке».

Практика. Изучение методического пособия Максима Поташева. Игровой практикум «Применение методов решения логических задач». Упражнения на отработку технологии ответа на вопросы.

Тема 3. Специфические вопросы ЧГК.

Теория. Дополнительные подсказки, методика изучения раздаточного материала, логика замены. Методы ответов «Ноль-принцип», «универсум-принцип», «Ответ в вопросе», «Пушкин», «Внутренние реалии», «Конъюнктура», «Заезженные связки».

Практика. Применение теоретических знаний при поиске ответов на вопросы ЧГК. Игровой практикум «Применение методов решения логических задач». Упражнения на отработку технологии ответа на вопросы.

Тема 4. Подведение итогов модуля. Игровой турнир.

Теория. Правила проведения игрового турнира.

Практика. Игровой турнир в объединении.

МОДУЛЬ 3 «ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»

Цель модуля – приобретение навыков индивидуальной игры, творческого и логического подхода к решению интеллектуальных задач.

Задачи модуля:

- 1) Сориентировать обучающихся в разнообразии олимпиад.
- 2) Обеспечить тренинг интеллектуальных способностей обучающихся.
- 3) Повысить общую эрудицию, расширить кругозор учащихся.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающийся
на ознакомительном уровне

будет знать:

- приемы разгадывания ребусов;
- общие стратегии и отличительные особенности игр для нескольких участников;
- тактика ведения личной олимпиады;

будет уметь:

- разгадывать ребусы;
- применять стратегии достижения успеха в играх «Крестики-нолики», «Пирамида», «Кто быстрее», «Домино».

дополнительно на базовом уровне

будет знать:

- правила игр для нескольких участников «Мельница», «Нарды», «Лудо», «Реверси»;

будет уметь:

- применять стратегии достижения успеха в играх «Мельница», «Нарды», «Лудо», «Реверси».

Учебно-тематический план модуля

№	Название темы	Количество часов						
		Ознакомительный уровень освоения программы				Базовый уровень освоения программы		
		теория	практика	всего	Из них дистанционно	теория	практика	всего
1.	Игры-головоломки	1	3	4	4	1	5	6
2.	Игры для нескольких участников: приемы достижения успеха	1	3	4	4	1	5	6
3.	Тактика ведения личной олимпиады	1	3	4	4	1	5	6
4.	Подведение итогов модуля. Игровой турнир	1	3	4	0	1	5	6
Итого часов по модулю:		4	12	16	12	4	20	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Игры-головоломки

Теория. Игры-головоломки. Основные виды: полностью разбираемые, частично разбираемые, собираемые, переместительные, ребусы. Приемы разгадывания ребусов.

Практика. Решение головоломок, ребусов.

Тема 2. Игры для нескольких участников: приемы достижения успеха.

Теория. Широкий спектр игр для нескольких участников: общие стратегии и отличительные особенности.

Практика. Игровой тренинг: различные вариации игр «Крестики-нолики», «Пирамида», «Мельница», «Кто быстрее», «Домино», «Нарды», «Лудо», «Реверси».

Тема 3. Тактика ведения личной олимпиады.

Теория. Олимпиада как возможность интеллектуального развития. Разнообразие олимпиад. Всероссийская предметная олимпиада школьников. Интеллектуальная олимпиада «Наше наследие».

Практика. Решение олимпиад разной тематики.

Тема 4. Подведение итогов модуля. Игровой турнир.

Теория: Правила проведения игрового турнира.

Практика: Игровой турнир в объединении.

МОДУЛЬ 4 «ИГРОВОЙ ПРАКТИКУМ»

Цель модуля – приобретение навыков выстраивания стратегии индивидуальной и командной игры, творческого и логического подхода к решению интеллектуальных задач.

Задачи модуля:

- 1) Организовать игровой практикум, в ходе которого отработать стандартные ходы игр и приемы ведения игр.
- 2) Формировать умение выстраивать стратегию и тактику игры и действовать по правилам.

- 3) Отработать творческий и логический подход к решению интеллектуальных задач.
- 4) Развить навыки мышления, внимательности, взаимодействия с другими игроками, логическое и образное мышление.
- 5) Повысить общую эрудицию, расширить кругозор учащихся.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающийся
на ознакомительном уровне

будет уметь:

- правила и особенности интеллектуальных игр «Своя игра»;

будет уметь:

- выстраивать стратегию и тактику игры;
- действовать по игровым правилам;

дополнительно на базовом уровне

будет знать:

- стандартные ходы игры;
- приемы командного взаимодействия;

будет уметь:

- играть в командные интеллектуальные игры, соблюдая правила и адекватно переживая поражения;
- проявлять креативность при решении интеллектуальных задач.

Учебно-тематический план модуля

№	Название темы	Количество часов						
		Ознакомительный уровень освоения программы				Базовый уровень освоения программы		
		теория	практика	всего	Из них дистанционно	теория	практика	всего
1.	Отработка стратегии и тактики индивидуальной игры «Своя игра»	1	3	4	4	1	3	6
2.	Отработка стратегии и тактики командной игры «Что?Где?Когда?»	1	3	4	4	1	3	6
3.	Отработка стратегии и тактики командной игры «Брейн-ринг»	1	3	4	4	1	5	6
4.	Подведение итогов модуля. Игровой турнир	1	5	6	0	1	3	9
5.	Итоговые занятия. Подведение итогов учебного года	-	6	6	4	-	9	9
Итого часов по модулю:		4	20	24	12	4	32	36

Содержание учебного модуля

Тема 1. Отработка стратегии и тактики индивидуальной игры «Своя игра».

Теория. Особенности командных и индивидуальных игр. Основные правила и особенности игры «Своя игра». Основные особенности «Своей игры». Разновидности игры. Индивидуальная и групповая "Своя игра".

Практика. Игровой практикум «Отработка стратегии и тактики индивидуальной игры «Своя игра» Отработка стратегии и тактики индивидуальной игры «Своя игра».

Тема 2. Отработка стратегии и тактики командной игры «Что?Где?Когда?».

Теория. Основные правила и особенности игры «Что?Где?Когда?». Принципы командного взаимодействия.

Практика. Игровой практикум «Отработка стратегии и тактики командной игры «Что?Где?Когда?».

Тема 3. Отработка стратегии и тактики командной игры «Брейн-ринг».

Теория. Основные правила и особенности игры «Своя игра». Основные особенности «Своей игры». Разновидности игры. Индивидуальная и групповая "Своя игра".

Практика. Игровой практикум «Отработка стратегии и тактики командной игры «Брейн-ринг».

Тема 4. Подведение итогов модуля. Игровой турнир.

Теория: Правила проведения игрового турнира.

Практика: Игровой турнир в объединении.

Тема 5. Итоговые занятия. Подведение итогов учебного года.

Теория: Возможности дальнейшего изучения темы.

Практика: Промежуточная аттестация обучающихся на базовом уровне: суммарная оценка результатов освоения модулей. Итоговая аттестация обучающихся на ознакомительном уровне: суммарная оценка результатов освоения модулей. Участие в итоговом мероприятии МБОУ ДО ГЦИР Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Дооформление дневников достижений. Самоанализ дневников достижений. Обсуждение с педагогом результатов учебного года. Коллективное обсуждение итогов освоения программы и осмысление деятельности игровых команд. Праздник окончания учебного года. Награждение активных учеников (с приглашением родителей, педагогов и учащихся).

**Степень мастерства
(16-18 лет)**

МОДУЛЬ 1 «КОМАНДОБРАЗУЮЩИЕ ИГРЫ»

Цель модуля – приобретение навыков командной игры, творческого и логического подхода к решению интеллектуальных задач через командобразующие игры.

Задачи модуля:

- 1) Организовать тренинг командного взаимодействия с применением командобразующих игр.
- 2) Развить навыки мышления, внимательности, взаимодействия с другими игроками, логическое и образное мышление.
- 3) Учить переживать поражение и действовать по правилам
- 4) Развивать умение адекватно оценивать свои достижения и достижения других;
- 5) Повысить общую эрудицию, расширить кругозор учащихся.
- 6) Развивать умение командного взаимодействия.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающийся

будет знать:

- принципы игры в команде;
- варианты распределения командных ролей;
- правила коллективного обсуждения вопросов;
- различные приемы взятия вопросов;

будет уметь:

- выстраивать командное взаимодействие в игре.

Учебно-тематический план модуля

№	Название темы	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Принципы игры в команде	2	4	6
2.	Распределение командных ролей	1	5	6
3.	Коллективное обсуждение вопросов. Различные приемы взятия вопросов	2	4	6
4.	Подведение итогов модуля. Игровой турнир	1	5	6
Итого часов по модулю:		6	18	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Принципы игры в команде.

Теория. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год. Порядок и содержание работы творческого объединения. Правила поведения. Техника безопасности.

Команда как единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего НЕ нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой.

Практика. Отработка игр в тройках и шестерках. Подбор оптимального состава команды. Практическое определение взаимосвязи психологического взаимодействия в команде и достигнутого результата.

Тема 2. Распределение командных ролей.

Теория. Функции капитана, диспетчера, генератора идей, критика, энциклопедии. Другие возможные роли.

Практика. «Примеривание» разнообразных командных ролей. Использование полученных навыков в неигровой деятельности. Настольные игры на командообразование.

Тема 3. Коллективное обсуждение вопросов. Различные приемы взятия вопросов.

Теория. Методы взятия вопросов: логика, антилогика, ключевое слово, выход из плоскости, стандартная ассоциация, аллюзия, образное мышление, вопрос «на школу», специфические вопросы (черный ящик, играющий номер, текстовые и графические раздатки, замены, блицы и дуплеты).

Практика. Отработка приемов на вопросах из базы вопросов спортивного «Что? Где? Когда?» (<https://db.chgk.info/>).

Тема 4. Подведение итогов модуля. Игровой турнир.

Теория. Правила проведения игрового турнира.

Практика. Игровой турнир в объединении.

МОДУЛЬ 2«ПРОЕКТ «СОЗДАЕМ СВОЮ ИГРУ»

Модуль «Проект «Создаем свою игру» дает возможность обучающимся попробовать себя в роли исследователей и создателей своей интеллектуальной игры. Работа в данном направлении даст возможность ребенку прикоснуться к миру интеллектуальных игр, познакомится с современными и классическими образцами игр нашей страны и за ее пределами.

Цель модуля – формирование исследовательских умений и навыков создания проектов интеллектуальных игр.

Задачи модуля:

- 1) Актуализировать знания учащихся, полученные в предыдущих модулях, и создать условия для успешного применения их на практике в ходе работы над проектами по созданию собственных интеллектуальных игр.
- 2) Познакомить обучающихся с областью проблемных тем и интересных направлений в области интеллектуальных игр.
- 3) Развивать навыки работы в команде и основные навыки проектной деятельности (соблюдение логики работы над проектом, планирование времени и т.п.).
- 4) Дать навыки самостоятельной организации и проведения мероприятий интеллектуальной направленности.
- 5) Воспитывать интерес к культуре и истории Самарской области и родного города через приобщение обучающихся к исследованию истории интеллектуального движения в Самарской области, разработку интеллектуальных игр и викторин, посвящённых истории города Тольятти и Самарской области.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать:

- основные направления исследования в области интеллектуальных игр;
- где взять источники информации для работы над проектом;
- порядок работы с литературными источниками;
- способы презентации проекта;
- критерии оценки проектов;

будут уметь:

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы;
- готовить тексты собственных докладов;
- публично выступать с защитой и доказательством своей идеи;
- объяснять, доказывать и защищать свои идеи;
- видеть проблемы и определять направление исследования проблемы;
- формулировать игровые вопросы;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;

- ориентироваться на разные способы решения исследовательских задач;
- осуществлять поиск нужной информации в открытом информационном пространстве;
- подготовить отчет – сообщение по результатам исследования;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях.

Учебно-тематический план модуля

№	Название темы	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Подготовительный этап проектирования. Формирование замысла проекта	1	5	6
2.	Поисково-аналитический этап проекта. Принципы написания вопросов для интеллектуальных игр	2	6	8
3.	Практический этап проектирования. Самостоятельное написание учащимися игровых материалов и проведение игр в клубе интеллектуальных игр	1	8	9
4.	Презентационный этап проекта. Защита проектов	1	3	4
5.	Контрольный этап проектирования. Подведение итогов модуля	1	2	3
Итого часов по модулю:		6	24	30

Содержание учебного модуля

Тема 1. Подготовительный этап проектирования. Формирование замысла проекта.

Теория. Проект и проектирование. Этапы проектирования. Тема проекта. Проблема исследования.

Практика. Выбор формы работы (индивидуальной, групповой), распределение обязанностей. Формирование проектных групп. Постановка проблемы исследования и обоснование ее актуальности, формирование цели проекта. Определение темы проекта. Выбор интеллектуальной игры («Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Эрудит-квартет», «Командная игра на скорость без фальстартов», «Своя игра», тематический квиз и др.). Выбор тематики, концепции игры. Составление плана работы над проектом.

Консультации «Планирование деятельности в рамках проекта»; «Как работать в команде».

Тема 2. Поисково-аналитический этап проекта. Принципы написания вопросов для интеллектуальных игр.

Теория. Содержание работы на поисково-аналитическом этапе проектирования. Методы сбора информации. Правила и принципы составления текстовых и медиаигр (медиаазбуки, пентагоны, музыкальные и киноугадайки). Принципы написания вопросов для интеллектуальных игр.

Практика. Изучение состояния проблемы по библиографическим источникам, патентным фондам, статистическим данным. Поиск аналогов и прототипов, их критический анализ, уточнение, на их основе, задач проектирования. Анализ и синтез известных идей: разбор вопросов, написанных профессиональными вопросниками. Мозговой штурм (при групповом проектировании): генерирование и накопление банка собственных идей. Сопоставление авторских идей с известными факторами и решениями. Корректировка плана работ по выполнению учебного проекта. Выбор средств и методов выполнения проекта. Обсуждение критериев оценки качества проекта и способа оценивания.

Консультация «Алгоритм работы со справочной литературой и Интернетом».

Тема 3. Практический этап проектирования. Самостоятельное написание учащимися игровых материалов и проведение игр в клубе интеллектуальных игр.

Теория. Последовательность практического этапа проектирования. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логичный путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом.

Практика. Индивидуальная или групповая работа по проведению самостоятельных исследований в соответствии с планом проекта. Самостоятельное написание учащимися игровых материалов. Самостоятельное написание вопросов учащимися. Подготовка наглядно-графического материала: подбор картинок, фотографий, видео- и аудиофайлов (медиаазбуки, пентагоны, музыкальные и киноугадайки). Апробация разработанных материалов проекта: проведение интеллектуальных игр для учащихся начальной школы.

Контроль и коррекция промежуточных результатов.

Оформление отчета по проекту.

Консультация «Структура письменного отчета по проекту».

Тема 4. Презентационный этап проекта. Защита проектов.

Теория. Содержание проектной работы на презентационном этапе. Презентация. Способы презентации проекта.

Практика. Техническое оформление выполненного проекта. Подготовка к презентации проекта. Изготовление мультимедийной презентации, составление текста доклада. Ролевая игра «Конференция» (репетиция выступления с защитой проекта).

Защита (презентация) выполненного проекта.

Консультация «Эффективная презентация».

Тема 5. Контрольный этап проектирования. Подведение итогов модуля.

Теория. Содержание проектной работы на презентационном этапе. Критерии оценки проекта.

Практика. Контрольный этап проектирования: анализ того, что получилось и что не получилось в процессе проектирования в соответствии с критериями оценки проекта.

Консультация «Анализ качества выполнения проекта».

МОДУЛЬ 3 «УЧАСТИЕ В КОНКУРСНЫХ МЕРОПРИЯТИЯХ»

Данный модуль практико-ориентирован и состоит только из практических занятий. Модуль дает возможность обучающимся попробовать себя в роли участников разнообразных интеллектуальных игр: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Эрудит-квартет», «Командная игра на скорость без фальстартов» на уровне города, области, страны.

Цель модуля – формирование умений и навыков интеллектуальной игровой деятельности через опыт участия в турнирах различного уровня.

Задачи модуля:

- 1) Создать условия для успешного применения на практике полученных навыков в ходе участия в соревнованиях различного уровня.
- 2) Развивать навыки работы в команде в ходе участия в соревнованиях различного уровня.
- 3) Научить переживать поражение и действовать по правилам.
- 4) Развивать умение адекватно оценивать свои достижения и достижения других.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающийся

будет знать:

- условия и правила участия в городских турнирах интеллектуальных игр;
- условия и правила участия в Школьном региональном кубке;
- условия и правила участия в Чемпионате России по интеллектуальным играм среди школьников;
- условия и правила участия в интеллектуальной олимпиаде Приволжского Федерального округа;

будет уметь:

- работать с текстами официально-делового стиля;
- разрабатывать стратегию подготовки к мероприятию с учетом его специфики;
- готовить себя психологически к турнирам городского и выше уровня;
- играть в команде, соблюдая правила.

Учебно-тематический план модуля

№	Название темы	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Участие в городских турнирах интеллектуальных игр	1	5	6
2.	Участие в Школьном региональном кубке	1	8	9
3.	Участие в Чемпионате России по интеллектуальным играм среди школьников	1	8	9
4.	Участие в интеллектуальной олимпиаде Приволжского Федерального округа	1	5	6
Итого часов по модулю:		4	26	30

Содержание учебного модуля

Тема 1. Участие в городских турнирах интеллектуальных игр.

Теория. Цели проведения мероприятия. Учредители мероприятия. Требования к участникам. Порядок и сроки проведения мероприятия. Регламент проведения. Правила игры. Специфика участия.

Практика. Изучение положения и регламента проведения городских турниров. Разработка стратегии подготовки к мероприятию с учетом его специфики. Формирование команд. Тренировочные занятия по подготовке к участию в городских турнирах в соответствии с регламентом. Участие в городских турнирах.

Тема 2. Участие в Школьном региональном кубке.

Теория. Цели проведения мероприятия. Учредители мероприятия ООО «Интеллектуальное кольцо». Требования к участникам. Порядок и сроки проведения мероприятия. Регламент проведения. Правила игры. Специфика участия.

Практика. Изучение положения и регламента проведения Школьного регионального кубка. Разработка стратегии подготовки к мероприятию с учетом его специфики. Организация игровых площадок. Формирование команд. Тренировочные занятия по подготовке к участию в Школьном региональном кубке в соответствии с регламентом олимпиады. Участие в шести турах Школьного регионального кубка (октябрь-февраль).

Тема 3. Участие в Чемпионате России по интеллектуальным играм среди школьников.

Теория. Цели проведения мероприятия. Учредители мероприятия. Требования к участникам. Порядок и сроки проведения мероприятия. Регламент проведения. Правила игры. Специфика участия.

Практика. Изучение положения и регламента проведения Чемпионата России по интеллектуальным играм среди школьников. Разработка стратегии подготовки к мероприятию с учетом его специфики. Формирование команд в двух группах: младших (М) и старших (Ш) школьников. Тренировочные занятия по подготовке к участию в Чемпионате России по интеллектуальным играм среди школьников в соответствии с регламентом. Участие в Чемпионате России по интеллектуальным играм среди школьников в отборочных турнирах: синхронные турниры, межрегиональные турниры, чемпионаты регионов.

Тема 4. Участие в интеллектуальной олимпиаде Приволжского Федерального округа.

Теория. Цели проведения мероприятия. Учредители мероприятия. Требования к участникам. Порядок и сроки проведения мероприятия. Регламент проведения. Правила игры. Специфика участия.

Практика. Изучение положения и регламента проведения мероприятия. Разработка стратегии подготовки к мероприятию с учетом его специфики. Формирование команд. Тренировочные занятия по подготовке к участию в Интеллектуальной Олимпиаде ПФО по направлению «Игра «Что?Где?Когда?» в соответствии с регламентом олимпиады. Участие в Интеллектуальной Олимпиаде ПФО на муниципальном уровне (декабрь-февраль), региональном уровне (февраль-март), в окружном финале (апрель).

Подведение итогов модуля. Круглый стол с обсуждением и анализом результатов участия в мероприятиях разного уровня.

МОДУЛЬ 4 «ИГРОВОЙ ПРАКТИКУМ»

Цель модуля – приобретение навыков выстраивания стратегии индивидуальной и командной игры, творческого и логического подхода к решению интеллектуальных задач.

Задачи модуля:

- 1) Организовать игровой практикум, в ходе которого отработать стандартные ходы игр и приемы ведения игр.
- 2) Формировать умение выстраивать стратегию и тактику игры и действовать по правилам.
- 3) Отработать творческий и логический подход к решению интеллектуальных задач.
- 4) Развить навыки мышления, внимательности, взаимодействия с другими игроками, логическое и образное мышление.
- 5) Повысить общую эрудицию, расширить кругозор учащихся.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающийся
на ознакомительном уровне

будет уметь:

- правила и особенности интеллектуальных игр «Своя игра»;

будет уметь:

- выстраивать стратегию и тактику игры;

- действовать по игровым правилам;

дополнительно на базовом уровне

будет знать:

- стандартные ходы игры;

- приемы командного взаимодействия;

будет уметь:

- играть в командные интеллектуальные игры, соблюдая правила и адекватно переживая поражения;

- проявлять креативность при решении интеллектуальных задач.

Учебно-тематический план модуля

№	Название темы	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Отработка стратегии и тактики индивидуальной игры «Своя игра»	1	5	6
2.	Отработка стратегии и тактики командной игры «Что?Где?Когда?»	1	5	6
3.	Отработка стратегии и тактики командной игры «Брейн-ринг»	1	5	6
4.	Подведение итогов модуля. Игровой турнир	-	3	3
5.	Итоговые занятия. Подведение итогов учебного года	1	2	3
Итого часов по модулю:		4	20	24

Содержание учебного модуля

Тема 1. Отработка стратегии и тактики индивидуальной игры «Своя игра».

Теория. Особенности командных и индивидуальных игр. Основные правила и особенности игры «Своя игра». Основные особенности «Своей игры». Разновидности игры. Индивидуальная и групповая "Своя игра».

Практика. Игровой практикум «Отработка стратегии и тактики индивидуальной игры «Своя игра» Отработка стратегии и тактики индивидуальной игры «Своя игра».

Тема 2. Отработка стратегии и тактики командной игры «Что?Где?Когда?».

Теория. Основные правила и особенности игры «Что?Где?Когда?». Принципы командного взаимодействия.

Практика. Игровой практикум «Отработка стратегии и тактики командной игры «Что?Где?Когда?».

Тема 3. Отработка стратегии и тактики командной игры «Брейн-ринг».

Теория. Основные правила и особенности игры «Своя игра». Основные особенности «Своей игры». Разновидности игры. Индивидуальная и групповая "Своя игра».

Практика. Игровой практикум «Отработка стратегии и тактики командной игры «Брейн-ринг».

Тема 4. Подведение итогов модуля. Игровой турнир.

Теория: Правила проведения игрового турнира.

Практика: Игровой турнир в объединении.

Тема 5. Итоговые занятия. Подведение итогов учебного года.

Теория: Возможности дальнейшего изучения темы.

Практика: Промежуточная аттестация обучающихся: суммарная оценка результатов освоения модулей. Участие в итоговом мероприятии МБОУ ДО ГЦИР Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Дооформление дневников достижений. Самоанализ дневников достижений. Обсуждение с педагогом результатов учебного года. Коллективное обсуждение итогов освоения программы и осмысление деятельности игровых команд. Праздник окончания учебного года. Награждение активных учеников (с приглашением родителей, педагогов и учащихся).

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу «Молодёжный клуб интеллектуальных игр» может педагог, имеющий среднее специальное или высшее педагогическое образование, обладающий достаточными знаниями и опытом практической работы со средними и старшими школьниками.

Для проведения диагностики психического развития обучающихся к работе по программе привлекается психолог, владеющий методиками работы с детьми среднего и старшего школьного возраста.

Методическое обеспечение

1. Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

№	Педагогические технологии	Применение в программе
1-	Игровые педагогические технологии	Интеллектуальная игра – основа содержания программы
2-	Метод проектов	На ступени мастерства выполняется проект «Создаём свою игру»
3-	Технология обучения в сотрудничестве (обучение в малых группах)	Обучение в малых группах. Формирование постоянных команд для участия в интеллектуальных играх городского и выше уровня
4-	Дистанционные технологии	1) работа с педагогом в группе в социальной сети «ВКонтакте» : 2) самостоятельная работа с образовательным контентом программы на дистанционной платформе МБОУ ДО ГЦИР http://cir.tgl.ru/elearning на ознакомительном уровне

2. Методический кейс программы

Для реализации программы «Молодёжный клуб интеллектуальных игр» сформирован методический кейс, который имеет следующие разделы и включает следующие материалы.

1) Нормативные и организационные документы, обеспечивающие эффективную организацию процесса освоения программы обучающимися:

- 1.1. Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся (для среднего и старшего школьного возраста).
- 1.2. Инструкции по охране труда и технике безопасности.
- 1.3. Положение о проведении итогового мероприятия МБОУ ДО ГЦИР Фестиваля интеллекта творчества «Мы в Центре».
- 1.4. Положения, приказы, информационные письма о проведении мероприятий различного уровня по профилю объединения.
- 1.5. Рекламные материалы по набору в группы.

2) Методические материалы для педагога:

- 2.1. Конспект открытого занятия «Игры, в которые играют люди и люди, которые играют в игры» (см. Приложение 3 «Методические материалы»).
- 2.2. Методические рекомендации по реализации учебного проекта «Создаем свою игру».
- 2.3. Материалы консультаций по организации проектной деятельности по следующей тематике:
 - 2.3.1. Планирование деятельности в рамках проекта;

- 2.3.2. Как работать в команде?
- 2.3.3. Алгоритм работы со справочной литературой и Интернетом;
- 2.3.4. Оформление проектной папки;
- 2.3.5. Анализ информации;
- 2.3.6. Структура письменного отчета по проекту;
- 2.3.7. Эффективная презентация.
- 2.3.8. Анализ качества выполнения проекта.
- 2.4. Сценарий презентации объединения на Дне открытых дверей МБОУ ДО ГЦИР.
- 2.5. Сценарий мероприятия в рамках реализации Федерального календарного плана воспитательной работы «День народного единства».
- 2.6. Сценарий мероприятия в рамках реализации Федерального календарного плана воспитательной работы «День матери».
- 2.7. Сценарий новогоднего праздника в объединении «Интеллектуальный Новый год».
- 2.8. Сценарий мероприятия в рамках реализации Федерального календарного плана воспитательной работы «День защитников Отечества».
- 2.9. Сценарий мероприятия в рамках реализации Федерального календарного плана воспитательной работы «Международный женский день».
- 2.10. Сценарий праздника окончания учебного года.
- 2.11. Копилка интеллектуальных игр.

3) Учебно-дидактические материалы, обеспечивающие реализацию содержания дополнительной образовательной программы:

№	Название материалов	Где используется: год обучения, модуль, тема	Цель использования
3.1.	Подборка кроссвордов на разную тематику	Подготовительная ступень. Модуль «Игровой практикум»	Тренинг интеллекта и эрудиции
3.2.	Подборка олимпиад разной тематики	Основная ступень. Модуль «Индивидуальные игры»	Тренинг интеллекта и эрудиции
3.3.	Подборка тестов на разную тематику	Основная ступень. Модуль «Игровой практикум»	Тренинг интеллекта и эрудиции
3.4.	Кейс для учебного проекта «Создаём свою игру»	Ступень мастерства. Модуль «Проект «Создаём свою игру»	Организация поисковой деятельности в рамках проекта
3.5.	Комплект материалов для проведения командной игры (раздаточные материалы для команд, оценочные листы)	Все модули	Проведение игровых турниров по итогам модулей

4) Оценочно-диагностические материалы для мониторинга освоения дополнительной образовательной программы обучающимися:

- 4.1. Тест А.И.Доровского на определение самооценки одаренного школьника.
- 4.2. Контрольно-диагностические материалы для промежуточной диагностики практических умений по каждому модулю: порядок проведения и критерии оценки игрового турнира.
- 4.3. Критерии оценки процесса и результатов проектной деятельности проектных команд на ступени мастерства, модуль «Создаём свою игру» (см. Приложение 2 «Оценочные материалы»).
- 4.4. Контрольно-диагностические материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся по итогам освоения подготовительной и основной ступени: методика суммарной оценки участия обучающегося во всех турнирах, завершающих учебные модули программы.

4.5. Контрольно-диагностические материалы для проведения итоговой аттестации обучающихся по итогам освоения ступени мастерства: инструментарий оценки защиты проектов.

4.6. Лист результатов педагогического мониторинга образовательных результатов обучающихся подготовительной и основной ступени обучения (см. Приложение 2 «Оценочные материалы»).

4.7. Дневник достижений для фиксации результатов обучения учащимися ступени мастерства.

Информационное обеспечение программы

1. Литература для учащихся и родителей

- 1) Вашкулат, Ю. Методическое пособие для тех, кто хочет тренироваться в спортивное "Что? Где? Когда?" / Юрий Вашкулат [Электронный ресурс] / Всероссийский центр развития художественного творчества и гуманитарных технологий. – Режим доступа: https://vcht.center/wp-content/uploads/2019/05/Vashkulat_YUrij.pdf
- 2) Поташев, М.О. Как не надо делать вопросы [Электронный ресурс] / Командум. Интеллектуальный клуб. Книги об интеллектуальных играх - Режим доступа: <https://clck.ru/3CZmsA>
- 3) Хиленко, Т.П. Растим гения. Увлекательные занятия для развития ума, памяти и воображения. /Т.П. Хиленко – М. : АСТ, 2023. – 224с. – (Интеллектуальные игры и головоломки).

2. Литература для педагога

Общепедагогическая и психологическая литература

- 1) Гин, А.А. Приёмы педагогической техники. Свобода выбора. Открытость. Деятельность. Обратная связь. Идеальность: Пособие для учителей / А.А. Гин. – М. : Вита-Пресс, 2022. – 112 с. – (Школа креативного мышления).
- 2) Емельянова, Т.В. Игровые технологии в образовании : электронное учеб.-метод. пособие / Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник. – Тольятти : Изд-во ТГУ, 2015. – 1 оптический диск.
- 3) Золотарева, А.В. Методика преподавания по программам дополнительного образования детей. Учебник и практикум / А.В. Золотарева, Г.М. Криницкая, А.Л. Пикина – М. :Юрайт, 2023. — 315 с. – (Профессиональное образование).
- 4) Конасова, Н.Ю. Оценка результатов дополнительного образования детей. ФГОС. / Н.Ю. Конасова. - Волгоград: Учитель, 2016. – 121с. – (Образовательный мониторинг).
- 5) Пинская, М.А. Оценивание для обучения: Практическое руководство / М.А. Пинская – М. : Чистые пруды, 2009. – 32с. – (Библиотечка «Первого сентября». Серия «Управление школой». Вып 28).

Специальная литература по методике интеллектуальных игр

- 1) I - VII Чемпионаты по игре «Что? Где? Когда?» (сезоны 1989/96 годов); материалы чемпионатов”, М.: ОРГКОМИТЕТ Чемпионатов, 1997.
- 2) II – III чемпионаты по «Что? Где? Когда?» и «Брэйн-рингу» (сезоны 1995 – 1996 гг.); материалы чемпионатов”, Ереван, Совет Ассоциации интеллектуальных игр Армении, 1998 г.
- 3) IX открытый Чемпионат по игре «Что? Где? Когда?» («12+»). Сезон 1997/98 года”, М.: ОРГКОМИТЕТ Чемпионатов по игре «Что? Где? Когда?» («12+»), 1998 г.
- 4) Алексеев, Е.В. Что? Где? Когда? Ваш путь к успеху. / Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.А.Тюрикова. – М.: Рольф, 2000. – 244с. [Электронный ресурс] / Командум. Интеллектуальный клуб. Книги об интеллектуальных играх - Режим доступа: <https://clck.ru/3CZjP9>
- 5) Анашина, Н.Ю. Гимнастика ума. Книга для будущих миллионеров / Н.Ю. Анашина, Г.С. Курбанок, И.В. Мельниченко – Ростов-на-Дону: Феникс, 2004.
- 6) Баландин, Б. 1001 вопрос для очень умных с подсказками для остальных. . – М.: Рипол-классик, 2007.
- 7) Деркач, О. А. 1000 заданий на смекалку / О.А. Деркач, В.В.Быков – М.: Аст-пресс СКД. 2006.

- 8) Деркач, О. А. Домашние телеигры / О.А. Деркач, В.В.Быков – М.: Аст-пресс, 2006.
- 9) Деркач, О.А. Как увеличить свой IQ / О.А. Деркач, В.В.Быков – М.: Аст-пресс, 2007. – 304с. – (Серия «1000 советов»).
- 10) Драхлер, А.Б. Отечественная история с древнейших времен до наших дней. Вопросы к олимпиаде. - М.: Владос-пресс, 2001.
- 11) Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда» для чайников / Борис Левин – Донецк: Сталкер, 1999. – 416с. [Электронный ресурс] / Командум. Интеллектуальный клуб. Книги об интеллектуальных играх - Режим доступа: <https://clck.ru/3CZodg>
- 12) Мандель, Б. Телевикторины. Шпаргалка для знатоков. 1000 вопросов – 1000 ответов. . – М.: Гелеос, 2008.
- 13) Тюрикова, И., Пехлецкий С. и др. Своя игра. Серия книг. . – М.: ТЕРРА- Книжный клуб, 2000.
- 14) Хайчин, Ю. TVоя игра. . – М.: Гранд, 2000.
- 15) Хайчин, Ю.Д. Главная книга умных и веселых – Донецк: Сталкер, 1998. – 416с.
- 16) Шаульская, Н.А. Поиграем в эрудитов? – Ростов-на-Дону: Феникс, 2005.

3. Используемые интернет-ресурсы:

№	Интернет-адрес	Название ресурса	Где используется и для чего
1.	https://db.chgk.info	Информационный ресурс «База вопросов «ЧТО?ГДЕ?КОГДА?»»	Организация тренировочного процесса
2.	http://shrek.chgk.su/	Сайт Школьного регионального кубка	Организация участия команд в соревнованиях
3.	https://vk.com/shchr_int	Официальная группа Школьного чемпионата России по интеллектуальным играм	Организация участия команд в соревнованиях
4.	https://proektypfo.ru/projects/intellektualnaya-olimpiada-pfo	Официальный сайт Приволжского федерального округа. Общественные проекты. Интеллектуальная олимпиада ПФО среди школьников	Организация участия команд в соревнованиях

Материально-техническое обеспечение программы

- 1) Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий группы 12-15 человек (парты, стулья, меловая и магнитная доска, шкаф для раздаточных материалов), специально оборудованный под тематическую деятельность клуба. Помещение должно быть многофункциональным и легко трансформируемым.
- 2) Оборудование, необходимое для реализации программы:
 - 2.1. Дистанционная платформа на официальном сайте МБОУ ДО ГЦИР;
 - 2.2. Компьютер с выделенным каналом выхода в Интернет и необходимым программным обеспечением;
 - 2.3. Мультимедийная проекционная установка или интерактивная доска;
 - 2.4. МФУ (принтер черно-белый, цветной; сканер, ксерокс);
 - 2.5. Цифровой фотоаппарат;
 - 2.6. Цифровая видеокамера.
 - 2.7. Брейн-системы в количестве не менее 4 штук;
 - 2.8. Настольные игры
- 3) Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради; бумага разных видов (ксероксная, цветная, картон, ватман и т.д.) и формата (А3, А4); клей, ножницы, степлеры; файлы, папки, канцелярский нож.
- 4) Сувенирная продукция для награждения участников турниров и чемпионатов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ,
использованной при составлении программы

1. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. Брэйн-ринг. Своя игра. Эрудит-аукцион / Н.Ю. Анашина – Ярославль: Академия развития, 2006. – 496с.
2. Буйлова, Л.Н. Современные тенденции обновления содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека КиберЛенинка. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tendentsii-obnovleniya-soderzhaniya-dopolnitelnyh-obscheobrazovatelnyh-obscherazvivayuschih-programm/viewer>
3. Емельянова, Т.В. Игровые технологии в образовании : электронное учеб.-метод. пособие / Т.В. Емельянова, Г.А. Медяник. – Тольятти : Изд-во ТГУ, 2015. – 1 оптический диск.
4. Закон Российской Федерации «Об образовании» № 273-ФЗ от 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Закон об образовании РФ. – Режим доступа : <http://zakon-ob-obrazovanii.ru/>
5. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р. [Электронный ресурс] / Интернет-портал «Правительство Российской Федерации» – Режим доступа : <http://static.government.ru/media/files/3fIgkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypicBo.pdf> .
6. Леонтович, А.В. Исследовательская и проектная работа школьников. 5-11 класс / А.В.Леонтович, А.С. Саввичев – М.: ВАКО, 2018. – 160 с. – (Современная школа).
7. Методические рекомендации по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области. Методические материалы. Проектирование дополнительных общеобразовательных программ. - Режим доступа: <http://surl.li/shwfwz> .
8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области. Методические материалы. Проектирование дополнительных общеобразовательных программ. – Режим доступа: <http://surl.li/shwfwz> .
9. Методические рекомендации по проектированию разноуровневых дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. /РМЦ ГБОУ ДО СО СДДЮТ – Самара, 2021 [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области. Методические материалы. Проектирование дополнительных общеобразовательных программ. -Режим доступа: <http://surl.li/shwfwz> .
10. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. Письмо Министерства образования и науки Самарской области № МО-1141-ТУ от 12.09.2022 года. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области. Методические материалы. Проектирование дополнительных общеобразовательных программ. – Режим доступа: <http://surl.li/shwfwz> .
11. Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Письмо Министерства просвещения РФ № ГД-39/04 от 19.03.2020 года. [Электронный ресурс] / Министерство просвещения Российской Федерации. Банк документов - Режим доступа: <https://docs.edu.gov.ru/document/26aa857e0152bd199507ffaa15f77c58/>

12. Мирошкина, М.Р. Клубная деятельность в образовании и воспитании. Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека КиберЛенинка. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/klubnaya-deyatelnost-v-obrazovanii-i-vospitanii>
13. Положение о порядке разработки, экспертизы и утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МБОУ ДО ГЦИР (утверждено приказом директора МБОУ ДО ГЦИР № 62 от 24.08.2020 г.) [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: <https://clck.ru/VXrd4>.
14. Положение о проведении педагогического мониторинга, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся (утверждено приказом директора МБОУ ДО ГЦИР № 88 от 07.12.2020 г.). [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: <https://clck.ru/VXrRg>.
15. Положение об организации образовательного процесса с использованием дистанционных образовательных технологий (утверждено приказом директора МБОУ ДО ГЦИР № 78 от 28.08.2019 г.). [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: http://cir.tgl.ru/sp/pic/File/nast/Polozhenie_o_distantne_2020_na_sayt.pdf
16. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"[Электронный ресурс] / Интернет-портал «Российская газета» - Режим доступа: <https://rg.ru/2020/12/22/rospotrebnadzor-post28-site-dok.html>
17. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ». [Электронный ресурс] / Информационно-правовой портал «Гарант.РУ» - Режим доступа: <https://base.garant.ru/71770012/>
18. Приказ Министерства образования и науки РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации. Государственная система правовой информации. – Режим доступа : <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202209270013>
19. Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. /Г.К. Селевко. В 2-х томах. – М. : НИИ Школьные технологии, 2019. - 818с. – (Энциклопедия образовательных технологий).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Календарный учебный график программы

Календарный учебный график программы составлен в соответствии с локальным актом «Календарный учебный график МБОУ ДО ГЦИР городского округа на 2024-2025уч.г.», принятым решением педагогического совета от 29 мая 2024 г., протокол № 3.

<i>Месяц</i>	<i>Количество учебных недель, содержание деятельности, внеаудиторные формы организации образовательного процесса</i>	<i>Промежуточная и итоговая аттестация</i>
Сентябрь	Занятия по расписанию: 3 учебные недели. Начало занятий 09 сентября	
Октябрь	Занятия по расписанию 5 учебных недель. Участие в городском туре ОВИО «Наше наследие»	
Ноябрь	Занятия по расписанию 4 учебные недели. Период школьных каникул с 27 октября по 4 ноября. Городской осенний турнир интеллектуальных игр. Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 4 ноября	
Декабрь	Занятия по расписанию 4 учебные недели. В период школьных каникул с 30 декабря по 07 января: Рождественский праздник в объединении	
Январь	Занятия по расписанию 4 учебные недели. Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками (выходные дни): 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 января	
Февраль	Занятия по расписанию 4 учебные недели. Участие в региональном турнире «Знание – сила!». Дополнительный день отдыха (государственный праздник) – 23 февраля	
Март	Занятия по расписанию 4 учебные недели. Период школьных каникул с 22-30 марта. Городской весенний турнир интеллектуальных игр. Дополнительный день отдыха (государственный праздник) – 8 марта	
Апрель	Занятия по расписанию 4 учебные недели	
Май	Занятия по расписанию 5 учебных недель. Участие в учрежденческом итоговом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Итоговый турнир интеллектуальных игр. Завершение учебных занятий обучения 31 мая. Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками – 1 мая, 9 мая	Промежуточная аттестация для групп подготовительной, основной ступеней. Итоговая аттестация для групп ступени мастерства
Июнь	Продолжение занятий по программе летней профильной смены (по выбору обучающегося) - 4 недели. Дополнительный день отдыха (государственный праздник) – 12 июня	
Июль	Самостоятельные занятия учащихся	
Август	Формирование учебных групп до 10 сентября	
Итого учебных недель	36 учебных недель	

Оценочные материалы

**1) Лист результатов педагогического мониторинга
образовательных результатов обучающихся
подготовительной и основной ступени обучения**

Название группы _____ Ступень обучения _____

№	ФИО	Результаты освоения программы модулей (количество баллов)				Результаты участия в воспитательных мероприятиях объединения	Результаты участия в соревнованиях городского и выше уровня	Всего баллов	Уровень освоения программы
		1	2	3	4				

2) Критерии оценки процесса и результатов проектной деятельности
(ступень мастерства «Модуль «Проект «Создаём свою игру»).

Компоненты ожидаемых результатов	Диагностические признаки (примерный перечень ожидаемых результатов)
1. Содержание проекта	При формировании содержания проекта группа должна продемонстрировать: • объем и ценность собранного материала; • участие в выполнении задания всех членов группы, коллективный характер принимаемых решений; • необходимую и достаточную глубину проникновения в проблему, привлечение знаний из других областей; • качество и оригинальность изготовленного материального объекта; • доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы; • уровень проявленного творчества: оригинальность принятых подходов и найденных решений, использование новых идей. Основным критерием успешности выполненного проекта является соблюдение требований или условий, которые были выдвинуты в начале работы
2. Качество оформления проектной документации	При оформлении проектной документации группа должна продемонстрировать: • объем, полноту и логическую законченность проектной работы; • качество выполнения эскизов, технологических карт, текста (понятность, аккуратность); • художественное оформление материала (рисунки, слайды и т.п.)
3. Успешность презентации проекта	В ходе презентации проекта группа должна продемонстрировать: • умение выступать и излагать свои мысли перед аудиторией (логичность, аргументированность, лаконичность, использование наглядных материалов); • эрудицию и глубину знаний по рассматриваемой проблеме; • проявление в процессе презентации культуры речи, чувства времени, способности к импровизации; • умение отстаивать и защищать свои идеи, проявление уважения к собеседнику и дружелюбия в дискуссии, умение отвечать на вопросы оппонентов

Методические материалы

Конспект открытого занятия

1. Паспорт занятия

- **ФИО педагога:** Потяшина Елена Михайловна
- **Название и направленность** дополнительная общеобразовательная программа «Молодежный клуб интеллектуальных игр». Направленность: социально-гуманитарная
- **Год обучения группы:** первый год обучения.
- **Возраст обучающихся:** 13-15 лет.
- **Тема занятия:** Игры, в которые играют люди и люди, которые играют в игры.
- **Место занятия в программе и модуле:** занятие является очередным модуле «Подготовка к командным соревнованиям» на первом году обучения.
- **Методическая цель открытого занятия** для педагогов: показ приемов, методик, технологий организации деятельности обучающихся на занятии.
- **Педагогическая цель** для детей: повышение эрудированности и совершенствование навыков командной работы
- **Задачи занятия:**
 - 1) Познакомить ребят со стандартными приёмами и некоторыми методиками решения вопросов интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?»
 - 2) Научить ребят работать в команде при нахождении ответов на вопросы интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?»
 - 3) Заинтересовать ребят в участии в интеллектуальных турнирах городского, областного и российского уровней
- **Предполагаемые результаты.**
По окончании занятия обучающиеся

Предметные результаты

- **будут знать:** стандартные приёмы и методики решения вопросов интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?»;
- **будут уметь:** применять свои знания, эрудицию, логическое мышление при решении вопросов интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?».

Метапредметные результаты

Обучающиеся будут внимательнее слушать педагога, воспринимать и анализировать сообщения, четче видеть свою роль в команде, научатся слышать мнение других членов команды и учитывать его, искать совместно ответ на вопрос.

Личностные результаты

Обучающиеся будут более социализированы и мотивированы к освоению новых знаний, повысят свою готовность к саморазвитию, сотрудничеству.

- **Тип занятия:** комбинированное (закрепление и развитие новых знаний и способов деятельности; проверка и оценка знаний и способов деятельности обучающихся).
- **Формат обучения:** очная форма.
- **Методы, формы и приемы организации учебной деятельности:** практическое занятие, игра.
- **Учебно-методическое оснащение** занятия: карточки, мультимедийная презентация
- **Материально-техническое оснащение** занятия: персональный компьютер.

1. Распределение времени на занятия:

Основные этапы занятия	Примерное время (в минутах)
1. Организационная часть (организация начала занятия, приветствие, проверка готовности к занятию)	2
2. Мотивация и целеполагание (сообщение темы, актуализация имеющегося у детей субъективного опыта, мотивация учащихся на познание)	3
3. Построение нового знания: поисковый этап, ознакомление с новыми знаниями и способами деятельности	5
4. Практический этап, упражнения на освоение и закрепление знаний, умений, навыков по образцу, а также их применение	20
5. Применение полученных знаний в сходных и незнакомых ситуациях, творческие задания, самоорганизация для выполнения задания, выбор уровня и способа деятельности, выполнение задания, создание продукта, презентация продукта	7
6. Подведение итогов работы формулирование выводов; рефлексия, оценка не только результатов, но и процесса учения	3
ИТОГО:	40 минут

2. Ход занятия

1.Организационная часть (организация начала занятия, приветствие, проверка готовности к занятию)

Здравствуйте, дорогие ребята, уважаемые гости. На уроке нам понадобятся ручки, тетради, бланки для записи.

2.Мотивация и целеполагание (сообщение темы, актуализация имеющегося у детей субъективного опыта, мотивация учащихся на познание, совместная выработка цели и плана занятия)

Сегодня мы продолжим знакомиться с теоретической базой решения логических вопросов интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?». Сегодня в ходе занятия мы проведём две игры: «Своя игра» и Брейн-ринг (ЧГК).

Для «Своей игры» разделимся на пары. Это своего рода разминка.

Для ЧГК – на команды по 5-6 человек

3.Построение нового знания: поисковый этап, ознакомление с новыми знаниями и способами деятельности, осуществление контроля: самоконтроля/ взаимоконтроля

Проведём интеллектуальную разминку.

Итак, «Своя игра»

Теперь повторим некоторые способы нахождения ответов на сложные логические вопросы.

1. Декомпозиция
2. Редукция до очевидного
3. Просто добавь воды
4. Полный перебор
5. Поиск сингулярности
6. Выбор отдельно стоящей версии
7. "Копаем с двух сторон"
8. Аббревиатура
9. Перевод

Назовите примеры вопросов, которые мы рассматривали ранее и поясните, к какому способу решения они относятся

Попробуем применить теоретические знания на практике.

Разберём некоторые вопросы игры «Что? Где? Когда?». Разделимся на три команды.

Известно, что командная игра «Что? Где? Когда?» - самая популярная интеллектуальная игра среди молодёжи. Здесь соревнуются команды до 6 человек.

Ведущий задает вопрос, у команд есть минута на поиск ответа. По истечении минуты команды сдают ответы письменно на специальных бланках ведущему или его помощникам. Вопросы, как правило небанальные, требующие логического мышления.

5. Применение полученных знаний в сходных и незнакомых ситуациях, творческие задания, самоорганизация для выполнения задания, выбор уровня и способа деятельности, выполнение задания, создание продукта, презентация продукта

У вас было домашнее задание. Кто готов задать нам свои вопросы?

Как будем решать эту задачу, какой способ используем?

6. Подведение итогов работы формулирование выводов; рефлексия, оценка не только результатов, но и процесса учения

Список информационных источников

Ссылка на неплохую методичку разбора вопросов

https://vcht.center/wp-content/uploads/2019/05/Vashkulat_YUrij.pdf