

Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества

ПРИНЯТА

на заседании

Методического совета МКУ ДО ДДТ

Протокол № 1

от « 29 » 08 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МКУ ДО ДДТ

 Л.А. Иванюк

Приказ № 172а

от « 29 » 08 2023 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

социально-педагогической направленности

«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА»

Возраст обучающихся: 14-18 лет

Срок реализации: 2 год

Автор – составитель:
Анкина Ирина Германовна
педагог дополнительного
образования

п.г.т. Гари,
2023 год

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

I. Наименование программы	Дополнительная общеобразовательная программа «Интеллектуальная игра» общеразвивающая
II. Направленность	Социально-педагогическая
III. Сведения об авторе и составители программы	
1. ФИО	Анкина Ирина Германовна
3. Образование	Высшее-педагогическое
4. Должность	Педагог дополнительного образования
5. Квалификационная категория	I кв. категория
6. Электронный адрес, контактный телефон.	irisha.ankina@mail.ru 89530519916
IV. Сведения о программе	
1. Объем и срок освоения	2 года обучения
2. Форма обучения	очная
3. Возраст обучающихся	14-18 лет
4. Подвид программы	разноуровневая
5. Уровень программы	базовый
6. Тип программы	модифицированная

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

<i>1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.</i>	
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цель и задачи программы.....	9
1.3 Содержание программы.....	12
Учебный план.....	14
Учебно (тематический) план.....	14
Содержание учебно (тематического) плана.....	15
1.4 Планируемые результаты.....	18
<i>2. Комплекс организационно- педагогических условий</i>	
2.1 Календарный учебный график.....	20
2.2 Условия реализации программы.....	20
2.3 Формы контроля.....	21
2.4 Оценочные материалы.....	22
2.5 Методические материалы.....	22
3. Литература.....	23
Приложение.....	29

1.1 Пояснительная записка

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Интеллектуальная игра» (далее – программа) имеет социально-педагогическую направленность.

В целом программа:

- способствует вовлечению в интеллектуальную деятельность большего числа обучающихся;
- занимается популяризацией наук через исследовательскую и игровую деятельность.

Программа модифицированная, разработана на основе изучения программ данного направления, в частности Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальные игры» автор Гордичук О.И. Использование методического пособия Холодовой О.А. «Юным умникам и умницам» (М.: РОСТкнига, 2015)

Программа ежегодно корректируется с учётом изменения законодательной и нормативной базы, приоритетов деятельности учреждения и педагогов, способностей и особенностей детей.

Актуальность программы

На данный момент в нашем обществе образовался вакуум молодежного досуга, сводящийся ныне либо к дискотечным и компьютерным развлечениям, либо к не всегда оправданной чрезмерной серьезности забот о будущем. Молодёжь, лишенная старых идеалов и не приобретающая новых, зачастую трудно ориентируется в мире моральных, материальных, интеллектуальных и духовных ценностей. Данная программа с тезисом о том, что знания никогда не бывают лишними, надо лишь научить эффективно ими пользоваться, отвечает, как запросам обучающихся, так и их родителей, что делает ее весьма актуальной, объединяя ценности поколений. Главная актуальность программы в том, что, в процессе игр происходит активная социализации подростков и пред профильная ориентация.

Социализация обучающихся тесно связана с адаптацией их во взрослой, самостоятельной жизни и включает в себя:

- интеллектуальную зрелость (развитые познавательные интересы, умения находить конструктивные решения, наличие критического и прогностического мышления);
- социальную зрелость (терпимое отношение к другим, развитые коммуникативные навыки, готовность к сотрудничеству, сотворчеству, содружеству, ответственность за происходящее);
- личностную зрелость (адекватную самооценку, понимание себя, самостоятельность, наличие социально - ценностных жизненных целей, стремление реализовывать свои позитивные позиции и инициативы, самоуважение и т.д.);
- эмоциональная зрелость и развитые чувства (эмпатия, интуиция, сопереживание, соучастие и т.д.).

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальная игра» разработана на основании следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 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» (далее – СанПиН);
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения,

дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 года № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. N 196;

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

10. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

11. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ».

12. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации,

профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

13. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

14. Устав Муниципального казенного учреждения дополнительного образования Дом детского творчества.

Отличительная особенность программы позволяет учитывать интересы, склонности и способности каждого ребенка, создает условия для обучения школьников в соответствии с их желаниями освоить ту или иную профессию в будущем. Работая с документами, ребята учатся грамотно располагать данные, оперировать полученными знаниями на практике. Материал курса программы тесно связан с учебными предметами.

В последнее время меняется отношение к игре, приходит понимание того, что игра имеет обучающие и развивающие значение, выступает как средство психологической подготовки к реальным жизненным ситуациям.

Игра – это процесс моделирования, когда объединяются вместе такие понятия, как общение и познание, необходимые человеку для его развития. Играя, обучающийся овладевает важными социальными навыками. Роли и правила «детского общества» или «подросткового общества» позволяют узнать о правилах, принятых в обществе взрослых. Интеллектуально-познавательные игры на сегодняшний день одна из самых популярных форм работы с обучающимися.

Интеллект – общая познавательная способность, определяющая готовность человека к усвоению и использованию знаний и опыта, а также к разумному поведению в проблемных ситуациях.

Современное образование имеет целью не только подготовку личности к участию в жизни общества, но и подготовку личности к активному

воздействию на это общество с целью его совершенствования, что предъявляет повышенные требования не только к знаниям, но и к личностным качествам самой личности.

Уровень программы -базовый предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления данной программы, расширение его информированности, духовного, интеллектуального, социального, нравственного развития.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальная игра» предназначена для детей в возрасте от 14 до 18 лет.

Обучающиеся занимаются по программе:

1 год обучения – 14-16 лет.

2 год обучения – 17-18 лет.

Подбирая то или иное содержание познавательной деятельности на занятиях в творческом объединении, учитываются психологические особенности этого возраста.

В данном возрасте развитие познавательных процессов, обучающихся достигает такого уровня, что они оказываются готовыми к выполнению всех видов умственной работы. В подростковом возрасте активно идет процесс познавательного развития. Подростки уже могут мыслить логически, заниматься теоретическими рассуждениями и самоанализом. Отмечается стремление к уточнению и пополнению энциклопедических знаний. Они относительно свободно рассуждают на нравственные, политические и другие темы. Становится приоритетным смысловое запоминание.

Этот возраст отличается повышенной интеллектуальной активностью, которая стимулируется не только естественной возрастной любознательностью, но и желанием развить, продемонстрировать

окружающим свои способности, получить оценку с их стороны. Сфера познавательных интересов детей выходит за пределы школы и приобретает формы познавательной самостоятельности - стремления к поиску и приобретению знаний, к формированию полезных умений и навыков. Обучающиеся выбирают занятия и книги, соответствующие их интересам, способные дать интеллектуальное удовлетворение. Стремление к самообразованию – характерная особенность подросткового возраста.

Основные показатели проявления познавательного интереса обучающихся:

1. активность обучающихся;
2. выведение причинных связей и закономерностей самими обучающимися;
3. самостоятельность выводов и обобщений;
4. вопросы обучающихся;
5. участие в обмене информацией;
6. участие по собственному побуждению в анализе, исправлениях и дополнениях ответов товарищей.

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 2 года обучения **288** учебных часа.

Режим занятий

Кол-во часов в год	Продолжительность занятий	Периодичность в неделю	Кол-во часов в неделю
144 часа	2 часа	2 раза	4 часа
144 часа	2 часа	2 раза	4 часа

Формы обучения и виды занятий по программе

Образовательная деятельность по данной программе осуществляется на русском языке в соответствии со ст. 14 Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» (от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ).

Основными формами обучения являются: очная форма обучения, групповое и индивидуальное занятие, практическое занятие, творческое занятие (создание творческого продукта).

Основные формы организации образовательного процесса.

Обучающиеся обязательно участвуют в следующих направлениях деятельности:

- Конкурсы
- Интеллектуальные игры
- Заочная экскурсия
- Тематические занятия
- Интернет- презентации
- Тематические задания по подгруппам

Методы работы.

Теоретические:

- беседа;
- рассказ;
- знакомство с научно - популярной литературой;
- экскурсии.

Практические:

- игры;
- интеллектуальные задания (кроссворды, анаворды, анаграммы, чайнворды);
- речевые разминки;
- упражнение на развитие психических процессов (внимания, памяти, мышления);
- упражнения на развитие логики;
- соревнования между командами;

- самостоятельное составление интеллектуальных игр и презентаций к ним.

Диагностические:

- конкурсы;
- наблюдения;
- анкеты;
- тесты;
- викторины.

Режим занятий

Занятия проводятся до 2 раз в неделю в зависимости от учебного плана.

Продолжительность занятия 45 минут с перерывами по 10 мин.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы – формирование интеллектуального развития и повышение общекультурного уровня подростков посредством освоения игровых технологий в рамках интеллектуальных игр.

Задачи программы:

1 год обучения

Обучающие:

- обучить овладению навыками коммуникативных межличностных отношений, этикета, толерантного общения;
- обучить правильному поведению в конфликтных ситуациях;
- овладевать основами игровых технологий.

Развивающие:

- развивать познавательную активность и способность к самообразованию;
- развивать творческий, культурный, коммуникативный потенциал в процессе участия в совместной игровой деятельности;
- развивать созидательное критическое мышление для сопротивления негативному давлению среды и сверстников.

Воспитательные:

- воспитывать стремление к самообразованию;
- воспитывать у обучающихся интерес к интеллектуальным видам деятельности и общения;
- формировать личность с независимым мышлением.

2 год обучения

Обучающие:

- давать определенную сумму теоретических знаний;
- развивать эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности;
- обучить знаниям и навыкам здорового образа жизни;
- обучить правильному распределению своего времени, планированию деятельности.

Развивающие:

- развивать познавательную активность и способность к самообразованию;
- развивать творческий, культурный, коммуникативный потенциал в процессе участия в совместной игровой деятельности;
- развивать созидательное критическое мышление для сопротивления негативному давлению среды и сверстников.

Воспитательные:

- корректировать межличностные отношения, девиантное поведение;
- воспитывать ответственность за себя и других;
- развивать лидерские качества личности;
- содействовать профессиональной ориентации подростков.

1.3 Содержание программы

Специфика дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальная игра» заключается в использовании комплексного подхода к обучению, в ходе освоения, которого формируется осознанный интерес к предметному содержанию образовательного процесса, формируются ценностные ориентации обучающихся.

Программа «Интеллектуальная игра» адаптирована под авторскую образовательную программу «Игровая мастерская» Юрия Рувимовича Майстровского из Самарского государственного муниципального Центра детского и юношеского творчества.

Учебно-тематический план первого года обучения.

№	Тема занятия	Кол - во часов	Теория	Практика	Форма аттестации и контроля
1	Введение.	2	1	1	<i>Входной</i> Анкетирование
2	Интеллект	32	10	22	<i>Текущий</i> Устный опрос
3	Я гражданин XXI века	36	8	28	<i>Промежуточный</i> Анализ успехов каждого обучающегося Анкетирование
4	Источник здоровья	36	8	28	<i>Текущий</i> Наблюдение Творческие задания
5	Государственные праздники	30	6	24	<i>Текущий</i> Наблюдение Творческие задания
6	Итоговые занятия	6	2	4	<i>Итоговый</i> Анализ успехов каждого обучающегося
	Всего :	144	35	109	

Содержание программы первого года обучения

1. Вводные занятия (2 ч.)

Теоретическая часть

Информация об образовательной программе объединения. Планы работы на учебный год. Вводный инструктаж по технике безопасности.

Практическая часть

- Знакомство с группой.
- Организационные вопросы.

2. Интеллект (32 ч.)

Теоретическая часть

Беседа «Что такое интеллект»

«Эрудиция»

Тренируем память и внимание

Кто такие дети индиго?

А вундеркинды ты?

Практическая часть

Интеллектуальная игра для старшеклассников «Что? Где? Когда?»

Интеллектуально-творческий конкурс «Юные знатоки Урала»

Турнир по некоторым пройденным интеллектуальным играм: командная «Своя игра» или «Тройка»

3. Я гражданин XXI века (36 ч.)

Теоретическая часть

Право ребенка на участие в управлении образовательным учреждением

Органы власти, в чьи обязанности входит защита прав ребенка

Что такое конфликт и почему он возникает?

«За что ставят на учет в полицию?»

Практическая часть

Интеллектуальная игра «Права детей – забота государства»

Интеллектуальная игра «Мои первые документы»

Интеллектуальная игра «Избирательное право»

Интеллектуальная игра «Зачем нужны правила?»

Интеллектуальная игра Правила, которые нас окружают.

Интеллектуальная игра Правила дома, в школе.

Игры-беседы:

Право на образование.

Знакомство с внутренним распорядком школы.

Школьная символика.

Правила поведения в школе, дома, в общественных местах

4.Источник здоровья (36 ч.)

Теоретическая часть

Профилактические беседы:

- Алкоголь-ошибка

- Что мы знаем о курении

Презентация «Злой волшебник Алкоголь»

Жизнь на грани

Практическая часть

Наркотик-тренинг безопасного поведения

КВН «Будьте здоровы!»

Викторина «Азбука здоровья»

День здоровья «Путешествие в мир природы».

Интеллектуальная игра «Учится быть здоровым телом и душой»

Игры- презентации: «Здоровье в природе»

«Кушай овощи и фрукты»

«Мыльные пузырьки»

«Семьей в здоровье»

«Солнце, воздух и вода»

«Мы вместе победим зло»

«Вредина микроб»

Мероприятие «Я ты он она –здоровая страна»

5. Государственные праздники (30 ч.)

Теоретическая часть

Беседа: Какие бывают государственные праздники

Беседа ; Мы помним порох той войны

Беседа: Дружба между национальностями

Круглый стол «По страницам Конституции»

Викторина «По памятным датам»

Практическая часть

Интеллектуальная игра ко дню народного единства «Единая страна»

Интеллектуальная игра ко дню Конституции «Главная книга страны»

Интеллектуальная игра к Дню победы «Восславим седину»

Интеллектуальная игра «Войны священные страницы»

Интеллектуальная игра «Победный май! Живем и помним»

Игры презентации:

День воинской славы России

Международный день родного языка

Международный женский день

День смеха

День космонавтики

6.Итоговые занятия (6 ч.)

Теоретическая часть

Подведение итогов за год. Успехи достижения

Практическая часть

Совместная интеллектуальная игра с бабушками «С бабушкой рядышком по сказочной тропинке»

Учебно-тематический план второго года обучения.

№	Тема занятия	Кол - во часов	Теория	Практика	Форма аттестации и контроля
1	Введение.	2	1	1	<i>Входной</i> Анкетирование
2	Интеллект	32	10	22	<i>Текущий</i> Устный опрос
3	Я гражданин XXI века	36	8	28	<i>Промежуточный</i> Анализ успехов каждого обучающегося Анкетирование
4	Источник здоровья	36	8	28	<i>Текущий</i> Наблюдение Творческие задания
5	Государственные праздники	30	6	24	<i>Текущий</i> Наблюдение Творческие задания
6	Итоговые занятия	6	2	4	<i>Итоговый</i> Анализ успехов каждого обучающегося
	Всего:	144	35	109	

Содержание программы второго года обучения

1. Вводные занятия (2 ч.)

Теоретическая часть

Информация об образовательной программе объединения. Планы работы на учебный год. Вводный инструктаж по технике безопасности.

Практическая часть

- Знакомство с группой.
- Организационные вопросы.

2. Интеллект (32 ч.)

Теоретическая часть

Беседы: «Виды интеллекта»

«Умен ли я»

Способности врожденные и приобретенные

Тест на интеллектуальное развитие

Практическая часть

Интеллектуальная игра для старшеклассников «Своя игра»

Интеллектуально-творческий конкурс «Интеллект +»

Турнир по некоторым пройденным интеллектуальным играм

Игра «Супер ум»

Игра «Мыслительный гений»

3.Я гражданин XXI века (36 ч.)

Теоретическая часть

Закон и ответственность. Что делать, если ты попал в милицию?

Как научить быть ответственным за свои поступки.

Практическая часть

Интеллектуальная игра «Семейное право»

Интеллектуальная игра «Виды административного наказания»

Интеллектуальная игра «Наказание и преступление»

Интеллектуальная игра «Закон и порядок»

Интеллектуальная игра «За последней чертой»

Интеллектуальная игра «Комендантский час»

4.Источник здоровья (36 ч.)

Теоретическая часть

Профилактические беседы:

- Синий змей на этиловом спирте
- Передается ли курение по наследству
- Спайс и его последствия
- Неформальные группировки

Презентация «Дремучий змей»

Практическая часть

Интеллектуальная игра «Вампиры 21 века»

Интеллектуальная игра «Вредная конфетка»

Интеллектуальная игра «Мои друзья или с кем дружить»

Интеллектуальная игра «Что делать вечером»

Интеллектуальная игра «Смотрю. Делаю выводы. Поступаю наоборот»

Интеллектуальная игра «Колесо истории»

5. Государственные праздники (30 ч.)

Теоретическая часть

Беседа: Праздничные даты в календаре

Беседа: Животных тоже война опалила

Беседа: Нам 41-й не забыть, нам 45-й славить

Практическая часть

Интеллектуальная игра ко дню народного единства «Давайте дружить»

Интеллектуальная игра ко дню Конституции «Эту книгу знают дети»

Интеллектуальная игра к Дню победы «Праздник со слезами на глазах»

Интеллектуальная игра «Давным- давно была война»

Интеллектуальная игра «Герои войны на экране»

6.Итоговые занятия (6 ч.)

Теоретическая часть

Подведение итогов за год. Успехи достижения

Практическая часть

Совместная интеллектуальная игра «Вспомнить все!»

1.4 Планируемые результаты по годам обучения

Личностные:

- наличие представлений об истории интеллектуальных игр;
- владение правилами, принципами традиционных и нетрадиционных интеллектуальных игр;
- развитие нестандартного, логического мышления;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом.

Метапредметные:

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей;
- соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение навыками коммуникации и социального взаимодействия.

Обучающийся научится:

- оценивать ресурсы, в том числе время и другие нематериальные ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;

- выбирать путь достижения цели, планировать решение поставленных задач, оптимизируя материальные и нематериальные затраты;
- организовывать эффективный поиск ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели;
- искать и находить обобщенные способы решения задач, в том числе, осуществлять развернутый информационный поиск и ставить на его основе новые (учебные и познавательные) задачи;
- критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций, распознавать и фиксировать противоречия в информационных источниках; выходить за рамки учебного предмета и осуществлять целенаправленный поиск возможностей для широкого переноса средств и способов действия;
- осуществлять деловую коммуникацию как со сверстниками, так и со взрослыми (как внутри образовательной организации, так и за ее пределами), подбирать партнеров для деловой коммуникации исходя из соображений результативности взаимодействия, а не личных симпатий;
- при осуществлении групповой работы быть как руководителем, так и членом команды в разных ролях (генератор идей, критик, исполнитель, выступающий, эксперт и т.д.);
- развернуто, логично и точно излагать свою точку зрения с использованием адекватных (устных и письменных) языковых средств.

Обучающийся получит возможность научиться:

- ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;
- самостоятельно определять цели, задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;
- выстраивать индивидуальную образовательную траекторию, учитывая ограничения со стороны других участников и ресурсные ограничения;
- менять и удерживать разные позиции в познавательной деятельности; координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия;

Раздел №2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

При отмене занятий в рабочей программе вносятся изменения в лист корректировки.

Год обучения	Реализация ДООП	Комплектование групп	Новогодние каникулы	Промежуточный контроль	Итоговый контроль	Летние каникулы
1	с 1.09 по 31.05	с 1.08 по 31.08	с 1.01 по 9.01	с 20.12 по 31.12	с 20.05 по 31.05	с 1.06 по 31.08
2	с 1.09 по 31.05	с 1.08 по 31.08	с 1.01 по 9.01	с 20.12 по 31.12	с 20.05 по 31.05	с 1.06 по 31.08
3	с 1.09 по 31.05	с 1.08 по 31.08	с 1.01 по 9.01	с 20.12 по 31.12	с 20.05 по 31.05	с 1.06 по 31.08
4	с 1.09 по 31.05	с 1.08 по 31.08	с 1.01 по 9.01	с 20.12 по 31.12	с 20.05 по 31.05	с 1.06 по 31.08
5	с 1.09 по 31.05	с 1.08 по 31.08	с 1.01 по 9.01	с 20.12 по 31.12	с 20.05 по 31.05	с 1.06 по 31.08

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое оснащение

- оборудованное помещение для занятий (учебный класс);
- микрофоны, звукоустановка (музыкальный центр, диски, аудиокассеты для записи музыкальных фонограмм);
- компьютер с соответствующими программами;
- игровое поле и волчок;
- оборудование для брейн-ринга.

Кадровое обеспечение

- квалифицированный педагог с профессиональным образованием.

2.3 Формы контроля

В качестве контрольных мероприятий используются следующие формы контроля: наблюдение, контрольные занятия, творческое задание, тренинги, творческие задания, опрос, отзывы родителей и детей.

Формами подведения итогов реализации программы является финальная игра среди команд.

Формы подведения итогов реализации программы:

С целью оценки достижений, обучающихся используются следующие формы:

1. Тренинги – как метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков, и социальных установок.
2. Контрольные задания – выполнение обучающимся заданных педагогом элементов или связок с предъявлением владения необходимых знаний и навыков.
3. Диагностическая игра – игровая форма диагностики знаний и умений обучающегося.
4. Педагогическое наблюдение за деятельностью обучающихся проводится педагогом регулярно, с целью фиксации темпов развития обучающихся.

Итоговые знания и умения проверяются следующими способами:

- 1 год обучения - игра в тройках, взаимодействие в команде, районные интеллектуальные игры "Что? Где? Когда?" и игры внутри клуба.
- 2 год обучения - "Своя игра" (на личное первенство), игра в команде, проведение клубных дней, районные интеллектуальные игры.

Формы фиксации результатов:

- ведение журнала учёта работы, грамоты и т.д.
- фото и видеозапись;
- отзывы.

Критерии оценки результативности освоения программы

Оценка результатов занятий школьников в объединении осуществляется с помощью следующих критериев:

- умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачей;
- знание начальных теоретических основ решения интеллектуальных задач;
- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности.

2.4 Оценочные материалы

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

К прогнозируемым результатам программы относятся следующие знания и умения:

1) К концу первого года обучения обучающиеся знают:

- правила игр;
- методику создания игр, вопросов и заданий;

Умеют:

- играть в команде;
- самостоятельно составлять вопросы и задания.

2) К концу второго года обучения дети знают:

- нетрадиционные формы интеллектуальных игр;
- алгоритм поиска ответов.

Умеют:

- работать над версией;
- проводить анализ и самоанализ игры;
- готовить и проводить интеллектуальные игры среди клубов по месту жительства.
- грамотно оценивать любую жизненную ситуацию, находить нужную информацию,
- готовый развиваться в современном мире самостоятельно.

2.5 Методические материалы

Занятия по программе проводятся в вечернее время в соответствии с расписанием с использованием индивидуально-групповой и групповой форм организации образовательного процесса.

Методы обучения: словесный, наглядный практический, объяснительно, иллюстративный, репродуктивный, игровой, дискуссионный и проектный.

Программой предусмотрены следующие основные методы: беседа, мозговой штурм, работа в тройках, работа в шестерках, обсуждения.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Содержание программы раскрывается в разнообразных формах. Специфика работы требует особой формы занятий, как можно более отличающихся от традиционного учебного процесса. Минимум назидательности, никакого принудительного навязывания знаний и умений. Теоретическая информация должна вводиться в игровой процесс, иллюстрироваться соответственно игровыми примерами из богатейшей практики интеллектуальных игр и закрепляться на тренировочных занятиях, построенных соответствующим образом. Разумеется, это не исключает полностью традиционных методов подачи и усвоения знаний.

Стандартное занятие состоит из трех этапов. Первый - круговая тренировка с применением разминочных игр. Второй - разбор и игровое подтверждение теоретических положений, запланированных на данное занятие. Третий - тренировка в режиме реального времени по правилам одной из интеллектуальных игр.

Следует отметить, что традиционно основной игровой и организационной единицей является команда, состоящая из 6 человек. Учебно-тренировочный процесс строится на совмещении форм занятий с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы - три и более команд; для практических

занятий, где руководителю клуба необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной командой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд, психологическому и игровому тренингу игроков основных специализаций, а также вопросников и стажеров-организаторов игр. Практика показывает, что необходима и такая форма работы, как клубный день, или совместная игра всех команд и игроков, как занимающихся, так и приглашенных.

3. Список литературы

а) Нормативные правовые акты

1. Конституция Российской Федерации. — М.: Приор, 2004. — 32 с.
2. Конвенция о правах ребенка. [Электронный ресурс]. — URL: http://shdhsh.muzkult.ru/img/upload/2221/documents/Konvenciya_o_prava_Kh_rebenka_.pdf16
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 от 29 мая 2015 года. 8 июня 2015 г. Российская газета - Федеральный выпуск №6693 (122). [Электронный ресурс]. — URL: <https://rg.ru/2015/06/08/vospitanie-dok.html>
4. Стратегия развития воспитания в Свердловской области до 2025 года от 07 декабря 2017 года. [Электронный ресурс]. — URL: <http://docs.cntd.ru/document/446498752>
5. Концепция развития дополнительного образования детей от 04 сентября 2014 года №1726-р. [Электронный ресурс]. — URL: <http://static.government.ru/media/files/ipA1NW42XOA.pdf>
6. Федеральный закон от 24 июля 1998 года № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в ред. Федерального закона от 23.07.2008 N 160-ФЗ).
7. Федеральный закон Российской Федерации № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года «Об образовании в Российской Федерации»: (федер.закон: принят Гос.Думой 21 дек.2012 г.) // Российская газета, 31 декабря 2012.
8. Распоряжение Правительства РФ от 29.11.2014 N 2403-р «Об утверждении Основ государственной молодежной политики РФ на период до 2025 года» [Электронный ресурс]. — URL: <https://fadm.gov.ru/activity/scope/3>.

9. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»

10. Основные требования законодательства РФ в сфере образования в части реализации дополнительных общеобразовательных программа[Электронный ресурс]. — URL: http://www.krasobrnadzor.ru/assets/files/control/4.%20Dop_obsheobr.rtf

11. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 года № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (вступает в силу 22 дек. 2013г) // Российская газета, 11 декабря 2013

12. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы. СанПиН 2.4.4.3172-14. -Москва 2014. Утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 4 июля 2014 г. № 41. [Электронный ресурс]. — URL:

<http://files.stroyinf.ru/data2/1/4293768/4293768442.htm>

13. Устав МБУ ДО «ЦВР «Социум». —2016.

Литература, использованная при составлении программы

1. Безопасный Интернет детям: Методическое пособие. Вып. 3 / сост. Ю.Ю. Дерягина, Ю.А. Богатырева, О.А. Набеева, Д.Е. Щипанова. – Екатеринбург: АМБ, 2016. –40 с.

2. Грецов А.Г. Тренинги развития с подростками: Творчество, общение, самопознание. – СПб:Питер, 2009. [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.klex.ru/ggc17>

3. Детско-молодежные разновозрастные общественные объединения идеология этапы развития управление/ сост. Л.А.Крапивина. – Екатеринбург: Дизайн-Принт, 2014. –380с.

4. Кедрина Т.Я., Гелазония П.И. Большая книга игр и развлечений для детей и родителей. –М.: Педагогика-Пресс, 1992. – 224 с.

5. Копилка коллективных творческих дел. [Электронный ресурс]. — URL: <https://megapredmet.ru/1-77693.html>

6. Куприянов Б. В. Организация и методика проведения игр с подростками. –М., 2001.

7. Мониторинг социально-педагогической деятельности в клубах по месту жительства МО «Город Екатеринбург»: Методическое пособие. – Екатеринбург: АМБ, МБУ «Центр социально-психологической помощи детям и молодежи «Форпост», 2014. –56 с.

8. Организация работы «клубов общения» для детей и подростков: Методическое пособие /Ю.Ю. Дерягина и др. –Екатеринбург: Издат. дом «Филантроп», 2007. –76 с.

9. Сайт для учителей «Мультиуроки» Проект социальной направленности

"Навстречу друг другу" [Электронный ресурс]. — URL: <https://multiurok.ru/files/proiektotsial-noi-napravliennosti-navstriechu-dr.html>

Литература, рекомендованная для обучающихся

1. Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия [Электронный ресурс] / 2 электрон, опт. диска (СОКОМ): зв. цв. – 5-е изд. — Электрон, текст дан. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2003. / [Электронный ресурс]. –URL: <http://webtous.ru/obuchenie/enciklopediya-kirilla-i-mefodiya.html>

2. Сайт для студентов и школьников «МегаПредмет» [Электронный ресурс]. –URL: <https://megapredmet.ru>

3. Карнеги Д. Как завоевать друзей и оказывать влияние на людей. М., 1997.

4. Лукашенко М. Тайм-менеджмент для школьника. Как Федя Забывакин учился временем управлять: Альпина Паблишер, 2015. [Электронный ресурс]. –URL: <https://www.libfox.ru/640580-marianna-lukashenko-taym-menedzhment-dlya-shkolnika-kakfedya-zabyvakin-uchilsya->

vremenem-upravlyat.html

Ресурсы Интернет, информационно-справочные и поисковые системы

1. Информационный портал Реализация Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.273-фз.рф>
2. Единый национальный портал дополнительного образования детей. – URL: <http://dop.edu.ru/home/53>
3. Дополнительное образование. Социальная сеть работников образования. –URL: <https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie>
4. Учительский портал – Международное сообщество учителей. –URL: <https://www.uchportal.ru18>
5. Российская библиотечная ассоциация. – URL: [http:// www.rba.ru](http://www.rba.ru)
6. Российская государственная библиотека. – URL: [http:// www.rsl.ru](http://www.rsl.ru)
7. Научная электронная библиотека. – URL: <https://elibrary.ru/defaultx.asp>
8. Библиотека электронных книг. – URL: <https://libbook.net>
9. Библиотека Максима Мошкова. – URL: <http://lib.ru>

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Формы воспитательной работы:

Для реализации воспитательной работы используются различные формы:

- традиционные и дискуссионные (беседа, вечер отдыха)
- коллективно творческие дела и импровизации.

В зависимости от количества вовлеченных участников:

- групповые (для нескольких обучающихся),
- коллективные (для всего объединения),
- массовые (районные, городские).

В зависимости от преимущественно используемых средств:

- игровые,
- формы общения (прямое, опосредованное и др.);

В зависимости от преимущественно используемых методов:

- словесные (информации, собрания и т. п.);
- наглядные (выставки, стенды и др.);
- практические (благотворительные и трудовые акции, оформление материалов для выставки, музея и т. п.).

В зависимости от времени проведения:

- кратковременные (от нескольких минут до нескольких часов),
- продолжительные (от нескольких дней до нескольких недель),
- традиционные (регулярно повторяющиеся);

В зависимости от времени подготовки:

- экспромтные (проводимые без участия детей в предварительной подготовке);
- предусматривающие предварительную работу и длительную подготовку обучающихся;

В зависимости от способа влияния педагога:

- непосредственные и опосредованные;

В зависимости от субъекта организации:

- организаторами выступают педагоги, родители и другие взрослые;
- деятельность организуется на основе сотрудничества;
- инициатива и ее реализация принадлежит детям;

В зависимости от результата:

- направленные на информационный обмен;
- направленные на выработку общего решения;
- направленные на создание общественно значимого продукта.

ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№	Дата	Название мероприятия	Форма
1	Сентябрь	«Я дома, я на занятиях, я среди друзей»	Беседа, викторина
2	Октябрь	Почитаем наших бабушек, наших дедушек	Участие в благотворительном концерте
3	Ноябрь	День народного единства России День матери	Презентация, беседа,
4	Декабрь	Безопасные игры	Опрос
5	Январь	Игры в зимний период, правила поведения на льду	Беседа, игра
6	Февраль	«Если хочешь быть здоров»	Проведение беседы, придумывание общей зарядки
7	Март	Здравствуй, господин Светофор!	Игра по правилам дорожного движения
	Апрель	«Если очень захотеть, можно в космос полететь»	Презентация, беседа
	Май	Мы помним	Презентация, беседа

ПЛАН КУЛЬТУРНО-МАССОВОЙ РАБОТЫ

№	Дата	Название мероприятия	Форма
1	Сентябрь	Посвящение в объединение	Игровая программа

2	Ноябрь	«Мы разные, но мы вместе»	Праздник к дню толерантности
3	Декабрь	Новогодние елки	Участие в Новогодних мероприятиях
4	Февраль	«23 февраля – День защитника отечества»	Участие в праздничном концерте
5	Март	«Фестиваль ДиЮТ» «8 - марта»	Участие в праздничном концерте
6	Май	Мы наследники Победы, славу Родины храним!	Участие в праздничном концерт
7	Июнь	Отчетный концерт ДДТ	Участие в праздничном концерт

Организация совместной деятельности родителей и детей

Формы познавательной деятельности: общественные творческие отчеты, дни открытых занятий, праздники знаний и творчества, турниры знатоков, совместные олимпиады, выпуск предметных газет, заседания и т. д. Родители могут помочь в оформлении, подготовке поощрительных призов, оценке результатов, непосредственно участвовать в мероприятиях, создавая собственные или смешанные команды.

Формы трудовой деятельности: помощь в оформлении кабинета, благоустройство и озеленение территории здания, создание библиотеки в объединении; помощь в пошиве сценических костюмов, фотовыставки «Мир наших увлечений» и др.

Формы досуга: совместные праздники, подготовка концертов, спектаклей, конкурсы. Семейные праздники и фестивали.

ПЛАН РАБОТЫ С РОДИТЕЛЯМИ

Формы взаимодействия	Тема	Сроки
Собрание Родительские собрания	Знакомство с творческим объединением, ТБ	Сентябрь Май
Анкетирование родителей	Выявление удовлетворенности качеством образовательных услуг.	Сентябрь, Апрель
Индивидуальные консультации по вопросам обучения в объединении	«Мой ребенок»	Сентябрь - май

, оформление и пополнение в течение учебного года информационного стенда для родителей.		
---	--	--

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР

Краткая характеристика интеллектуальных игр

«Что? Где? Когда?»

Вопросы для игры формулируются таким образом, чтобы ответ можно было вывести логически из исходной информации. В команде играет 6 человек. На размышление дается 1 минута. По истечении 50 секунд времени, даётся команда 10 секунд для формулировки и фиксации ответа. В игре может одновременно принимать участие ограниченное объёмом помещения количество команд.

«Брейн-ринг»

Вопросы для игры формулируются таким образом, чтобы ответ можно было вывести логически из исходной информации (как правило, вопросы легче чем на «Что? Где? Когда?»). В игре принимают участие 2 команды по 6 человек. Для определения права первого ответа используется электронная система. На размышление дается 1 минута. Если ответ готов команда нажимает на кнопку. В случае неверного ответа команде противника даётся 20 секунд. Если обе команды дали неверные ответы, то следующий вопрос

оценивается в два балла. Игра ведётся по олимпийской системе.

«Эрудит-лото»

Игра строится по принципу теста (вопрос и 4 варианта ответа). Вопросы, как правило, очень сложные. Командам раздаются бланки для ответов. Вопросов обычно бывает 10. Игра используется как развлекательная в перерывах между турами «Что? Где? Когда?».

«Бескрылки»

На бланках командам раздаются вопросы в стихотворной форме, ответить на которые нужно всем известной фразой. Фраза должна чётко вписываться в стихотворный фрагмент (в рифму, в размер, в ритм). Время может быть ограничено в зависимости от сложности вопросов.

«Травести»

Вопросы для игры представляют собой отрывки из литературных произведений, в которых имена, названия заменяются другими из других произведений. Задача: правильно определить замены. Отрывки зачитываются два раза, без интервала во времени. Бланки с ответами сдаются через минуту после прочтения последнего фрагмента текста.

«Пентагон»

Обычно игра ведётся на 15 вопросах. В каждом вопросе даётся 5 подсказок. Первая подсказка - самая расплывчатая, другие более точные. За правильный ответ после первой подсказки даётся - 10 очков, после второй - 5, третьей - 3, четвёртой - 2, пятой - 1, причём после пятой подсказки очко даётся только команде, первой сдавшей правильный ответ. Интервал между прочтением подсказок - 15 секунд.

«Тригон»

Идентичная с «Пентагоном» игра только подсказок - 3.

«Своя игра»

Вопросы играют на определенную тему и располагаются по уровню сложности от 10 очков до 50. В раунде принимают участие 3 человека. Игра ведётся на трёх или пяти темах. За правильный ответ очки суммируются, за неправильный вычитаются. Игрок может ответить на один вопрос только один раз. В финальном раунде игроки делают ставки, не называя их другим, затем звучит сложный вопрос, на который даётся минута на размышление. После ответа ставка суммируется или вычитается. Игрок с отрицательным балансом к финальному раунду не допускается.

«Ночной дозор»

Игра проводится с наступлением темноты на улице, поэтому игрокам необходимы фонарики, чтобы найти коды различного уровня сложности. Коды первого уровня располагаются в труднодоступных местах. Легкие коды написаны на видном месте. Чтобы не спутать код с посторонней информацией, он содержит буквосочетание «НД» и цифры. В команде играют 10-15 человек.

Действия команд и подсказки с местом расположения кода координируются штабом, куда необходимо сдавать найденные коды. В подсказке содержится в завуалированной форме место расположения кода. Если команда нашла чужой код, то он ей не засчитывается. Все коды необходимо сдать как можно быстрее. Время при подведении итогов учитывается.

Что? Где? Когда?

Несомненно, что именно эта игра, являющаяся в то же время, наиболее сложной и интересной из всех игр превратила в отечественной практике интеллектуальные игры в самостоятельный вид творческой деятельности и направление в воспитании и развитии школьников и молодежи.

В традиционном телевизионном варианте игры единственная команда

соревнуется с командой телезрителей и/или ведущим. В практике клубов интеллектуальных игр ЧГК проводится, обычно, в тех случаях, когда соревнуются большое количество команд (более 10). Они отвечают на вопросы письменно.

Основные правила игры:

1. В игре принимают участие команды (традиционное количество участников – шесть).

2. Для ответа на вопрос команде (командам) предоставляется ограниченное количество времени (от 30 с до 1 минуты). В случае, если на вопрос отвечает несколько команд, им дается равное время.

3. Команды могут отвечать письменно или устно. В случае устного ответа его правильность оценивает ведущий. Письменные ответы оценивает компетентное жюри, сравнивая варианты команд, с ответами автора вопроса.

4. Обычно правильным ответом считается тот, в котором содержится “ключевое” слово.

5. В случае, если в ответе команды содержится более, чем одна версия – он не засчитывается.

6. Все команды отвечают на заранее оговоренное количество вопросов (в одном туре целесообразно использовать от 12 до 18 вопросов, количество туров зависит от количества и возраста команд, а так же от уровня подготовки команд).

7. Победителем считается команда, ответившая на большее количество вопросов. В случае равного количества правильных ответов обычно применяется рейтинг (показатель сложности вопросов, определяемый как разность между общим количеством команд и количеством команд, правильно ответивших на вопросы) или сумма мест, полученных командой в отдельных турах. (Чем меньше сумма мест, тем выше итоговое место). Возможно применение и других способов определения победителей, но нужно помнить о том, что чем проще правила, тем меньше конфликтов.

