

Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования  
Дом детского творчества

**ПРИНЯТА**  
на заседании  
Методического совета МКУ ДО ДДТ  
Протокол № 12  
от « 13 » нояб 2022 г.

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор МКУ ДО ДДТ  
Л.А. Иванюк  
Приказ № 13  
от « 13 » нояб 2022 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,  
2022 год

## ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

<b>I. Наименование программы</b>	Дополнительная общеобразовательная программа «Интеллектуальная игра» общеразвивающая
<b>II. Направленность</b>	Социально-педагогическая
<b>III. Сведения об авторе и составители программы</b>	
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.	<a href="mailto:irisha.ankina@mail.ru">irisha.ankina@mail.ru</a> 89530519916
<b>IV. Сведения о программе</b>	
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. Использованием 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, лишённая 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 научиться 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 необходимыми знаниями 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\\_.pdf](http://shdhsh.muzkult.ru/img/upload/2221/documents/Konvenciya_o_prava_Kh_rebenka_.pdf)
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](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.

