Муниципальное автономное нетиповое образовательное учреждение «Городской дворец творчества»

ПРИНЯТО:
на заседании Педагогического совета
МАНОУ«ГДТ»
протокол № 4 от 05.06.2026

УТВЕРЖДЕНО:
приказом директора МАНОУ «ГДТ»
от 06.06.2026 № 1901-од
_____ Л.К. Габышева

«Клуб интеллектуальных игр»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
для детей от 11 до 18 лет, срок реализации – 3 года
социально-гуманитарная направленность

Автор-составитель:
Тарасова Наталья Сергеевна
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории

Екатеринбург
2026

Комплекс основных характеристик программы
Пояснительная записка

Ввиду того, что сегодняшним выпускникам придется осуществлять свою профессиональную деятельность в условиях нового этапа технологического развития глобальной экономики, одним из актуальных вопросов образования остается развитие содержания и технологий. Педагогика вынуждена осуществлять поиск таких методов, приемов, применение которых на всех уровнях образования (дополнительного в том числе) обеспечит развитие разного вида одаренности обучающихся, их социально значимых качеств.

Игра давно признана одним из самых продуктивных методов обучения детей, их развития, приобщения к духовным и нравственным ценностям. Особая роль при этом отводилась интеллектуальным играм.

История игры «Что? Где? Когда?» началась в 1975 году, когда на телеэкраны впервые вышла программа, созданная по идее В. Я. Ворошилова. Несколько десятилетий игра существовала как телепроект, но с 1990 года стало развиваться так называемое спортивное «Что? Где? Когда?» – одновременная игра для нескольких команд. Уже в это время она становится популярна как вид интеллектуального досуга среди взрослых и детей. Спустя десятилетие распространение интернета позволило проводить синхронные чемпионаты по интеллектуальным играм, в том числе и среди школьников. Педагогами России и зарубежья был высоко оценен потенциал игры при работе с разными группами детей, в том числе и одаренными. Интеллектуальные клубы стали активно создаваться на базе общеобразовательных учреждений. А затем произошло включение школьных команд в фестивальное движение, появились профильные смены в лагерях отдыха.

На сегодняшней день развитие эрудиции, интеллекта, других социально значимых качеств детей при помощи интеллектуальных игр органично осуществляется при реализации дополнительных общеразвивающих программ.

Направленность дополнительной общеобразовательной программы «Клуб интеллектуальных игр» – **социально-гуманитарная**.

Актуальность программы обусловлена необходимостью в формировании нового поколения граждан России**,** склонных к инновационной деятельности, мобильных, умеющих и желающих получать знания в течение всей жизни, обладающих духовными и культурными ценностями своего народа, страны, способных к решению актуальных проблем современной цивилизации.

Программа разработана с учётом следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями).
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями).
3. Указ Президента Российской Федерации от 07 мая 2024 года № 309 О национальных целях развития Российской Федерации до 2030 года и на перспективу до 2036 года».

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (в ред. 30.04.2026).

5. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденная Министерством Просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 года № 467 (в ред. от 21 апреля 2023 № 302).

6.Концептуальные подходы к развитию дополнительного образования детей в Свердловской области, утвержденные Приказом Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 06.05.2022 № 434-Д.

7. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

8. Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи, утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации СП 2.4.2.4283-26 от 2 июня 2026 г. N 19 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями).

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

13. Федеральный закон от 13.07.2020 № 189 ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (с изменениями).

14. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в соответствии с социальным сертификатом (с изменениями и дополнениями).

15. Постановление Правительства Свердловской области от 7 ноября 2019 г. N 761-ПП «Об утверждении Стратегии молодежной политики и патриотического воспитания граждан в Свердловской области на период до 2035 года».

16. Государственная программа Свердловской области «Развитие системы образования в Свердловской области до 2025 года», утвержденная Постановлением

Правительства Свердловской области от 19.12.2019 № 920-ПП (в ред. 21 мая 2026 № 311-ПП).

17. Концептуальные подходы к развитию дополнительного образования детей в Свердловской области, утвержденные Приказом Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 06.05.2022 № 434-Д).

18. Устав и иные локальные нормативные акты МАНОУ «ГДТ».

Соответствие проблемам и потребностям интеллектуально одаренных детей, их родителей или законных представителей Содержание программы, синтез применяемых педагогических принципов и технологий ориентирован на работу с интеллектуально одаренными детьми и их воспитание. Зачастую дети и подростки с признаками интеллектуальной одаренности обладают определенными особенностями: неадекватная самооценка, перфекционизм, повышенная впечатлительность, проблемы с навыками саморегуляции. Обучение по программе Клуба позволяет не только развить интеллектуальные способности, но и постепенно снять вышеуказанные барьеры. Интеллектуальная игра позволяет научить детей адекватно воспринимать нестандартные ситуации, воспитать спокойное отношение как к победам, так и к поражениям, избавляя обучающихся от болезненного стремления к совершенству. Для спортивной стороны игры важны волевые качества, самообладание, и регулярные занятия помогают детям справляться с излишней впечатлительностью, тревожностью. У детей с повышенными интеллектуальными возможностями часто отсутствуют сформированные навыки социального поведения и возникают проблемы в общении. Одним из воспитательных моментов реализуемой программы является командный характер игры. Добиться результата можно, научившись слушать товарища, уважать его мнение, объективно оценивать и принимать коллективное решение. Соблюдение правил игры и честность по отношению к сопернику являются одними из важнейших принципов деятельности Клуба. И еще одна отличительная черта – уважение к своей команде, к организаторам и к противнику. Дружеская атмосфера в Клубе позволяет избавиться от агрессии к сопернику по игре, создать доброжелательный настрой по отношению ко всем играющим. Навыки коллективной работы, полученные в игре, важны для дальнейшей личной и профессиональной успешности обучающихся. Элементы проектной и организаторской деятельности развивают творческие способности детей, важную составляющую одаренности.

Программа «Клуб интеллектуальных игр» выстроена таким образом, чтобы оптимально развивать интеллектуальный потенциал, мотивационную и ценностную составляющую не только одаренного ребенка, но и каждого обучающегося.

Работа с одаренными детьми не ограничивается только обучающей функцией. Педагог должен вовремя выявить личностные характеристики, затрудняющие развитие одаренности и осуществить их коррекцию. В соответствии с Рабочей концепцией одаренности (под редакцией Д. Б. Богоявленской), одаренность воспринимается нами как некая интегративная характеристика и «охватывает два аспекта поведения одаренного ребенка»: инструментальный (способы деятельности) и мотивационный (отношение к действительности и своей деятельности). Учитывая, что оценка «конкретного ребенка как одаренного в значительной мере условна, что

самые замечательные способности ребенка не являются прямым и достаточным показателем его достижений в будущем», особый акцент при разработке программы был уделен технологии не психологической, а педагогической оценки результата обучающихся. На всех этапах освоения программы педагогом оцениваются мотивационная, деятельностная и ценностная составляющая.

Для повышения эффективности обучения интеллектуально одаренных детей, равно как всех других обучающихся по программе «Клуб интеллектуальных игр», применяются следующие принципы:

– учет возрастных особенностей: содержание программы рассчитано именно на обучающихся 12–18 лет. Работа в группе позволяет реализовать стремление к общению, присущее детям этого возраста, а игровые формы делают процесс обучения увлекательным;

– принцип связи теории с практикой: применяя полученные навыки коллективной работы на практике (в том числе и в школе), обучающиеся добиваются больших успехов;

– принцип индивидуализации и дифференциации обучения: для каждого находится особая роль в команде, в зависимости от его личностных особенностей, с учетом оценки личностных характеристик и эрудиции выстраивается индивидуальный образовательный маршрут, подбираются формы и методы работы;

– принцип межпредметности: все предусмотренные программой игры основаны на достижениях разных наук и благодаря этому создают у детей системную и целостную научную картину мира;

– принцип развивающего и воспитывающего обучения: цели, содержание и методы обучения должны способствовать не только усвоению знаний и умений, но и познавательному развитию, а также воспитанию личностных качеств учащихся.

Применение игровых технологий целесообразно при работе с детьми и подростками, поскольку в игровой форме приобретаются навыки командной работы, ведения дискуссии, разрешения конфликтов, быстрого принятия решения, то есть проживаются те ситуации, которые предстоят во взрослой жизни.

Работа с родителями (законными представителями) занимает значимое место при реализации дополнительной общеобразовательной программы. Это объясняется тем, что «развитию интеллектуальной одаренности способствуют познавательные интересы самих родителей, важна так называемая совместная познавательная деятельность – общие игры, совместная работа на компьютере, обсуждение сложных задач и проблем». Родители могут стать надежными союзниками при работе с проблемными зонами в развитии детей, выявленными в ходе педагогической оценки. Педагог поддерживает обратную связь с родителями по телефону, электронной почте, в социальных сетях. Родители (а также другие члены семьи обучающихся) могут присутствовать на открытых занятиях, клубных играх как зрители или участники. Благодаря этому можно получить мнение потребителей о качестве образовательных услуг учреждения, качестве образовательного процесса. Такая практика полезна и для самих родителей – они могут посмотреть на своего ребенка с новой точки зрения, увидеть, как он раскрывается в игре и в коллективе. В начале года и перед мероприятиями проводятся родительские собрания.

Адресат программы Программа адресована детям и подросткам в возрасте от 11 до 18 лет (учащиеся 5–11-х классов). В коллектив принимаются все желающие с последующей оценкой уровня мотивации к интеллектуальной и познавательной деятельности, уровня эрудиции. Широкий охват возрастов обусловлен спецификой клубной деятельности: направленностью на личный опыт обучающихся, возможностью объединять разновозрастных детей в одну группу, а также повышенным интеллектуальным развитием обучающихся клуба.

Принципы комплектования учебных групп Обучение по программе первого года могут проходить дети и подростки 11–15 лет (5–9-й класс), второго года – 13–16 лет (7–10-й класс), третьего года – 14–18 лет (8–11-й класс).

Начинать обучение по программе стоит не раньше 11 лет, поскольку до этого возраста не в полной мере сформировано устойчивое внимание, позволяющее обучающимся самостоятельно воспринимать, запоминать и анализировать информацию. В возрасте 11–12 лет для подростков важен не только собственно игровой, но и личностный аспект занятий: через игру они утверждают право на собственные интересы, склонности, выбор той или иной деятельности. Также в этом возрасте необходима ролевая модель, функцию которой берут на себя участники старших, часто более успешных в игровом отношении команд.

Для обучающихся 13–14 лет особую важность приобретает социальный характер игры. У них уже, как правило, сформировано представление о ценности себя как самостоятельного субъекта, они ощущают необходимость во взаимодействии со сверстниками и более старшими подростками.

В возрасте 15–18 лет подростки ищут возможности для профессионального самоопределения, и игра становится одним из средств для этого. Кроме того, для молодежи важно ощущать себя взрослыми, наставниками, чему способствует общение с игроками младших команд клуба.

Наполняемость групп от 7 до 18 человек (одна-три команды). Возможно формирование разновозрастных групп (с разницей в возрасте обучающихся до трех лет). Допустим набор детей на вакантные места в группах 2-го и 3-го года обучения.

Режим занятий

Занятия проводятся три часа в неделю (один раз в неделю по 3 часа). Занятия могут проводиться в макрогруппах (несколько команд, 12–18 человек), микрогруппах (команда, 5–8 человек) и в виде индивидуальных консультаций.

Объем программы: 324 часа. В каждый год обучения освоение программы занимает 108 часов.

Срок освоения программы Программа рассчитана на 3 года обучения.

Уровни освоения программы Первый год обучения – стартовый уровень: обучающиеся знакомятся с правилами интеллектуальных игр и основами метода мозгового штурма. Второй и третий годы обучения – базовый уровень: на втором году обучающиеся приобретают навыки написания материалов для проведения интеллектуальных игр, на третьем году обучения готовят и самостоятельно проводят интеллектуальные игры.

Большое внимание при реализации программы уделяется самостоятельной деятельности обучающихся, которая включает работу с источниками информации (интернет, книга, справочник, энциклопедия, взрослый и др.); поиск, анализ и синтез

информации; подготовку проектов (разработку материалов для проведения интеллектуальных игр). Самостоятельная работа осуществляется как в индивидуальной, так и в групповой форме.

Обязательным элементом занятий становится рефлексивный момент, в ходе которого формируются навыки самоанализа, адекватной самооценки, ликвидируются пробелы в знаниях, выявленных в ходе игры. Целесообразно данный этап осуществлять при наличии интернета в образовательном учреждении. При отсутствии возможности «онлайн-комментирования» или слишком большом объеме информации можно использовать социальные сети. Тогда работа приобретает индивидуальный характер, осуществляется в зоне ближайшего развития каждого обучающегося, что особенно важно при работе с интеллектуально одаренными детьми.

Особое значение при реализации программы имеет включение детей в конкурсные мероприятия. В синхронных мероприятиях участвуют все обучающиеся, а дети с высоким уровнем мотивации и интеллектуальной развитости имеют возможность выбирать очные и выездные конкурсные мероприятия. Выездные мероприятия не только позволяют проявить свои интеллектуальные способности в новых условиях, но и играют важную воспитательную роль, способствуя объединению команды и коллектива, развитию чувства принадлежности и значимости для группы.

Перечень форм обучения

Стартовый уровень: групповая, индивидуально-групповая.

Базовый уровень: групповая, индивидуально-групповая, индивидуальная.

Перечень видов занятий

Стартовый уровень: игра, беседа, тренинг, открытое занятие.

Базовый уровень: игра, практическое занятие, беседа, тренинг, выездное мероприятие, творческий проект, открытое занятие.

Перечень форм подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы

Стартовый уровень: открытое занятие (интеллектуальная игра), беседа. *Базовый уровень:* открытое занятие (интеллектуальная игра), практическое занятие, беседа.

Цели и задачи программы

Стартовый уровень

Цель программы – развитие познавательно-мотивирующего потенциала, формирования ценностных установок обучающихся средствами интеллектуальной игры.

Задачи:

Воспитательные задачи:

– повышение мотивации к познавательной деятельности;
– развитие идентичности обучающихся с коллективом, командой, Дворцом творчества, городом Екатеринбургом;
– формирование адекватной самооценки и отношения к победам или неудачам.

Развивающие задачи:

– развитие навыков работы в команде;
– формирование навыков рациональной деятельности.

Обучающие задачи:

– знакомство с методом мозгового штурма;
– знакомство с правилами интеллектуальных игр

Базовый уровень

Цель программы – формирование устойчивой мотивации к познавательной деятельности и формирования ценностных установок обучающихся средствами интеллектуальной игры.

Задачи:

Воспитательные задачи:

– повышение мотивации к познавательной деятельности;
– развитие творческой инициативности при решении интеллектуальных задач; – развитие идентичности обучающихся с коллективом, командой, Дворцом творчества, городом Екатеринбургом;
– формирование адекватной самооценки и отношения к победам или неудачам.

Развивающие задачи:

– развитие навыка самостоятельной работы с информацией;
– развитие навыков работы в команде;
– формирование навыков рациональной деятельности;
– развитие системного мышления (межпредметных связей, знаний).

Обучающие задачи:

– знакомство с методом мозгового штурма;
– знакомство с правилами интеллектуальных игр;
– обучение написанию вопросов и заданий для проведения интеллектуальных игр;
– – приобретение навыков самостоятельной организации и проведения интеллектуальных игр.

Отличительные особенности программы

Программа основана на методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В. Я. Ворошилов, Б. О. Бурда, М. О. Поташев, А. Левитас. При разработке была рассмотрена программа клуба интеллектуальных игр «Белая рысь», автор Л. В. Климович (Гомельский государственный областной Дворец творчества детей и молодежи). В отличие от вышеуказанной программы «Клуб интеллектуальных игр» рассчитана на более широкий возрастной диапазон (13–15 лет и 11–18 лет соответственно) и предусматривает включение обучающихся в проектную деятельность, что позволяет повысить воспитательную и развивающую роль программы при работе с одаренными детьми. Различие в содержании программ обусловлено местом расположения клубов. Блок о белорусском движении интеллектуальных игр заменен блоком о развитии движения в России и на Урале в частности.

Учебный (тематический) план. 1-й год обучения

№	Тема занятия	Всего	В том числе	Формы

		часов	теория	практика	контроля
1.	Вводное занятие	1	1	0	Опрос, беседа
2.	Знакомство с молодежным движением интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», мультиигры)	3	2	1	Самостоятельная работа
3.	Разминочные игры	13,5	5,5	8	Самостоятельная работа
4.	Стратегия и тактика «Своей игры»	7	2,5	4,5	Самостоятельная работа
5.	Мозговой штурм и его применение в интеллектуальных играх	2	1	1	Самостоятельная работа
6.	Формирование команд	3,5	2,5	1	Самостоятельная работа
7.	Проектная деятельность	5	1,5	3,5	Самостоятельная работа, презентация творческих работ
8.	Игровая практика	72	0	72	Самостоятельная работа, соревнование
9.	Итоговое занятие	1	0,5	0,5	Коллективная рефлексия
Итого:		**108**	**16,5**	**91,5**	
Формы промежуточной аттестации- интеллектуальная игра					

Содержание учебного (тематического) плана. 1-й год обучения 1. Вводное занятие

Теория: Интеллектуальная игра. Мультиигры.

Практика: Знакомство с принципами деятельности и правилами Клуба интеллектуальных игр. Игра в несложные развлекательные мультиигры («травести», «шароиды»), «интеллектуалочку».

2. Знакомство с молодежным движением интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», мультиигры)

Теория: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», мультиигры, синхронный турнир, возрастные группы, вопрос, минута обсуждения, команда, капитан, формулировка, бланк ответа, тренировочная игра, тема, вопрос, стоимость, брейн-система, «кнопочник», фальстарт, мультиигры, раздаточный материал.

Практика: Знакомство с системой проведения интеллектуальных игр для школьников. Рассказ о школьном движении интеллектуальных игр (синхронные турниры, городские, всероссийские и международные чемпионаты).

Знакомство с правилами и игровым кодексом игр «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг» и различных развлекательных игр. Тренировочные игры (игры с постоянным анализом данных ответов и выбора версии).

3. Разминочные игры

Теория: ведущий, игроки, «контакт», отсчет, «Данетка» (ситуация), ведущий, игроки, бланк, игровые баллы, информационно-познавательные игры, «травести», замена, раздаточный материал, баллы, коэффициент задания, «бескрылка», «тело бескрылки», «крыло», источник, ассоциация, игровые пары, подача, ответ, смысловая подсказка, подсказка по созвучию, временные рамки, однокоренные слова, созвучные слова, прямой перевод, фол, условные жесты, банальность, «коренной», «пристяжные» (первый и второй).

Практика: Знакомство с правилами игр «Контакт», «Интеллектуалочка», «Данетка», «Словарь», «Бескрылки», «Травести», «Ассоциации», «Шляпа», «Шарады», «Банальности», «Тройка», «Эрудит-лото», «Верю – не верю», «Шароиды», «Реалии».

Развитие творческого и ассоциативного мышления

4. Стратегия и тактика «Своей игры»

Теория: тема, стоимость, вопрос, матрица, временные рамки, брейн-система, фальстарт, люфт, «светлый», «полутемный», «темный» раунды, команда **Практика:** Знакомство с разнообразием тем «Своей игры». Матричные темы, различные типы матриц. Смысловые и полуматричные темы. Знакомство с особенностями различных типов вопросов «Своей игры». Коллективная и групповая работа над темами «Своей игры». Особенности письменной и устной «Своей игры». Подготовка к отборочному туру (письменный вариант), полуфиналу и финалу городского чемпионата по «Своей игре». Моделирование ситуации чемпионата. Знакомство с правилами игры «Эрудит-квартет».

5. Мозговой штурм и его применение в интеллектуальных играх

Теория: «мозговой штурм», генерирование идей

Практика: Знакомство с понятием и историей «мозгового штурма». Проведение игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

6. Формирование команд

Теория: команда, капитан, схема «Мельница», схема «Карточный домик», формулировка, роль, «генератор идей», «эрудит», «диспетчер», «мозговой резерв», «душа шестерки», «генератор», «справочник», «критик», «диспетчер», «ответственный за окончательное решение».

Практика: Знакомство со схемой В. Я. Ворошилова «Мельница». Игра «Что? Где? Когда?» по схеме В. Я. Ворошилова «Мельница». Знакомство со схемой «Карточный домик». Тренировка составов команд в игре «Что? Где? Когда?». Распределение ролей в команде (терминология В. Ворошилова). Распределение ролей в спортивном варианте «Что? Где? Когда?» (версия М. Поташева). Поиск наиболее соответствующей каждому игроку роли.

7. Проектная деятельность

Теория: проект, мультиигры, протокол, коэффициент задания, раздаточный материал, ведущий, ассистент, жюри.

Практика: Знакомство с требованиями к коллективному проекту в области интеллектуальных игр. Подготовка коллективного проекта «Мультиигры». Выбор конкретных форм мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации. Создание коллективного проекта «Мультиигры». Оформление результатов работы. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбор и подготовка ведущего, ассистентов, жюри. Редактирование, подготовка и распечатка бланков для ответов, заданий, ведения протокола. Проведение «Мультиигр» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализ реализации проекта.

8. Игровая практика

Практика: Участие в городских, региональных, всероссийских, международных очных или синхронных интеллектуальных соревнованиях.

9. Итоговое занятие

Практика: Анализ результатов деятельности, обсуждение сложностей и достижений.

Знакомство с планом деятельности на следующий учебный год.

Учебный (тематический) план 2-й год обучения

№	Тема занятия	Всего часов	В том числе		Формы контроля
			теория	практика	
1.	Организационное занятие	1	1	0	Опрос, беседа
2.	Командное взаимодействие и сплочение команд	3	2	1	Самостоятельная работа
3.	Проектная деятельность. Написание вопросов «Что? Где? Когда?»	13,5	5,5	8	Самостоятельная работа, презентация творческих работ
4.	Стратегия и тактика «Своей игры»	7	2,5	4,5	Самостоятельная работа
5.	Стратегия игры «Брейн-ринг»	2	1	1	Самостоятельная работа
6.	Разминочные игры	3,5	2,5	1	Самостоятельная работа
7.	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	5	1,5	3,5	Самостоятельная работа
8.	Игровая практика	72	0	72	Самостоятельная работа, соревнование

9.	Итоговое занятие	1	0,5	0,5	Коллективная рефлексия
Итого:		**108**	**15**	**93**	
Формы промежуточной аттестации- интеллектуальная игра					

Содержание учебного (тематического) плана. 2-й год обучения

1. Организационное занятие

Практика: Знакомство с расписанием чемпионатов на год, рассказ о городском клубе интеллектуальных игр, об интернет-ресурсах клуба. Разминочные мультиигры.

2. Командное взаимодействие и сплочение команд

Теория: стиль мышления, логик, интуит, эрудит, скорость мышления, первый темп, второй темп, игровая функция, «генератор», «справочник», «критик», «диспетчер», «ответственный за окончательное решение», «том прямого доступа», «логик», «интуит», «трезвая голова», социально-психологическая функция, «лидер», «душа команды», «холодная голова», капитан, гиперфункция игрока, игровые пары, временные рамки, однокоренные слова, созвучные слова, прямой перевод, фол, ассоциация, игровые пары, подача, ответ, смысловая подсказка, подсказка по созвучию, контакт, капитан, тренировка, турнир, выездной чемпионат, конфликт, апелляция.

Практика: Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социальнопсихологическим функциям. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом. Написание апелляций на зачёт ответа и снятие вопроса. Сверка результатов с таблицей. Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».

3. Проектная деятельность. Написание вопросов «Что? Где? Когда?»

Теория: проект, вопрос «Что? Где? Когда?», фактоид, источник, структурирование, субъект, объект, факт, база вопросов, «свеча», шифрование, намек, отсечка, метка, ложный ход, добавление хода, черный ящик, картинка, музыкальный фрагмент, вычитка, тестирование, комментарии, рекомендации, ведущий, ассистент, регламент, оргкомитет, бланки, протокол, регистрационный лист, раздаточный материал, секундант, минута обсуждения.

Практика: Знакомство с основными требованиями к вопросам «Что? Где? Когда?» Рассмотрение основных принципов интеллектуальной игры в вопросах «Что? Где? Когда?». Рассмотрение нескольких фактоидов, подготовленных педагогом. Поиск собственных заготовок для вопросов. Знакомство с понятиями «структурирование»,

субъект, объект. Структурирование фактоида – разделение его на смысловые связи, нахождение в нем субъекта и объекта. Коллективная работа над фактоидами, предложенными педагогом. Индивидуальная работа над собственными фактоидами. Знакомство с электронной базой вопросов интеллектуального клуба. Поиск в базе. Работа с энциклопедиями, словарями, справочной литературой, Интернетом. Проверка фактов на достоверность и неиспользованность в вопросах «Что? Где? Когда?». Знакомство с приемами составления вопросов. Поиск приемов в уже известных вопросах. Попытка применить указанные приемы к своим фактоидам. Доработка имеющихся фактоидов на основании работы с дополнительными источниками и приобретенных знаний о приемах составления вопросов. Формулирование вопросов предельно однозначно, упрощение их восприятия на слух. Поиск источников и составление комментариев, отправка вопросов на тестирование. Коллективное исправление и пересмотр вопросов с опорой на полученные после тестирования комментарии. Выбор ведущего, ассистентов, составление регламента игры. Подготовка оргкомитета игры. Заготовка бланков ответа, регистрационных бланков, протоколов игры, раздаточного материала. Проведение игры «Что? Где? Когда?» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализ подготовленного пакета вопросов и проведения игры «Что? Где? Когда?».

4. Стратегия «Своей Игры»

Теория: спортивные правила, люфт, телевизионные правила, фальстарт, ставка, финальный вопрос, турнирные схемы проведения «Своей игры», письменный тур.
Практика: Тренировка навыков «Своей игры» по спортивным правилам. Тренировка внимания и реакции. Телевизионные правила «Своей игры».
Грамотная ставка в финальном вопросе. Тренировка навыков «Своей игры» по телевизионным правилам. Знакомство с различными турнирными схемами проведения «Своей игры». Тренировочные игры. Моделирование ситуации чемпионата (отборочный тур, полуфинал, финал).

5. Стратегия игры «Брейн-ринг»

Теория: фальстарт, «палец», олимпийская и швейцарская системы.
Практика: Применение принципов командной работы к игре «Брейн-ринг». Специфика по сравнению с «Что? Где? Когда?»: необходимость опередить соперника, отсутствие четкой временной границы. Игры по олимпийской и швейцарской системы: разные подходы при разной турнирной организации. Тренировочная игра «Брейн-ринг».

Тема 6. Разминочные игры

Теория: логика, логическая цепочка, игровые пары, временные рамки, однокоренные слова, созвучные слова, прямой перевод, фол, ассоциация, игровые пары, подача, ответ, смысловая подсказка, подсказка по созвучию, контакт, ведущий, игроки, бланк, игровые баллы.

Практика: Игра «Данетки». Построение логических цепочек. Игры «Ассоциации», «Шляпа», «Банальности». Сплочение команды. Создание внутрикомандных связей. Игры «Интеллектуалочка», «Словарь». Уход от стереотипов.

7. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх
Теория: «мозговой штурм», «раскрутка» вопроса, генерирование идей, диспетчер, критик, отсечка.
Практика: Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсечение неправильных версий. Выбор версии. Мозговой штурм применительно к «Что? Где? Когда?», «Брейн-рингу», Командной «Своей игре», различным интеллектуальным конкурсам. Тренировочные игры «Что? Где? Когда?», «Брейнринг», «Блиц-криг».

8. Игровая практика
Практика: Участие в городских, региональных, всероссийских, международных очных или синхронных интеллектуальных соревнованиях.

9. Итоговое занятие
Практика: Анализ деятельности. Подведение итогов за 2 года обучения. Обсуждение планов на будущее участие в интеллектуальных играх.

Учебный (тематический) план 3-й год обучения

№	Тема занятия	Всего часов	В том числе		Формы контроля
			теория	практика	
1.	Организационное занятие	1	1	0	Опрос, беседа
2.	Командное взаимодействие и сплочение команд	6	2	4	Самостоятельная работа
3.	Движение интеллектуальных игр в России	2	1,5	0,5	Самостоятельная работа
4.	Игровые школы	2	0,5	1,5	Самостоятельная работа
5.	Игровая этика	1	1	0	Самостоятельная работа
6.	Метод мозгового штурма и его применение в интеллектуальных играх	4	1	3	Самостоятельная работа
7.	Подготовка к участию в турнирах и чемпионатах	2	0	2	Самостоятельная работа
8.	Организация турниров и чемпионатов	17	5,5	11,5	Самостоятельная работа, презентация творческих работ

9.	Игровая практика	72	0	72	Самостоятельная работа, соревнования
10.	Итоговое занятие	1	0,5	0,5	Коллективная рефлексия
Итого:		**108**	**13**	**95**	
Формы промежуточной аттестации- интеллектуальная игра					

Содержание учебного (тематического) плана. 3-й год обучения

1. Организационное занятие

Теория: синхронные турниры, расписание чемпионатов.

Практика: Знакомство с расписанием чемпионатов и планом деятельности клуба на год. Разминочные мультиигры.

Тема 2. Командное взаимодействие и сплочение команд

Теория: ведущий, «коренной», «пристяжные» (первый и второй), тема, вопрос, стоимость, «светлый», «полутемный», «темный» раунды, игровые пары, временные рамки, однокоренные слова, созвучные слова, прямой перевод, фол, ассоциация, игровые пары, подача, ответ, смысловая подсказка, подсказка по созвучию, контакт, роль, игровая функция, замена, запасной игрок, тренер, «легионер».

Практика: Игры «Тройка», «Эрудит-квартет», «Ассоциации», «Шляпа», «Банальности». Сплочение команды. Создание внутрикомандных связей. Распределение ролей в команде. Тренировочные игры «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», командная «Своя игра». Правила организации командной работы на тренировке и на турнире. Постоянные игроки и «легионеры». Замены в команде.
Статус запасных игроков. Взаимодействие команды с тренером. Сотрудничество с младшими командами клуба.

Тема 3. Движение интеллектуальных игр в России

Теория: клуб интеллектуальных игр, возрастная и статусная группа, Международная ассоциация клубов, синхронный турнир.
Клубы интеллектуальных игр в разных городах России и зарубежья. Межрегиональные, всероссийские и международные чемпионаты и фестивали. Уровень участия в интеллектуальных играх (школьный, студенческий, взрослый). Международная ассоциация клубов: состав, правление, регламентирующие документы. Синхронные турниры.

Практика: Тренировочные игры на вопросах авторства различных клубов и команд из городов России и зарубежья.

Тема 4. Игровые школы

Теория: игровая школа, редактор, редакторская группа.

Практика: Понятие игровой школы. Истоки спортивной игры «Что? Где? Когда?»: одесская школа. Московская и петербургская школы. Поволжская лига

интеллектуальных игр. Саранский клуб интеллектуального творчества «КИТ». Особенности подготовки молодежных команд в Уральском регионе: тренеры и команды Челябинска, Перми. Интеллектуальные игры в Сибири (Новосибирск, Иркутск). Игра на вопросах рассмотренных редакторских групп. Специфика редактуры.

Тема 5. Игровая этика

Теория: игровая этика, комиссия по этике, апелляция, снятие, зачет.

Практика: Комиссия по этике МАК. Случаи нарушения игровой этики. Понятие игровой этики. Кодекс чести игрока. Спорные ситуации во время игры. Взаимодействие с командами, ведущими, ассистентами на турнирах. Написание протеста, апелляции на снятие вопроса или зачет ответа. Подборка некорректных вопросов или вопросов с дуальными ответами.

Тема 6. Метод мозгового штурма и его применение в интеллектуальных играх

Теория: «мозговой штурм», игровая стратегия

Практика: Применение метода мозгового штурма в «Что? Где? Когда?», командной «Своей игре». Применение метода мозгового штурма в «Брейн-ринге», различных интеллектуальных играх с отсутствием четкой временной границы ответа (конкурсы типа «Даугавпилс», «Пентагон»). Применение метода мозгового штурма в играх с очень малым временным промежутком на размышление («Блицкриг», «Дункан»). Применение метода мозгового штурма в интеллектуальных играх со ставками в баллах на каждый вопрос («Интеллектуальный покер», «Даугавпилс»). Тренировочные игры.

Тема 7. Подготовка к участию в турнирах и чемпионатах

Теория: чемпионат, фестиваль, редакторская группа, игровая школа.

Практика: Знакомство с многообразием интеллектуальных мероприятий в Уральском регионе. Игра на пакетах вопросов интеллектуальных турниров Уральского региона. Выбор выездных мероприятий. Подготовка к выездным мероприятиям в зависимости от редакторской группы, уровня сложности.

Тема 8. Организация турниров и чемпионатов

Теория: структурирование, источник, вопрос, олимпийская и швейцарская системы, жеребьевка, пакет вопросов, ведущий, ассистент, ответственный за техническое обеспечение, тема, тур, бланк, раздаточный материал, протокол, проектор, музыкальный центр, цифровые носители, схема «карусель»,.

Практика: Работа с источниками. Структурирование фактов. Подготовка фактов для написания вопросов «Что? Где? Когда?». Различия между вопросами «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринга». Подготовка вопросов «Брейн-ринга». Регулирование сложности игрового материала в зависимости от состава участников. Подготовка игровых материалов (мультиигры, командная «Своя игра»). Выбор вопросов для игры. Распределение вопросов между «Что? Где? Когда?» и «Брейн-рингом». Доработка вопросов и конкурсов. Распределение вопросов в туре. Подготовка игры.

Выбор ведущего, ассистентов. Подготовка бланков, протоколов, раздаточного материала. Проведение интеллектуального мероприятия для обучающихся других объединений. Швейцарская система проведения игры «Брейн-ринг». Проведение игры «Брейн-ринг» по швейцарской системе. Олимпийская система проведения игры «Брейн-ринг». Проведение игры «Брейн-ринг» по олимпийской системе. Олимпийская система проведения «Своей игры». Проведение «Своей игры» по олимпийской системе: жеребьевка, распределение тем, организация игры. Швейцарская система проведения «Своей игры» (для 4, 6, 7, 9, 12, 13 человек). Проведение «Своей игры» по швейцарской системе: жеребьевка, распределение тем, организация игры. Знакомство с разнообразием игр с использованием видео- и аудиоресурсов. Подготовка игр с применением видео- и аудиоресурсов («Песневед», визуальная «Своя игра», «Азбука»). Подготовка и проведение интеллектуальной игры с использованием видео- и аудиоаппаратуры. Знакомство с системой проведения Чемпионата УрФО по «Своей игре». Выбор ведущего, подготовка ассистентов, подготовка ответственного за техническое обеспечение. Подготовка ответственных за проведение игры. Знакомство с игровыми материалами. Репетиционное проведение игры по схеме «карусель».

Тема 9. Игровая практика

Практика: Участие в городских, региональных, всероссийских, международных очных или синхронных интеллектуальных соревнованиях.

Тема 10. Итоговое занятие.

Практика: Анализ участия в чемпионатах и организации интеллектуальных игр. Анализ организации интеллектуальных игр в рамках деятельности клуба.

Планируемые результаты

Стартовый уровень

Личностные результаты

1. формирование мотивации к обучению и познанию;
2. понимание своей роли в команде;
3. умение самостоятельно принимать игровые решения;
4. умение принимать решения в условиях командной работы.

Метапредметные результаты

1. ознакомление с основами теоретического мышления (определение понятий, систематизация, классификация, доказательство, обобщение);
2. приобретение начальных навыков переработки информации (анализ, синтез, интерпретация, оценка, аргументирование);
3. ознакомление с основами критического мышления (сопоставление фактов, умение отличать недостоверную информацию, находить логическое несоответствие и т. д.);

4. развитие творческого мышления (определение проблем в стандартных ситуациях, нахождение альтернативного решения, совмещение традиционных и новых способов деятельности).

Предметные результаты

1. знание правил интеллектуальных игр; 2. понимание метода «мозгового штурма».

Базовый уровень

Личностные результаты

1. формирование устойчивой мотивации к обучению и познанию;
2. понимание своей роли в команде;
3. формирование гражданской идентичности;
4. умение решать конфликты, возникающие в игровых и неигровых ситуациях;
5. умение самостоятельно принимать игровые решения; 6. умение принимать решения в условиях командной работы.

Метапредметные результаты

1. освоение основ теоретического мышления (определение понятий, систематизация, классификация, доказательство, обобщение);
2. приобретение навыков переработки информации (анализ, синтез, интерпретация, оценка, аргументирование);
3. освоение основ критического мышления (сопоставление фактов, умение отличать недостоверную информацию, находить логическое несоответствие и т. д.);
4. развитие творческого мышления (определение проблем в стандартных ситуациях, нахождение альтернативного решения, совмещение традиционных и новых способов деятельности);
5. развитие регулятивных умений (ставить вопросы, формулировать гипотезы, определять цели, планировать, выбирать способ действий, контролировать, анализировать и корректировать свою деятельность); 6. умение вести научную дискуссию.

Предметные результаты

1. знание правил интеллектуальных игр;
2. знание особенностей применения метода «мозгового штурма» и владение методом «мозгового штурма» применительно к разным типам интеллектуальных игр;
3. знание особенностей построения команды, распределения ролей и игровых функций в команде;
4. владение приемами написания вопросов;
5. умение составлять материалы для проведения интеллектуальных игр;
6. знание особенностей движения интеллектуальных игр в России;
7. знание регламентирующих документов Международной ассоциации клубов и городского клуба интеллектуальных игр;

8. умение организовать и провести интеллектуальные игры.

Организационно-педагогические условия.
Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения
1	Количество учебных недель	36 недель	36 недель	36 недель
2	Количество часов в неделю	3	3	3
3	Количество часов	108	108	108
4	Недель I полугодия	15	15	15
5	Недель II полугодия	21	21	21
6	Дата начала обучения	15 сентября	15 сентября	15 сентября
7	Каникулы	31 декабря - 8 января	31 декабря - 8 января	31 декабря - 8 января
8	Праздничные нерабочие дни	4.11, 23.02., 08.03.,01.05., 09.05.	4.11, 23.02., 08.03.,01.05., 09.05.	4.11, 23.02., 08.03.,01.05., 09.05.
9	Окончание учебного года	31 мая	31 мая	31 мая

Материально-техническое обеспечение

Помещение:

– учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы и стулья для педагога и учащихся, классная доска, шкафы и стеллажи для хранения игр, учебной литературы и наглядных пособий.

Оборудование:

1. брейн-система;
2. компьютер с доступом в интернет;
3. принтер;
4. проектор;
5. секундомер;
6. маркеры;
7. песочные часы;
8. бумага;
9. ручки;
10. ножницы;
11. скрепки;
12. бейджи;
13. шляпа.

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом, имеющим высшее образование и опыт участия/организации интеллектуальных мероприятий.

Методические материалы 1.

Методические материалы:

1) разработки занятий (см. Приложение № 3 к программе). В зависимости от возраста и уровня подготовки обучающихся педагог может выбирать более или менее сложные задания в рамках одной и той же игровой формы.
2) методические рекомендации для педагогов по проведению интеллектуальных игр. 2. Дидактические материалы:
1) правила интеллектуальных игр (см. Приложение № 2 к программе);
2) списки литературы по темам;
3) база вопросов игры «Что? Где? Когда?»: https://db.chgk.info
4) Настольные игры: «Бум», «Время открытий», «Головоноги», «Имаджинариум», «Знаменитость», «Компэрити «Кино», «Персонометр», «Спектрум «Флаги», «Тик так бум», «Цитатометр», «Эволюция», «Эрудит», «Я твоя понимай» и др.

Формы аттестации и контроля

Начальный (входной) контроль проводится на первом занятии в форме беседы с элементами опроса. Цель – выявление первоначальных знаний и представлений об интеллектуальных играх, сферах знаний и интересах обучающегося; построение индивидуальных траекторий усвоения дополнительной общеобразовательной программы.

Промежуточный контроль осуществляется по окончании изучения темы или раздела и может проводиться в форме презентации творческих работ, соревнования, самостоятельной работы.

Оценочными материалами для отслеживания предметных качеств служат:

− устные и письменные ответы на занятиях;

− проведение творческих занятий;

− рейтинговая таблица по итогам участия в мероприятиях (Приложение 1, Таблица 4);

− беседы с обучающимися и их родителями.

Время проведения	**Цель проведения**	**Формы контроля**
Начальный или входной контроль		
В начале учебного года	Определение уровня развития детей, их творческих способностей	беседа, опрос, тестирование, анкетирование
Текущий контроль		

В течение всего учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	опрос, самостоятельная работа
Промежуточный или рубежный контроль		
По окончании изучения темы или раздела. В конце месяца, четверти, полугодия.	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.	конкурс, соревнование, творческая работа, опрос, самостоятельная работа, презентация творческих работ
Итоговый контроль		
В конце учебного года или курса обучения	Определение изменения уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование учащихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	конкурс, соревнование, презентация творческих работ, контрольное занятие, открытое занятие, играиспытание, коллективная рефлексия, коллективный анализ работ, самоанализ

Мониторинг личностных и метапредметных достижений проводится в течение учебного года. Используется метод педагогического наблюдения, проектный метод, беседа. В мониторинге оцениваются уровни сформированности деятельностной, ценностной, мотивационной составляющей обучающихся. Способы обработки и интерпретации результатов приведены в Приложении № 1 (Таблицы 1, 2, 3).

Для определения результативности реализуемой программы осуществляется оценка освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной программы. Результаты педагогического наблюдения фиксируются в дневнике педагогического наблюдения. По итогам записей в дневнике заполняются технологические карты, которые затем обрабатываются при помощи математических способов (перевод «сырых» данных в цифровой эквивалент). Полученные данные откладываются на интервальной шкале и определяется степень освоения обучающимися программы, соответствующая базовому, репродуктивному или творческому уровню.

Оценка результата происходит при помощи расчета интегрального показателя, включающего оценку мотивационной, деятельностной, ценностной составляющей, результаты и результативность участия в конкурсных мероприятиях.

Для определения уровня освоения программы разработана интервальная шкала, предусматривающая четыре уровня (от 0 до 300 баллов): недопустимый, низкий, средний, высокий.

Высокий уровень (от 250 до 300 баллов) соответствует продвинутому уровню освоения программы, характеризируется сформированностью и закрепленностью в

деятельности ценностных ориентаций, мотивации к интеллектуальной деятельности, умению создавать новые правила, алгоритм действий в непредвиденных ситуациях, условиях.

Средний уровень (от 200 до 250 баллов) соответствует базовому уровню освоения программы, характеризуется умением самостоятельно воспроизводить и применять информацию в ранее рассмотренных типовых ситуациях, осознанием своей роли и ответственности за результаты работы группы, готовностью выполнять различную работу для пользы команды.

Низкий уровень (150 до 200 баллов) соответствует стартовому уровню освоения программы, характеризуется умением обучающегося выполнять учебную деятельность, опираясь на описание действия, подсказку, намек, Обучающийся знает о ценности коллектива, имеет неосознанный уровень потребности к занятиям интеллектуальной деятельностью.

Форма подведения итогов освоения обучающимися дополнительнойобщеобразовательной программы

Промежуточная аттестация обучающихся проводится по окончании каждого года обучения по программе с целью выявления уровня освоения программы и личностных качеств ребенка, их соответствия прогнозируемым результатам освоения дополнительной общеобразовательной программы. Промежуточная аттестация обучающихся проводится в следующих формах: интеллектуальная игра, конкурс, защита творческих проектов.

Особенность оценки результатов освоения данной программы состоит в комплексности, которая заключается в следующем:

– оценивается комплекс результатов;
– оценка осуществляется несколькими методами;
– оценивание осуществляет не только педагог, но и сам ребенок (самооценка); – оценка осуществляется многократно и системно.

Для оценивания выбран уровневый подход. Освоение программы оценивается по четырем характеристикам:

– способность осуществлять деятельность репродуктивного или творческого характера;
– потребность, интерес или мотивация к интеллектуальной деятельности;
– сформированность личностных характеристик; – результаты участия в конкурсных мероприятиях.

Данные характеристики дифференцируют степень интеллектуального и личностного развития, позволяют проектировать индивидуальный маршрут развития для каждого обучающегося.

Список использованной литературы

1. Богоявленская, Шадриков и др. Рабочая концепция одаренности (издание второе, расширенное).
2. Бурда Б. О. «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана. [Электронный ресурс] URL: http://internet.chgk.info/znatoki/boris/burda/chgk/index.html
3. Ворошилов В. Я. Феномен игры. – М.: Сов. Россия, 1982.
4. Вуджек Т. Тренировки ума. [Электронный ресурс] URL: http://royallib.com/read/vudgek_tom/trenirovka_uma.html#0
5. Голубева Э. А. Способности, личность, индивидуальность – Дубна: Феникс+, 2005. – 512 с.
6. Истратова О. Н., Эксакусто Т. В. Большая книга подросткового психолога, изд. 2-е. – Ростов н/Д: Феникс, 2008. – 636 с.
7. Книга книг: сборник / Е. Алексеев, К. Алдохин, Б. Бурда, Л. Климович, Е. Поникаров, М. Поташев, И. Тюрикова. – М.: МОО «ИНТИ», 2006. – 404 с.
8. Либер А. К вопросу о вопросах. [Электронный ресурс] URL: http://chgklibrary.narod.ru/liber.html
9. Левитас А. Курс молодого вопросника. [Электронный ресурс] URL: http://chgk.strategy48.ru/sites/default/files/levitas.pdf
10. Материалы 3-го Международного детского интеллектуального лагеря «Затока-2003»: вопросы и задания к интеллектуальным играм. – Уфа, МОО «Оркклуб», 2004. – 222 с.
11. Нянковский М. А. Неизвестное об известном. Ярославль: Академия развития, 1997. – 185 с.
12. Панфилова А. П. Мозговые штурмы в коллективном принятии решений. – Санкт-Петербургский Институт Внешнеэкономических связей, экономики и права, 2005г. – 211с.
13. Поникаров Е. Что? Где? Когда? [Электронный ресурс] URL: http://nesprosta.tripod.com/pony-car/pony-car1.htm
14. Поташев М. Как не надо делать вопросы. [Электронный ресурс] URL: http://znatoki.kulichki.net/resursi/howtodo.html

Список дополнительной литературы для родителей

1. Ворошилов В. Я. Феномен игры. М.: Сов. Россия, 1982.
2. Вуджек Т. Тренировки ума.
3. Гиппенрейтер Ю. Б. Общаться с ребенком: как? – М.: АСТ: Астрель, 2008. – 350 с.
4. Фромм А. Азбука для родителей – Екатеринбург: АРТ ЛТД, 1996. – 319 с.

Список дополнительной литературы для обучающихся

1. журнал «Вокруг света» http://www.vokrugsveta.ru/
2. журнал «Квант» http://kvant.info/

3. журнал GEO http://www.geo.ru/
4. журнал «Кот Шредингера» http://kot.sh/
5. свободная энциклопедия «Википедия» https://ru.wikipedia.org/wiki
6. энциклопедия «Кругосвет» http://krugosvet.ru/
7. энциклопедия для детей в 38 томах, «Аванта+»
8. просветительский проект «Арзамас» http://arzamas.academy/
9. познавательный проект «Дилетант» http://diletant.media/
10. просветительский медиапроект Newtonew https://newtonew.com

Аннотация

Программа Клуба интеллектуальных игр предназначена для работы с интеллектуально одаренными детьми и подростками 11–18 лет (6–11-й класс).

Цель программы – развитие познавательно-мотивирующего потенциала, формирования ценностных установок обучающихся средствами интеллектуальной игры.

На первом году обучающиеся знакомятся с правилами интеллектуальных игр и основами метода мозгового штурма. На втором году приобретают навыки написания материалов для проведения интеллектуальных игр. На третьем году обучения готовят и самостоятельно проводят интеллектуальные игры.

Сведения о педагоге

1. Тарасова Наталья Сергеевна, педагог дополнительного образования МАНОУ «ГДТ».
2. Высшая квалификационная категория.
3. Образование: ФГБОУ ВО УрФУ им. Б Н Ельцина, специальность «Филология», 2013 г.; ФГБОУ ВО УрГПУ, специальность «Психологопедагогическое образование», 2019 г.
4. Педагогический стаж 14 лет.
5. Рабочий телефон 371-46-01

Приложение 1

Характеристика уровней сформированности деятельностной, ценностной, мотивационной составляющей обучающихся по программе «Клуб интеллектуальных игр» и основные действия педагога

Таблица № 1 Оценка деятельностной составляющей

Уровень освоения	***Характеристика уровня***	***Действия педагога***
Недопустимый уровень (Понимание) **0 баллов**	Отсутствие у обучæятельности. опыта в виде д понимание Вместе с тем о его свидетельствует восприятию способности к е. наличии информации, т. обучаемости	– давать обучающемуся информацию о видах деятельности (правилах интеллектуальных игр) от простого к сложному; – одобрять задаваемые детьми вопросы, отвечать на них хотя бы частично, если полный ответ на вопрос недоступен детям, только начавшим обучение по программе; – давать обучающимся возможность выбора из нескольких предложенных педагогом вариантов; – поддерживать инициативы обучающихся (желание провести игру, загадать загадку).
Низкий уровень (стартовый) **1 балл**	Обучающийся выполняет каждую операцию деятельности, опираясь на описание действия, подсказку, намек	– чередовать задания, которые дети выполняют по хорошо отработанным алгоритмам, с заданиями, где они должны проявлять фантазию и применять новые подходы; – поощрять высказывание новых идей; – отмечать интересные, оригинальные идеи и ответы, даже если они неправильные; – настраивать обучающихся на конструктивное обсуждение; – организовывать самостоятельную работу обучающихся
Средний уровень (базовый) **2 балла**	Обучающийся самостоятельно воспроизводит и применяет информацию в ранее рассмотренных типовых ситуациях, при этом его действие рассматривается как репродуктивное	– предлагать обучающимся более сложные задания; – стимулировать создание собственных игровых материалов (рассказывать, где они могут быть сыграны, помогать с организацией игры); – при редактировании и обработке материалов пояснять свои действия, проговаривать, почему вопросы/материалы должны быть изменены определенным образом

Высокий уровень (творческий)	Обучающийся, действуя в известной сфере, в непредвиденных ситуациях	– выводить на создание собственных игровых материалов (рассказывать, где они могут быть сыграны, помогать с
3 балла	создает новые правила, алгоритм действий, т. е. новую информацию	организацией игры); – при редактировании и обработке материалов пояснять свои действия, проговаривать, почему вопросы/материалы должны быть изменены определенным образом

Таблица № 2 Оценка ценностной составляющей (гражданская идентичность, взаимодействие в команде)

Название уровня	***Характеристика уровня***	***Деятельность педагога***
Недопустимый уровень (отсутствие потребности) **0 баллов**	Обучающийся отказывается признавать значимость умения сотрудничать, отказывается от взаимодействия с педагогом и другими детьми, хочет работать только индивидуально и обыгрывать всех	– включать обучающегося в групповую деятельность; – предлагать посильные задания для получения общего результата группы, команды
Низкий уровень **1 балл**	Обучающийся понимает значимость своей роли в команде, значимость умения сотрудничать	– не обесценивать личные достижения обучающихся, поддерживать их уверенность в своих силах; – чередовать индивидуальные и командные игры; – отмечать каждый случай успешной командной работы; – привлекать обучающихся к участию в общих клубных мероприятиях со старшими командами
Средний уровень **2 балла**	Обучающийся осознает необходимость умения сотрудничать, своего участия в работе команды, осознает свою роль и ответственность за результаты работы группы, готов выполнять различную работу для пользы команды	– включать обучающихся в значимые для команды мероприятия; – предоставлять возможность самостоятельного выбора роли, функции в команде; – предоставлять возможность анализа полученного результата и вклада в этот результат

Высокий уровень **3 балла**	Обучающийся убежден в своей необходимости для коллектива, принимает ответственность за результаты группы и свои результаты, оказывает любую помощь при работе группы	– привлекать обучающихся к общению с младшими командами; – включать обучающихся в разработку и реализацию самостоятельных или групповых проектов; – предоставлять возможность осуществлять весь цикл творческой работы, включая оценку полученного результата своей деятельности, деятельности группы

Таблица № 3 Оценка мотивационной составляющей (познавательная активность, инициативность)

Уровень	***Характеристика уровня***	***Деятельность педагога***
***Недопустимый уровень* 0 баллов**	Желание заниматься интеллектуальной игрой отсутствует	– рассказать о существовании интеллектуальных игр; – провести несложную игру с интересными для детей заданиями
Начальный уровень (потребность) **1 балл**	Неосознанное желание заниматься интеллектуальной игрой, учащийся реагирует на новизну происходящего (коллективную игру, новую занимательную информацию и т. д.)	– демонстрировать обучающимся многообразие интеллектуальных игр; – стимулировать проявление индивидуальных предпочтений и интересов детей в рамках игры
Средний уровень (интерес) **2 балла**	Неосознанное желание заниматься интеллектуальной деятельностью, вызванное положительными эмоциями от новых сведений, самостоятельной дополнительной деятельности	– рассказывать обучающимся о возможностях, которые дает участие в интеллектуальных играх; – акцентировать внимание детей на переменах в их поведении и характере, которые произошли, в том числе, благодаря участию в игре

Высокий уровень (мотивация) **3 балла**	Осознанный, целенаправленный характер деятельности. Учащийся занимается самообразованием (работает с источниками, разрабатывает самостоятельно интеллектуальные игры)	– поддерживать стремление обучающихся к интеллектуальной деятельности; – предлагать новые формы игр, новые источники для вопросов

Таблица № 4. Рейтинг участия обучающихся в интеллектуальных мероприятиях по итогам учебного года

№	**ФИ ребенка**	Молодежный кубок мира по «Что? Где? Когда?», (городской уровень, сентябрь – март) *Максимум 6 баллов*	Молодежный кубок мира по «Что? Где? Когда?» (международный уровень, сентябрь – март) *Максимум 9 баллов*	Кубок Вивальди по «Что? Где? Когда?» (международный уровень, октябрь – апрель) *Максимум 9 баллов*	Школьный региональный кубок по «Что? Где? Когда?» (международный уровень, сентябрь – февраль) *Максимум 9 баллов*	Чемпионат клуба по «Что? Где? Когда?» (май) *Максимум 3 балла*	рейтинг
1							
2							
3							
4							

Список мероприятий в таблице может меняться в зависимости от плана работы в учебном году.