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. Начало»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
для детей от 11 до 18 лет, срок реализации – 1 год
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.

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».

Направленность дополнительной общеобразовательной программы «Клуб интеллектуальных игр. Начало» – **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.

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. Начало» 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. Начало», применяются следующие принципы:

– учет возрастных особенностей: содержание программы рассчитано именно на обучающихся 11-5 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 15 лет. 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 могут проходить дети и подростки 11–15 лет.

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 13–15 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.

Наполняемость групп от 7 до 18 человек (одна-три команды). Возможно формирование разновозрастных групп (с разницей в возрасте обучающихся до трех лет).

Режим занятий

Занятия проводятся два раза в неделю по два академических часа с перерывом 10 минут. Занятия могут проводиться в макрогруппах (несколько команд, 12–18 человек), микрогруппах (команда, 5–8 человек) и в виде индивидуальных консультаций.

Объем программы: 144 часа

Срок освоения программы

Программа рассчитана на 9 месяцев обучения.

Уровни освоения программы

Программа имеет стартовый уровень: обучающиеся знакомятся с правилами интеллектуальных игр и основами метода мозгового штурма.

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.

Форма обучения: очная, а также обучение возможно с применением дистанционных технологий и электронного обучения на платформах. Программа, в зависимости от темы занятия, включает такие формы работы обучающихся, как:

- Индивидуально- групповая;
- Групповая.

Перечень видов занятий: игра, беседа, тренинг, открытое занятие.

Перечень форм подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы: открытое занятие (интеллектуальная игра), беседа.

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

Задачи:

Воспитательные задачи:

– повысить мотивацию к познавательной деятельности;
– сформировать идентичность обучающихся с коллективом, командой, Дворцом творчества, городом Екатеринбургом;
– сформировать адекватную самооценку и отношение к победам или неудачам.

Развивающие задачи:

– развить навыков работы в команде;
– сформировать навыков рациональной деятельности.

Обучающие задачи:

– обучить методу мозгового штурма;
– познакомить с правилами 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. Начало» 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

№	Тема занятия	Всего часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			теория	практика	
1.	Вводное занятие	2	2	0	Опрос, беседа
2.	Знакомство с молодежным движением интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», мультиигры)	4	2	2	Самостоятельная работа
3.	Разминочные игры	15	6	9	Самостоятельная работа
4.	Стратегия и тактика «Своей игры»	10	3	7	Самостоятельная работа
5.	Мозговой штурм и его применение в интеллектуальных играх	4	2	2	Самостоятельная работа
6.	Формирование команд	7	5	2	Самостоятельная работа
7.	Проектная деятельность	10	3	7	Самостоятельная работа, презентация творческих работ
8.	Игровая практика	88	0	88	Самостоятельная работа, участие в соревнованиях по плану работы объединения (традиционные игры «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», мультиигры)
9.	Итоговое занятие	4	2	2	Коллективная рефлексия
Итого:		144	25	119	

Содержание учебного (тематического) плана

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 по плану работы объединения (традиционно: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг», мультиигры)

9. Итоговое занятие
Практика: Анализ результатов деятельности, обсуждение сложностей и достижений.

Планируемые результаты

Личностные результаты

1. у обучающихся сформирована мотивации к обучению и познанию;
2. обучающиеся понимают свою роль в команде;
3. обучающиеся умеют самостоятельно принимать игровые решения в условиях командной работы.

Метапредметные результаты

1. обучающиеся ознакомлены с основами теоретического мышления (определение понятий, систематизация, классификация, доказательство, обобщение);
2. обучающиеся приобрели начальные навыки переработки информации (анализ, синтез, интерпретация, оценка, аргументирование);
3. обучающиеся ознакомлены с основами критического мышления (сопоставление фактов, умение отличать недостоверную информацию, находить логическое несоответствие и т. д.);
4. у обучающихся развито творческое мышление (определение проблем в стандартных ситуациях, нахождение альтернативного решения, совмещение традиционных и новых способов деятельности).

Предметные результаты

1. обучающиеся ознакомлены с правилами интеллектуальных игр;
2. обучающиеся освоили метод «мозгового штурма»;
3. обучающиеся расширили теоретические знания в самых разнообразных сферах человеческой жизни и деятельности.

Организационно-педагогические условия
Условия реализации программы
Календарный учебный график

Период обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 полугодие	15 сентября	28 декабря	16	64	2 раза в неделю по 2 учебных часа
2 полугодие	09 января	28 мая	20	80	

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.

Информационное обеспечение:

- фотоматериалы;
- видеоматериалы;

Кадровое обеспечение

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

Методические материалы

1. Методические материалы:

1) разработки занятий. 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;

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 (Приложение 1, Таблица 1);

− рейтинговая таблица по итогам участия в мероприятиях (Приложение 1, Таблица 2);

− диагностическая карта оценки результатов обучающегося по дополнительной образовательной программе (Приложение 1, Таблица 3)

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 № 2 (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 дополнительной общеобразовательной программы

Итоговая аттестация обучающихся проводится по окончании обучения по программе с целью выявления уровня освоения программы и личностных качеств ребенка, их соответствия прогнозируемым результатам освоения дополнительной общеобразовательной программы. Итоговая аттестация обучающихся проводится в следующих формах: интеллектуальная игра, конкурс, защита творческих проектов. Для проведения итоговой аттестации формируется аттестационная

комиссия, в состав которой входят представители администрации образовательной организации, руководители структурных подразделений, методисты, педагоги дополнительного образования, педагоги-психологи. Результаты итоговой аттестации фиксируются в протоколе итоговой аттестации обучающихся и утверждаются приказом директора организации.

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.

На основе полученной информации осуществляется выявление одаренных детей, способных к быстрому достижению результата и его высокому уровню.

Итоговая аттестация обучающихся проводится по окончании обучения по программе с целью выявления уровня развития способностей и личностных качеств ребенка и их соответствия прогнозируемым результатам дополнительной общеобразовательной программы. Итоговая аттестация обучающихся проводится в форме соревнования и защиты творческих проектов (самостоятельного проведения обучающимися игры). Если обучающийся полностью освоил дополнительную общеобразовательную программу и успешно прошел итоговую аттестацию, ему выдается Свидетельство об успешном окончании программы.

Список 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. Познавательный проект «Дилетант» http://diletant.media/
6. Просветительский медиапроект Newtonew https://newtonew.com
7. Просветительский проект «Арзамас» http://arzamas.academy/
8. Свободная энциклопедия «Википедия» https://ru.wikipedia.org/wiki
9. Энциклопедия «Кругосвет» http://krugosvet.ru/

Аннотация

Программа «Клуб интеллектуальных игр. Начало» предназначена для работы с интеллектуально одаренными детьми и подростками 11–15 лет.

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

Продолжительность обучения по программе – 1 год.

Программа может быть реализована в условиях дополнительного образования.

Сведения о педагоге

Тарасова Наталья Сергеевна, педагог дополнительного образования
Квалификационная категория: высшая

Приложение 1

Таблица № 1.

Пакет вопросов с ответами различной тематической направленности

Тема 1. «Ничего личного, просто цифры»	
Вопрос	Ответ
Магическое и страшное для суеверных людей число, которое часто называют «числом зверя». Кроме того, сумма чисел азартной игры «рулетка» от 0 до 36 составляет именно его.	666
Только у человека столько пар рёбер	12
ТАКИЕ числа - это элементы такой числовой последовательности, в которой каждое последующее число равно сумме двух предыдущих чисел	Фибоначчи
ЭТО число является знаменитой математической константой, основанием натурального логарифма. Иногда это число называют числом Непера	число Эйлера
ЭТО число стало известно благодаря знаменитому американскому криминальному триллеру режиссёра Пола Макгигана, снятому в 2006 году, где главные роли сыграли Джош Хартнетт и Брюс Уиллис	число Слевина. Зачёт: 79
Тема 2. «Оригинальные прозвища Средневековья»	
Вопрос	Ответ
Основателя Москвы изрядно помотало по различным княжествам. Дважды он становился великим князем киевским, боролся за Переславль, сам основал немало городов помимо Москвы	Юрий Долгорукий
Король франков середины VIII (8; восьмого) века получил прозвище по довольно прозаичной причине - он отличался довольно небольшим ростом	Пипин Короткий. Зачёт Пипин lll Короткий
Крестивший Русь великий князь имел множество прозвищ - Святой, Великий, Креститель. Но закрепилось за ним именно это	Владимир Красное Солнышко. Зачёт: Владимир l Красное Солнышко
Ему выкололи глаз по приказу Василия 2 из-за вероломства его сподвижников, за что он и получил своё прозвище	Василий Косой
У короля Ричарда IАнглии было еще одно прозвище, означало оно то, что его можно склонить как в одну, так и в противоположную сторону	Ричард I Да-и-нет Зачёт: Ричард Да-и-нет
Тема 3. Принцессы Дисней	
Вопрос	Ответ
ОНА является одновременно принцессой с самыми короткими и самыми длинными волосами	Рапунцель

На латыни ЕЁ имя означает «солнечный свет» и «рассвет»	Аврора
ОНА - первая афроамериканская принцесса франшизы	Тиана
В 1988 году ЕЁ удостоили собственной звезды на «Аллее славы»	Белоснежка
Первая принцесса, образ которой основывался не на сказке, а на реальной исторической фигуре	Покахонтас

Тема 4. Реальные сказки

Вопрос	Ответ
В этой сказке сводные сёстры отрезают себе пальцы, чтобы влезть в туфельку, но умирают от потери крови. В конце сказки их глаза выклёвывают птицы	Золушка
Каждый шаг для девушки был мучительным, но она всё равно танцевала для принца. Когда он влюбляется в другую девушку, вместо того, чтобы убить его, она выбирает смерть и превращается в морскую пену	Русалочка
В версии 1812 года королева была матерью главной героини и хотела съесть её лёгкие и печень в доказательство смерти. В конце сказки королеве пришлось танцевать в паре раскаленных докрасна железных туфлях, пока она не умрёт	Белоснежка
Принц посещал главную героиню так настойчиво, что она забеременела и её одежда стала ей мала, чем и выдала себя ведьме. Она рожает близнецов в лесной глуши	Рапунцель
От злости он так топает ногой, что его правая ступня погружается глубоко в землю. Пытаясь выбраться, карлик разрывает себя пополам	Румпельштильцхен

Тема 5. Цвета и оттенки

Вопрос	Ответ
Сергиев Посад, Переславль-Залесский, Ростов Великий, Ярославль, Кострома, Иваново, Суздаль, Владимир - это города именно ТАКОГО кольца России	Золотого
ТАКОЙ пояс - это своего рода защитный каркас из естественных лесов вокруг городов, играющий важную экологическую роль	Зеленый
Изначально глаза у всех людей были ТАКИМИ, однако не более 10.000 лет назад произошла мутация в гене, которая привела к сокращению производства меланина	Карие
В английском языке ложь во спасение называют ложью ТАКОГО цвета	Белая
Что обозначает в карате пояс голубого цвета?	Цвет неба при восходе Солнца

Тема 6. Мультфильмы Дисней

Вопрос	Ответ

Полет дома на воздушных шарах, как в этом мультфильме, попробовали повторить экспериментаторы с телеканала National Geographic. Облегченную версию дома смогли поднять 300 воздушных шаров	Вверх
Первое произнесенное ИМ слово - «хот-дог» в мультфильме 1929 года, до этого он только свистел	Микки Маус
У скалы и ущелья из ЭТОГО мультфильма есть реальный прототип в национальном парке «Ворота Ада» в Кении	Король Лев
Назовите мультфильм, в котором королева Гримхильда - главная антагонистка	Белоснежка и семь гномов
Для ЕГО роли в «Моане» не было кастинга, создатели сразу позвали Дуэйна Джонсона	Мауи
Тема 7. Перекрёстки	
Вопрос	Ответ
Российская сеть супермаркетов. В августе 2019 года открылся 800-й супермаркет сети	Перекрёсток
Перекрёсток Сибуя - одна из самых узнаваемых достопримечательностей этого города. В час пик его могут пересекать от 1000 человек за две минуты	Токио
В фильме 2002 года «Перекрёстки» главную роль школьницы Люси сыграла ЭТА американская поп-певица, ставшая 2242 по счету обладателем именной звезды на голливудском Бульваре славы	Бритни Спирс
Книга «Хоккейные перекрёстки» Бориса Майорова - ныне члена правления федерации хоккея России рассказывает, как строились отношения хоккеистов в этом хоккейном клубе	Спартак
Раньше в Лондоне отсчитывали расстояния до других объектов городской инфраструктуры от Лондонского камня и Сент-Мери-ле-Боу, а сейчас эту роль исполняет ЭТОТ перекрёсток	Чаринг-Кросс
Тема 8. Цитаты великих людей (Назвать автора цитаты)	
Вопрос	Ответ
Высказывание «Не верю» принадлежит ему	Константин Станиславский
Как хотите, чтобы с вами поступали люди, так поступайте и вы с ними	Иисус
Не бывает атеистов в окопах под огнём	Егор Летов
Я, как пожилой человек, скажу: «Любые слова с уменьшительно-ласкательными суффиксами - это отвратительно!»	Ксения Собчак
«В основе любого успеха 99 процентов труда и 1 таланта. Труд не возможен без дисциплины.»	Александр Запесоцкий
Тема 9.Собачку жалко	

Вопрос	Ответ
ОН - пёс породы акита-ину, являющийся символом верности и преданности в Японии	Хатико
Назовите рассказ русского писателя Ивана Сергеевича Тургенева, в основе которого по данным исследователей лежат реальные события, происходившие в московском доме матери писателя	Муму
Назовите сложным составным словом, каким первым животным является Лайка	Собака-космонавт
ОН - ездовая собака из упряжки, перевозившей медикаменты во время эпидемии дифтерии. Преодолев 53 мили упряжка доставила сыворотку, с помощью которой дифтерия была остановлена. ЕМУ поставлен памятник в Центральном парке Нью-Йорка	Балто
Дворняга Пью нашёл на мусорной свалке новорожденного мальчика в полиэтиленовом пакете и принёс его своему хозяину. А тот, в свою очередь, передал малыша в больницу. За спасение ребёнка мэрия Бангкока выдала псу ЭТО, назовите это тремя словами	Ошейник с орденом

Таблица № 2.
Рейтинг участия обучающихся в интеллектуальных мероприятиях по итогам 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.

Таблица 3.

Диагностическая карта оценки результатов обучающегося по дополнительной образовательной программе

ФИО педагога _____
Название программы «Клуб интеллектуальных игр. Начало»
ФИО обучающегося_____
Творческие достижения обучающегося _____
_____

Алгоритм подсчета результатов:

1. Подсчитывается количество баллов по каждому обучающемуся;

Критерии	Показатели (баллы)	Входной контроль	Аттестация	
			Промежут I полугодие	Итоговая II полугодие
1. Временные затраты на освоение программы				
- посещение менее 30% занятий по программе	1			
- посещение от 30% до 60% занятий по программе	2			
- посещение более 60% занятий по программе	3			
2. Критерии оценки уровня предметных результатов обучающегося				
- теоретический уровень (знания)	1—3			
- практический уровень (умения, навыки)	1 —3			
- проявление творческих решений (на уровне объединения)	1—3			
3. Критерии оценки уровня метапредметных результатов обучающегося				
познавательные (работа с информацией, исследовательская деятельность)	1—3			
регулятивные (саморегуляция, целеполагание, способность к преодолению препятствий и стрессовых ситуаций)	1—3			
коммуникативные компетенции (сотрудничество, работа в команде на общий результат)	1—3			
4. Критерии оценки уровня развития личностных результатов обучающегося				
- ответственное отношение к занятиям	1 —3			
- соответствие социально-этическим нормам поведения	1—3			
- приверженность гуманистическим ценностям	1 —3			
5. Учет творческих достижений обучающегося (учитывается максимальный уровень достижений из перечисленных)				
- уровень учреждения	1			
- уровень района, города, области	2			
- всероссийский ши международный уровень	3			
Сумма баллов:				

Уровень:	диапазон начального уровня	1-10	I	I	I
	диапазон среднего уровня	11-22	11	II	II
	диапазон высокого уровня	23-33	III	III	III
Дата собеседования:					

Приложение 2

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

Таблица № 1.
Оценка деятельностной составляющей

Уровень освоения	Характеристика уровня	Действия педагога
Недопустимый уровень (Понимание) 0 баллов	Отсутствие у обучающегося опыта в виде учебной деятельности.	– 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