

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Коврова  
"Основная общеобразовательная школа № 18 имени  
Героя Советского Союза Виктора Ивановича Ястребцева"**

**Принято**  
педагогическим советом МБОУ ООШ №18  
протокол № 9 от 27.08.2021

**Утверждено**  
Приказ № 192 от 27.08.2021  
Директор школы *Г.Ю. Кистенене*  
/Кистенене Г.Ю./



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
«Формула интеллекта»**

**Составитель:**  
Педагог дополнительного образования - Солдатенкова Л.В.  
Уровень программы: ознакомительный  
Возраст обучающихся: 11-16 лет  
Категория – без категории

## Пояснительная записка

Программа кружка «Формула интеллекта» отнесена к социально - гуманитарной направленности, так как процесс обучения направлен на то, чтобы ребята научились успешно выходить из любой жизненной ситуации, используя весь свой творческий потенциал, логику, воображение, интеллект и навыки общения с другими людьми.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Формула интеллекта» (Далее – «Программа») разработана на основе следующих нормативных актов:

- - ФЗ № 273 от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»,
- Федеральная целевая программа «Развитие дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года»
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 года №1726-р)
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р «Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года».
- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России (ФГОС ООО)
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Примерные требования к программам дополнительного образования детей в приложении к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006г. №06-1844
- Письмо Министерства образования и науки РФ N 09-3242 от 18 ноября 2015 г. «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Методических рекомендаций МОиН РФ по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) от 18.11.2015 г. (№ 09-3242),
- локального акта «Положение о разработке, порядке утверждения, реализации и корректировки общеобразовательных программ».

**Актуальность** программы обусловлена следующими факторами:

а) Особенностью современной ситуации.

Обучающиеся находят свой круг общения, в котором основными являются общечеловеческие ценности, а система приоритетов ориентирована на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения).

б) Возрастными психологическими особенностями детей

*11-14 лет:* обидчивость, повышенная чувствительность к несправедливости у детей

этого возраста требует от педагога внимательного, доброго отношения к ним.

Замкнутость и чувство одиночества – стремиться переключать внимание детей, давать поручения, связанные с необходимостью общения.

Непослушание, действия наперекор, частые ссоры – вникать в интересы детей, сотрудничать с ними. Появление тайн, озорство, шалости – сохранять тайны в секрете, разумно их использовать. Организовывать интересные игры.

*15-16 лет:* конфликтность, как вызов обществу, упрямство. Мнение сверстников выше мнения взрослых. Неподчинение взрослым, действия «наперекор», критика, действия опережают мысли. В этих случаях педагогу необходимо стремиться понять подростков, разобраться в мотивах их поведения, сотрудничать с ними. Замкнутость, сильная ранимость, вспыльчивость, раздражительность, интерес к себе

– находить у подростка лучшие качества и подчеркивать их.

Появление чрезмерной самостоятельности – учитывать это и предоставлять этим учащимся как можно больше подконтрольной самостоятельности.

в) Особенности микросоциума.

Одним из наиболее важных психологических условий в развитии интеллектуальной культуры личности школьника является его эмоциональное благополучие, эмоциональный комфорт, сопровождающий процесс познания. От этого зависит самооценка ребенка, его отношение к осваиваемым видам познавательной деятельности. Эмоциональное благополучие определяется также положительной оценкой окружающих. Для школьников очень важно почувствовать себя взрослыми, им важен приобретаемый статус в мире взрослых, важен социальный опыт, ставящий их, условно говоря, на одну ступеньку с состоявшимися в интеллектуальном отношении людьми. Детям важна также практическая значимость их деятельности. Клуб интеллектуальных игр дает, поэтому, ценный опыт социальности, помогает процессу самопознания среди участников интеллектуальной игры.

Основная заповедь клуба – "Нам не нужны умные, нам нужны сообразительные" – может показаться шокирующей, но современный человек должен строить свою жизнь не на мертвом грузе накопленных и неприменяемых знаний, а на умении применить известное, придумать новое, быстро и правильно ориентироваться в потоке информации, находить место себе и своему интеллекту в непрерывно изменяющейся жизни.

**Новизна.** Настоящая программа является уникальной для образовательного учреждения, в котором она реализуется. Детям впервые предлагается в игровой форме разобрать теоретические основы решения интеллектуальных задач с целью применения приобретенных знаний в других сферах деятельности.

**Педагогическая целесообразность.**

Интеллектуальные игры способствуют вовлечению учащихся в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой психологической цепочкой:

- интересно играть и общаться

- интересно воспринимать новое через игру
- интересно узнавать новое самостоятельно
- необходимо поделиться знанием
- необходимо применить полученные знания и умения.

Клуб интеллектуальных игр комплексно решает названные проблемы через игру.

Учебный процесс максимально обличен в игровую форму, живо и доходчиво организован. Игра – это и есть учебный процесс, в результате которой у детей формируются знания, умение и опыт, а также развиваются интеллектуальные чувства, которые играют важную роль в социальном, интеллектуальном и эмоциональном становлении личности ребёнка.

Важно с наибольшей полнотой раскрыть индивидуальные особенности детей, их творческие устремления.

**Практическая значимость кружка «Формула интеллекта»** обуславливается тем, что обучающийся проходит путь от простого увлечения популярной игрой к активному многогранному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству. Воспитание творческого, раскованного, независимого мышления и усвоение принципов научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

**Уровень программы:** базовый – предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

**Адресат программы.** Программа предназначена для детей и подростков 11-16 лет и рассчитана на 2 года. На программу в разновозрастные группы зачисляются все желающие.

**Объем и срок освоения программы**

Программа рассчитана на два года обучения по 34 часа в год. Срок реализации - 2 года.

**Режим проведения занятий:** Занятия проводятся 1 раз в неделю.

**Формы обучения:** очная.

**Форма проведения занятий:** аудиторная и внеаудиторная.

**Формы организации образовательного процесса:**

Фронтальная (коллективная, массовая) и индивидуальная (при выполнении индивидуальных заданий).

Количество обучающихся в группе: от 15 человек. Состав группы постоянный.

### **Цель и задачи программы**

**Цель программы** - интеллектуальное развитие и повышение общекультурного уровня подростков посредством освоения игровых технологий в рамках интеллектуальных игр.

**Задачи программы:**

*личностные:*

- воспитывать стремление к самообразованию;
- воспитывать у учащихся интерес к интеллектуальным видам деятельности и общения;
- формировать личность с независимым мышлением;
- корректировать межличностные отношения, девиантное поведение;
- воспитывать ответственность за себя и других;
- развивать лидерские качества личности;
- содействовать профессиональной ориентации подростков;

*метапредметные:*

- развивать познавательную активность и способность к самообразованию;
- развивать творческий, культурный, коммуникативный потенциал в процессе участия в совместной игровой деятельности;
- развивать созидательное критическое мышление для сопротивления негативному давлению среды и сверстников;
- обучить овладению навыками коммуникативных межличностных отношений, этикета, толерантного общения;
- обучить правильному поведению в конфликтных ситуациях;

*предметные (образовательные):*

- овладевать основами игровых технологий;
- давать определенную сумму теоретических знаний;
- развивать эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности;
- обучить знаниям и навыкам здорового образа жизни;
- обучить правильному распределению своего времени, планированию деятельности;
- формировать практические умения коллективной игровой деятельности;
- формировать умения и навыки организаторской деятельности, самоорганизации.

### Содержание программы Учебный план первого года обучения

№ п/п	Названия раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Организационное занятие. Создание команды	1	1	-	Наблюдение
2.	История возникновения интеллектуальных игр	1	1	-	Наблюдение
3.	Вопрос-основа игры. Требования к вопросам	4	1	3	Выполнение творческого задания
4.	Основные приемы поиска ответов. Эрудиция-ключ к успеху.	4	2	2	Выполнение творческого задания
5.	Принципы интеллектуальной разминки.	5	2	3	Выполнение творческого задания

6.	Как работать с книгой	2	1	1	Выполнение творческого задания
7.	Распределение командных ролей	2	1	1	Выполнение творческого задания
8.	Что? Где? Когда?	5	1	4	Выполнение творческого задания
9.	Основные особенности "Брэйв-ринга"	3	1	2	Выполнение творческого задания
10.	Применение отдельных элементов "мозгового штурма"	4	1	3	Выполнение творческого задания
11.	Вопросы к интеллектуальным играм	2	1	1	Выполнение творческого задания
12.	Итоговое занятие	1	1	-	Творческая работа
	<b>Всего</b>	<b>34</b>	<b>14</b>	<b>20</b>	

### Учебный план второго года обучения

№ п/п	Названия раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Организационное занятие	1	1	-	Наблюдение
2.	Создание команды	1	1	-	Выполнение творческого задания
3.	Организация игры парами, в тройках, шестерках	5	1	4	Выполнение творческого задания
4.	Нетрадиционные интеллектуальные игры	9	2	7	Выполнение творческого задания
5.	Создание информационного банка клуба	8	2	6	Выполнение творческого задания
6.	"Мозговой штурм" и интеллектуальные игры	8	2	6	Выполнение творческого задания
7.	Разбор проведенных игр.	1	1	0	Выполнение творческого задания
8.	Итоговое занятие	1	1	-	Творческая работа
	<b>Всего:</b>	<b>34</b>	<b>11</b>	<b>23</b>	

### Содержание первого года обучения

**Тема 1:** *Организационное занятие. Создание команды (1 час)*

Теория:

Интеллектуальный клуб «ЧГК». Правила. Планирование работы. Расписание занятий. Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр. Распределение ролевой нагрузки в команде. Роль капитана. Роль генератора идей. Роль информационного критика-эрудита. Роль "командного дурака". Совмещение и перемена ролей. Игроки- универсалы. Возможные схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола.

**Тема 2:** *История возникновения интеллектуальных игр (1 час)*

Теория: Интеллектуальные игры в бывшем СССР. Современные

интеллектуальные игры. Общее понятие об интеллектуальном спорте (информационно-спортивных играх). Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм "Что? Где? Когда?", "Брэйв-ринг", "Своя игра". Основные отличия от телевизионных аналогов. Правила проведения информационно-спортивных игр.

**Тема 3:** *Вопрос-основа игры. Требования к вопросам (4 часа)*

Теория: Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Требования: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, источник информации.

Практика: Составить самостоятельно по 3-4 вопроса на свободную тему. Вопросы по спорту, художественной литературе, географии, истории. Указать четкий источник информации. Вопросы в тройках и командные вопросы. Использование интернета при составлении интеллектуальных заданий. Ссылка на использование материалов из интернета.

**Тема 4:** *Основные приемы поиска ответов. Эрудиция-ключ к успеху (4 часов)*

Теория: Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку, наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

Практика: Составить вопросы с ключевыми словами "Животные", "Герои", "Псевдонимы", "Впервые", "Автор", "Сказки". Блиц-игра.

**Тема 5:** *Принципы интеллектуальной разминки. Турнир «Что?Где?Когда?» (5 часов)*

Теория: Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний.

Он-она. Эрудит-лото. Веришь-не веришь. Омонимы. Ребусы.

Практика: Интеллектуальная разминка - «Эрудит-лото», «Надуваловка», «Реалии». Работа по карточкам и заранее составленным заданиям.

Подготовка к турниру

«Что? Где? Когда?».

**Тема 6:** *Как работать с книгой (2 часа)*

Теория: Основные приемы работы с книгой. Использование структуры книги для составления вопросов.

Практика: Используя справочный аппарат библиотеки (словари, энциклопедии, справочники) и книги "Своя игра", "Интеллектуальные вопросы", "Поле чудес" и другие. Составить вопросы в тройках и командах. Подготовка к районной интеллектуальной игре

«Своя игра»

**Тема 7:** *Распределение командных ролей (2 часа)*

Теория: Функции капитана-генератора идей. Выбор правильного ответа из версий, предложенных игроками команды. Взаимоуважение. Критика и её

адекватное восприятие.

Практика: Опыт работы в интеллектуальном марафоне при разных капитанах команд.

**Тема 8:** *Что? Где? Когда?(5 часов)*

Теория: История движения "Что? Где? Когда?"

Объединения и клубы "Что? Где? Когда?" до 1989 года. Создание в 1989 году МАК (Международной ассоциации Клубов "Что? Где? Когда?") Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК. Методика составления вопросов. Блиц-вопросы.

Практика: Составление вопросов. Конкурсы на лучший вопрос и на лучшего знатока.

Подготовка к районной интеллектуальной игре.

**Тема 9:** *Основные особенности "Брэйв-ринга" (3 часа)*

Теория: Отличия «Брэйв-ринга» от других интеллектуальных игр. Правила игры.

Требования к вопросам в «Брэйв-ринге». Функции капитана.

Практика: Отработка взаимодействия в игре. Игровое занятие. Подготовка к районной игре «Брэйв-ринг». Клубный день в школе.

**Тема 10:** *Применение отдельных элементов "мозгового штурма" (4 часа)*

Теория: Принципы "мозгового штурма", применимые к командным интеллектуальным играм. Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование идей). Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Психологическое

"растормаживание" индукторов в команде. Анализ идей и версий ("информационная критика"). Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации). Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом. Игровая практика и "игра в пас" (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые(многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии. Психологический отбор интуистов. Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации.

Практика: Игровая практика (вопросы готовят руководитель и члены клуба).

**Тема 11:** *Вопросы к интеллектуальным играм (2 часа)*

Теория: Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности. Разные типы информационно-развлекательных игр. Развлекательные шоу-программы класса "Поле чудес".

Практика: Создание простейших вопросов (на элементарные знания) Логические вопросы. Двух- и трехходовые вопросы. Вопросы на догадку. "Неберущиеся" вопросы. Создание банка вопросов для игр. Создание стандартного



(оптимального) вопроса. Практическое применение правильности оформления вопроса, подготовка к участию в школьной интеллектуальной игре "Игры разума".

**Тема 12:** *Итоговое занятие (1 час)*

Теория: Подведение итогов года. Награждение лучших игроков интеллектуального клуба.

**Содержание второго года обучения**

**Тема 1:** *Организационное занятие (1 час)*

Теория: Интеллектуальный клуб «ЧГК». Правила. Планирование работы. Расписание занятий.

**Тема 2:** *Создание команды (1 час)*

Теория: Основные принципы формирования команд. Индивидуальная игра на отборочном туре (вопросы на скорость мышления, индивидуальную логику и элементарное знание). Командная игра на отборочном туре. Игра парами и тройками. Обработка результатов отборочного тура. Индивидуальное блиц-тестирование с последующей стихийной организацией команд ("команды по желанию"). Строительство команды тренером из группы претендентов в зависимости от функционально-ролевой нагрузки. Социометрический метод создания команды путем опроса претендентов по принципу "кто кого предпочитает". Отклонения от традиционной схемы построения команды. Преимущества и отрицательные стороны обеих методик. Конфликты в командах и цивилизованные методы их решения.

**Тема 3:** *Организация игры парами, в тройках, шестерках (5 часов)*

Теория: Игра парами и тройками. Отработка игры в шестерках. Отработка ролевых функций в команде.

Практика: Игровые занятия в парах, тройках, шестерках. Практическое составление вопросов для игры. Вопросы от руководителя клуба.

**Тема 4:** *Нетрадиционные интеллектуальные игры (9 часов)*

Теория: Различные схемы проведения турниров. Системы подсчета очков и рейтинга. Разнообразные формы судейства. Правила турниров. Вопросы и апелляции. Корректность и защищенность вопроса.

Настольные интеллектуальные игры. "Поле чудес", "Как стать миллионером" и другие.

Практика: Настольные интеллектуальные игры: "Цитадель", "Зельеварение. Практикум", "Воображариум".

Использование вопросов в телевизионных играх "Поле чудес", "Как стать миллионером".

**Тема 5:** *Создание информационного банка клуба (8 часов)*

Теория: Поиск информации для вопроса. Построение вопроса. Виды вопросов в зависимости от вида, уровня и класса игры. "Кнопочные" вопросы, оптимальные вопросы, двух- и многоходовые вопросы. Понятие о дуали (вопросе с двумя

возможными ответами) и прочих ошибках при построении вопроса. Работа с литературой, оформление вопроса и ссылок на источники. Проверка и защита вопросов. Отбор вопросов для игры в зависимости от конкретной аудитории.

**Практика:** Обсуждение и доработка вопросов, подготовленных членами клуба, с точки зрения требований к вопросу. Подготовка вопросов к клубному дню. Распечатка интеллектуальных вопросов для хранения на бумажном носителе. Компьютерный банк данных.

**Тема 6:** "Мозговой штурм" и интеллектуальные игры (8 часов)

**Теория:** Мозговой штурм в применении к "Что? Где? Когда?" Минута на обсуждение вопроса. Микроэтапы работы команды. Индукция, критика, синтез, выбор версии. Возможные схемы игрового эпизода. Стратегия игры в зависимости от правил турнира или шоу-игры. Взаимоотношения с ведущим.

Мозговой штурм в применении к "Брэйн-рингу". Игра "на кнопке". Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры. Перераспределение ролевой нагрузки в "брэйновой" команде. Игроки первой и второй линии - эрудиты и "мыслители". Роль капитана и "кнопочника". Психологическая устойчивость команды. Допустимое противостояние с ведущим. Мозговой штурм в применении к "Риск-версии". Простор для стратегии. Предварительная проработка стратегических схем. Рискующие игроки и игроки версии. Координирующая игра капитана.

**Практика:** Практическое применение знаний, полученных в первый год обучения: "Что? Где? Когда?", "Брэйн-ринг", "Своя игра", подготовка к участию в школьной интеллектуальной игре "Игры разума".

**Тема 7:** Разбор проведенных игр (1 час)

**Теория:** Оценка игры команд. Персональный разбор. Анализ вопросов.

**Тема 8:** Итоговое занятие (1 час)

**Теория:** Подведение итогов года. Награждение лучших игроков интеллектуального клуба.

### Календарно-тематический план Для первого года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов	Месяцы									
			Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	
1.	Организационное занятие. Создание команды	1	1									
2.	История возникновения интеллектуальных игр	1	1									

3.	Вопрос-основа игры. Требования к вопросам	4	2	2							
4.	Основные приемы поиска ответов. Эрудиция-ключ кустеху.	4		2	2						
5.	Принципы интеллектуальной разминки.	5			2	3					
6.	Как работать с книгой	2				1	1				
7.	Распределение командных ролей	2					2				
8.	Что? Где? Когда?	5						4	1		
9.	Основные особенности "Брэйнинг-ринга"	3							3		
10.	Применение отдельных элементов "мозгового штурма"	4								4	
11.	Вопросы к интеллектуальным играм	2									2
12.	Итоговое занятие	1									1
	<b>Количество учебных недель</b>	<b>34</b>	4	4	4	4	3	4	4	4	3
	<b>Количество учебных часов</b>	<b>34</b>	4	4	4	4	3	4	4	4	3

#### Для второго года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов	Месяцы								
			Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
1.	Организационное занятие	1	1								
2.	Создание команды	1	1								
3.	Организация игры парами, в тройках, шестерках	5	2	3							
4.	Нетрадиционные интеллектуальные игры	9		1	4	4					
5.	Создание информационного банка клуба	8					3	4	1		
6.	"Мозговой штурм" и интеллектуальные игры	8							3	4	1
7.	Разбор проведенных игр.	1									1
8.	Итоговое занятие	1									1

<b>Количество учебных недель</b>	<b>34</b>	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3
<b>Количество учебных часов</b>	<b>34</b>	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3

### Планируемые результаты

Реализация программы кружка «Формула интеллекта» обеспечивает приобретение следующих знаний, умений и навыков:

#### **Метапредметные:**

- самостоятельно выполнять задания, предложенные педагогом;
- адекватно оценивать правильность или ошибочность выполнения поставленной задачи и объективность собственных возможностей в ее решении;
- трудолюбие и самодисциплина;
- активное, творческое отношение к выполняемому делу, самостоятельность и инициативность;
- нетрадиционное, образное мышление, творческий диапазон и желание импровизировать;
- уметь применять полученные знания на практике.

#### **Личностные:**

- знать этические нормы поведения;
- иметь способность работать в коллективе и подчиняться общим правилам;
- иметь представления о коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в творческой и других видах деятельности, умения и работать в команде.

#### **Предметные:**

- знать нетрадиционные формы интеллектуальных игр;
- знать основные правила работы в команде;
- знать алгоритм поиска ответов;
- самостоятельно составлять вопросы и задания;
- проводить анализ и самоанализ игры;
- анализировать, контролировать и оценивать возможности свои и команды;
- готовить и проводить общешкольные интеллектуальные игры среди классов.

### Условия реализации программы

#### **Учебно-методическое обеспечение**

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

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

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

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

Содержание курса раскрывается в разнообразных **формах:**

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

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

Следует отметить, что традиционно основной игровой и организационной единицей клуба является команда, состоящая из 6 человек. Учебно-тренировочный процесс строится на совмещении форм занятий с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы - три и более команд; для практических занятий, где руководителю клуба необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной командой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд, психологическому и игровому тренингу игроков основных специализаций, а также вопросников и стажеров-организаторов игр.

Практика показывает, что необходима и такая форма работы, как клубный день, или совместная игра всех команд и игроков, как занимающихся в клубе, так и приглашенных. Как разновидность клубного дня весьма полезны игры и встречи команд клуба с командами разного уровня подготовки, в том числе и взрослыми.

#### **Материально-техническое обеспечение**

Помещение для занятий соответствует санитарно-эпидемиологическим нормативам и правилам СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей. Помещения для занятий по программе должны быть светлыми и располагать возможностью работать группой за общим столом и подгруппами или индивидуально за компьютерными столами.

Оборудование, средства обучения, необходимое для проведения занятий:

- ноутбук, экран, проектор;

- доска, маркеры;
- принтер;
- доступ в Интернет;
- цветная и белая бумага для печати (формат А4);
- ватман (формат А2, А1);
- фломастеры, ручки, карандаши, краски, кисти, ластик, клей, ножницы;
- тетради и блокноты, ручки.

### **Форма аттестации**

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

Формами подведения итогов реализации программы является финальная игра среди команд клубов по месту жительства.

#### ***Формы подведения итогов реализации программы:***

С целью оценки достижений обучающихся используются следующие формы:

Тренинги – как метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков и социальных установок.

Контрольные задания – выполнение обучающимся заданных педагогом элементов или связок с предъявлением владения необходимыми знаниями и навыками.

Диагностическая игра – игровая форма диагностики знаний и умений обучающегося.

Педагогическое наблюдение за деятельностью обучающихся проводится педагогом регулярно, с целью фиксации темпов развития обучающихся.

Итоговые знания и умения проверяются следующими способами:

1 год обучения - игра в тройках, взаимодействие в команде, игры внутри клуба, участие в школьной интеллектуальной игре "Игры разума"

2 год обучения - "Своя игра" (на личное первенство), игра в команде, проведение школьных клубных дней, участие в школьной интеллектуальной игре "Игры разума"

3 Формы фиксации результатов:

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

#### ***Критерии оценки результативности освоения программы***

Оценка результатов занятий школьников в кружке «Формула интеллекта» осуществляется с помощью следующих критериев:

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

## Список литературы

1. Конституция Российской Федерации: официальный текст с учетом актуальных поправок. - [Офиц. изд.]. – М. : АЙРИС-пресс, 2019. – 61 с.
2. Конвенция о правах ребенка. [Электронный ресурс]. — URL: [http://shdhsh.muzkult.ru/img/upload/2221/documents/Konvenciya\\_o\\_pravaKh\\_rebenka .pdf](http://shdhsh.muzkult.ru/img/upload/2221/documents/Konvenciya_o_pravaKh_rebenka.pdf)
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 от 29 мая 2015 года. 8 июня 2015 г. Российская газета - Федеральный выпуск №6693 (122). [Электронный ресурс]. — URL: <https://rg.ru/2015/06/08/vospitanie-dok.html>
4. Стратегия развития воспитания в Свердловской области до 2025 года от 07 декабря 2017 года. [Электронный ресурс]. — URL: <http://docs.cntd.ru/document/446498752>
5. Федеральный закон от 24 июля 1998 года № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в ред. Федерального закона от 23.07.2008 N 160-ФЗ).
6. Федеральный закон Российской Федерации № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года «Об образовании в Российской Федерации»: (фед.закон: принят Гос. Думой 21 дек.2012 г.) // Российская газета, 31 декабря 2012.
7. Распоряжение Правительства РФ от 29.11.2014 N 2403-р «Об утверждении Основ государственной молодежной политики РФ на период до 2025 года» [Электронный ресурс]. — URL: <https://fadm.gov.ru/activity/scope/3>.
8. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»
9. Основные требования законодательства РФ в сфере образования в части реализации дополнительных общеобразовательных программ [Электронный ресурс]. — URL: [http://www.krasobrnadzor.ru/assets/files/control/4.%20Dop\\_obsheobr.rtf](http://www.krasobrnadzor.ru/assets/files/control/4.%20Dop_obsheobr.rtf)

### ***Литература, использованная при составлении программы:***

1. Грецов А.Г. Тренинги развития с подростками: Творчество, общение, самопознание. – СПб: Питер, 2009. [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.klex.ru/ggc>
2. Детско-молодежные разновозрастные общественные объединения идеология этапы развития управление / сост. Л.А. Крапивина. – Екатеринбург: Дизайн-Принт, 2014. – 380 с.
3. Кедрина Т.Я. Большая книга игр и развлечений для детей и родителей / Т.Я. Кедрина, П.И. Гелазония. – М.: Педагогика-Пресс, 1992. – 224 с.
4. Копилка коллективных творческих дел. [Электронный ресурс]. — URL: <https://megapredmet.ru/1-77693.html>
5. Куприянов Б. В. Организация и методика проведения игр с подростками. – М., 2001. – 214 с.
6. Сайт для учителей «Мультиурок» Проект социальной направленности "Навстречу друг другу" [Электронный ресурс]. — URL: <https://multiurok.ru/files/proiekt-sotsial-noi-napravliennosti-navstriechu-dr.html>

***Литература, рекомендованная для обучающихся:***

1. Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия [Электронный ресурс] / 2 электрон, опт. диска (СОКОМ): зв. цв. – 5-е изд. — Электрон, текст дан. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2003. / [Электронный ресурс]. –URL: <http://webtous.ru/obuchenie/enciklopediya-kirilla-i-mefodiya.html>
2. Сайт для студентов и школьников «МегаПредмет» [Электронный ресурс]. – URL:<https://megapredmet.ru>
3. Лукашенко М. Тайм-менеджмент для школьника. Как Федя Забывакин учился временем управлять: Альпина Паблишер, 2015. [Электронный ресурс]. –URL: <https://www.libfox.ru/640580-marianna-lukashenko-taym-menedzhment-dlya-shkolnika-kak-fedya-zabyvakin-uchilsya-vremenem-upravlyat.html>

***Ресурсы Интернет, информационно-справочные и поисковые системы***

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



## Оценочные материалы

### *Ожидаемые результаты и способы определения их результативности*

К прогнозируемым результатам программы «Формула интеллекта» относятся следующие знания и умения:

1) К концу **первого** года обучения дети знают:

- правила игр;
- методику создания игр, вопросов и заданий; Умеют:
- работать со справочной литературой;
- играть в команде;
- самостоятельно составлять вопросы и задания.

2) К концу **второго** года обучения дети знают:

- нетрадиционные формы интеллектуальных игр;
- алгоритм поиска ответов. Умеют:
- работать над версией;
- проводить анализ и самоанализ игры;
- готовить и проводить интеллектуальные игры среди клубов по месту жительства.

**Требования к уровню подготовки выпускников, обучающихся по данной программе:** выпускник Интеллектуального клуба «ЧГК» - человек, умеющий быстро и грамотно оценивать любую жизненную ситуацию, находить нужную информацию, готовый развиваться в современном мире самостоятельно.

### *Процедуры промежуточной и итоговой аттестации учащихся*

Год обучения	Периодичность оценивания	Форма/метод оценивания	Диагностический инструментарий
1	1. Предварительный контроль (1-я неделя октября)	Наблюдение за деятельностью учащихся	Блиц-игра в группе
	2. Текущий контроль (конец января)	Практическая работа	Игра внутри клуба
	3. Итоговый контроль (май)	Практическая работа	Своя игра (на личное первенство)
2	1. Предварительный контроль (1-я неделя)	Наблюдение за деятельностью учащихся	Блиц-игра в группе
	2. Текущий контроль (конец января)	Практическая работа	Игра внутри клуба
	3. Итоговый контроль (апрель)	Практическая работа	Клубный день (Что? Где? Когда?)

**Конспект учебного занятия**

**Название ДООП:** «Формула интеллекта»

**Тема.** Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»

**Цель:** развитие познавательных универсальных учебных действий посредством интеллектуальной игры.

**Задачи:**

*Личностные* - обучающиеся проявляют интерес к интеллектуальным играм, творческим заданиям, проявляют личностные качества: чувство товарищества, ответственности, взаимопомощи;

*Метапредметные* - обучающиеся демонстрируют личностные УУД: самоопределение; действие смыслообразования, т. е. установление обучающимися связи между целью учебной деятельности и ее мотивом. Обучающиеся демонстрируют регулятивные УУД: волевая саморегуляция как способность к мобилизации сил и энергии. Обучающиеся демонстрируют коммуникативные УУД: умение с достаточно полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации. Обучающиеся демонстрируют познавательные УУД: рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности. Логические: анализ, доказательство, выдвижение гипотез и их обоснование; поиск и выделение необходимой информации; применение методов информационного поиска; сравнение, классификация объектов по выделенным признакам;

*Предметные* – обучающиеся демонстрируют умение работать в команде, обучающиеся знают правила поведения в группе.

**Оборудование:** экран, проектор, ноутбук, бумага формата А4, стикеры, ручки, секундомер.

Блоки	Этап учебного занятия	Задачи этапа	Содержание деятельности педагога	Содержание деятельности обучающихся
Подготовительный	Организационный	Мотивация обучающегося к деятельности.	Пришло время познакомиться с интеллектуальной игрой, которая послужила развитию интеллектуального досуга в России и странах ближнего зарубежья в XX веке – «Что? Где? Когда?» Но прежде, чем мы начнём ближе знакомиться с историей и принципами игры, давайте разделимся на 3 команды методом жеребьевки и проведем летучку по предыдущей теме.	Обучающиеся перестают беседовать друг с другом, настраиваются на занятие  Делятся на команды, получают бланки для ответов
	Проверочный	Проверка усвоения предыдущей	На прошлом занятии мы завершили изучение технологии игры «Своя Игра» и сейчас проведем один раунд	Отвечают на вопросы игры «Своя игра»

		темы «Своя Игра»	для закрепления темы.	
<b>Основной</b>	Подготовительный (подготовкак новому содержанию)	Плавный переход к новой теме	Такие у нас получились результаты мини-турнира «Своя Игра», команды готовы к полноценной работе над освоением новой ИИ  Как вы думаете, в чем отличия между интеллектуальными играми «Своя Игра» и «Что? Где? Когда?».  Все интеллектуальные игры отличаются, в первую очередь, типами вопросов. «Что? Где? Когда?» имеет огромную популярность за счёт творческой составляющей, поскольку, в отличие, от «Своя Игра», в ней не требуются конкретные знания, на каждый вопрос «Что? Где? Когда?» можно ответить, построив логическую цепь...	Обучающиеся узнают результат, настроены на работу с новым материалом. Обучающиеся предполагают варианты различий между ИИ, основываясь на уже существующих знаниях об этих играх. Обучающиеся внимательно слушают информацию
	Усвоение новых знаний и способов действий	Получение новых знаний.	Педагог знакомит обучающихся с типами вопросов по уровню сложности, длине логической цепи, словам маркерам.	Соотносят собственные знания с представленным материалам, записывают новую информацию в свои рабочие блокноты.
	Первичная проверка понимания изученного	Первичная проверка понимания.	Перед вами разные типы вопросов, вам нужно рассортировать их, исходя из уровня сложности	Участвуют в обсуждении, систематизируют случайно разбросанные вопросы
	Закрепление новых знаний, способов действий их применение	Закреплениеи расширение новых знаний.	Отлично, теперь рассортируйте каждый тип сложности вопросов по длине логической цепочки	Участвуют в обсуждении, определяют длину логической цепи, тем самым тренируясь отвечать на данные вопросы
	Обобщениеи систематизация знаний	Расширение знаний.	Теперь вы готовы начать своё погружение в мир игры «Что? Где? Когда?». Сейчас уже готовыми командами, вам предстоит сыграть 2 коротких раунда. Правила игры таковы...	Внимательно слушают правила, настраиваются на игру
	Контрольный	Контроль полученных знаний.	Начнём игру. (задаются вопросы первой и второй категории сложности. 2 тура по 6 вопросов)	Играют, закрепляя полученные знания
<b>Итоговый</b>	Итоговый	Подведение итога деятельности.	Вот и всё. Первый ваш турнир по интеллектуальной игре «Что? Где? Когда?» завершен (оглашение результатов)	Самоанализ результата деятельности
	Рефлексивный	Обеспечение обратной связи.	Теперь скажите, какие сложности возникли при решении логических вопросов? Чего не хватило команде для победы?	Отвечают на вопросы, предъявляя результаты проведенного самоанализа, рассуждают над путями решения возникших проблем.

	Информаци онный	Мотивация к дальнейшей деятельност и.	Это всего лишь начало большого блока, посвященного одной из самых интересных ИИ современности. А к следующему занятию каждому нужно приготовить по 3 вопроса первого уровня сложности на свободную тему.	Обучающиеся записывают домашнее задание в рабочие блокноты, собирают вещи, уходят домой.
--	--------------------	---	--	--