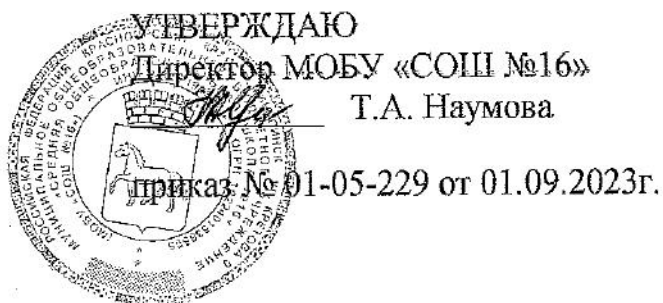


Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 16»  
662603, Красноярский край, г. Минусинск, ул. Кротова., д. 9  
Тел. (39132) 2-60-31, e-mail: shkola016@mail.ru, сайт: <http://школа16.минусинск.рф/>

РАССМОТРЕНО  
Педагогическим советом  
МОБУ «СОШ № 16»  
Протокол № 1 от 01.09.2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Интеллект-клуб»

Направленность: социально-гуманитарная  
Уровень программы: базовый  
Возраст обучающихся 12-17 лет  
Срок реализации: 1 год

Составитель:  
педагог дополнительного образования  
Песня Оксана Васильевна

Минусинск  
2023

## ОГЛАВЛЕНИЕ

### **Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»**

Пояснительная записка .....	
Цель и задачи программы.....	
Содержание программы.....	
Планируемые результаты.....	

### **Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»**

Календарный учебный график.....	
Условия реализации программы.....	
Формы аттестации и оценочные материалы.....	
Методические материалы.....	
Рабочие программы (модули) курсов, дисциплин программы.....	
Список литературы.....	

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.**

### **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

#### **1.1. Нормативные и программные документы.**

Данная дополнительная общеобразовательная программа разработана в соответствии с основными нормативными и программными документами в области дополнительного образования РФ и Красноярского края:

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана в соответствии с основными нормативными и программными документами в области дополнительного образования Российской Федерации и Красноярского края:

Федеральным Законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;

Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);

Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования;

Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования;

Федеральным государственным образовательным стандартом среднего общего образования;

Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

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

Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196».

#### **1.2. Направленность программы:** дополнительной общеразвивающей

программы - социально-гуманитарная. Программа является модифицированной и составлена на основе дополнительных общеобразовательных программ интеллектуального клуба «ВУНДЕР» О.И. Шрамковой и «Что? Где? Когда?» А.А. Макарова.

### **1.3. Новизна и актуальность программы.**

**Новизна.** В последнее время в образовательном пространстве особый приоритет получили интеллектуальные игры. Игровая технология позволяет в значительной мере усилить воспитательный процесс, который определяется теми благоприятными обстоятельствами, в которых оказываются ее участники (игроки). Игра создает прекрасную возможность для активного межличностного взаимодействия, ибо играть - значит вступать во взаимодействие с партнерами или группами партнеров, своего рода полигон для общественного и творческого самовыражения. Игра имеет обучающее и развивающее значение, а также великолепное средство психологической подготовки к жизненным ситуациям. Успех партнеров любой интеллектуальной игры зависит от их рефлексивных особенностей. Игра - это всегда распознавание типа поведения и выбор своей ответной системы действий. Речь в данном случае идет о рефлексивных особенностях личности, т.е. о способности отождествлять себя с партнером, о способности видеть всю ситуацию как бы сверху и себя в этой ситуации. Поэтому рефлексия становится логическим завершением каждого интеллектуального поединка. Она является универсальным средством изучения особенностей общения и обучения общению. Для решения данных проблем разработана дополнительная общеразвивающая программа "Интеллект-клуб".

**Актуальность** программы обусловлена следующими факторами:

*- целью современного образования*

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 знанным - необходимо применить полученные знания и умения.

Таким образом, учащийся проходит путь от простого увлечения интеллектуальной 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.

*- особенностью современной ситуации*

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

*- особенности микросоциума*

Одним из наиболее важных психологических условий в развитии интеллектуальной культуры личности учащегося 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 учащихся 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. Учащимся важна также практическая значимость их деятельности. Подростковый интеллектуальный клуб дает, поэтому, ценный опыт социальности, помогает процессу самопознания среди участников интеллектуальной игры.

**1.4. Отличительная особенность данной программы** состоит в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, коммуникативных, организаторских способностей учащихся через включение их в деятельность клуба не только как пассивных участников, но и как активных организаторов интеллектуальной творческой деятельности.

**1.5. Адресат программы:** - учащиеся 8-11 классов (15-17 лет), для которых характерна целеустремленность, нацеленность на достижение максимального результата в том деле, которое вызывает интерес. В этот период формируется потребность группироваться, занимать значимое место в своей группе, самоутверждаться. Подростки могут хорошо концентрировать внимание в значимой для них деятельности, способны управлять своим произвольным запоминанием.

**1.6. срок освоения программы** - 2 года, по 153 часа в год, всего 306 часов.

#### **1.7. Форма обучения**

**Форма обучения** – очная, включающая практические учебные занятия, тренинги, турниры, квесты, командное многоборье, различные форм игр; «Брейн- ринг», «Своя игра» и анализ интеллектуальных боев, беседы по обмену опытом.

**Особенности организации образовательного процесса.** Интеллектуальный клуб, имеет два структурных подразделения - младшую лигу , среднюю (5-6 класс; 7-8 класс) и старшую лигу (9 -11 класс). Стать членом

интеллектуального клуба имеет право любой учащийся. Игровая команда в целях саморазвития и воспитания чувства товарищества и взаимопонимания формируется при условии соблюдения статуса «разновозрастной». Капитан команды, имеющий высший авторитет у партнеров, выполняет функцию диспетчера: он руководит обсуждением во время игры, не дает игрокам останавливаться на одном варианте ответа, заставляет игроков прислушиваться к каждому мнению. Он же имеет право выбрать одну версию из нескольких, а при отсутствии версий берется отвечать сам. Интеллектуальный клуб имеет свой устав и символику.

Интеллект-клуб работает по трем главным направлениям:

**1** - интеллектуальные поединки команд клуба. Основной формой работы клуба являются интеллектуальные игры: для младшей лиги «Самый умный», для средней - «Эрудицион», «Одиссея разума», для старшей - «Эрудит-шоу». Интеллектуальный поединок происходит между командами, находящимися за игровыми столами при соблюдении четко установленного фактора времени (одна минута на размышление). Эрудиция участников игры проявляется в умении не только ответить на вопрос, но и придумать его.

При разработке игровой темы воссоздается реальная деятельность в нескольких аспектах, что приводит к необходимости использования материала отдельных предметов в их взаимообусловленности и взаимопроникновении. Тематика отдельных игр («Обряды и традиции русского народа», «России верные сыны») обеспечивает мировоззренческое развитие учащихся.

**2** - предметные интеллектуальные игры (Брейн-ринг, «Счастливый случай»). Такие игры создают возможности для педагога осуществить в форме игры контрольно-диагностическую работу, привлечь в Клуб новых игроков.

Группа формируется из учащихся определенного возраста от 15-17 лет. При желании новый участник может быть принят в группу, соответствующую его возрасту, если после испытательного срока проявит знания, умения и навыки, соответствующие данному году обучения. Постоянный состав интеллектуальной команды формируется по программе к концу второго года занятий.

На занятиях предусматриваются следующие формы организации учебной деятельности: индивидуальная (ученику дается самостоятельное задание с поиском новой познавательной информации по заданной теме), фронтальная (работа со всеми одновременно, например, при организации интеллектуального боя между двумя командами), групповая (разделение учащихся на группы для проведения тренингов по отработке малых форм интеллектуальных боев).

### **Режим занятий, периодичность и продолжительность.**

Программа рассчитана на два года обучения. 1, 2 годы обучения – 2 занятия в неделю по 2 часа и 2,5 часа; 153 часа в год.

## **2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.**

**Цель:** раскрыть творческий интеллектуальный потенциал учащихся; создать условия для саморазвития и самореализации учащихся через овладения разнообразным социальным опытом, включение их в систему общественных отношений.

### **Задачи:**

#### **Личностные:**

- формирование потребности к процессу познания нового материала и в социально-полезной и социально-приемлемой деятельности;
- формирование мыслительной деятельности личности;
- формирование партнерских отношений и чувства ответственности ;

#### **Метапредметные:**

- развитие мотивации к овладению новыми знаниями;
- развитие потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, аккуратности;
- формирование навыка работы в команде;
- развитие у учащихся интереса к интеллектуальным видам деятельности и общения;

#### **Образовательные (предметные):**

- развитие интереса к окружающему миру и миру наук;
- включение в познавательную деятельность в различных предметных науках;
- обучение навыкам игровой интеллектуальной деятельности.

## **3.СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **3.1.Учебный (тематический) план 1 год обучения.**

№	Разделы, темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	4,5	1	3,5	Педагогическое наблюдение
2	История возникновения интеллектуальных игр	4,5	1	3,5	Педагогическое наблюдение
3	Вопрос – основа игры. Требования к вопросам	9	1	8	Викторина

4	Основные приемы поисков ответов. Эрудиция- ключ к успеху	9	1	8	Мозговой командный штурм
5	Принципы интеллектуальной разминки. Интеллектуальный калейдоскоп.	18	3	15	Практическая работа
6	Как работать с книгой.	9	1	8	Тест -задача
7	Распределение командных ролей.	9	1	8	Педагогическое наблюдение
8	Формирование индивидуальных игровых качеств.	9	1	8	Тест-зачет
9	Основные особенности «Самый умный».	13,5	3	10,5	Зачет
10	Малые формы интеллектуальных игр.	18	3	15	Командный турнир
11	Тренинг- занятия	13,5	3	10,5	тренинг
12	Участие в различных формах интеллектуальных игр.	22,5	1,5	21	многоборье
13	Разбор, проведенных игр.	9	4	5	Педагогическое наблюдение
14	Итоговое занятие.	4,5	1	3,5	Викторина
	Всего	153	25,5	127,5	

### Учебный план 2 год обучения.

№	Разделы, темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	4,5	1,5	3	Педагогическое наблюдение
2	Создание команды.	4,5	1,5	3	Игры- зачет
3	Формирование навыков внутри командного взаимодействия.	13,5	2	11,5	Игры-зачет
4	Формирование индивидуальных игровых качеств.	13,5	2	11,5	Информационный Тренинг Своя Игра
5	Нетрадиционные интеллектуальные игры.	18	4	14	Своя игра
6	Тренировка реакции у капитанов.	13,5	2	11,5	Брейн ринг
7	« Мозговой штурм» и	13,5	2	11,5	«Что? Где? Когда?»



	интеллектуальные игры.				
8	Малые формы интеллектуальных игр.	13,5	2	11,5	Турнир
9	Тренинг - занятия	22,5	3	9,5	Практическая работа
10	Игровая практика. Проведение клубного дня.	22,5	3	9,5	Квиз
11	Разбор проведенных игр.	9	2,5	6,5	Педагогическое наблюдение
12	Итоговое занятие	4,5	1,5	3	
	ВСЕГО:	153	27	106	

### 3.2. Содержание учебного плана.

#### 1 год обучения

##### *Тема1. Вводное занятие*

Теория: Понятия «Интеллектуальная игра», «клуб».

«ПИК» и его историей. Правила поведения в Клубе. Планирование работы.

Расписание занятий. Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр. Распределение ролевой нагрузки в команде. Роль капитана.

Практика: Ролевая командная и игра.

Форма контроля: Собеседование, наблюдение.

##### *Раздел2. История возникновения интеллектуальных игр*

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?", "Брэйн-ринг", "Своя игра". Основные отличия от телевизионных аналогов.

Правила проведения информационно-спортивных игр.

Практика: Ролевая командная игра.

Форма контроля: Собеседование . Наблюдение.

##### *Раздел3.Вопрос-основа игры. Требования к вопросам*

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.

Форма контроля: Зачет достижения.

#### ***Раздел 4. Основные приемы поиска ответов. Эрудиция-ключ к успеху***

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.

Форма контроля: Зачет достижения.

#### ***Раздел 5. Принципы интеллектуальной разминки. Интеллектуальный калейдоскоп***

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

Он-она. Эрудит-лото. Верить-не верить. Омонимы. Ребусы.

Практика:

Интеллектуальная разминка - «Эрудит-лото», «Надуваловка», «Реалии».

Работа по карточкам и заранее составленным заданиям. Подготовка к городской игре «Самый умный».

Форма контроля: Зачет достижения

#### ***Раздел 6. Как работать с книгой***

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 городской интеллектуальной игре «Самый умный».

Форма контроля: Зачет достижения.

#### ***Раздел 7. Распределение командных ролей***

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.

Выводы.

Форма контроля: Зачет достижений.

### ***Раздел 8. Формирование индивидуальных игровых качеств***

*Теория:* Умение работать в команде, отстаивать свою точку зрения, внимание, эрудиция.

*Практика:*

Конкурсы на лучшего знатока. Подготовка к городской интеллектуальной игре.

Форма контроля: Зачет достижений.

### ***Раздел 9. Основные особенности "Самый умный"***

*Теория:* Отличия «Самый умный» от других интеллектуальных игр. Правила игры. Требования к вопросам в «Самый умный». Функции капитана.

*Практика:*

Отработка взаимодействия в игре. Игровое занятие. Подготовка к городской игре «Самый умный».

Форма контроля: Зачет достижений.

### ***Раздел 10. Малые формы интеллектуальных игр***

*Теория:* Знакомство и выполнение различных упражнений, развивающих характеристики интеллекта в несложных игровых формах (загадки, шарады, ребусы и т.д.), что позволяет уже с первых занятий привить интерес к знаниям.

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

Форма контроля: Зачет достижения.

### ***Раздел 11. Разбор проведенных игр***

*Теория:* Анализ игр, разбор сложных вопросов

*Практика:*

Практическое применение правильности обсуждения вопроса.

Форма контроля: Зачет достижения.

### ***Раздел 12. Итоговое занятие***

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

## **Содержание программы второго года обучения**

### ***Тема: 1. Вводное занятие***

*Теория:* 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. Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы. Возможные схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола.

*Практика:* Игровой командный «Брейн»

Форма контроля: Собеседование, наблюдение.

## ***Раздел 2. Создание команды***

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.

Практика: "Ворошиловская мельница" - игра по принципу "каждый играет с каждым". Блиц-тестирование - по 3 вопроса каждому игроку.

Форма контроля: Педагогическое наблюдение.

## ***Раздел 3. Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия***

Теория: Учимся слушать версии других членов команды и дальше развивать их; учимся отстаивать свою точку зрения.

Практика: отработка навыков внутрикомандного взаимодействия.

Форма контроля. Педагогическое наблюдение.

## ***Раздел 4. Нетрадиционные интеллектуальные игры***

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", "О, счастливчик" и другие.

Практика: настольные интеллектуальные игры: "Цитадель", "Зельеварение. Практикум", Манчкин".

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

Форма контроля. Педагогическое наблюдение.

## ***Раздел 5. Тренировка реакции у капитанов***

Теория: Различные схемы деятельности капитана по организации деятельности команды в процессе интеллектуального боя.

Практика: отработка навыков по руководству командой (индивидуальные занятия).

Форма контроля. Зачет достижения.

## ***Раздел 6. "Мозговой штурм" и интеллектуальные игры***

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 версионные. Координирующая игра капитана.

Практика: практическое применение знаний, полученных в первый год обучения: "Самый умный", "Брэйн-ринг", "Своя игра".

Форма контроля. Педагогическое наблюдение.

### ***Раздел 7. Игровая практика. Проведение клубного дня***

Теория. Проведение городской игры «Эрудицион». Подготовка и проведение клубного дня.

Практика: Участие в библиоквесте «Эрудицион»

Форма контроля: Педагогическое наблюдение.

### ***Раздел 8. Разбор проведенных игр***

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

Практика: закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

Форма контроля. Педагогическое наблюдение.

### ***Раздел 9. Итоговое занятие***

Подведение итогов года. Награждение лучших игроков интеллектуального клуба.

## **4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

1.4.

***знают/понимают:***

- правила игры;
- методику создания игр, вопросов и заданий; нетрадиционные формы интеллектуальных игр; алгоритм поиска ответов;

***умеют:***

- работать со справочной литературой; работать над версией;
- играть в команде;

- самостоятельно составлять вопросы и задания.
- проводить анализ и самоанализ игры.

## Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

### 5. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения Промежуточной итоговой аттестации
1	1	1-ый рабочий день сентября	Последний рабочий день мая	34	68	153 часа в год.	– 2 занятия в неделю по 2 часа и 2,5 часа;	Декабрь, Май
2	2	1-ый рабочий день сентября	Последний рабочий день мая	34	68	153 часа в год.	– 2 занятия в неделю по 2 часа и 2,5 часа;	Декабрь, май

## 6. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

### 6.1. Материально-техническое обеспечение:

- Учебный кабинет не менее, чем на 25 мест.
- Актальный зал.
- Проектор, экран, ноутбук.
- Компьютер с выходом в Интернет.
- Расходные материалы для проведения акций, реализации проектов.

### 6.2. Информационное обеспечение:

- Видео материалы.
- Интернет-источники.
- Методическая литература.

### 6.3. Кадровое обеспечение:

- педагог дополнительного образования, педагог-организатор.

## 7. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.

## 7.1. Формы аттестации

Основные формы аттестации – педагогическое наблюдение, диагностика сформированности лидерских качеств, текущая и итоговая рефлексия, тест, анализ.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов – аналитическая справка, аналитический материал, грамоты, локальные нормативные документы, тестирование, статья.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: социальная акция, социальный проект.

## 7.2.Оценочные материалы.

<b>Составляющие гражданской компетентности</b>	<b>Форма подведения итогов освоения содержания программы</b>
<b><i>Ценностно-мотивационная составляющая</i></b>	
гуманность; активная жизненная позиция; общественное благо; толерантность; личная ответственность за судьбу края и страны; уважение норм и правил современной демократии.	Наблюдение за поведением в группе, стилями общения и взаимодействия, соблюдением установленных норм и правил. Анализ типов и направленностей мероприятий, результатов творческих заданий. Определение видов мотивации участия в общественно-полезной деятельности. Анализ докладов, выступлений, вопросов. Анкетирование.
<b><i>Когнитивная составляющая</i></b>	
умение анализировать ситуацию и выделять проблемы, умение ставить цели, составлять документы, организовывать работы по реализации задуманного, проводить мониторинги и социологические исследования, искать и правильно распределять ресурсы для реализации задуманного, анализировать и адекватно оценивать работу свою и команды, использовать ресурсы информационной среды, для достижения цели.	Экспертиза разработанных документов. Презентация и защита идей мероприятий. Представление и анализ результатов деятельности. Кейсы. Общественная и внешняя экспертиза.
<b><i>Деятельностная составляющая</i></b>	

<p>проявляет общественную активность; участвует в проектно-организованной деятельности; выступает разработчиком мероприятия; выступает организатором реализации мероприятия; является активным содержательным участником мероприятия; ведет исследования социальных проблем, изучает общественное мнение.</p>	<p>Наблюдение за процессами организации и реализации проектно-организованной деятельности.</p>
<p><b>Составляющие организационно-управленческой компетентности</b></p>	<p><b>Форма подведения итогов освоения содержания программы</b></p>
<p><b><i>Ценностно-мотивационная составляющая</i></b></p>	
<p>гуманность; активная жизненная позиция; уважение прав и свобод личности; командность.</p>	<p>Наблюдение за поведением в группе, стилями общения и взаимодействия, соблюдением установленных норм и правил. Анализ типов и направленностей мероприятий, результатов творческих заданий. Определение видов мотивации участия в общественно-полезной деятельности. Анализ докладов, выступлений, вопросов. Анкетирование.</p>
<p><b><i>Когнитивная составляющая</i></b></p>	
<p>знание специфики деятельности детских общественных объединений; умение анализировать текущую ситуацию; умение планировать деятельность; способность выявлять дефициты в командной работе; умение разрешать и предотвращать конфликты в группе; знание технологий управления проектным</p>	<p>Экспертиза разработанных документов. Презентация и защита идей мероприятий. Представление и анализ результатов деятельности. Кейсы. Общественная и внешняя экспертиза.</p>



циклом.	
<b><i>Деятельностная составляющая</i></b>	
<p>умение работать с человеческим потенциалом;  умение организовать работу команды;  умение ставить задачи для других людей и принимать решения;  владение технологиями эффективной коммуникации;  умение строить стратегию своей деятельности и корректировать ее;  способность отслеживать результаты своей деятельности.</p>	<p>Наблюдение за процессами организации и реализации проектно-организованной деятельности.</p>

## **8. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.**

Образовательный процесс по данной программе предполагает очное обучение.

Используются следующие методы обучения: словесный, наглядный, практический, поисковый, исследовательский, проблемный, игровой, дискуссионный, проектный и воспитания: мотивация, упражнение, метод контроля и самоконтроля, самооценки.

Формы организации образовательного процесса: групповая и индивидуально-групповая работа.

Формы организации учебного занятия: интерактивные интеллектуальная игра, презентация, дискуссия, семинар, имитационно-деятельностная игры, практикум, круглый стол, экспертиза, рефлексия, переговорная площадка, дебаты, мастер-класс, заседание, защита, рабочая встреча, переговоры.

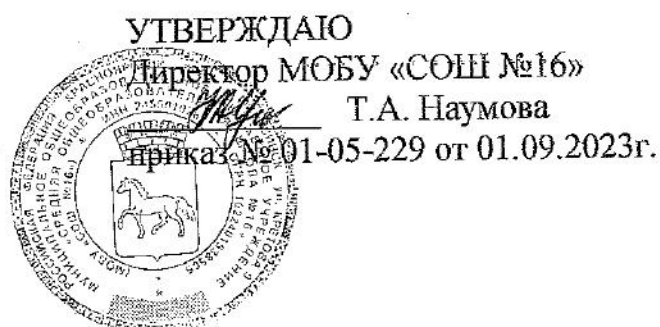
Педагогические технологии: технологии группового обучения, проблемного обучения, проектной деятельности, технология коллективной творческой деятельности технология-дебаты, дискуссии.

Алгоритм учебного занятия:

1. Введение в тему.
2. Практикум (работа в группах, парах, индивидуальная работа).
3. Экспертиза.
4. Реализация.
5. Рефлексия.

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 16»  
662603, Красноярский край, г. Минусинск, ул. Кретьева., д. 9  
Тел. (39132) 2-60-31, e-mail: shkola016@mail.ru, сайт: <http://школа16минусинск.рф/>

РАССМОТРЕНО  
Педагогическим советом  
МОБУ «СОШ № 16»  
Протокол № 1 от 01.09.2023 г.



**Рабочая программа к  
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
«Интеллект клуб»**

**Направленность: социально-гуманитарная  
Уровень программы: базовый  
Возраст обучающихся 12-17 лет  
Год обучения -1**

Составитель:  
педагог дополнительного образования  
**Песня Оксана Васильевна**

Минусинск  
2023

## **1. Особенности организации образовательного процесса.**

Интеллектуальный клуб, имеет два структурных подразделения - младшую лигу, среднюю (5-6 класс; 7-8 класс) и старшую лигу (9 -11 класс). Стать членом интеллектуального клуба имеет право любой учащийся. Игровая команда в целях саморазвития и воспитания чувства товарищества и взаимопонимания формируется при условии соблюдения статуса «разновозрастной». Капитан команды, имеющий высший авторитет у партнеров, выполняет функцию диспетчера: он руководит обсуждением во время игры, не дает игрокам останавливаться на одном варианте ответа, заставляет игроков прислушиваться к каждому мнению. Он же имеет право выбрать одну версию из нескольких, а при отсутствии версий берется отвечать сам. Интеллектуальный клуб имеет свой устав и символику.

Интеллект-клуб работает по трем главным направлениям:

**1** - интеллектуальные поединки команд клуба. Основной формой работы клуба являются интеллектуальные игры: для младшей лиги «Самый умный», для средней - «Эрудицион», «Одиссея разума», для старшей - «Эрудит- шоу». Интеллектуальный поединок происходит между командами, находящимися за игровыми столами при соблюдении четко установленного фактора времени (одна минута на размышление). Эрудиция участников игры проявляется в умении не только ответить на вопрос, но и придумать его.

При разработке игровой темы воссоздается реальная деятельность в нескольких аспектах, что приводит к необходимости использования материала отдельных предметов в их взаимообусловленности и взаимопроникновении. Тематика отдельных игр («Обряды и традиции русского народа», «России верные сыны») обеспечивает мировоззренческое развитие учащихся.

**2** - предметные интеллектуальные игры (Брейн-ринг, «Счастливый случай»). Такие игры создают возможности для педагога осуществить в форме игры контрольно-диагностическую работу, привлечь в Клуб новых игроков.

Группа формируется из учащихся определенного возраста от 15-17 лет. При желании новый участник может быть принят в группу, соответствующую его возрасту, если после испытательного срока проявит знания, умения и навыки, соответствующие данному году обучения. Постоянный состав интеллектуальной команды формируется по программе к концу второго года занятий.

На занятиях предусматриваются следующие формы организации учебной деятельности: индивидуальная (ученику дается самостоятельное задание с поиском новой познавательной информации по заданной теме), фронтальная (работа со всеми одновременно, например, при организации

интеллектуального боя между двумя командами), групповая (разделение учащихся на группы для проведения тренингов по отработке малых форм интеллектуальных боев).

**Режим занятий, периодичность и продолжительность.**

Программа рассчитана на два года обучения. 1, 2 годы обучения – 2 занятия в неделю по 2 часа и 2,5 часа; 153 часа в год.

**2. Задачи:**

**Личностные:**

- формирование потребности к процессу познания нового материала и в социально-полезной и социально-приемлемой деятельности;
- формирование мыслительной деятельности личности;
- формирование партнерских отношений и чувства ответственности ;

**Метапредметные:**

- развитие мотивации к овладению новыми знаниями;
- развитие потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, аккуратности;
- формирование навыка работы в команде;
- развитие у учащихся интереса к интеллектуальным видам деятельности и общения;

**Образовательные (предметные):**

- развитие интереса к окружающему миру и миру наук;
- включение в познавательную деятельность в различных предметных науках;
- обучение навыкам игровой интеллектуальной деятельности.

**3.СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**3.1.Учебный (тематический) план**

№	Разделы, темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	4,5	1	3,5	Педагогическое наблюдение
2	История возникновения интеллектуальных игр	4,5	1	3,5	Педагогическое наблюдение
3	Вопрос – основа игры. Требования к вопросам	9	1	8	Викторина
4	Основные приемы поисков ответов. Эрудиция- ключ к успеху	9	1	8	Мозговой командный штурм
5	Принципы интеллектуальной	18	3	15	Практическая работа

	разминки. Интеллектуальный калейдоскоп.				
6	Как работать с книгой.	9	1	8	Тест -задача
7	Распределение командных ролей.	9	1	8	Педагогическое наблюдение
8	Формирование индивидуальных игровых качеств.	9	1	8	Тест-зачет
9	Основные особенности «Самый умный».	13,5	3	10,5	Зачет
10	Малые формы интеллектуальных игр.	18	3	15	Командный турнир
11	Тренинг- занятия	13,5	3	10,5	тренинг
12	Участие в различных формах интеллектуальных игр.	22,5	1,5	21	многоборье
13	Разбор, проведенных игр.	9	4	5	Педагогическое наблюдение
14	Итоговое занятие.	4,5	1	3,5	Викторина
	Всего	153	25,5	127,5	

### 3.2. Содержание учебного плана.

#### ***Тема1. Вводное занятие***

Теория: Понятия «Интеллектуальная игра», «клуб».

«ПИК» и его историей. Правила поведения в Клубе. Планирование работы.

Расписание занятий. Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр. Распределение ролевой нагрузки в команде. Роль капитана.

Практика: Ролевая командная и игра.

Форма контроля: Собеседование, наблюдение.

#### ***Раздел2. История возникновения интеллектуальных игр***

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?", "Брэйн-ринг", "Своя игра". Основные отличия от телевизионных аналогов.

Правила проведения информационно-спортивных игр.

Практика: Ролевая командная игра.

Форма контроля: Собеседование . Наблюдение.

#### ***Раздел3.Вопрос-основа игры. Требования к вопросам***

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.

Форма контроля: Зачет достижения.

#### ***Раздел 4. Основные приемы поиска ответов. Эрудиция-ключ к успеху***

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.

Форма контроля: Зачет достижения.

#### ***Раздел 5. Принципы интеллектуальной разминки. Интеллектуальный калейдоскоп***

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

Он-она. Эрудит-лото. Верить-не верить. Омонимы. Ребусы.

Практика:

Интеллектуальная разминка - «Эрудит-лото», «Надуваловка», «Реалии». Работа по карточкам и заранее составленным заданиям. Подготовка к городской игре «Самый умный».

Форма контроля: Зачет достижения

#### ***Раздел 6. Как работать с книгой***

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 городской интеллектуальной игре «Самый умный».

Форма контроля: Зачет достижения.

#### ***Раздел 7. Распределение командных ролей***

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.

Выводы.

Форма контроля: Зачет достижений.

### ***Раздел 8. Формирование индивидуальных игровых качеств***

*Теория: Умение работать в команде, отстаивать свою точку зрения, внимание, эрудиция.*

Практика:

Конкурсы на лучшего знатока. Подготовка к городской интеллектуальной игре.

Форма контроля: Зачет достижений.

### ***Раздел 9. Основные особенности "Самый умный"***

Теория: Отличия «Самый умный» от других интеллектуальных игр. Правила игры. Требования к вопросам в «Самый умный». Функции капитана.

Практика:

Отработка взаимодействия в игре. Игровое занятие. Подготовка к городской игре «Самый умный».

Форма контроля. Зачет достижений.

### ***Раздел 10. Малые формы интеллектуальных игр***

Теория: Знакомство и выполнение различных упражнений, развивающих характеристики интеллекта в несложных игровых формах (загадки, шарады, ребусы и т.д.), что позволяет уже с первых занятий привить интерес к знаниям.

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

Форма контроля. Зачет достижения.

### ***Раздел 11. Разбор проведенных игр***

Теория: Анализ игр, разбор сложных вопросов

Практика:

Практическое применение правильности обсуждения вопроса.

Форма контроля. Зачет достижения.

### ***Раздел 12. Итоговое занятие***

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

## **1. Планируемые результаты**

### **Личностные результаты**

-У обучающегося сформированы потребность в мыслительной самореализации и в социально-полезной деятельности;

- сформировано потребность к процессу познания нового материала и в социально-полезной и социально-приемлемой деятельности;
- Сформировано партнерские отношения и чувства ответственности ;

**Метапредметные:**

- развито стремление к овладению новыми знаниями;
- сформирована потребность в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, аккуратности;
- Обучен навыкам работы в команде;
- Проявлен интерес к интеллектуальным видам деятельности и общения;

**Образовательные (предметные):**

- развит интерес к окружающему миру и миру наук;



## Календарно-тематический план

№	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятий	Кол-во часов	Раздел, тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1 2	Сентябрь		14.00-16.00 12.00-14.30	Игровой урок	2 2,5	Вводное занятие.	Актовый зал	собеседование, наблюдение.
3 4	Сентябрь		14.00-16.00 12.00-14.30	Игровой урок	2 2,5	История возникновения интеллектуальных игр	Актовый зал	.
5 6 7 8	Сентябрь		14.00-16.00 12.00-14.30 14.00-16.00 12.00-14.30	Урок  Тренинг	2 2,5 2 2,5	Вопрос-основа игры. Требования к вопросам.	Актовый зал	Зачет достижения
9 10 11 12	Октябрь		14.00-16.00 12.00-14.30 14.00-16.00 12.00-14.30		2 2,5 2 2,5	Основные приемы поисков ответов. Эрудиция- ключ к успеху	Актовый зал	Зачет достижения
13 14 15 16 17 18 19 20	Октябрь  Ноябрь		14.00-16.00 12.00-14.30 14.00-16.00 12.00-14.30 14.00-16.00 12.00-14.30 14.00-16.00 12.00-14.30	Тренинг	2 2,5 2 2,5 2 2,5 2 2,5	Принцип интеллектуальной разминки. Интеллектуальный калейдоскоп.	Актовый зал	Зачет достижения
21 22	Ноябрь		14.00-16.00 12.00-14.30		2 2,5	Как работать с книгой.	Актовый зал	Зачет достижения

23			14.00-16.00		2			
24			12.00-14.30		2,5			
25	Декабрь		14.00-16.00	Тренинг	2	Распределение командных ролей	Актовый зал	Зачет достижения
26			12.00-14.30		2,5			
27			14.00-16.00		2			
28			12.00-14.30		2,5			
29	Декабрь		14.00-16.00	Тренинг	2	Формирование индивидуальных игровых качеств	Актовый зал	Зачет достижения
30			12.00-14.30		2,5			
31			14.00-16.00		2			
32			16.00-18.30		2,5			
33	Январь		14.00-16.00	Тренинг	2	Основные особенности «Самый умный».	Актовый зал	Зачет достижения
34			12.00-14.30		2,5			
35			14.00-16.00		2			
36			12.00-14.30		2,5			
37	Февраль		14.00-16.00		2			
38			12.00-14.30		2,5			
39	Февраль		14.00-16.00	Тренинг	2	Малые формы интеллектуальных игр.	Актовый зал	Зачет достижения
40			12.00-14.30		2,5			
41			14.00-16.00		2			
42			12.00-14.30		2,5			
43			14.00-16.00		2			
44			12.00-14.30		2,5			
45			14.00-16.00		2			
46		Март			12.00-14.30			
47	Март		14.00-16.00	Тренинг	2	Тренинг - занятия	Библиотека	Зачет достижения
48			12.00-14.30		2,5			
49	Март		14.00-16.00		2			
50			12.00-14.30		2,5			

51			14.00-16.00		2			
52			12.00-14.30		2,5			
53	Апрель		14.00-16.00	Тренинг	2	Участие в различных формах интеллектуальных игр.		Зачет достижения
54			12.00-14.30		2,5			
55			14.00-16.00		2			
56			12.00-14.30		2,5			
57			14.00-16.00		2			
58			12.00-14.30		2,5			
59			14.00-16.00		2			
60			12.00-14.30		2,5			
61			14.00-16.00		2			
63		Май			12.00-14.30			
63	Май		14.00-16.00		2	Разбор проведенных игр.		
64			12.00-14.30	2,5				
65			14.00-16.00	2				
66			12.00-14.30	2,5				
67	Май		14.00-16.00	Урок	2	Итоговое занятие.		Зачет достижения
68			12.00-14.30		2,5			

Приложение №1

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 16»  
662603, Красноярский край, г.Минусинск, ул. Кретьова., д. 9  
Тел. (39132) 2-60-31, e-mail: shkola016@mail.ru, сайт: <http://школа16минусинск.рф/>

РАССМОТРЕНО  
Педагогическим советом  
МОБУ «СОШ № 16»  
Протокол № 264 от 30.08.2021 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МОБУ «СОШ №16»  
\_\_\_\_\_ Т.А. Наумова  
приказ №01-05-237 1.09.2021 г

**Рабочая программа к  
дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
Социально-гуманитарной направленности  
«Интеллект-клуб»**

Возраст обучающихся: 12-18 лет  
Год обучения: 2

Составитель:  
**Песня Оксана Васильевна,**  
педагог дополнительного образования

Минусинск,  
2021 г.

## **1. Особенности организации образовательного процесса.**

Интеллектуальный клуб, имеет два структурных подразделения - младшую лигу, среднюю (5-6 класс; 7-8 класс) и старшую лигу (9 -11 класс). Стать членом интеллектуального клуба имеет право любой учащийся. Игровая команда в целях саморазвития и воспитания чувства товарищества и взаимопонимания формируется при условии соблюдения статуса «разновозрастной». Капитан команды, имеющий высший авторитет у партнеров, выполняет функцию диспетчера: он руководит обсуждением во время игры, не дает игрокам останавливаться на одном варианте ответа, заставляет игроков прислушиваться к каждому мнению. Он же имеет право выбрать одну версию из нескольких, а при отсутствии версий берется отвечать сам. Интеллектуальный клуб имеет свой устав и символику.

Интеллект-клуб работает по трем главным направлениям:

**1** - интеллектуальные поединки команд клуба. Основной формой работы клуба являются интеллектуальные игры: для младшей лиги «Самый умный», для средней - «Эрудицион», «Одиссея разума», для старшей - «Эдудит- шоу». Интеллектуальный поединок происходит между командами, находящимися за игровыми столами при соблюдении четко установленного фактора времени (одна минута на размышление). Эрудиция участников игры проявляется в умении не только ответить на вопрос, но и придумать его.

При разработке игровой темы воссоздается реальная деятельность в нескольких аспектах, что приводит к необходимости использования материала отдельных предметов в их взаимообусловленности и взаимопроникновении. Тематика отдельных игр («Обряды и традиции русского народа», «России верные сыны») обеспечивает мировоззренческое развитие учащихся.

**2** - предметные интеллектуальные игры (Брейн-ринг, «Счастливый случай»). Такие игры создают возможности для педагога осуществить в форме игры контрольно-диагностическую работу, привлечь в Клуб новых игроков.

Группа формируется из учащихся определенного возраста от 15-17 лет. При желании новый участник может быть принят в группу, соответствующую его возрасту, если после испытательного срока проявит знания, умения и навыки, соответствующие данному году обучения. Постоянный состав интеллектуальной команды формируется по программе к концу второго года занятий.

На занятиях предусматриваются следующие формы организации учебной деятельности: индивидуальная (ученику дается самостоятельное задание с поиском новой познавательной информации по заданной теме), фронтальная (работа со всеми одновременно, например, при организации интеллектуального боя между двумя командами), групповая (разделение учащихся на группы для проведения тренингов по отработке малых форм интеллектуальных боев).

**Режим занятий, периодичность и продолжительность.**

Программа рассчитана на два года обучения. 1, 2 годы обучения – 2 занятия в неделю по 2 часа и 2,5 часа; 153 часа в год.

**3. Задачи:**

**Личностные:**

- формирование потребности к процессу познания нового материала и в социально-полезной и социально-приемлемой деятельности;
- формирование мыслительной деятельности личности;
- формирование партнерских отношений и чувства ответственности ;

**Метапредметные:**

- развитие мотивации к овладению новыми знаниями;
- развитие потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, аккуратности;
- формирование навыка работы в команде;
- развитие у учащихся интереса к интеллектуальным видам деятельности и общения;

**Образовательные (предметные):**

- развитие интереса к окружающему миру и миру наук;
- включение в познавательную деятельность в различных предметных науках;
- обучение навыкам игровой интеллектуальной деятельности.

**Учебный план 2 год обучения.**

№	Разделы, темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	4,5	1,5	3	Педагогическое наблюдение
2	Создание команды.	4,5	1,5	3	Игры- зачет
3	Формирование навыков внутри командного взаимодействия.	13,5	2	11,5	Игры-зачет
4	Формирование	13,5	2	11,5	Информационный

	индивидуальных игровых качеств.				Тренинг Своя Игра
5	Нетрадиционные интеллектуальные игры.	18	4	14	Своя игра
6	Тренировка реакции у капитанов.	13,5	2	11,5	Брейн ринг
7	« Мозговой штурм» и интеллектуальные игры.	13,5	2	11,5	«Что? Где? Когда?»
8	Малые формы интеллектуальных игр.	13,5	2	11,5	Турнир
9	Тренинг - занятия	22,5	3	9,5	Практическая работа
10	Игровая практика. Проведение клубного дня.	22,5	3	9,5	Квиз
11	Разбор проведенных игр.	9	2,5	6,5	Педагогическое наблюдение
12	Итоговое занятие	4,5	1,5	3	
	ВСЕГО:	153	27	106	

## **Содержание программы второго года обучения**

### ***Тема:1. Вводное занятие***

Теория: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. Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы. Возможные схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола.

Практика: Игровой командный «Брейн»

Форма контроля: Собеседование, наблюдение.

### ***Раздел 2. Создание команды***

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.

Практика: "Ворошиловская мельница" - игра по принципу "каждый играет с каждым". Блиц-тестирование - по 3 вопроса каждому игроку.

Форма контроля: Педагогическое наблюдение.

### ***Раздел 3. Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия***

Теория: Учимся слушать версии других членов команды и дальше развивать их; учимся отстаивать свою точку зрения.

Практика: отработка навыков внутрикомандного взаимодействия.

Форма контроля. Педагогическое наблюдение.

### ***Раздел 4. Нетрадиционные интеллектуальные игры***

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", "О, счастливчик" и другие.

Практика: настольные интеллектуальные игры: "Цитадель", "Зельеварение. Практикум", Манчкин".

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

Форма контроля. Педагогическое наблюдение.

### ***Раздел 5. Тренировка реакции у капитанов***

Теория: Различные схемы деятельности капитана по организации деятельности команды в процессе интеллектуального боя.

Практика: отработка навыков по руководству командой (индивидуальные занятия).

Форма контроля. Зачет достижения.

### ***Раздел 6. "Мозговой штурм" и интеллектуальные игры***

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 "кнопчника".

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 версионные. Координирующая игра капитана.



Практика: практическое применение знаний, полученных в первый год обучения: "Самый умный", "Брэйн-ринг", "Своя игра".

Форма контроля. Педагогическое наблюдение.

### ***Раздел 7. Игровая практика. Проведение клубного дня***

Теория. Проведение городской игры «Эрудицион». Подготовка и проведение клубного дня .

Практика: Участие в библиоквесте «Эрудицион»

Форма контроля: Педагогическое наблюдение.

### ***Раздел 8. Разбор проведенных игр***

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

Практика: закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

Форма контроля. Педагогическое наблюдение.

### ***Раздел 9. Итоговое занятие***

Подведение итогов года. Награждение лучших игроков интеллектуального клуба.

## **2. Планируемые результаты**

### **Личностные результаты**

- У обучающегося сформированы потребность в мыслительной самореализации и в социально-полезной деятельности;
- сформировано потребность к процессу познания нового материала и в социально-полезной и социально-приемлемой деятельности;
- Сформировано партнерские отношения и чувства ответственности ;

### **Метапредметные:**

- развито стремление к овладению новыми знаниями;
- сформирована потребность в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, аккуратности;
- Обучен навыкам работы в команде;
- Проявлен интерес к интеллектуальным видам деятельности и общения;

### **Образовательные (предметные):**

- развит интерес к окружающему миру и миру наук;

## 5. Календарно-тематический план

№	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятий	Кол-во часов	Раздел, тема занятия	Место проведения	Форма контроля																																																																																																														
1	Сентябрь		14.00 – 16.00	Игровой урок	2	Вводное занятие.	Актальный зал	Собеседование, наблюдение																																																																																																														
2			12.00 – 14.30		2,5				3	Сентябрь		14.00 – 16.00	Игровой урок	2	Создание команды.	Актальный зал	Наблюдение	4		12.00 – 14.30	2,5	5	Сентябрь		14.00 – 16.00	Тренинг	2	Формирование навыков внутри командного взаимодействия.	Актальный зал	Наблюдение	6		12.00 – 14.30	2,5	7		14.00 – 16.00	2	8		12.00 – 14.30	2,5	9	Октябрь		14.00 – 16.00		2				10		12.00 – 14.30	2,5	11	Октябрь		14.00 – 16.00	Тренинг	2	Формирование индивидуальных игровых качеств.	Актальный зал	Наблюдение	12		12.00 – 14.30	2,5	13		14.00 – 16.00	2	14		12.00 – 14.30	2,5	15		14.00 – 16.00	2	16		12.00 – 14.30	2,5	17	Ноябрь		14.00 – 16.00	Тренинг	2	Нетрадиционные интеллектуальные игры.	Актальный зал	Наблюдение	18		12.00 – 14.30	2,5	19		14.00 – 16.00	2	20		12.00 – 14.30	2,5	21		14.00 – 16.00	2	22		12.00 – 14.30	2,5	23		14.00 – 16.00	2	24
3	Сентябрь		14.00 – 16.00	Игровой урок	2	Создание команды.	Актальный зал	Наблюдение																																																																																																														
4			12.00 – 14.30		2,5				5	Сентябрь		14.00 – 16.00	Тренинг	2	Формирование навыков внутри командного взаимодействия.	Актальный зал	Наблюдение	6		12.00 – 14.30	2,5	7			14.00 – 16.00		2				8		12.00 – 14.30	2,5	9	Октябрь		14.00 – 16.00		2				10		12.00 – 14.30	2,5	11	Октябрь		14.00 – 16.00	Тренинг	2	Формирование индивидуальных игровых качеств.	Актальный зал	Наблюдение		12			12.00 – 14.30				2,5	13		14.00 – 16.00	2	14		12.00 – 14.30	2,5	15		14.00 – 16.00	2	16		12.00 – 14.30	2,5	17	Ноябрь		14.00 – 16.00		Тренинг	2		Нетрадиционные интеллектуальные игры.				Актальный зал	Наблюдение	18		12.00 – 14.30	2,5	19		14.00 – 16.00	2	20		12.00 – 14.30	2,5	21		14.00 – 16.00	2	22		12.00 – 14.30	2,5	23		14.00 – 16.00
5	Сентябрь		14.00 – 16.00	Тренинг	2	Формирование навыков внутри командного взаимодействия.	Актальный зал	Наблюдение																																																																																																														
6			12.00 – 14.30		2,5																																																																																																																	
7			14.00 – 16.00		2																																																																																																																	
8			12.00 – 14.30		2,5																																																																																																																	
9	Октябрь		14.00 – 16.00		2																																																																																																																	
10			12.00 – 14.30		2,5																																																																																																																	
11	Октябрь		14.00 – 16.00	Тренинг	2	Формирование индивидуальных игровых качеств.	Актальный зал	Наблюдение																																																																																																														
12			12.00 – 14.30		2,5																																																																																																																	
13			14.00 – 16.00		2																																																																																																																	
14			12.00 – 14.30		2,5																																																																																																																	
15			14.00 – 16.00		2																																																																																																																	
16			12.00 – 14.30		2,5																																																																																																																	
17	Ноябрь		14.00 – 16.00	Тренинг	2	Нетрадиционные интеллектуальные игры.	Актальный зал	Наблюдение																																																																																																														
18			12.00 – 14.30		2,5																																																																																																																	
19			14.00 – 16.00		2																																																																																																																	
20			12.00 – 14.30		2,5																																																																																																																	
21			14.00 – 16.00		2																																																																																																																	
22			12.00 – 14.30		2,5																																																																																																																	
23			14.00 – 16.00		2																																																																																																																	
24			12.00 – 14.30		2,5																																																																																																																	

25	Декабрь		14.00 – 16.00	Тренинг	2	Тренировка реакции у капитанов.	Актовый зал	Зачет достижения
26			12.00 – 14.30		2,5			
27			14.00 – 16.00		2			
28			12.00 – 14.30		2,5			
29			14.00 – 16.00		2			
30			12.00 – 14.30		2,5			
31	Декабрь		14.00 – 16.00	Тренинг	2	«Мозговой штурм» и интеллектуальные игры.	Актовый зал	Наблюдение
32			12.00 – 14.30		2,5			
33	Январь		14.00 – 16.00		2			
34			12.00 – 14.30		2,5			
35			14.00 – 16.00		2			
36			12.00 – 14.30		2,5			
37	Январь Февраль		14.00 – 16.00	Тренинг	2	Малые формы интеллектуальных игр.	Актовый зал	Наблюдение
38			12.00 – 14.30		2,5			
39			14.00 – 16.00		2			
40			12.00 – 14.30		2,5			
41			14.00 – 16.00		2			
42			12.00 – 14.30		2,5			
43	Февраль Март		14.00 – 16.00	Тренинг	2	Тренинг - занятия	Актовый зал	Наблюдение
44			12.00 – 14.30		2,5			
45			14.00 – 16.00		2			
46			12.00 – 14.30		2,5			
47			14.00 – 16.00		2			
48			12.00 – 14.30		2,5			
49			14.00 – 16.00		2			
50			12.00 – 14.30		2,5			
51			14.00 – 16.00		2			
52			12.00 – 14.30		2,5			
53	Апрель		14.00 – 16.00	Тренинг	2	Игровая практика. Проведение клубного дня.	Библиотека	Наблюдение
54			12.00 – 14.30		2,5			
55			14.00 – 16.00		2			
56			12.00 – 14.30		2,5			
57			14.00 – 16.00		2			

58			12.00 – 14.30		2,5			
59			14.00 – 16.00		2			
60			12.00 – 14.30		2,5			
61			14.00 – 16.00		2			
63	Май		12.00 – 14.30		2,5			
63	Май		14.00 – 16.00	Урок	2	Разбор проведенных игр.	Актовый зал	Наблюдение
64			12.00 – 14.30		2,5			
65			14.00 – 16.00		2			
66			12.00 – 14.30		2,5			
67	Май		14.00 – 16.00	Урок	2	Итоговое занятие	Актовый зал	Наблюдение
68			12.00 – 14.30		2,5			

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### **список литературы, рекомендованный педагогам (коллегам)**

1. Баландин Б.Б. «1001 вопрос для очень умных».- М.: Рипол классик. 2003.
2. Баландин Б.Б. Большая книга интеллектуальных игр и занимательных вопросов для умников и умниц.-М.,2012
3. Игра:2000-2013 г.г. (журнал)

### **список литературы, рекомендованный обучающимся**

4. Интеллектуальные игры: от школьного клуба к чемпионатам мира// Информатика. Приложение к газете ПС. № 25-26, - 2002
5. О, счастливчик!: сборник игр - М.: Онт Россия, 2002.
6. Павлова С.Г. Развитие интеллекта учащихся средней и старшей школы в клубе «Что? Где ? Когда?»// bank.oopkro.ru/text/t43\_14.htm
7. Своя игра : серия книг.

### **список литературы, рекомендованной родителям**

8. Элькони Д.Б. Психология игры.- М.,1989
9. Юный эрудит. 2014 г. (журнал)

### **Сайты**

[www.tvigra.ru](http://www.tvigra.ru) - официальный сайт телекомпании «Игра». Содержит наиболее полные сведения о жизни телевизионного клуба.

<http://www.vi.ru/> - возможность поиграть в «Свою игру», «Устами младенца» и «Сто к одному».

[www.chgk.msk.ru](http://www.chgk.msk.ru) - официальный сайт Московского клуба знатоков. Информация о турнирах, игроках, вопросы и многое другое.

<http://kulichki-win.rambler.ru/znatoki/klub/znat.html> - «Знатоки на Куличках» - самый большой банк вопросов в Интернете. Информационные сообщения отличаются крайней степенью субъективности.

<http://chat.ru/~inti> - сайт игроков города Долгопрудный. Самый веселый игровой сайт в русском Интернете.

<http://www2.isg.co.il/pkrs/CHGK/> -

Интеллектуальные игры в Израиле.

