

Управление образования администрации Гурьевского муниципального округа
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ХРАБРОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

Рассмотрено и одобрено
На педагогическом совете
МБОУ «Храбровская СОШ»

Протокол № 6
от «25» « 05 2023г.

Утверждаю:
Директор МБОУ «Храбровская СОШ»
Е.А.Бурсова
« 25 » « 05 2023г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа социально-гуманитарной направленности**

/направленность программы/

«Клуб знатоков «Мечта»

/название программы/

базовый

(уровень программы)

11-16 лет

/возраст детей, на которых рассчитана программа/

1 год (104 часа в год)

/срок реализации программы/

Автор-составитель:

Учитель

Попроцкая Галина Ивановна

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа.

У психолога И.А. Домашенко "Интеллект - общая познавательная способность, определяющая готовность человека к усвоению и использованию знаний и опыта, а также к разумному поведению в проблемных ситуациях".

Представление об интеллекте как предпосылке обучения разрабатывается в контексте психолого-педагогической проблемы обучаемости (Н.А. Менчинская, З.И. Калмыкова). Предметом программы интеллектуальных игр как учебной дисциплины является создание и применение способов и методов развития интеллектуальных способностей обучающихся. Интеллектуальные игры отождествляются с «продуктивным мышлением», сущность которого заключается в способности к приобретению новых знаний (способности к учению или обучаемости). Показателями обучаемости выступают уровень обобщенности знаний, широта их применения, быстрота усвоения, темп продвижения в учебе. «Ядро» индивидуального интеллекта составляет возможности человека к самостоятельному открытию новых знаний и применению их в нестандартных ситуациях. Интеллект – это совокупность качеств индивида, которая обеспечивает мыслительную деятельность человека. В свою очередь он характеризуется:

- эрудицией: суммой знаний из области науки и искусства;
- способностью к мыслительным операциям: анализу, синтезу, их производным: творчеству и абстрагированию;
- способностью к логическому мышлению, умением устанавливать причинно-следственные связи в окружающем мире;
- вниманием, памятью, наблюдательностью, сообразительностью, различными видами мышления: наглядно-действенным, наглядно-образным, словесно-логическим, речью и т.д.

Программа направлена на развитие всех этих интеллектуальных способностей учеников средней школы.

Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа

Ведущая идея программы - создание современной практико-ориентированной высокотехнологичной образовательной среды, позволяющей эффективно реализовывать потребности обучающихся и получать новые образовательные результаты.

Идея программы состоит в следующем: с большим увлечением выполняется ребенком только та деятельность, которая выбрана им самим свободно; деятельность строится не в русле отдельного учебного предмета, а в совокупности с практическими навыками необходимыми в общем интеллектуальном развитии каждого человека.

Ключевые понятия:

1. Интеллект - (от intellectus – лат. перевод др.-греч. понятия νοῦς – ум, понимание), общая познавательная способность, которая проявляется в том, как человек воспринимает, понимает, объясняет и прогнозирует происходящее, какие решения он принимает и насколько эффективно он действует (прежде всего в новых, сложных или необычных ситуациях).

Интеллектуальный турнир - индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования.

Интеллектуальная игра – это такая игра, где успех достигается, прежде всего, за счет мыслительных способностей человека, его ума.

Направленность программы – социально-гуманитарная.

Уровень освоения программы: базовый.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы.

Использование игровых методов относится к одному из современных способов повышения эффективности обучения, стимулирования интереса детей к изучаемым предметам.

Среди подобных форм особое место занимают интеллектуальные игры, получившие широкое распространение во всём мире, включая и нашу страну.

Участие в интеллектуальных играх вовлекает школьников в многоступенчатый процесс общения и познания, который схематически можно отобразить такой логической цепочкой: интересно играть и общаться — интересно воспринимать новое через игру — интересно узнавать новое самостоятельно — необходимо поделиться знанным — необходимо применить полученные знания и умения.

Но для того, чтобы эта логическая цепочка полностью реализовалась, необходимо соответствующим образом организовать познавательно-игровую деятельность школьников.

Новизна данной программы заключается в том, что клубная форма организации деятельности позволяет обучающимся пройти путь от простого увлечения популярной игрой и проверки своего интеллектуального потенциала (первый год занятий) к активному самообразованию, охватывающему разнообразные области знаний, и собственному интеллектуально-игровому творчеству (второй и третий год реализации программы).

Таким образом, не только раскрывается творческий потенциал детей, но у них формируется раскованное, независимое мышление, они усваивают принципы эвристики и научной организации труда, что существенно облегчает им процесс дальнейшего, в том числе и школьного, образования, помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Кроме того, в клубе ребята находят свой круг общения, на практике усваивают и укрепляют навыки совместной, коллективной деятельности, они привыкают руководствоваться принятой в клубе системой приоритетов, ориентированной на знания и культуру (культуру личности, культуру мышления, культуру общения).

Принципы отбора содержания образовательной программы.

- Принцип связи теории с практикой: применяя полученные навыки коллективной работы на практике (в том числе и в школе), обучающиеся добиваются больших успехов.
- Принцип индивидуализации программы: для каждого находится особая роль в команде, в зависимости от его личностных особенностей, и ведется индивидуальная работа.
- Принцип межпредметности: все предусмотренные программой игры основаны на достижениях разных наук и благодаря этому создают у детей системную и целостную научную картину мира.

Цель программы – раскрытие интеллектуального потенциала обучающихся и их последующее всестороннее интеллектуальное и нравственное развитие посредством использования познавательных-игровых форм совместной командной деятельности.

Задачи

Обучающие:

- сформировать представление о видах и особенностях интеллектуальных игр, их влиянии на раскрытие личностного творческого потенциала;
- обучить технологии подготовки и проведения интеллектуальных игр;
- изучить принципы организации и формирования игровой команды;
- научить способам самостоятельного поиска и оценки информации;
- научить приемам, позволяющим рационально организовывать интеллектуальную деятельность.

Развивающие:

- повысить общекультурный уровень обучающихся;
- сформировать навыки коллективной интеллектуальной деятельности;
- развить чувство здоровой конкуренции, умение корректно вести игру с соблюдением правил игрового этикета.

Воспитательные:

- сформировать устойчивую мотивацию на самообразование и интеллектуальное самосовершенствование;
- укрепить личностную самодисциплину и самообладание, умение быстро реагировать на изменение ситуации и находить оптимальное решение;
- содействовать стремлению к рациональному использованию свободного времени в интересах собственного личностного развития;
- приобщить обучающихся к клубной атмосфере коллективизма, взаимопомощи, напряжённого интеллектуального сотворчества.

Методы и средства:

- Словесный (объяснение, беседа);
- личный пример
- иллюстративный (видеоигры, видеофильмы, книги);
- практический (упражнения, игры)

Условия реализации программы.

Занятия проводятся в учебном кабинете или в компьютерном классе. Турниры проводятся в актовом зале или других достаточно просторных помещениях. Занятия может проводить педагог-тренер, имеющий соответствующую квалификацию.

Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа Клуб знатоков «Мечта» предназначена для детей в возрасте 11-16 лет. Набор детей в объединение – свободный

Особенности организации образовательного процесса.

Группы формируются из числа учащихся 7-11 классов образовательной организации МБОУ «Храбровская СОШ», реализующей программу.

Состав группы – от 20 человек.

Набор детей в объединение — свободный,

Программа предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми.

Формы обучения по образовательной программе

Форма обучения – очная, с возможным применением дистанционных форм образования.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.

Общее количество часов в год — 104 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 40-45 минут, между занятиями установлены 10-минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: 2 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Объем и срок освоения программы

Срок освоения программы – 12 месяцев. На полное освоение программы требуется 104 часа, включая игры, турниры, практикумы.

Основные формы и методы

Реализация программы познавательными игровыми методами требует соответствующих организационных форм обучения. Поэтому основной организационной единицей (это традиционно идёт от телевизионных вариантов интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» и «Брэйн ринг») является микрогруппа (команда), состоящая из 6 человек, что определяет и общую численность учащихся в группах клуба кратным шести: 12, 18 и т.д. Однако допускаются отклонения от нормы по усмотрению педагога, при которых размеры микрогруппы могут быть увеличены до 8-10 человек.

Отличительной особенностью образовательной программы от уже существующих является включение в содержание участие в совместных играх и мероприятиях, поездки и общение с представителями других стран, других народов и другой культурной среды. Такие мероприятия способствуют развитию нравственных качеств, воспитывают гражданские качества: гордость за принадлежность к своей стране, уважение к иным национальным культурам, чувство собственного достоинства и уважение достоинства других людей.

Формы занятий делятся на четыре категории:

групповые;

микрогрупповые;

индивидуальные;

массовые.

Первые три предполагают непосредственно работу с основным составом и обучение процессу игровой деятельности, а также постановку командной игры и взаимодействия. Массовые занятия – тренировки с большим количеством команд или крупные мероприятия с участием команд из других клубов и городов.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

- Методика «Эрудит» (Школьный тест умственного развития / ШТУР под ред. К.М.Гуревича в модификации Г.В.Резапкиной)

- Краткий ориентировочный тест (В.Н. Бузин, Э.Ф. Вандерлик)

- Тесты Айзенка для измерения коэффициента интеллекта (IQ).

Критерии оценивания

Текущие результаты обучения определяются посредством проведения тестов, позволяющих отслеживать динамику подготовленности обучающихся, определять уровень овладения изучаемыми приёмами познавательно-игровой деятельности. Результаты итогового обучения по годам и по результатам всего обучения в Клубе интеллектуальных игр проверяются тестами и участием команды в турнирах. Тесты для проверки проводятся один раз в месяц. Формы тестов определяются педагогом, выбор зависит от игрового стажа обучающихся, их навыков и умений. Самый простой тест подразумевает участие педагога в обсуждении блока вопросов с командой и непосредственной помощи по выводу команды к правильному ответу – для таких тестов очень подходят более сложные вопросы.

Второй вариант применяется для более опытных игроков – при нем за основу берется блок вопросов средней сложности, участие педагога в обсуждении вопроса сильно сокращается.

Третий вариант не предполагает участия педагога в обсуждении, он остается наблюдателем за действиями обучающихся за игровым столом и после отыгрыша блока вопросов рассматривает ошибки, допущенные во время теста, обучающимися.

Турниры можно условно разделить на синхронные, локальные, региональные (национальные) и выездные.

Синхронные турниры рекомендуются для начинающих команд – они в заочной форме получают определенный объем игрового опыта, кроме того, в настоящее время проводится множество разнообразных синхронных и асинхронных турниров (асинхронные могут играть несколько дней, синхронные играют одновременно). Локальные турниры – это окружные турниры, кубки учебных заведений. Такие турниры рекомендуются для более опытных команд. Они позволяют сравнить разный вопросный материал, завести новые знакомства, которые благотворно влияют на обучающихся – у них появляются образцы для подражания, положительные и отрицательные примеры чужих ошибок.

Региональные (национальные) турниры – более крупная форма турниров. Как правило попадание в список участников подобных турниров – это уже крупное достижение для команды – так как для этого требуются высокие показатели в синхронных турнирах или достаточный рейтинг команды в таблице о рангах Международной ассоциации клубов.

Выездные турниры могут быть как локальными, так и региональными (национальными). Выезд на локальный турнир – очень хороший шаг к укреплению заинтересованности команд в движении «Что? Где? Когда?» так как все подобные турниры отличаются непередаваемыми впечатлениями и долго не забываются. Выбор выездных турниров зависит от финансовых и игровых возможностей команд.

Анализ проверки результатов команд на турнирах отличается от тестового: за исключением синхронных турниров, не следует допускать поиска ошибок и их исправления в процессе мероприятия – это может повлечь резкое ухудшение микроклимата в команде и появление новых ошибок, которые будут наслаиваться друг на друга и усложнять ситуацию вплоть до раскола в команде. После синхронного турнира следует провести тщательную проверку действий игроков и извлечение ошибок.

Подобная система проверки знаний позволяет определять и исправлять уровень усвояемости обучающимися предлагаемого материала, причем как на ранней стадии, так и на более поздней.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Дата	время проведения	форма занятия	кол-во часов	Тема	место проведения	форма контроля
1		14.30.-16.10.	беседа	2	Организационное занятие Викторина ко дню знаний	кабинет	опрос
2		14.30.-16.10.	тест	2	Интеллектуальное тестирование.	кабинет	тест
3		14.30.-16.10.	тест	2	Отбор игроков	кабинет	тест
4		14.30.-16.10.	тест	2	Формирование команд	кабинет	тест
5		14.30.-16.10.	игра	2	Стандартный отборочный тур	зал	участие
6		14.30.-16.10.	игра	2	Клубный турнир Международный день школьных библиотек.	зал	участие
7		14.30.-16.10.	игра	2	Выездной отборочный тур	ДКЖ	участие
8		14.30.-16.10.	игра	2	Областной турнир День народного единства	ДКЖ	участие
9		14.30.-16.10.	беседа	2	Мозговой штурм и интеллектуальные игры.	кабинет	зачет
10		14.30.-16.10.	игра	2	Игра парами и тройками.	кабинет	тест
11		14.30.-16.10.	игра	2	Разбор игры "Ворошиловский стрелок"	кабинет	зачет
12		14.30.-16.10.	игра	2	Каждый играет с каждым.	кабинет	тест
13		14.30.-16.10.	игра	2	День Конституции. Турнир на кубок губернатора	ДКЖ	участие
14		14.30.-16.10.	тренинг	2	Мозговой штурм в применении к игре «Что? Где? Когда?».	кабинет	опрос
15		14.30.-16.10.	тренинг	2	Минута на обсуждение вопроса.	кабинет	тест
16		14.30.-16.10.	беседа	2	Микро этапы работы команды. Индукция	кабинет	тест
17		14.30.-16.10.	беседа	2	Критика, синтез	кабинет	опрос

18		14.30.-16.10.	игра	2	Возможные схемы игрового эпизода.	кабинет	опрос
19		14.30.-16.10.	игра	2	Стратегия игры в зависимости от правил турнира или шоу-игры.	кабинет	зачет
20		14.30.-16.10.	беседа	2	Взаимоотношения с ведущим.	кабинет	опрос
21		14.30.-16.10.	тренинг	2	Мозговой штурм в применении к «Брэйну рингу».	кабинет	опрос
22		14.30.-16.10.	тест	2	Отсутствие нижней временной границы.	кабинет	тест
23		14.30.-16.10.	тест	2	День российского студенчества. Игра «на кнопке».	кабинет	тест
24		14.30.-16.10.	тест	2	Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры.	кабинет	тест
25		14.30.-16.10.	игра	2	Районный турнир	Гурьевск	участие
26		14.30.-16.10.	тренинг	2	Мозговой штурм в применении к «Риск-версии»	кабинет	опрос
27		14.30.-16.10.	беседа	2	Виды информационных игр	кабинет	опрос
28		14.30.-16.10.	тренинг	2	День российской науки Виды информационных игр	кабинет	зачет
29		14.30.-16.10.	беседа	2	Обзор основных турниров.	кабинет	опрос
30		14.30.-16.10.	беседа	2	Вопросы и апелляции	кабинет	опрос
31		14.30.-16.10.	тренинг	2	Виды вопросов	кабинет	опрос
32		14.30.-16.10.	тренинг	2	Виды вопросов	кабинет	банк вопросов
33		14.30.-16.10.	игра	2	Областной турнир	ДКЖ	участие
34		14.30.-16.10.	тренинг	2	Вопросы для игры	кабинет	опрос
35		14.30.-16.10.	тренинг	2	Всемирный день поэзии. Вопросы для игры	кабинет	банк вопросов
36		14.30.-16.10.	тренинг	2	Оформление вопроса	кабинет	опрос
37		14.30.-16.10.	тренинг	2	Оформление вопроса	кабинет	банк вопросов
38		14.30.-16.10.	тренинг	2	Информационный банк	кабинет	банк вопросов
39		14.30.-16.10.	игра	2	Клубный турнир	зал	участие
40		14.30.-16.10.	беседа	2	Работа с литературой	библиотека	опрос
41		14.30.-16.10.	игра	2	Праздник Весны и Труда Районный турнир	Гурьевск	участие
42		14.30.-16.10.	тренинг	2	Стажерская практика	кабинет	зачет
43		14.30.-16.10.	игра	2	Стажерская практика	зал	зачет
44		14.30.-16.10.	игра	2	Стажерская практика	зал	зачет
45		14.30.-16.10.	беседа	2	Организация фестивалей эрудитов	кабинет	опрос
46		14.30.-16.10.	беседа	2	День местного самоуправления Организация турниров	кабинет	опрос

47		14.30.-16.10.	игра	2	Организация турниров	зал	зачет
48		14.30.-16.10.	игра	2	Построение сценарных схем	кабинет	опрос
49		14.30.-16.10.	игра	2	Постановка игры	зал	зачет
50		14.30.-16.10.	беседа	2	Создание клубов и объединений	кабинет	опрос
51		14.30.-16.10.	тест	2	Интеллектуальное тестирование.	кабинет	тест
52		14.30.-16.10.	беседа	2	Итоговое занятие	кабинет	опрос

Учебный план

№ п/п	Название разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
	Раздел: подготовка к игре(6ч)				
1	Организационное занятие	1	1	2	опрос
2	Интеллектуальное тестирование.	-	2	2	тестирование
3	Отбор игроков и формирование команд	1	3	4	тестирование
	Раздел : Виды турниров 46 ч				
4	Стандартный отборочный тур	1	3	4	Участие
5	Выездной отборочный тур	1	3	4	Участие
6	Мозговой штурм и интеллектуальные игры	1	3	4	опрос
7	Мозговой штурм в применении к «Что? Где? Когда?»	1	3	4	опрос
8	Микроэтапы работы команды	1	3	4	зачет
9	Мозговой штурм в применении к «Брэйн рингу»	1	3	4	опрос
10	Мозговой штурм в применении к «Риск-версии»	1	3	4	опрос
11	Виды информационных игр	1	3	4	опрос
12	Фестивали и турниры по интеллектуальным играм	2	12	14	Участие
	Раздел: работа над вопросом(52ч)				
13	Вопросы для игры и информационный банк	2	6	8	банк вопросов
14	Виды вопросов	1	7	8	банк вопросов
15	Работа с литературой и оформление вопроса	2	6	8	опрос
16	Стажерская практика	2	6	8	зачет
17	Организация интеллектуальных игр	2	6	8	зачет
18	Построение сценарных схем и постановка игры	2	2	4	зачет
19	Создание клубов и объединений	2	2	4	опрос
20	Интеллектуальное тестирование.	-	2	2	тестирование
21	Итоговое занятие	1	1	2	опрос
	ИТОГО	104 часа			

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 раздел

Подготовка к игре

Организационное занятие (Знакомство с работой интеллектуального клуба)
Интеллектуальное тестирование.

Отбор игроков и формирование команд. (Просмотр видео)

2 раздел

Виды турниров

Знакомство с правилами игры на различных интеллектуальных играх.

- «Брейн- ринг»
- « Что? Где? Когда?
- Своя игра
- Мозговой штурм и интеллектуальные игры
- Мозговой штурм в применении к «Риск-версии»
- Участие в различных интеллектуальных играх разного уровня.
- Знакомство с правилами проведения интеллектуальных игр.

3 раздел

Работа над вопросом.

- Составление вопросов.
- Знакомство с видами вопросов.
- Работа с литературой.
- оформление вопросов.
- практическая работа.
- участие в различных интеллектуальных играх разного уровня.
- Практическая работа
- итоговая аттестация
- интеллектуальное тестирование

Тематическое планирование

№	кол-во часов	Тема
1	2	Организационное занятие Викторина ко дню знаний
2	2	Интеллектуальное тестирование.
3	2	Отбор игроков
4	2	Формирование команд
5	2	Стандартный отборочный тур
6	2	Клубный турнир Международный день школьных библиотек.
7	2	Выездной отборочный тур
8	2	Областной турнир День народного единства
9	2	Мозговой штурм и интеллектуальные игры.
10	2	Игра парами и тройками.
11	2	Разбор игры "Ворошиловский стрелок"
12	2	Каждый играет с каждым.
13	2	День Конституции. Турнир на кубок губернатора
14	2	Мозговой штурм в применении к игре «Что? Где? Когда?».
15	2	Минута на обсуждение вопроса.
16	2	Микроэтапы работы команды. Индукция

17	2	Критика, синтез
18	2	Возможные схемы игрового эпизода.
19	2	Стратегия игры в зависимости от правил турнира или шоу-игры.
20	2	Взаимоотношения с ведущим.
21	2	Мозговой штурм в применении к «Брэйв рингу».
22	2	Отсутствие нижней временной границы.
23	2	День российского студенчества. Игра «на кнопке».
24	2	Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры.
25	2	Районный турнир
26	2	Мозговой штурм в применении к «Риск-версии»
27	2	Виды информационных игр
28	2	День российской науки Виды информационных игр
29	2	Обзор основных турниров.
30	2	Вопросы и апелляции
31	2	Виды вопросов
32	2	Виды вопросов
33	2	Областной турнир
34	2	Вопросы для игры
35	2	Всемирный день поэзии. Вопросы для игры
36	2	Оформление вопроса
37	2	Оформление вопроса
38	2	Информационный банк
39	2	Клубный турнир
40	2	Работа с литературой
41	2	Праздник Весны и Труда Районный турнир
42	2	Стажерская практика
43	2	Стажерская практика
44	2	Стажерская практика
45	2	Организация фестивалей эрудитов
46	2	День местного самоуправления Организация турниров
47	2	Организация турниров
48	2	Построение сценарных схем
49	2	Постановка игры
50	2	Создание клубов и объединений
51	2	Интеллектуальное тестирование.
52	2	Итоговое занятие

**Условия реализации программы:
материально-техническое и информационное обеспечение**

Для проведения занятий и турниров необходимы:

- персональный компьютер (ноутбук);
- аудиоколонки;
- микрофон;
- мультимедийный проектор и экран;
- аудио- и видеозаписи.

Информационное обеспечение

Lumosity	сайт для развития умственных способностей; приложение подбирает индивидуальную программу «тренировок» для каждого человека.
Brainexer	сайт с большим количеством тестов и упражнений на устный счет, запоминание, внимание и мышление.
4brain	бесплатные тренинги по развитию навыков скорочтения, устного счета, креативного мышления, ораторского мастерства, памяти и т.д.
Project Gutenberg	электронная универсальная библиотека различных произведений мировой литературы.
Khan Academy	образовательный ресурс содержит коллекцию из более чем 4200 бесплатных микролекций по всевозможным дисциплинам.

Формы аттестации

Результаты итогового обучения по годам и по результатам всего обучения в Клубе интеллектуальных игр проверяются тестами и участием команды в турнирах. Тесты для проверки проводятся один раз в месяц. Формы тестов определяются педагогом, выбор зависит от игрового стажа обучающихся, их навыков и умений.

Второй вариант применяется для более опытных игроков – при нем за основу берется блок вопросов средней сложности, участие педагога в обсуждении вопроса сильно сокращается.

Третий вариант не предполагает участия педагога в обсуждении, он остается наблюдателем за действиями обучающихся за игровым столом и после отыгрыша блока вопросов рассматривает ошибки, допущенные во время теста, обучающимися.

Турниры можно условно разделить на синхронные, локальные, региональные (национальные) и выездные.

Синхронные турниры рекомендуются для начинающих команд – они в заочной форме получают определённый объем игрового опыта, кроме того, в настоящее время проводится множество разнообразных синхронных и асинхронных турниров (асинхронные могут играть несколько дней, синхронные играют одновременно). Локальные турниры – это окружные турниры, кубки учебных заведений. Такие турниры рекомендуются для более опытных команд. Они позволяют сравнить разный вопросный материал, завести новые знакомства, которые благотворно влияют на обучающихся – у них появляются образцы для подражания, положительные и отрицательные примеры чужих ошибок.

Методические материалы

Специфика используемой при обучении в Клубе интеллектуальных игр познавательно-игровых форм деятельности предъявляет особые методические требования к образовательному процессу. Теоретические знания не могут даваться в отрыве от собственно игровой деятельности, их

следует органично включать в эту деятельность и постоянно закреплять на соответствующим образом построенных тренировочных занятиях.

Учебно-тренировочный процесс строится на совмещении форм занятий с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы — 3-4 команды, для практических занятий, где руководителю клуба необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной микрогруппой; 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 показала, 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 и команд клуба с командами разного уровня подготовки, в том числе и взрослыми.

Как поощрение сильнейшим игрокам и командам практикуются поездки на игры и турниры любого уровня, вплоть до международного.

Включение клуба или отдельных команд клуба в систему календарных игр Молодёжного Кубка Мира по «Что? Где? Когда?» придает учебно-тренировочному процессу более спортивный, соревновательный характер, что, с одной стороны, вынуждает руководителя клуба (тренера) работать на результат, постоянно повышая уровень игровой подготовки команд, но, с другой стороны, не исключает и работы другого плана, нацеленной не столько на соревновательность, сколько на общение и совместное интеллектуальное творчество.

Занятия строятся по следующей модели – первоначально обучающиеся постепенно получают определенную теоретическую информацию и далее начинают применять ее в практических целях. На первых занятиях рекомендуется привлекать педагога-ассистента, который может помочь команде на первом этапе в разрешении определенных сложностей игрового процесса.

В дальнейшем применяется метод «плавания без доски» - когда команде на практическом занятии дается блок вопросов, на которые им следует ответить без помощи педагога-ассистента. После прохождения этого этапа появляется возможность привлекать обучающихся к участию в синхронных турнирах и открытых мероприятиях. Первое время следует настраивать обучающихся на «игру ради игры, а не ради результата». Такой подход в будущем даст возможность адекватной оценки собственных возможностей и амбиций.

Учебно-тренировочный процесс в целом выстроен таким образом, чтобы придать ему демократический характер, что соответствует общим принципам демократической организации клубной жизни. Эти принципы предусматривают клубное самоуправление, принятие совместно с руководителями решений, касающихся повседневной жизни клуба.

Определенную помощь в работе могут оказать рекомендуемые в списке литературные источники.

Рабочая программа воспитания

Современный национальный идеал личности – это высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающей ответственность за настоящее и будущее своей страны, укорененный в духовных и культурных традициях российского народа.

Исходя из этого воспитательного идеала, а также основываясь на базовых для нашего общества ценностях (таких как семья, труд, отечество, природа, мир, знания, культура, здоровье, человек) формулируется общая

цель воспитания в школе – личностное развитие школьников, проявляющееся:

1) в усвоении ими знаний основных норм, которые общество выработало на основе главных ценностей (то есть, в усвоении ими социально значимых знаний);

2) в развитии их позитивных отношений к этим общественным ценностям (то есть в развитии их социально значимых отношений);

3) в приобретении ими соответствующего этим ценностям опыта поведения, опыта применения сформированных знаний и отношений на практике (то есть в приобретении ими опыта осуществления социально значимых дел).

Достижению поставленной цели воспитания школьников будет способствовать решение следующих основных **задач**:

1) реализовывать воспитательные возможности общешкольных ключевых дел, поддерживать традиции их коллективного планирования, организации, проведения и анализа в школьном сообществе;

2) вовлекать школьников в кружки, секции, клубы, студии и иные объединения, работающие по школьным программам внеурочной деятельности, реализовывать их воспитательные возможности;

3) поддерживать деятельность функционирующих на базе школы детских общественных объединений и организаций;

4) планомерная реализация поставленных задач позволит организовать в школе интересную и событийно насыщенную жизнь детей и педагогов, что станет эффективным способом профилактики антисоциального поведения школьников.

№ п/п	Название мероприятия	Форма проведения	Сроки проведения
1.	«День знаний»	Викторина	Сентябрь
2.	Международный день школьных библиотек	Турнир «Что?Где? Когда?»	Октябрь
3.	День народного единства (4 ноября)	Турнир «Что?Где? Когда?»	ноябрь
4.	День Конституции РФ (12 декабря)	Турнир «Что? Где? Когда?»	декабрь
5.	День российского студенчества	Викторина	январь

6.	День российской науки. Акция ко Дню защитника Отечества.	Турнир «Что? Где? Когда?»	февраль
7.	Всемирный день поэзии. Международный женский день.	Турнир «Что? Где? Когда?»	март
8.	День местного самоуправления	Турнир «Что? Где? Когда?»	апрель
9.	Праздник Весны и Труда	Турнир «Что? Где? Когда?»	Май
10.	Интеллектуальный турнир «Салют, Победа»	Турнир «Что? Где? Когда?»	Май
11.	Интеллектуальное лето.	ЧГК в летнем лагере	Июнь
12.	Участие в турнирах различных уровней.	Турнир «Что? Где? Когда?»	В течении года.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативно-правовые акты:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599.
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 "Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области".

Литература для педагогов и обучающихся

1. 365 развивающих игр / Сост. Беляков Е.А. — М.: Рольф, Айрис-пресс, 1999. — 304 с., ил.*
2. Алексеев Е.В., Тюрикова И.К. Москвич Пушкин: Словарь-справочник. — М.: Аквис, Гуманитарный фонд содействия культуры, 1999. — 260 с.

3. Альфа и омега: Краткий справочник / Пер. с эстонского. — Таллинн: Валгус, 1990. — 448 с., ил.*
4. Андросов А.В., Байрак В.Г., Копейка Е.П. «Что? Где? Когда?» — 2001: Перекидной календарь для интеллектуально озабоченных. — Одесса: Студия «Негоциант», 2000. — 156 с.: ил.*
5. Андросов А., Клейн А. Играем в «Что? Где? Когда?». — Одесса: НВО ХПА, 1998. — 144 с.*
6. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных). — М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2001. — 480 с.*
7. Большая энциклопедия знатоков / Авт.-сост. Ю.Д. Хайчин. — М.: ООО «Издательство АСТ»; Д.: «Издательство Сталкер», 2002. — 496 с.: ил.*
8. Вартаньян Э.А. В честь и по поводу. — М.: Советская Россия, 1987. — 144 с.: ил.
9. Вартаньян Э.А. Из жизни слов. — М.: Государственное Издательство Детской Литературы, 1960. — 240 с.
10. Вартаньян Э.А. Словарь крылатых слов и выражений. — М.: ООО «Торгово-издательский дом «Русское слово-РС», 2001. — 416 с.: ил.*
11. Гик Е.Я., Сухарев А.В. Интеллектуальные игры и развлечения. — М.: ФАИР-ПРЕСС, 1999. — 464 с.: ил.
12. Главная книга умных и веселых. / Сост. Ю.Д. Хайчин. — Д.: Сталкер, 1998. — 416 с.*
13. Интеллектуальные игры: от школьного клуба к чемпиона-там мира. — Еженедельная газета «Информатика». Издательский дом «Первое сентября». 2002. 1-15 июля. № 25-26. — 64 с.
14. Калейдоскоп игр. / Сост. В.Н. Белов. — Л.: Лениздат, 1990. — 190 с.: ил.
15. Кобяков Д.Ю. Приключения слов. — М.: Детская литература, 1966. — 144 с.*
16. Козак О.Н. Игры с карандашом и бумагой. — СПб.: СОЮЗ, 2000. — 128 с.: ил.*
17. Козак О.Н. Литературные викторины. — СПб.: СОЮЗ, 1998. — 272 с.*
18. Козак О.Н. Простые словесные игры. — СПб.: СОЮЗ, 1998. — 96 с.*
19. Комаров И., Бородычева Е. Что? Где? Когда?: Блиц энциклопедия. Изд. Второе, доп. и испр. — М.: РИПОЛ КЛАССИК, 1999. — 864 с.*
20. Кондрашов В.Н. Литературные викторины. — М.: Государственное Издательство Детской Литературы, 1961. — 208 с.
21. Крылатые слова и выражения. / Сост. Н.С. Ашукин, М.Г. Ашукина. — М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2001. — 432 с.
22. Кто хочет стать миллионером? / Ред. и сост. А. Кочаров. — М.: Эгмонт Россия Лтд., 2000. — 288 с.*
23. Левин Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников». — Д.: Сталкер, 1999. — 416 с.*
24. Настольная книга умных и веселых. / Сост. Ю.Д. Хайчин. — Д.: Сталкер, 1997. — 416
25. Новейший справочник необходимых знаний. М.: РИПОЛ КЛАССИК, 1999. — 768 с.*
26. Нянковский М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников. — Ярославль: Академия развития, 1997. — 192 с.: ил.*

27. О, счастливчик! / Ред. А. Кочаров. — М.: Эгмонт Россия Лтд., 1999. — 288 с.*
28. О, счастливчик. Книга вторая. / Ред. А. Кочаров. — М.: Эгмонт Россия Лтд., 1999. — 288 с.*
29. О, счастливчик. Книга третья. / Ред. и сост. А. Кочаров. — М.: Эгмонт Россия Лтд., 2000. — 288 с.*
30. Петрович Н.М., Петрович В.Г. Литературные викторины. — М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2000. — 352 с.*
31. Своя игра. / Сост. И.К. Тюрикова. — М. ТЕРРА, тт. 1-10.*
32. Слабое звено. / Сост. А. Кочаров и И. Копылова. — М.: Эгмонт Россия Лтд., 2001. — 288 с.*
33. Смирнов Г.В. Досье эрудита. — М.: ЗАО МК-периодика, 2001. — 256 с.: ил.
34. Турниры «Что? Где? Когда?» и «Брэйн ринг»: Брошюра. / Сост. Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. — М.: Аквис, Гуманитарный фонд содействия культуры, 1999. — 214 с.*
35. Успенский Л.В. Слово о словах. Ты и твое имя. — Л.: Лениздат, 1962. — 634 с.*
36. Что? Где? Когда? Вопросы турниров. / Сост. Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. — М.: Рольф, 2000. — 384 с.: ил.
37. Шмаков С.А. Игры в слова и со словами. — М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Фирма «Издательство АСТ», 2000. — 208 с.
38. Успенский Л.В. Имя дома твоего. — Л.: Детская литература, 1967. — 303 с.
39. Хайчин Ю.Д. Твоя игра. — М.: ФАИР-ПРЕСС, 2000. — 416 с.: ил.=
40. Клуб интеллектуальных игр. Книга Книг. — М. МОО ИНТИ, 2006. — 404 с.

знаком * помечены материалы, рекомендуемые не только педагогам, но и обучающимся