

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ЛИЦЕЙ №1**

Принято на заседании
методического объединения
от «23» мая 2023г.
Протокол № 7



УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБОУ лицея №1

П.В. Воронин

Л1-13-326/3

от «23» мая 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**

Социально-гуманитарной направленности

«Интеллектуальный клуб «Эрудит»

Возраст обучающихся: 15-17 лет

Срок реализации программы: 1

Количество часов в год 68

Автор – составитель:

Румянцева Ю.В.

СУРГУТ

2023г.

Паспорт дополнительной общеобразовательной программы
МБОУ лицея № 1

Название программы	Интеллектуальный клуб «Эрудит»
Направленность программы	социально-гуманитарная
Ф.И.О. педагога, реализующего дополнительную общеобразовательную программу	Румянцева Юлия Васильевна
Год разработки	2023 год
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеобразовательная программа	Директором МБОУ лицея №1, приказ № 12-Л1-13-292/0 от 20.05.2021г.
Информация о наличии рецензии	отсутствует
Цель	Интеллектуальное развитие и повышение общекультурного уровня подростков посредством освоения игровых технологий в рамках интеллектуальных игр.
Задачи	<p><u>обучающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить с типами игр и заданий и их особенностями, стратегией, тактикой игр; • обучить методике игры; • формировать умение учиться как базисной способности саморазвития (умения выделять учебную задачу, организовывать свою деятельность во времени, распределять свое внимание и т.д.); <p><u>развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать интеллектуальный потенциал обучающихся; • развивать любознательность, способности к самообразованию; • формировать познавательный интерес, творческое воображение • выявлять одаренных учащихся из числа показавших высокие результаты в ходе учебной деятельности, а также путем анализа результативности учебного труда и методов экспертных оценок учителей и родителей; • развивать общую эрудицию обучающихся, расширять их кругозор; <p><u>воспитывающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать толерантность; • формировать позитивное отношение к учебно-воспитательной деятельности через игру, стимулировать творческую деятельность одаренных детей; • создавать условия одаренным детям для реализации их личных творческих способностей в процессе поисковой деятельности, для их морально-физического и интеллектуального развития; • стимулировать творческую деятельность одаренных детей
Ожидаемые результаты освоения программы	<p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • наличие представлений об истории интеллектуальных игр; • владение правилами, принципами традиционных и нетрадиционных интеллектуальных игр; • развитие нестандартного, логического мышления;

- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;

- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом.

Метапредметные:

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

- владение навыками коммуникации и социального взаимодействия.

Ученик научится:

оценивать ресурсы, в том числе время и другие нематериальные ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;

выбирать путь достижения цели, планировать решение поставленных задач, оптимизируя материальные и нематериальные затраты;

организовывать эффективный поиск ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели;

искать и находить обобщенные способы решения задач, в том числе, осуществлять развернутый информационный поиск и ставить на его основе новые (учебные и познавательные) задачи;

критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций, распознавать и фиксировать противоречия в информационных источниках;

выходить за рамки учебного предмета и осуществлять целенаправленный поиск возможностей для широкого переноса средств и способов действия;

осуществлять деловую коммуникацию как со сверстниками, так и со взрослыми (как внутри образовательной организации, так и за ее пределами), подбирать партнеров для деловой коммуникации исходя из соображений результативности взаимодействия, а не личных симпатий;

при осуществлении групповой работы быть как руководителем, так и членом команды в разных ролях (генератор идей, критик, исполнитель, выступающий, эксперт и т.д.);

развернуто, логично и точно излагать свою точку зрения с использованием адекватных (устных и письменных) языковых

	<p>средств.</p> <p>Ученик получит возможность научиться: ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях; самостоятельно определять цели, задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута; выстраивать индивидуальную образовательную траекторию, учитывая ограничения со стороны других участников и ресурсные ограничения; менять и удерживать разные позиции в познавательной деятельности; координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия; Уровень знаний определяется собеседованием и тестированием. Форма продуктов творческой и исследовательской деятельности: презентации, видеофильмы, доклады, сообщения.</p>
Срок реализации программы	1 год
Количество часов в неделю / год	2 часа / 68 часов
Возраст обучающихся	15-17 лет.
Формы занятий	Беседа, мозговой штурм, работа в тройках, работа в шестёрках, обсуждения.

Аннотация к программе

Общеобразовательная программа занятий «Интеллектуальный клуб «Эрудит» в 9-10 классах составлена на основании плана внеурочной деятельности в соответствии с целями и задачами лица, запросами родителей. Рабочая программа конкретизирует содержание предметных тем и показывает распределение часов по разделам курса. Согласно плану внеурочной деятельности МБОУ лица №1 программа реализуется в рамках интеллектуального направления в 9-10-ых классах.

Программа «Интеллектуальный клуб «Эрудит» разработана в соответствии с основными положениями Федерального государственного образовательного стандарта.

Количество часов в неделю - 2 часа; за год - 68 часов.

Нормативно-правовым основанием программы дополнительного образования являются следующие документы:

- Федеральный закон №273-ФЗ от 21.12.2012 года «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями); https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"

<http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202209270013>

- Постановление Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № СП 2.4.3648-20, Санитарные правила Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи");

<https://demo.consultant.ru/cgi/online.cgi?req=doc&base=LAW&n=168723#OUw1kfTscqtXnJq>

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации Утверждено распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р) <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/403709682/>

-Устав МБОУ лица №1.

Пояснительная записка

Актуальность

Интеллект (лат.) — разум, рассудок, умственные способности: учиться, приспосабливаться, адаптироваться к новым ситуациям, применять знание, чтобы управлять окружающей средой или мыслить абстрактно.

Интеллект как способность обычно реализуется при помощи других способностей: способности познавать, обучаться, мыслить логически, систематизировать информацию и т. д.

Существенными качествами человеческого интеллекта являются пытливость и глубина ума, его гибкость и подвижность, логичность и доказательность.

По И. Г. Виноградову, интеллект — это способность человека к поиску, восприятию, анализу, систематизации и эффективному использованию информации для достижения поставленной цели.

Интеллектуальные игры популярны не только в нашей стране, но и в странах ближнего зарубежья ежегодно проводятся чемпионаты по игре «Что? Где? Когда?»

Программа направлена на развитие интеллектуальных умений учащихся на основе формирования у школьника умений управлять процессами творчества: фантазированием, пониманием закономерностей, решением сложных проблемных ситуаций. Она дает школьнику возможность раскрыть многие качества, лежащие в основе творческого мышления. Программа призвана помочь учащимся стать более раскованными и свободными в своей интеллектуальной деятельности.

Занятия по программе дополнительного образования «Интеллектуальный клуб «Эрудит» помогают развить интеллектуальную и познавательную активность обучающихся подросткового возраста.

Для этого возраста очень важно самопознание, самоопределение, самореализация. Решить эти проблемы в какой-то мере помогают занятия внеурочной деятельности, участие в

интеллектуальных играх. Занятия направлены на развитие природных задатков детей, на реализацию их интересов и способностей.

Направленность программы социально-гуманитарная.

Основные направления и содержание деятельности

Программа по развитию познавательных способностей рассчитана на 68 часов. На занятиях предполагается не только знакомство с новыми способами решения задач, но и создание условий для стимулирования творческого мышления.

Для выполнения поставленных учебно-воспитательных задач в соответствии с методологическими позициями, на занятиях будут использованы следующие виды упражнений и заданий:

- интеллектуальные разминки с целью быстрого включения учащихся в работу и развития психических механизмов,
- задания с отсроченным вопросом,
- интегративные задания, позволяющие в короткий срок выявить интересы учащихся; - задания, направленные на развитие психических механизмов (памяти, внимания, мышления, воображения, наблюдательности);
- решение частично-поисковых задач разного уровня,
- творческие задачи.

Задания разминки идут в достаточно высоком темпе, на каждый ответ дается 2-3 секунды. В них чередуются вопросы из разных областей знаний (математика, русский язык, история, география и т.д.). Такая работа придает дух соревнования, концентрирует внимание, развивает умение быстро переключаться с одного вида деятельности на другой. Сущность заданий с отсроченным вопросом заключается в том, что условие задания как бы изначально ориентирует ученика уже на привычный для него ход решения, который в итоге оказывается ошибочным. Частично-поисковая задача содержит такой вид задания, в процессе выполнения которого учащиеся, как правило, самостоятельно или при незначительной помощи учителя открывают новые для себя знания и способы их добывания.

Направления деятельности:

- организация и проведение, как групповых занятий, так и индивидуальной работы с одаренными детьми;
- подготовка учащихся к олимпиадам, конкурсам, викторинам различного уровня;
- обобщение и систематизация материалов и результатов работы с одаренными детьми.

Уровень освоения программы базовый.

Программа адресована подросткам 15-17 лет, обучающимся МБОУ лицея №1. Количество обучающихся – 20 человек.

Отличительные особенности программы «Эрудит».

Главной отличительной особенностью программы является использование интеллектуальных игр как инструмента решения социальных проблем. В основе программы заложено несколько идей, отличающих её от других программ:

- задания составляются на основе компетентностного подхода, что позволяет продемонстрировать не только успешность ребёнка в учебной деятельности, но и потенциальные возможности в его социализации;
- в отличие от предметных олимпиад, научных конференций, разнообразных факультативов интеллектуальные игры позволяют превратить серьёзную интеллектуальную деятельность в яркое зрелище. В увлекательное состязание, в праздник. В школе ребенок получает объем знаний, определенный рамками образовательной программы, конкретного урока. Развитию интеллектуальной одаренности школьников могут способствовать занятия в системе дополнительного образования. Учебная игровая деятельность на занятиях по образовательной программе «Эрудит» позволяет учащимся самостоятельно получать более глубокие знания по отдельным, интересным для них предметам, демонстрировать их в интеллектуальных турнирах.

Срок освоения программы: выполнение программы рассчитано на 1 год обучения.

Режим занятий: продолжительность одного академического часа - 40 мин. Общее количество часов в неделю – 2 часа.

Организационные формы обучения: занятия проводятся всем составом. Группа формируется из обучающихся одного возраста. Состав группы обучающихся постоянный.

Форма обучения – очная.

Цель и задачи программы

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

Задачи программы:

обучающие:

- познакомить с типами игр и заданий и их особенностями, стратегией, тактикой игр;
- обучить методике игры;
- формировать умение учиться как базисной способности саморазвития (умения выделять учебную задачу, организовывать свою деятельность во времени, распределять свое внимание и т.д.);

развивающие:

- развивать интеллектуальный потенциал обучающихся;
- развивать любознательность, способности к самообразованию;
- формировать познавательный интерес, творческое воображение
- выявлять одаренных учащихся из числа показавших высокие результаты в ходе учебной деятельности, а также путем анализа результативности учебного труда и методов экспертных оценок учителей и родителей;
- развивать общую эрудицию обучающихся, расширять их кругозор;

воспитывающие:

- воспитывать толерантность;
- формировать позитивное отношение к учебно-воспитательной деятельности через игру, стимулировать творческую деятельность одаренных детей;
- создавать условия одаренным детям для реализации их личных творческих способностей в процессе поисковой деятельности, для их морально-физического и интеллектуального развития;
- стимулировать творческую деятельность одаренных детей.

Планируемые личностные, предметные и метапредметные результаты освоения программы

Личностные:

- наличие представлений об истории интеллектуальных игр;
- владение правилами, принципами традиционных и нетрадиционных интеллектуальных игр;
- развитие нестандартного, логического мышления;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом.

Метапредметные:

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение навыками коммуникации и социального взаимодействия.

Ученик научится:

- оценивать ресурсы, в том числе время и другие нематериальные ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;
- выбирать путь достижения цели, планировать решение поставленных задач, оптимизируя материальные и нематериальные затраты;
- организовывать эффективный поиск ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели;
- искать и находить обобщенные способы решения задач, в том числе, осуществлять развернутый информационный поиск и ставить на его основе новые (учебные и познавательные) задачи;
- критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций, распознавать и фиксировать противоречия в информационных источниках;
- выходить за рамки учебного предмета и осуществлять целенаправленный поиск возможностей для широкого переноса средств и способов действия;
- осуществлять деловую коммуникацию как со сверстниками, так и со взрослыми (как внутри образовательной организации, так и за ее пределами), подбирать партнеров для деловой коммуникации исходя из соображений результативности взаимодействия, а не личных симпатий;
- при осуществлении групповой работы быть как руководителем, так и членом команды в разных ролях (генератор идей, критик, исполнитель, выступающий, эксперт и т.д.);
- развернуто, логично и точно излагать свою точку зрения с использованием адекватных (устных и письменных) языковых средств.

Ученик получит возможность научиться:

- ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;
- самостоятельно определять цели, задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;
- выстраивать индивидуальную образовательную траекторию, учитывая ограничения со стороны других участников и ресурсные ограничения;
- менять и удерживать разные позиции в познавательной деятельности; координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия.

Система отслеживания и оценивания результатов обучения детей

Для оценки качества и степени подготовки, обучаемых в конце периода обучения проводится проверка теоретических и практических навыков.

Текущий контроль осуществляется в конце каждого занятия. *Формы проверки:* беседа, опрос, наблюдение, просмотр работ обучающихся, обработка результатов теста.

Промежуточный контроль: игры и мероприятия, проводимые в коллективе (которые позволяют следить за развитием каждого обучающегося, раскрытием его творческих и духовных устремлений), тестирование, контрольные вопросы, выполнение творческого задания, участие в конкурсах.

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы:

Текущий контроль осуществляется в конце каждого занятия. *Формы проверки:* беседа, опрос, рефлексия, наблюдение, просмотр работ обучающихся, обработка результатов теста.

Промежуточная аттестация проводится в форме написания докладов на темы «История литературы», «Русская азбука», «История слов и фразеологизмов русского языка»; «Астрономия»; участия в командной игре (практическая часть).

Доклад – это один из способов проверки знаний учеников, который состоит в официальном публичном сообщении по конкретной проблеме. Грамотное оформление при этом имеет немаловажное значение.

Критерии:

2 балла - по заданной теме работы грамотно подобран материал, отражающий суть темы;

2 балла - материал в реферате изложен последовательно, один абзац является продолжением другого;

1 балл - нет орфографических, пунктуационных и стилистических ошибок, нечетких формулировок;

1 балл - для написания доклада взяты современные издания, возраст которых не превышает 5 лет, использовались материалы сети Интернет.

Промежуточный контроль: игры и мероприятия, проводимые в коллективе (которые позволяют следить за развитием каждого обучающегося, раскрытием его творческих и духовных устремлений), тестирование, контрольные вопросы, выполнение творческого задания, наблюдение, участие в конкурсах.

Для отслеживания и анализа предметных результатов обучения педагогом ведётся мониторинг результативности. Данные фиксируются в картах индивидуального контроля (см. Приложение).

Календарный учебный график

1 полугодие			2 полугодие		итого		
Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Кол-во недель	Кол-во часов
01.09-31.12.2023	16	32	09.01-31.05.2024	18	36	34	68
Сроки организации промежуточного контроля				Формы контроля			
14.12.2023 – 29.12.2024			17.05.2024 – 31.05.2024		тестирование, беседа, игра, блиц-турнир		

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема занятия	Количество часов			Форма контроля
		Теоретическая часть	Практическая часть	Всего	
1	Введение в игру	3		3	беседа
2	Правила составления вопросов	2	1	3	тестирование
3	Компоненты успешной игры	3	10	13	тестирование
4	Тематические игры	15	34	49	игра
	Итого	20	48	68	

Содержание учебного плана

Тема 1. Введение в игру (3)

Теория. Многообразие интеллектуальных игр. Поведение в команде. Индивидуальная и командная работа в интеллектуальных играх. Взаимодействие капитана и команды в интеллектуальной игре.

Тема 2. Правила составления вопросов (2+1)

Теория. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Лекция «Как работать с литературой». Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов.

Практика. Анализ вопросов. Тематические тренировки.

Тема 3. Компоненты успешной игры (3+10)

Теория. Компоненты успешной игры: эрудиция, логика, нестандартное мышление, внимание, выделение главного.

Практика. Информационно-разминочные задания на креативность мышления: «Эрудит-лото», «Аукцион», «Персонажи».

Теория. Формирование наблюдательности. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции.

Практика. Игровые пробы на тему: «Искусство». Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Игровые пробы на тему «Психология». Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы на тему «Биология».

Тема 3. Тематические игры (15+34)

Теория. Виртуальная экскурсия: «Культуры мира».

Практика. Игровые пробы на тему «Культуры мира».

Теория. Подготовка докладов на темы: «История литературы», «Русская азбука», «История слов и фразеологизмов русского языка».

Практика. Игровые пробы на тему «История слов».

Теория. Виртуальная экскурсия «Эрмитаж». Виртуальная экскурсия «Третьяковская галерея». Виртуальная экскурсия «Лувр». Подбор заданий к игре на тему «Музеи мира». Разбор составленных вопросов к игре «Музеи мира».

Практика. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

Теория. Виртуальная экскурсия «Древний Египет». Виртуальная экскурсия «Древняя Греция». Виртуальная экскурсия «Древний Рим». Подбор заданий к игре на тему «История древнего мира». Разбор составленных вопросов к игре по теме «История древнего мира».

Практика. Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Загадки древних цивилизаций».

Теория. Знакомство со священными книгами: «Библия», «Коран».

Практика. Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировые религии».

Теория. Виртуальная экскурсия по мультимедийному историческому парку «Россия – моя история».

Практика. Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории». Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура». Новогодний турнир «Что? Где? Когда?».

Теория. Лекция «История географических открытий». Виртуальная экскурсия по Золотому кольцу России.

Практика. Конкурс составление вопросов по теме «Мир вокруг нас». Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут». Интеллектуальная игра «Перевертыши».

Теория. Подбор заданий к игре на тему «Афоризмы».

Практика. Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме «Афоризмы». Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме «Великие изобретатели».

Теория. Подготовка вопросов по теме «Занимательные факты из истории информатики». Разбор составленных вопросов к игре «Занимательные факты из истории информатики». Разработка вопросов для школьного турнира «Знатоки математики». Разбор составленных вопросов к игре «Знатоки математики». Подготовка докладов по теме «Астрономия». Виртуальная экскурсия в Музей Космонавтики.

Практика. Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме «Космос и космонавтика». Тематическая игра «Что? Где? Когда?». Викторина «Угадай мелодию». Интеллект-бой «Битва умов». Викторина «Знатоки охраны труда». Викторина, посвященная Дню Победы «Колесо истории». Игра «Интеллектуальный бумеранг». Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Назовите фамилию». Викторина «А что вы видите?» (по фото, картинам, иллюстрациям). Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Наименование раздела программы	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения занятий (план)	Дата проведения занятий (факт)	Форма проведения	Время проведения	Место проведения
		Введение в игру (3)						
1		Многообразие интеллектуальных игр. Поведение в команде	1			групповая		
2		Индивидуальная и командная работа в интеллектуальных играх	1					
3		Взаимодействие капитана и команды в интеллектуальной игре	1					
		Правила составления вопросов (2+1)						
4		Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Лекция «Как работать с литературой»	1			групповая		
5		Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Лекция «Как работать с литературой»	1					
6		Анализ вопросов. Тематические тренировки	1					
		Компоненты успешной игры (3+10)						
7		Компоненты успешной игры: эрудиция, логика, нестандартное мышление, внимание, выделение главного	1			групповая		
8		Информационно-разминочные задания на креативность мышления: «Эрудит-лото», «Аукцион», «Персонажи»	1					
9		Информационно-разминочные задания на креативность мышления: «Эрудит-лото», «Аукцион», «Персонажи»	1					
10		Формирование наблюдательности	1					
11		Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции	1					
12		Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции	1					
13		Игровые пробы на тему: «Искусство»	1					
14		Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции	1					
15		Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции	1					
16		Игровые пробы на тему: «Психология»	1					
17		Игровые пробы на тему: «Психология»	1					
18		Примеры применения каждого компонента успешной игры	1					
19		Игровые пробы на тему: «Биология»	1					
		Тематические игры (15+34)						

20	Виртуальная экскурсия: «Культуры мира»	1			групповая		
21	Игровые пробы на тему: «Культуры мира»	1					
22	Подготовка докладов на темы: «История литературы», «Русская азбука», «История слов и фразеологизмов русского языка»	1			индивидуальная		
23	Игровые пробы на тему: «История слов»	1			групповая		
24	Виртуальная экскурсия: «Эрмитаж»	1					
25	Виртуальная экскурсия: «Третьяковская галерея»	1					
26	Виртуальная экскурсия: «Лувр»	1					
27	Подбор заданий к игре на тему: «Музеи мира»	1			парная		
28	Разбор составленных вопросов к игре: «Музеи мира»	1					
29	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов	1			групповая		
30	Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов	1					
31	Виртуальная экскурсия: «Древний Египет»	1					
32	Виртуальная экскурсия: «Древняя Греция»	1					
33	Виртуальная экскурсия: «Древний Рим»	1					
34	Подбор заданий к игре на тему: «История древнего мира»	1			парная		
35	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Загадки древних цивилизаций»	1			групповая		
36	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Загадки древних цивилизаций»	1					
37	Знакомство со священными книгами: «Библия», «Коран»	1					
38	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировые религии»	1					
39	Виртуальная экскурсия по мультимедийному историческому парку: «Россия – моя история».	1					
40	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вехи русской истории»	1					
41	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Мировая художественная культура»	1					
42	Новогодний турнир «Что? Где? Когда?»	1					
43	Новогодний турнир «Что? Где? Когда?»	1					
44	Лекция «История географических открытий».	1					
45	Виртуальная экскурсия по Золотому кольцу России	1					

46	Конкурс вопросов по теме: «Мир вокруг нас».	1			групповая		
47	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»: «Вокруг света за 60 минут»	1					
48	Интеллектуальная игра «Перевертыши»	1					
49	Подбор заданий к игре на тему: «Афоризмы»	1					
50	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Афоризмы»	1					
51	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Великие изобретатели»	1					
52	Подготовка вопросов по теме: «Занимательные факты из истории информатики»	1			парная		
53	Разбор составленных вопросов к игре: «Занимательные факты из истории информатики»	1					
54	Разработка вопросов для школьного турнира «Знатоки математики»	1			парная		
55	Разбор составленных вопросов к игре: «Знатоки математики»	1					
56	Подготовка докладов по теме «Астрономия»	1			индивидуальная		
57	Виртуальная экскурсия в Музей Космонавтики	1			групповая		
58	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Космос и космонавтика»	1					
59	Тематическая игра «Что? Где? Когда?»	1					
60	Викторина «Угадай мелодию»	1					
61	Интеллект-бой «Битва умов»	1					
62	Викторина «Знатоки охраны труда»	1					
63	Викторина, посвященная Дню Победы «Колесо истории»	1					
64	Игра «Интеллектуальный бумеранг».	1					
65	Тренировочная игра «Что? Где? Когда?» по теме: «Назовите фамилию»	1					
66	Викторина «А что вы видите?» (по фото, картинам, иллюстрациям)	1					
67	Клубный турнир «Что? Где? Когда?»	1					
68	Клубный турнир «Что? Где? Когда?»	1					

Методическое обеспечение

Методы обучения. На занятиях используются разнообразные методы обучения, организации учебно-познавательной деятельности, получения новых знаний:

- словесные методы (рассказ, объяснение правил игр, особенностей составления игр, работа с книгой (составление заданий для разного вида интеллектуальных игр).
- методы организации взаимодействия учащихся и накопления социального опыта (прием взаимных заданий, работа в группах).
- методы стимулирования учебно-познавательной деятельности (метод эмоционального стимулирования, метод развития познавательного интереса)

Для опережающего обучения доказана эффективность методов обучения в группе. Поэтому в процессе работы, помимо традиционных методов обучения, будут использованы методы обучения в группе. К ним относятся:

- кооперативное обучение,
- мозговой штурм,
- групповая дискуссия.

Обучение в группе означает, что дети учатся:

- обмениваться друг с другом информацией и выражать личное мнение;
- говорить и слушать;
- принимать решения, обсуждать и совместно решать проблемы.

Обучение в группе развивает личностные и социальные навыки, необходимые для эффективного превентивного обучения.

Кооперативное обучение – это метод, когда в небольших группах (от 2 до 8 человек) ученики взаимодействуют, решая общую задачу. Совместная работа в небольших группах формирует качества социальной и личностной компетентности, а также умение дружить.

Групповая дискуссия – это способ организации совместной деятельности учеников под руководством учителя с целью решить групповые задачи или воздействовать на мнения и установки участников в процессе общения. Использование метода позволяет:

- дать ученикам возможность увидеть проблему с разных сторон;
- уточнить персональные позиции и личные точки зрения учеников;
- ослабить скрытые конфликты;
- выработать общее решение;
- повысить эффективность работы участников дискуссии;
- повысить интерес учеников к проблеме и мнению одноклассников;
- удовлетворить потребность детей в признании и уважении одноклассников.

Групповая дискуссия может быть использована в начале занятия, а также для подведения итогов.

Креативные методы:

Метод придумывания – это способ создания неизвестного ученикам ранее продукта в результате их определенных творческих действий. Метод реализуется при помощи следующих приемов:

- а) замещение качеств одного объекта качествами другого с целью создания нового объекта;
- б) отыскание свойств объекта в иной среде;
- в) изменение элемента изучаемого объекта и описание свойств нового, измененного объекта.

Мозговой штурм – используется для стимуляции высказываний детей по теме или вопросу. Работа ведется в следующих группах: генерации идей, анализа проблемной ситуации и оценки идей, генерации контридей. Всячески поощряются реплики, шутки, непринужденная обстановка. Учеников просят высказывать идеи или мнения без какой-либо оценки или обсуждения этих идей или мнений. Идеи фиксируются учителем на доске, а мозговой штурм продолжается до тех пор, пока не истощатся идеи или не кончится отведенное для мозгового штурма время.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- оборудованный кабинет, оснащенный ноутбуком (компьютером) – 1 шт., проектором – 1 шт., экраном – 1 шт., выходом в интернет на базе МБОУ лицея №1, столом – 4 шт., стульев – по количеству участников игры;

- актовый зал, оснащенный ноутбуком – 1 шт., проектором – 1 шт., экраном – 1 шт.

Система контроля результативности программы

Одним из наиболее сложных и трудных элементов учебного процесса – организация систематического контроля и учета знаний и умений воспитанников. Формы и методы проверки различны. Одним из таких методов является тестирование. Преимущества тестовых заданий заключается в том, что с их помощью можно охватить всех воспитанников. В тестах учитывается возрастающая трудность (каждое последующее задание сложнее предыдущего). Тесты несут не только контролирующую функцию, но и обучающую, поскольку содержание заданий стимулирует воспитанников не только к запоминанию знаний, но и к их осмыслению и систематизации. Наряду с тестированием участники будут принимать участие в конкурсах «Познание и творчество», олимпиадах «Кенгуру», «Миф», «Интеллект», городском соревновании «Что? Где? Когда?».

Методы и формы предъявления результатов: зачеты, тесты.

Информационные источники

1. Афонькин С.Ю. Учимся мыслить логически. – С.-П.: Изд. дом «Литера», 2002.
2. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М.: Просвещение, 2014 – (Стандарты второго поколения).
3. Калугин М.А. После уроков. Ребусы, кроссворды, головоломки. Популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль: Академия развития: Академия К°: Академия Холдинг, 2000.
4. Копейко Е. «Мои вопросы» - том 1, том 2.
5. Лидерс А.Г. «Психологический тренинг с подростками».
6. Минский Е.М. «От игры к знаниям» - М, 2003
7. Нестеров В. «Зоовикторина».
8. Нянковский М.А. «Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников»
9. Русский медвежонок – языкознание для всех. Условия задач. Ответы. 2000 – 20012 год. <http://rm.kirov.ru/tasks.htm>
10. Савенков А.И. «Маленький исследователь. Развитие логического мышления» М.: Издательство «Фёдоров»-2010 г.
11. Тихомирова Л.Ф. «Развитие познавательных способностей. Практикум» М.: Издательство «У – Фактория», 2006
12. Труднев В.П. Считай, смекай, отгадывай. – М.: Просвещение, 1998.
13. Федорчук И.А. «История. Интеллектуальные игры для школьников».
14. О.А. Холодова «Юным умникам и умницам». Информатика, логика, математика. М.: РОСТкнига-2007
15. Хуторской А.В. Развитие одаренности школьников. Методика продуктивного обучения. – М.: Владос, 2000.
16. 101 игра, развивающая интеллект / Б.Шер; пер. с англ. Е.А.Бакушева. – Минск: «Попурри», 2008.
17. Шмырева Г.Г., Фуртат Н.Е. Сборник задач с экономическим содержанием. Владимир, 1993.

Интернет-ресурсы:

1. Официальный сайт образовательной системы «Школа 2100» <http://www.school2100.ru>
2. Единая коллекция Цифровых Образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru>

Оценочные материалы

Мониторинг результативности реализации программы проводится по следующим параметрам:

- высокий уровень (оптимальный) - отлично усваивает материал, проявляет творческую инициативу;
- средний уровень (достаточный) - хорошо усваивает материал, проявляет небольшую творческую инициативу;
- низкий уровень (недостаточный) - плохо справляется с учебной нагрузкой, учебный материал усваивает не полностью.

Для определения достижения личностных результатов используется «Диагностика личностного роста обучающегося». Технология «Портфель достижений» является формой представления метапредметных результатов.

Карта индивидуального наблюдения

Ф.И. обучающегося		
Параметры	Уровень	
	Начало года	Конец года
Умение работать в команде, выслушивать и обдумывать предложения сокомандников, доносить и обосновывать свою точку зрения		
Уровень самостоятельности суждений, нестандартности мышления		
Умение понять и принять поставленную задачу (заданный вопрос), вычленив важные факты из текста вопроса и отбросить лишнюю информацию		
Уровень владения приёмами анализа и синтеза информации		
Навык отбирать источники информации, ориентироваться в дополнительной литературе, перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать данные, делать выводы в результате совместной работы группы (команды)		
Знание правил интеллектуальных игр, функций членов оргкомитета игры		
Разделение текста вопроса и формы вопроса, удержание формы		
Определение технического приёма, используемого в вопросе.		