Комитет по делам образования города Челябинска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска»

РЕКОМЕНДОВАНО
Экспертным советом
МАУДО «ДПШ»
Протокол № 3 от 17.04.2026

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУДО «ДПШ»
_____ Ю.В. Смирнова
Приказ № 245 от 20.04.2026

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальные игры»

Направленность Программы: социально-гуманитарная
Возраст обучающихся: 12-18 лет
Количество часов по Программе: 148 часов
Срок реализации Программы: 1 год
Год разработки Программы: 2025

Автор-составитель:
Губин Александр Владимирович,
педагог дополнительного образования

Челябинск, 2026 г.

Оглавление

Раздел 1. Пояснительная записка ... 3
Раздел 2. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальные игры» ... 9
2.1 Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальные игры» ... 9
2.2 Содержание учебного плана дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальные игры» ... 10
Раздел 3. Воспитательная деятельность ... 13
Раздел 4. Формы текущего контроля, промежуточной аттестации и оценочные материалы ... 16
Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальные игры» ... 18
5.1 Методические материалы ... 18
5.2 Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса по дополнительной общеразвивающей программе «Интеллектуальные игры» ... 20
Приложение 1 ... 21
Приложение 2 ... 22
Приложение 3 ... 24

Раздел 1. Пояснительная записка

1.1 Перечень нормативно-правовых актов:

Данная программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 08.03.2026) (далее – ФЗ).
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (ред. от 20.02.2026).
3. Стратегия реализации молодежной политики в Российской Федерации на период до 2030 г. (распоряжение Правительства РФ от 17.08.2024 №2233-р).
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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» (ред. от 24.12.2025).
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи») (ред. от 24.12.2025).
6. Паспорт федерального проекта «Всё лучшее детям» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Молодёжь и дети»).
7. Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 №1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (ред. от 17.12.2025).
8. Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
9. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации».
10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изм. и доп. от 21.04.2023).
12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 №114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего

профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

13. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

14. Методические рекомендации по проектированию общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобранауки России совместно с ГАОУ ВО «МГПУ», ФГАУ «ФИРО» и АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование» (письмо Минобрнауки России №09-3242 от 18.11.2015).

15. Закон Челябинской области от 30.08.2013 №515-ЗО «Об образовании в Челябинской области» (ред. от 29.07.2024).

16. Локальные акты МАУДО «ДПШ».

1.2 Направленность программы: социально-гуманитарная.

1.3 Уровень освоения программы: базовый.

1.4 Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена современной социальной ситуацией модернизации всех сфер общественной жизнедеятельности, необходимым условием которой является достаточный интеллектуальный потенциал населения и особенно наиболее активной его части – молодёжи.

Быстрое развитие технологий, растущий поток информации, процессы глобализации, изменения в социально-экономическом укладе многих стран заставляют общество сталкиваться с новыми вызовами во всех сферах жизнедеятельности. В таких условиях востребованность в креативной, интеллектуально развитой личности становится наиболее актуальной для дальнейшего успешного развития социума. Интеллектуальная развитость, интеллектуальный потенциал общества и индивида становятся все более востребованными современной жизнью – вплоть до того, что они определяют возможности не только развития, но самого существования, выживания в нынешнем мире.

Развитие общества, научно-технический прогресс, новый общественно-политический строй – все это привело к тому, что многие из методик обучения устарели. Нужен качественно новый подход к проблемам обучения и воспитания школьников. Многолетняя практика работы в клубах интеллектуальных игр позволила создать свои методики роботы с одаренной молодежью. Кроме того, были структурированы и углублены уже известные методики проведения занятий в клубах интеллектуальных игр.

Воспитательный потенциал программы раскрывается в создании условий для получения детьми достоверной информации о передовых достижениях и открытиях мировой и отечественной науки, повышения заинтересованности подрастающего поколения в научных познаниях об устройстве мира и общества. В

содержании программы освещены вопросы формирования гуманистической направленности личности, развития у детей учебно-познавательных интересов, любви к труду и способности претворять свои планы в жизнь.

В содержание Программы включены темы: «Мой Дворец» - 2 часа, «Мой выбор» - 2 часа. Тема «Мой Дворец» предполагает знакомство с историей и традициями Дворца, посещение музея истории Дворца. Предполагаются различные формы привлечения семьи к совместной деятельности: семейные домашние задания, участие во внутридворцовых игровых мероприятиях, участие в организации праздников и в выполнении заданий. Тема «Мой выбор» рассчитана на профессиональную ориентацию обучающихся (тема 13 – профориентационная игра «Что? Где? Когда?»).

1.5 Отличительные особенности программы

В современной общественной жизни огромную роль играют степень эрудиции члена социума, уровень приобретённых им знаний. Но знания можно получить не только в учебной, но и в игровой формах. Кроме того популярность интеллектуальных игр, таких как «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра» объясняется тем, что они обеспечивают возможность применения полученных знаний на практике.

Программа «Интеллектуальные игры» выделяется значительным объемом и способами преподнесения обучающимся информации, которая либо полностью отсутствует в обычном учебном процессе, либо преподаётся в недостаточном объёме (исследовательская и познавательная деятельность, участие в чемпионатах, разноплановые игровые мероприятия, творческие задания). При реализации содержательного курса программы развиваются предметные области, полученные при изучении школьных курсов практически по всем предметам, формируются межпредметные связи. Важное место отводится практической деятельности обучающихся, которая осуществляется через исследовательские задания, игровые занятия, турниры и участие в фестивалях.

Спецификой курса является подбор педагогических средств для реализации содержательной части программы, учитывающий действенную, эмоционально-поведенческую природу школьника, личную активность каждого ребенка, где он выступает в роли субъекта эвристической деятельности и поведения, направленного на саморазвитие. Педагог создает на занятиях эмоционально-положительную творческую атмосферу, организует диалогическое общение с детьми о возможностях развития в области интеллектуальных игр.

В полном согласии с таким подходом содержание программы реализуется через создание на занятиях проблемных ситуаций, референциальных ситуаций, ситуации оценки и прогнозирования направления мысли, ситуации выбора в условиях неполноты информации. Упор в занятиях делается на игру как таковую, в процессе которой предусмотрена наработка необходимых навыков и выполнение поставленных целей.

Средствами эффективного усвоения программы курса являются моделирующие, дидактические, имитационные игры, творческие задания, опыты и практические работы, первые опыты написания вопросного материала, моделирование игровых ситуаций в индивидуальном формате, формате двойного и тройного взаимодействия, а также формате общекомандного общения.

1.6 Адресат программы: 12-18 лет.

Подростковый возраст от 12 до 15 лет. Переход от детства к взрослости составляет главный смысл и специфическое различие этого этапа. Подростковый период считается «кризисным», такая оценка обусловлена многими качественными сдвигами в развитии подростка. Характерными новообразованиями подросткового возраста есть стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов.

Старший школьный возраст — 15-18 лет (ранняя юность). Главное психологическое приобретение ранней юности — это открытие своего внутреннего мира, внутреннее «Я». Главным измерением времени в самосознании является будущее, к которому он (она) себя готовит. Ведущая деятельность в этом возрасте — учебно-профессиональная, в процессе которой формируются такие новообразования, как мировоззрение, профессиональные интересы, самосознание, мечта и идеалы.

Объем, структура, содержание, формы и методы обучения определены в соответствии с возрастными, физиологическими и психологическими особенностям обучающихся.

Данная программа может быть освоена обучающимися с ОВЗ (по запросу родителей (законных представителей) обучающихся).

Оптимальное количество обучающихся по программе (в одной группе) – 15 человек.

1.7 Цель программы: развитие у обучающихся интеллектуальных навыков, эрудиции, логики, фантазии через участие в интеллектуальных играх.

1.8 Задачи:

Предметные:

- ознакомить обучающихся с особенностями интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра»);
- сформировать базовый понятийный (терминологический) аппарат;
- развить у обучающихся стремление к использованию логического мышления;
- развить у обучающихся эрудицию и расширить объём знаний.

Личностные:

- развить навыки самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- сформировать мотивацию на получение новых знаний;

- повысить значимость общения, развить ценностное отношение к взаимодействию с другими людьми.

Метапредметные:

- развитие навыков конструктивного взаимодействия внутри коллектива на основе принятых норм взаимоотношений и освоение различных социальных ролей, умения работать на общий результат и нести ответственность за свои обязанности и поручения
- развитие навыков поиска и работы с информацией, трансформации практических проблем в познавательные цели и задачи, осуществления исследовательской и проектной деятельности;
- развитие навыков постановки цели, планирования и осуществления деятельности по ее достижению, коррекции своих действий в изменяющейся ситуации и соотнесения своих действий с результатом на основе самоанализа.

1.9 Планируемые результаты

Предметные:

- обучающиеся знают особенности интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра»);
- сформирован базовый понятийный (терминологический) аппарат;
- обучающимся привито стремление к использованию логического мышления;
- у обучающихся развита эрудиция и расширен объём знаний.

Личностные:

- развиты навыки самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- сформирована мотивация на получение новых знаний;
- повышена значимость общения, развито ценностное отношение к взаимодействию с другими людьми.

Метапредметные:

- развиты навыки конструктивного взаимодействия внутри коллектива на основе принятых норм взаимоотношений и освоение различных социальных ролей, умения работать на общий результат и нести ответственность за свои обязанности и поручения;
- развиты навыки поиска и работы с информацией, трансформации практических проблем в познавательные цели и задачи, осуществления исследовательской и проектной деятельности;
- развиты навыки постановки цели, планирования и осуществления деятельности по ее достижению, коррекции своих действий в изменяющейся ситуации и соотнесения своих действий с результатом на основе самоанализа.

1.10 Объем программы: 148 часов.

1.11 Срок реализации программы: 1 год.

1.12 Формы обучения: очная.

Программа может быть реализована с помощью дистанционных технологий. Для реализации дистанционных занятий могут использоваться видео- и аудиоматериалы, тесты, викторины, открытые электронные библиотеки.

1.13 Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа. Перерыв между занятиями 10 минут.

1.14 Виды занятий: практическое занятие, беседа, презентация, игра.

1.15 Формы подведения итогов: практическая работа, игровой турнир.

Раздел 2. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальные игры»

2.1 Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальные игры»

Предмет: интеллектуальные игры

№ п/п	Название темы	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	теория	практика	
Раздел 1. Введение		**12**	**12**	-	
1.1	Вводное занятие	2	2	-	
1.2	Мой Дворец	2	2	-	
1.3	История интеллектуального движения	8	8	-	
Раздел 2. Виды интеллектуальных игр		**56**	**20**	**36**	
2.1	Вопрос — основа игры. Требования к вопросам	8	4	4	
2.2	Алгоритм поиска ответов. Ключевые приемы. Современное понимание вопроса	8	4	4	
2.3	Эрудиция — ключ к успеху. Текущий контроль	8	4	4	игровой турнир
2.4	Разминочные игры	8	-	8	
2.5	Игра «Эрудит-лото»	8	-	8	
2.6	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр	8	4	4	
2.7	Информационно-развлекательные игры	8	4	4	
Раздел 3. Компоненты успешной игры		**80**	**28**	**52**	
3.1	Внеигровые интеллектуальные методики	8	4	4	
3.2	Вопросы к интеллектуальным играм. Текущий контроль	8	4	4	практическая работа
3.3	Мой выбор	2	-	2	
3.4	«Мозговой штурм» в командных интеллектуальных играх	6	2	4	
3.5	Принципы игры в команде	8	2	6	
3.6	Распределение командных ролей	10	4	6	
3.7	Особенности игры в тройках	8	2	6	
3.8	Отработка игры в шестерках	8	2	6	
3.9	Стратегия и тактика игры	10	4	6	
3.10	Как организовать игры «ЧГК»	8	4	4	
3.11	Итоговое занятие. «Брэйн-ринг»	4	-	4	игровой турнир
Итого		**148**	**60**	**88**	

2.2 Содержание учебного плана дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальные игры»

Раздел 1. Введение

Тема 1.1 Вводное занятие (2 часа).

Теория (2 часа). История движения «ЧГК». Клубная история в России и зарубежье. Развитие «ЧГК» в городе Челябинске.

Тема 1.2 Мой Дворец (2 часа).

Теория (2 часа). Беседа о Дворце и его традициях. Посещение музея истории Дворца. Инструктаж по технике безопасности.

Тема 1.3 История интеллектуального движения (8 часов).

Теория (8 часов). Интеллектуальные игры в бывшем СССР. Объединения и клубы «Что? Где? Когда?» до 1989 года. Создание в 1989 году МАК (Международной ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?») Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК. Зарубежные организации, аналогичные МАК, и основные принципы их работы. ЛУК (Лига украинских клубов), БЛИК (Беларусь). Проекты и участие в них команд и игроков ЧРМОО «ЛИИ» и команд Челябинской области.

Раздел 2. Виды интеллектуальных игр

Тема 2.1 Вопрос — основа игры. Требования к вопросам (8 часов).

Теория (4 часа). Понятие повода для вопроса как основного критерия оценки информации на предмет её соответствия игровым принципам. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. «Выход из плоскости». «Вопросные школы» из различных городов и стран.

Практика (4 часа). Отработка теоретического материала на практике.

Тема 2.2 Алгоритм поиска ответов. Ключевые приемы. Современное понимание вопроса (8 часов).

Теория (4 часа). Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно. Современное представление о вопросе «Что? Где? Когда?». Правило десяти секунд. Необходимость конспектирования. Фиксация «формы» вопроса. Самоценность первой версии. Необходимость альтернативных идей. Рассадка игроков.

Практика (4 часа). Отработка теоретического материала на практике.

Тема 2.3 Эрудиция — ключ к успеху. Текущий контроль (8 часов).

Теория (4 часа). Необходимость пополнения знаний. «Своя игра». Как составлять вопросы для «Своей игры». Принцип разносторонности знаний.

Практика (4 часа). Отработка теоретических знаний на практике. Текущий контроль: «Своя игра». Все игроки жеребьевкой разбиваются на тройки. Эти тройки по очереди садятся за пульты с кнопками и играют несколько тем, в каждой из которых по пять вопросов – начиная с самого легкого (за 10 очков) и заканчивая самым сложным (за 50).

Игрок, который успел нажать кнопку раньше соперников, дает свой ответ. Если этот ответ верный, игрок получает очки. Если неверный – теряет, и при этом не может повторно попытаться ответить на тот же вопрос, снова нажав кнопку. Если игрок дает неправильный ответ, ведущий дочитывает вопрос для остальных.

Тема 2.4 «Разминочные» игры (8 часов).

Практика (8 часов). Виды и функция разминочных игр. Клубные игры одесской школы. Серия игр «Даугавпилс». Разминочные игры класса «Контакт». Разминочные игры для круговой тренировки. Неинформационные разминочные игры.

Тема 2.5 Игра «Эрудит-лото» (8 часов).

Практика (8 часов). Игра «Эрудит-лото» как одна из интеллектуальных игр. Основные принципы «Эрудит-лото». Как интересно составить вопросы для «Эрудит-лото».

Тема 2.6 Нетрадиционные формы интеллектуальных игр (8 часов).

Теория (4 часа). «Азбука». «Пентагон». «Веришь — не веришь». «Музыкальная своя игра». «Бескрылки». Интеллектуальное многоборье, или «Даугавпилс». «Перевертыши». «Шарады». «Кубраечки». «Дункан», или энциклопедия капитана Гранта. «Цепочки».

Практика (4 часа). Практикум по нетрадиционным формам интеллектуальных игр.

Тема 2.7 Информационно-развлекательные игры (8 часов).

Теория (4 часа). Разные типы информационно-развлекательных игр. Развлекательные шоу-программы класса «Поле чудес».

Практика (4 часа). Практикум по информационно-развлекательным играм.

Раздел 3. Компоненты успешной игры

Тема 3.1 Внеигровые интеллектуальные методики (8 часов).

Теория (4 часа). Создание метода мозгового штурма (брэйн-сторминга) Алексом Осборном в 30-е годы. Теоретические основы метода. Рассекречивание и применение метода в 50-е годы. Брэйн-сторминг применительно к интеллектуальным играм. Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) Творчество Г. Альтшуллера. Знакомство с некоторыми приемами методики ТРИЗ. Приемы развития фантазии и творческого мышления, применяемые в ТРИЗ.

Практика (4 часа). Отработка теоретических знаний на практике. Применение элементов ТРИЗ в интеллектуальных играх.

Тема 3.2 Вопросы к интеллектуальным играм. Текущий контроль (8 часов).

Теория (4 часа). Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности. Простейшие вопросы (на элементарные знания). Логические вопросы. Двух- и трехходовые вопросы. Вопросы на догадку. «Неберущиеся» вопросы. Правила оформления вопроса.

Практика (4 часа). Создание стандартного (оптимального) вопроса. Создание банка вопроса для игр (с учетом основных требований к оформлению вопросов).

Тема 3.3 Мой выбор (2 часа).

Практика (2 часа). Профориентационная игра «Что? Где? Когда?»

Тема 3.4 «Мозговой штурм» в командных интеллектуальных играх (6 часов).

Теория (2 часа). Принципы «мозгового штурма», применимые к командным интеллектуальным играм. Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование идей) Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Психологическое «растормаживание» индукторов в команде. Анализ идей и версий («информационная критика»). Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации). Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом. Игровая практика и «игра в пас» (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии. Психологический отбор интуистов. Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации.

Практика (4 часа). Отработка теоретических знаний на практике. Игровая практика и функциональное применение метода «Мозгового штурма» в работе над вопросом.

Тема 3.5 Принципы игры в команде (8 часов).

Теория (2 часа). Команда — единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой. «Друзья или коллеги?». Классическая «Ворошиловская карусель». Лидеры и интроверты. Функции капитана. «Разборы полётов» и примат командной дисциплины.

Практика (6 часов). Отработка теоретических знаний на практике.

Тема 3.6 Распределение командных ролей (10 часов).

Теория (4 часа). Генератор идей. Эрудит. Диспетчер. Мозговой резерв. Душа шестерки.

Практика (6 часов). Тест Белбина. Формирование команд по результатам тестирования. «Примерка» командных ролей в процессе игры.

Тема 3.7 Особенности игры в тройках (8 часов).

Теория (2 часа). Почему тройка — еще не команда. Поиск ключевых слов в тексте вопроса. «Вопрос на школу». Перебор. Поиск ассоциаций. «Малый джентльменский набор». Воссоздание культурного контекста (привлечение дополнительных фактов).

Практика (6 часов). Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Отработка теоретических знаний на практике.

Тема 3.8 Отработка игры в шестерках (8 часов).

Теория (2 часа). Основные принципы работы в шестёрке: отсеять шелуху, искать простое в сложном, действительность или вымысел, выйти из плоскости, от противного, отсутствующая подсказка, форма формы, «Думай как автор», внешние факторы, «Принцип Пушкина», вероятностный подход, «Тонкий выбор».

Практика (6 часов). Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.

Тема 3.9 Стратегия и тактика игры (10 часов).

Теория (4 часа). Тактические схемы и их изменение в зависимости от правил игры. Тактика для «Брейн ринга» и «Риск-версии». Стратегия и тактика в индивидуально-командных играх («Тройка», «Эрудит-квартет»). Тактика в играх класса «Даугавпилс» («мультиигры»). Розыгрыш стандартных ситуаций. «Мягкая» игра и прессинг. Воздействие на противника. Учет фактора ведущего и его использование. Создание благоприятного отношения к команде во время игры.

Практика (6 часов). Отработка теоретических знаний на практике.

Тема 20. Как организовать игры «ЧГК» (8 часов).

Теория (4 часа). Три основные формы игры в «ЧГК». Игры со зрительным залом. Как интересно скомпоновать программу.

Практика (4 часа). Отработка теоретических знаний на практике.

Тема 21. Итоговое занятие. «Брэйн-ринг» (4 часа).

Практика (4 часа). Игра «Брейн-ринг».

Каждый бой состоит из одного или нескольких вопросных раундов. В каждом вопросном раунде задается один вопрос. Цель игры состоит в том, чтобы дать правильный ответ на вопрос строго в отведённое время. Команды могут давать ответы по очереди, но не одновременно. В течение вопросного раунда команда может дать не более одного ответа. Вопросы задаются ведущим. Он же оценивает правильность ответов команд.

Раздел 3. Воспитательная деятельность

3.1 Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по ДООП «Интеллектуальные игры» являются:

- сформировать мотивацию на получение новых знаний;
- повысить значимость общения, развить ценностное отношение к взаимодействию с другими людьми;
- развить навыки самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Основные целевые ориентиры определяются на основе российских базовых конституционных ценностей с учётом целевых ориентиров

результатов воспитания обучающихся в общеобразовательных организациях, что обеспечивает единство содержания воспитания, воспитательной деятельности, воспитательного пространства во всех образовательных организациях, в которых обучаются дети.

Основные целевые ориентиры воспитания ДООП «Интеллектуальные игры» направлены на формирование:

- российского национального исторического сознания на основе исторического просвещения, знания истории России, сохранения памяти предков
- принадлежности к многонациональному народу Российской Федерации, Российскому Отечеству, российской культурной идентичности;
- деятельного ценностного отношения к историческому и культурному наследию народов России, российского общества, литературе, традициям, памятникам, к российским соотечественникам;
- познавательных интересов в разных областях знания;
- навыков накопления и систематизации фактов в разных областях познания;
- навыков критического мышления;
- способности к командной деятельности, готовностик компромиссам в совместной деятельности.

3.2 Формы и методы воспитания

Дополнительное образование имеет практико-ориентированный характер и ориентировано на свободный выбор педагогом таких видов и форм воспитательной деятельности, которые способствуют формированию и развитию у детей индивидуальных способностей и способов деятельности, объективных представлений о мире, окружающей действительности, внутренней мотивации к творческой деятельности, познанию, нравственному поведению.

По методу воздействия основными формами воспитания в ДООП «Интеллектуальные игры» являются:

- получение информации о художественных произведениях и архитектуре, об исторических событиях; изучение биографий деятелей российской и мировой науки и культуры, спортсменов, путешественников, героев и защитников Отечества и т.д. - источник формирования у детей сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения. Важно, чтобы дети не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.;
- практические занятия детей (подготовка к соревнованиям, участие в дискуссиях) способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива;
- коллективные игры способствуют проявлению и развитию личностных качеств: эмоциональности, активности, нацеленности на успех, готовности к

командной деятельности и взаимопомощи.

- итоговые мероприятия (соревнования) - способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу обучающихся.

В воспитательной деятельности с обучающимися по ДООП «Интеллектуальные игры» используются методы воспитания: метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); методы стимулирования и поощрения (индивидуального и публичного); методы самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

3.3 Условия осуществления воспитательного процесса, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы и после её завершения.

Анализ результатов воспитания по ДООП «Интеллектуальные игры» (приложение 3) предусматривает не определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного обучающегося, а получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижении в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, влиянии воспитательных мероприятий в рамках реализации программы на коллектив обучающихся.

3.4 Календарный план воспитательной работы по ДООП «Интеллектуальные игры»

№ п/п	Название мероприятия, события	Цель мероприятия	Сроки	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1	Экскурсия в музей истории Дворца	Знакомство с историей и традициями Дворца	октябрь	https://vk.com/csgodpsh?from=search

2	День рождения Дворца	Развитие ценностного отношения к взаимодействию с другими людьми посредством знакомства с коллективами Дворца	февраль	https://vk.com/csgodpsh?from=search
3	Мероприятие, посвящённое Дню Победы.	Воспитание патриотизма: формирование представления о значимости события в истории Родины	май	https://vk.com/csgodpsh?from=search

Раздел 4. Формы текущего контроля, промежуточной аттестации и оценочные материалы

Текущий контроль

Форма контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Турнир «Своя игра»	Низкий	- учебный материал усвоен частично; - готовность детей к изучению нового материала; - использование логического мышления только при решении вопросов, на которые не знают точного ответа; - используют только некоторые термины.
	Средний	- учебный материал усвоен не в полном объеме; - стремление детей к изучению нового материала; - использование логического мышления при решении вопросов; - используют базовые термины.
	Высокий	- учебный материал усвоен полностью; - демонстрация знаний, полученных самостоятельно, за рамками программы; - активное использование логического мышления при решении вопросов; - уверенно используют базовый понятийный аппарат.
Практическая работа (написание вопросов к интеллектуальным играм)	Низкий	- использован материал для написания вопросов из одного источника; - готовность материала к дальнейшей переработке; - наличие в найденном факте парадоксального или юмористического перехода.
	Средний	- использованы несколько источников для рассмотрения вопроса с разных сторон; - часть вопросного материала готова к использованию на турнирах с минимальной доработкой;

		- прослеживается чёткая логика и структура в построении вопроса.
	Высокий	- информация собрана из авторитетных источников и проверена; - весь материал при определённой доработке готов к использованию на турнирах; - прослеживается возможность создания цельного пакета: мета-вопросы, дуплеты и блицы, вопросы с изюминкой.

Промежуточная аттестация

Форма контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
«Брейн-ринг»	Низкий	- ребёнок не может проявить себя ни в одной из предложенных тем; - не реагирует на подсказки в вопросе, не прослеживается логика в обсуждении вопроса; - мышление стандартно и редко выходит за рамки обычного ответа на прямой вопрос; - практически не даёт правильных ответов, слабо участвует в обсуждении.
	Средний	- имеет как «сильные», так и «слабые» темы в своём эрудиционном багаже; - проявляет стремление к обсуждению вопроса, умеет поддержать идею, иногда может выступить в роли критика; - периодически помогает остальным в вопросах на абстрактное мышление, умеет представить себя на месте героя вопроса; - время от времени отвечает на вопросы, имеет проблемы или с логической или с эрудиционной составляющей вопросов.
	Высокий	- ребёнок хорошо разбирается в предложенных заданиях из школьной программы, стабильно не «проседает» ни на одной из тем; - стабильно воспринимает информацию в вопросе, составляет логические ходы и связки, умеет пользоваться стандартными механизмами раскрутки, обладает критическим мышлением; - всегда старается «выйти из плоскости», ищет «почему» задан вопрос, а не «о чём», хорошо ориентируется в омонимии и синонимии; - часто самостоятельно отвечает на вопросы разной сложности, умеет навести команду на верный путь при раскрутке, стабилен как в вопросах на логику, так и вопросах на «знашку».

Метапредметные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальные игры» оцениваются по карте педагогического наблюдения (приложение 3).

Личностные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальные игры» оцениваются специально подобранным психологическим инструментарием (приложение 3).

Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальные игры»

5.1 Методические материалы

Форма обучения – очная.

Программа может быть реализована с применением дистанционных образовательных технологий.

Основными методами обучения на занятиях по программе «Интеллектуальные игры» являются: словесный, наглядный, практический, игровой.

Словесный метод предполагает огромные требования к речи не только учителя, но и учеников. Речь преподавателя — это главное оружие педагогического и психологического воздействия, а также это еще и пример для учеников. Речь преподавателя должна являться примером. В словесной речи учителей всегда присутствует воспитательная направленность. То есть одновременно с передачей учебного материала могут решаться задачи обучения. Словесные методы обучения способствуют развитию мышления, речи и памяти у учащихся, также словесные методы являются более эмоциональными, экспрессивными и интересными, поэтому весь изложенный материал будет усваиваться учениками лучше. Использование словесных методов в процессе обучения позволяет в короткий период времени передать объемную информацию, решить поставленные перед учениками проблемы и задачи. Слово активирует воображение, память и чувство.

Под *наглядными методами обучения* понимаются такие методы, при которых усвоение учебного материала находится в существенной зависимости от применяемых в процессе обучения наглядного пособия и технических средств. Наглядные методы используются во взаимосвязи со словесными и практическими методами обучения и предназначаются для наглядно-чувственного ознакомления учащихся с явлениями, процессами, объекта в их натуральном виде или в символьном изображении с помощью всевозможных рисунков, репродукций, схем и т.п. В современной школе широко используются с этой целью экранные технические средства.

Практические методы обучения основаны на практической деятельности учащихся. Этими методами формируют практические умения и навыки.

Игровой метод — это способ организации овладения специальными знаниями, умениями и навыками, развития двигательных качеств, основанный на включении в процесс обучения компонентов игровой деятельности (воображаемой игровой ситуации, сюжета, роли, действий с предметами, правил).

Формы организации учебных занятий: практическое занятие, беседа, презентация, игра, тренинг.

Основные формы учебных занятий:

1. Беседа – диалогический метод обучения, при котором преподаватель путем постановки тщательно продуманной системы вопросов подводит учащихся к пониманию нового материала или проверяет усвоение уже изученного.

2. Практическое занятие – это занятие, проводимое под руководством преподавателя, направленное на углубление научно-теоретических знаний и овладение определенными методами самостоятельной работы, которое формирует практические умения.

3. Тренинг – инновационная форма обучения; технология тренинга полностью охватывает потенциал обучающегося: уровень и объем его компетентности (социальной, эмоциональной и интеллектуальной), самостоятельность, способность принятия решений, взаимодействие и т.д.

Тренинг, как и любое учебное занятие, имеет определенную цель: информирование и приобретение участниками тренинга новых способов действий; изменение взгляда на проблему и на процесс обучения, повышение способности обучающихся к положительному отношению к себе и жизни.

4. Урок-презентация – это такой урок, на котором учитель объясняет новый учебный материал, используя метод наглядной его демонстрации, состоящий из нескольких частей и включающий в себя иллюстрации, графическое описание, слайды и (в некоторых случаях) музыкальное сопровождение.

5. Игра – как форма обучения и воспитания стимулирует мотивацию учения, влияет на развитие познавательного интереса и активацию познавательной деятельности, тем самым, формируя положительное отношение учащихся к математике, как к учебному предмету. Развитию познавательного интереса к учению способствует такая организация обучения, при которой ученик вовлекается в процесс самостоятельного поиска и «открытия» новых знаний, т.е. активной познавательной деятельности учащихся.

Формы организации образовательного процесса: индивидуально-групповая, групповая.

Педагогические технологии: технология коллективного взаимообучения, технология проблемного обучения, технология игровой деятельности.

Список литературы

1. Кноп, К.А. Игра: учеб. пособие / К.А. Кноп. – Санкт-Петербург: Амфора, 1999. – 183 с. – Текст: непосредственный.

2. Левин, Б.А. ЧГК для чайников: учеб. пособие / Б.А. Левин. – Москва: МОО «ИНТИ», 2003. – 269 с. – Текст: непосредственный.

3. Баландин, Б.В. По следам «Игр на Ловати»: сборник материалов / Б.В. Баландин. – Санкт-Петербург: Купола, 2010. – 255 с. – Тест: непосредственный.

Интернет-источники:

1. Ярков Е.А. Методика командных тренировок [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Е.А. Ярков. – Тюмень: ТОСИК, 2004. URL: https://vk.com/topic-69435195_30834376

2. Электронная библиотека «ЛитВек»: [сайт]. – 2017. – URL: https://litvek.com/book-read/241488-kniga-maksim-oskarovich-potashev-pochemu-vyi-proigryivaete-v-chgk-chitat-online (дата обращения: 27.04.2025). – Текст: электронный.

3. Электронная библиотека «ЛитМир»: [сайт]. – 2011. – URL: https://www.litmir.me/br/?b=1171&p=1 (дата обращения: 14.03.2025). – Текст: электронный.

4. Электронная библиотека «ЛитМир»: [сайт]. – 2011. – URL: https://www.litmir.me/br/?b=283759&p=1 (дата обращения: 15.03.2025). - Текст: электронный.

5. Электронная библиотека «DocPlayer»: [сайт]. – 2022. - URL: https://docplayer.com/28154635-Soderzhanie-predislovie-istoriya-ot-kosina-antona-glava1-kosin-anton-kniga-o-komande-i-ob-igre.html (дата обращения: 13.02.2025). – Текст: электронный.

5.2 Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса по дополнительной общеразвивающей программе «Интеллектуальные игры»

№ п/п	Наименование основного оборудования	Кол-во единиц
I.	Технические средства обучения	
1.	внешний накопитель информации	1
2.	мобильное устройство для хранения информации (флеш-память)	1
3.	мультимедийное оборудование	1
II.	Мебель	
1.	стол учительский	1
2.	ученический стол	15
3.	стулья	16
4.	аудиторная доска (для письма фломастером с магнитной поверхностью /мелом)	1
5.	шкафы для хранения оборудования	1-2
III.	Печатные пособия	
6.	блокнот	15
7.	командные бейджики	15
8.	тренировочные материалы	15

Приложение 1

Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальные игры» в 2026/2027 учебном году

Комитет по делам образования города Челябинска

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования "Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска"

Утверждаю: Директор МАУДО "ДПШ"
_____ Ю.В. Смирнова
1 сентября 2026 г.

Первый заместитель директора _____
А.А. Завьялов
1 сентября 2026 г.

Календарный учебный график

Центр социально-гуманитарного образования на 2026-2027 год

	Сентябрь					Октябрь				Ноябрь				Декабрь					Январь			
название программы, группа	31 августа-6 сентября	7-13 сентября	14-20 сентября	21-27 сентября	28 сентября -4 октября	5-11 октября	12-18 октября	19-25 октября	26 октября-1 ноября	2-8 ноября	9-15 ноября	16-22 ноября	23-29 ноября	30 ноября-6 декабря	7-13 декабря	14-20 декабря	21-27 декабря	28 декабря-3 января	4-10 января	11-17 января	18-24 января	25-31 января
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
полугодие	первое полугодие 01.09.2026 - 31.12.2026																		второе полугодие 01.01.2027 -31.05.2027			
1(№1) "Интеллектуальные игры"	4	4	4	4	4	4	4	4	4/т	4	4	4	4	4	4	4	4	4	в	4	4	4/т
1(№2) "Интеллектуальные игры"	4	4	4	4	4	4	4	4	4/т	4	4	4	4	4	4	4	4	4	в	4	4	4/т
1(№3) "Интеллектуальные игры"	4	4	4	4	4	4	4	4	4/т	4	4	4	4	4	4	4	4	4	в	4	4	4/т

	Февраль				Март					Апрель				Май				Июнь					Июль				Август			
название программы, группа	1-7 февраля	8-14 февраля	15-21 февраля	22-28 февраля	1-7 марта	8-14 марта	15-21 марта	22-28 марта	29 марта-4 апреля	5-11 апреля	12-18 апреля	19-25 апреля	26 апреля-2 мая	3-9 мая	10-16 мая	17-23 мая	24-30 мая	31 мая-6 июня	7-13 июня	14-20 июня	21-27 июня	28 июня-4 июля	5-11 июля	12-18 июля	19-25 июля	26 июля-1 августа	2-8 августа	9-15 августа	16-22 августа	23-29 августа
	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
полугодие																														
1(№1) "Интеллектуальные игры"	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4/п														
1(№2) "Интеллектуальные игры"	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4/п														
1(№3) "Интеллектуальные игры"	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4/п														

т- текущий контроль
п-промежуточная аттестация
в-выходные праздничные дни

Приложение 2

Карточка ДОП для публикации в АИС «Навигатор дополнительного образования Челябинской области»

Наименование	Содержание
название ДООП/модуля (каждый модуль отдельно)	«Интеллектуальные игры»
краткое название ДООП/модуля	«Интеллектуальные игры»
направленность программы	социально-гуманитарная
краткое описание 6-8 предложений	Дети научатся приемам и навыкам игры «Что? Где? Когда?» (и смежных с ней игр), а на основе этого — расширение интеллектуальных навыков; развитие эрудиции, логики, фантазии; обучение собранности, умению принимать решения в критических ситуациях; привитие любви к работе с книгой и другими источниками знаний. Практическая направленность программы осуществляется через исследовательские задания, игровые занятия, турниры и участие в фестивалях.
содержание программы учебного плана (наименование разделов и тем)	Раздел 1. Введение 1.1 Вводное занятие 1.2 Мой Дворец 1.3 История интеллектуального движения Раздел 2. Виды интеллектуальных игр 2.1 Вопрос — основа игры. Требования к вопросам 2.2 Алгоритм поиска ответов. Ключевые приемы. Современное понимание вопроса 2.3 Эрудиция — ключ к успеху. Текущий контроль 2.4 Разминочные игры 2.5 Игра «Эрудит-лото» 2.6 Нетрадиционные формы интеллектуальных игр 2.7 Информационно-развлекательные игры Раздел 3. Компоненты успешной игры 3.1 Внеигровые интеллектуальные методики 3.2 Вопросы к интеллектуальным играм. Текущий контроль 3.3 Мой выбор 3.4 «Мозговой штурм» в командных интеллектуальных играх 3.5 Принципы игры в команде 3.6 Распределение командных ролей 3.7 Особенности игры в тройках 3.8 Отработка игры в шестерках 3.9 Стратегия и тактика игры 3.10 Как организовать игры «ЧГК» 3.11 Итоговое занятие. «Брэйн-ринг»
ключевые слова для поиска программы	игра, игровая деятельность, досуговая деятельность
цель и задачи	Развить у обучающихся интеллектуальные навыки, эрудицию, логику, фантазию через участие в интеллектуальных играх.
результат	Расширен кругозор обучающихся, развиты навыки поиска и работы с информацией, дети активнее используют различные приемы логического мышления, позволяющие эффективно действовать в критической ситуации.
материальная база	Учебный кабинет, оснащенный мультимедийным оборудованием, дидактические материалы.
требования к состоянию здоровью	Нет
наличие медицинской справки для зачисления	Нет
возрастной диапазон	12-18
число учащихся в группе	15
способ оплаты	Бюджет
продолжительность	37 недель
общее количество и количество часов в неделю	148/4

Приложение 3

Контрольно-измерительные материалы дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интеллектуальные игры»

Текущий контроль – «Своя игра»

Таблица оценочной диагностики интеллектуальных способностей обучающихся

№	Оценка по параметрам диагностики	Высокий уровень оценки				Средний уровень оценки				Низкий уровень оценки			
	Фамилия, имя	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Критерии оценки по параметрам диагностики

1. Уровень знаний.

Высокий уровень оценки - ребёнок хорошо разбирается в предложенных заданиях из школьной программы, стабильно не проседает ни на одной из тем.

Средний уровень оценки – имеет как «сильные», так и «слабые» темы в своём эрудиционном багаже.

Низкий уровень оценки - ребёнок не может проявить себя ни в одной из предложенных тем.

2. Логическое мышление.

Высокий уровень оценки – стабильно воспринимает информацию в вопросе, составляет логические ходы и связки, умеет пользоваться стандартными механизмами раскрутки, обладает критическим мышлением.

Средний уровень оценки – проявляет стремления к обсуждению вопроса, умеет поддержать идею, иногда может выступить в роли критика.

Низкий уровень оценки - не реагирует на подсказки в вопросе, не прослеживается логика в обсуждении вопроса.

3. Абстрактное и нестандартное мышление.

Высокий уровень оценки – всегда старается «выйти из плоскости», ищет «почему» задан вопрос, а не «о чём», хорошо ориентируется в омонимии и синонимии.

Средний уровень оценки – периодически помогает остальным в вопросах на абстрактное мышление, умеет представить себя на месте героя вопроса.

Низкий уровень оценки – мышление стандартно и редко выходит за рамки обычного ответа на прямой вопрос.

4. Общий уровень игры.

Высокий уровень оценки – часто самостоятельно отвечает на вопросы разной сложности, умеет навести команду на верный путь при раскрутке, стабилен как в вопросах на логику, так и вопросах на «знашку».

Средний уровень оценки – время от времени отвечает на вопросы, имеет проблемы или с логической или с эрудиционной составляющей вопросов.

Низкий уровень оценки – практически не даёт правильных ответов; слабо участвует в обсуждении.

Примеры возможных вопросов.

1. СИНЯЯ

10. Чемпионом России по футболу на данный момент является этот клуб, официальные цвета которого - синий, белый и голубой.

(«Зенит»)

20. «Новая газета» в 2016 году предупредила родителей подростков о популярной игре, подталкивающей участников к самоубийству. По мнению более серьёзных исследователей, эта игра - всего лишь городская легенда.

(«синий кит»)

30. Этот цветок, название которого произошло от имени, является символом памяти павших за Родину в Франции

(василёк)

40. Среди 10 самых скачиваемых приложения для Андроид в России (по данным на второй квартал 2020-го года) три имеют синий или голубой логотип. Это Telegram, VK и это приложение, которое стало популярным именно во время карантина.

(ZOOM Cloud Meetings)

50. Дмитрий Быков так отозвался об этой пьесе: «Это очень хорошая пьеса. Может быть, лучшая в XX веке. Не только потому, что она учит верить в мечту и искать, а потому, что она — как и всё символистское искусство — учит правильному мировоззрению»

(«Синяя птица»)

2. КРОКОДИЛЫ

10. На одной карикатуре Крокодил Гена стоит рядом с этим персонажем и читает словарь – «йог, йогурт, йод».

(магистр Йода)

20. Большинство южноамериканских крокодилов называется именно так.

(кайман. есть гладколобый, якарский, широконосый, чёрный, и даже крокодиловый кайман)

30. Константинопольский патриарх Фотий в IX веке первым употребил это выражение. Объяснял он это тем, что костистая голова человека не годится в пищу.

(крокодиловы слёзы)

40. В названии рубрики журнала «Крокодил» «КВК» первые два слова: Крокодильский весёлый. Напишите последнее слово английского происхождения.

(«кроссворд»)

50. В ротовой полости крокодила есть барорецепторы - органы определения давления. Это позволяет животному быть предельно аккуратным... когда?

(при переносе детёнышей)

3. ОТЛИЧАЮТСЯ БУКВОЙ А

10. Маленький гоночный автомобиль и единица измерения веса, равная 0,2 грамма.

(карт и карат)

20. Шуточное задание и бренд, принадлежащий компании Coca-Cola.

(фант и Fanta)

30. Представитель семейства псовых и героиня Кэррола.

(лиса и «Алиса»)

40. Слово, которым пуристы могли бы заменить термин "комиссия" и японская марка автомобилей.

(мзда и «Мазда»)

50. Центральное понятие в учении о гармонии и хоккейный клуб из Тольятти.

(лад и «Лада»)

4. ПУТЕШЕСТВЕННИКИ

10. Он руководил вторым кругосветным путешествием, и сумел добраться до конца, в отличие от Магеллана. Да и пролив в честь него назвали более широкий.

(Фрэнсис Дрейк)

20. Родился в Дании, учился в Нидерландах, служил России. А пролив его имени разделяет Азию и Америку. Кто он?

(Витус Беринг)

30. Четырёхкратный чемпион Бразилии по футболу названа в честь этого путешественника.

(Васко да Гама (Рио-де-Жанейро))

40. Главной своей целью этот путешественник считал знакомство Африки с христианством, торговлей и цивилизацией.

(Давид Ливингстон)

50. Афанасий Никитин в своей книге несколько раз утверждает, что этого не делал. Однако некоторые цитаты из книги позволяют исследователям утверждать, что он всё-таки сделал это, скорее всего, чтобы выжить.

(принял ислам. («сменил религию», «отказался от христианства» - просьба уточнить) в «Хождении за три моря» есть цитаты из Корана).

Текущий контроль – практическая работа (написание вопросов к интеллектуальным играм)

Таблица оценочной диагностики интеллектуальных способностей обучающихся

№	Оценка по параметрам диагностики	Высокий уровень оценки				Средний уровень оценки				Низкий уровень оценки			
	Фамилия, имя	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Критерии оценки по параметрам диагностики

1. Уровень знаний.

Высокий уровень оценки - ребёнок обладает всеми необходимыми знаниями для написания вопроса.

Средний уровень оценки – может найти необходимую информацию, неплохо оценивает потенциал фактов для создания вопроса.

Низкий уровень оценки - ребёнок не может проявить себя ни на каком уровне.

2. Логическое мышление.

Высокий уровень оценки – хорошо связывает информацию в вопросе, составляет логические ходы и связки, умеет задавать стандартные механизмы раскрутки, обладает критическим мышлением.

Средний уровень оценки – умеет найти идею для оригинального вопроса, в целом восприимчив к критике.

Низкий уровень оценки - не прослеживается логики в написанных вопросах, не умеет строить логические связи.

3. Абстрактное и нестандартное мышление.

Высокий уровень оценки – в написании вопросов старается заставлять «выходить из плоскости», хорошо ориентируется в омонимии и синонимии.

Средний уровень оценки – умеет работать с графическим материалом и искать необычные подходы к написанию вопросов.

Низкий уровень оценки – мышление стандартно и редко выходит за рамки обычных прямых вопрос.

4. Общий уровень вопросотворчества.

Высокий уровень оценки – самостоятельно способен не только написать вопросов, но и подвести определённые связки между вопросами в пакете, реализует различные вариации вопросов.

Средний уровень оценки – умеет составить грамотный вопрос, но имеются сложности, как с оценкой релевантности материала, так и с нестандартным представлением оного.

Низкий уровень оценки – не умеет ни находить подходящие факты, ни обрабатывать имеющиеся.

Примеры возможных заданий.

1. Написание вопросов для «Своей игры»: свободные темы, заданные темы, простые и сложные темы, темы с буквенными матрицами, инициальные темы, оригинальные темы.
2. Написание вопросов для «Брейн-ринга»: тематичность, короткие и длинные вопросы, вопросы с инверсивной формулировкой, вопросы «на минуту обсуждения» и «на кнопку», оригинальные вопросы.
3. Написание вопросов для «Что? Где? Когда?»: обычные вопросы, вопросы на «выход и плоскости», тематические вопросы, мета-вопросы, вопросы-блицы и дуплеты.

Промежуточная аттестация – «Брейн-ринг»

Таблица оценочной диагностики интеллектуальных способностей обучающихся

№	Оценка по параметрам диагностики	Высокий уровень оценки				Средний уровень оценки				Низкий уровень оценки			
	Фамилия, имя	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Критерии оценки по параметрам диагностики

1. Уровень знаний.

Высокий уровень оценки - ребёнок хорошо разбирается в предложенных заданиях из школьной программы, стабильно не проседает ни на одной из тем.

Средний уровень оценки – имеет как «сильные», так и «слабые» темы в своём эрудиционном багаже.

Низкий уровень оценки - ребёнок не может проявить себя ни на каких из предложенных тем.

2. Логическое мышление.

Высокий уровень оценки – стабильно воспринимает информацию в вопросе, составляет логические ходы и связки, умеет пользоваться стандартными механизмами раскрутки, обладает критическим мышлением.

Средний уровень оценки – проявляет стремления к обсуждению вопроса, умеет поддержать идею, иногда может выступить в роли критика.

Низкий уровень оценки - не реагирует на подсказки в вопросе, не прослеживается логика в обсуждении вопроса.

3. Абстрактное и нестандартное мышление.

Высокий уровень оценки – всегда старается «выйти из плоскости», ищет «почему» задан вопрос, а не «о чём», хорошо ориентируется в омонимии и синонимии.

Средний уровень оценки – периодически помогает остальным в вопросах на абстрактное мышление, умеет представить себя на месте героя вопроса.

Низкий уровень оценки – мышление стандартно и редко выходит за рамки обычного ответа на прямой вопрос.

4. Общий уровень игры.

Высокий уровень оценки – часто самостоятельно отвечает на вопросы разной сложности, умеет навести команду на верный путь при раскрутке, стабилен как в вопросах на логику, так и вопросах на «знашку».

Средний уровень оценки – время от времени отвечает на вопросы, имеет проблемы или с логической или с эрудиционной составляющей вопросов.

Низкий уровень оценки – практически не даёт правильных ответов, слабо участвует в обсуждении.

Примеры возможных вопросов.

1. Ящерицу гологлаза частенько сравнивают с НИМИ. В русском языке ИХ название этимологически связано с землёй. Назовите ИХ,

Ответ: змеи. Зачёт: точный ответ. Комментарий: как несложно догадаться у этой ящерицы нет (подвижных) век, как у змей. Слово змея пошло от слова «земь», означающего «земля».

2. Трюффо рассказывал, что при монтаже он делил кадры на «ТАКИЕ» и «НЕТАКИЕ» и потом менял их в зависимости от того, какую стадию отношений любовного треугольника хотел передать. ТАКИЕ люди, согласно Александру Сергеевичу… Чего не делают?

Ответ: часов не наблюдают. Зачёт: по смыслу. Комментарий: такие – это счастливые и несчастливые.

3. Название секты старообрядцев «молокане», вероятно, связано с употреблением ими молока. Но молоко пили практически все. В чём же особенность употребления молока представителями именно этой секты?

Ответ: они пили молоко во время поста. Зачёт: по смыслу. Источник: https://arzamas.academy/mag/377-sekti

4. Разобраться в хитросплетениях сюжета «Алисы в стране чудес» и «Алисы в зазеркалье» непросто. Так, понять, что Королевский Гонец из пятой и седьмой глав «Зазеркалья» — это Шляпник из «Страны чудес» можно лишь благодаря ИМ. Назовите ИХ словом, с удвоенной согласной.

Ответ: иллюстрации. Зачёт: точный ответ. Комментарий: Тенниел по праву считается соавтором книги: его иллюстрации – это дополнительный уровень понимания творчества Кэррола.

5. Что в XVI веке называли «трюфелями инков»?

Ответ: картофель.

Карта педагогического наблюдения
достижения метапредметных результатов освоения программы

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Критерии оценки								
		Развитие навыков постановки цели, планирования и осуществления деятельности по ее достижению, коррекции своих действий в изменяющейся ситуации и соотнесения своих действий с результатом на основе самоанализа.			Развитие навыков конструктивного взаимодействия внутри коллектива на основе принятых норм взаимоотношений и освоение различных социальных ролей, умения работать на общий результат и нести ответственность за свои обязанности и поручения.			Развитие навыков поиска и работы с информацией, трансформации практических проблем в познавательные цели и задачи, осуществления исследовательской и проектной деятельности.		
		Умеет нести ответственность за результаты действий	Умеет контролировать и адекватно оценивать собственные действия	Умеет взаимодействовать с окружающими	Развита социальная компетентность, готовности к осуществлению общественно значимой деятельности	Работает на общий результат деятельности коллектива	Работает на общий результат деятельности коллектива	Умеет вести поиск и сбор информации и выделять существенные сведения из разных источников	Способен проводить логические операции анализа, сравнения, классификации.	Умеет выполнять комплексные, разноуровневые, многозадачные задания.

+ 1 – владеет в совершенстве
0 – средний уровень
- 1 – не владеет

Анкета определения сформированности знаниевого компонента личностных результатов дополнительной общеобразовательной программы

Ценностное основание/ориентир: Знания

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1	Стремление к знанию – одна из основных черт человека.	4 – Полностью согласен (-а) 3 – В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 – Это неверно
2	Каждое полученное знание несёт в себе цель и значимость, пусть даже оно покажется слишком простым.	4 – Полностью согласен (-а) 3 – В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 – Это неверно
3	Самообразование — это изучение новой информации и получение знаний, навыков самостоятельно.	4 – Полностью согласен (-а) 3 – В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 – Это неверно

7 – 12 баллов – показатель полностью сформирован
5 – 6 баллов – показатель частично сформирован
0 – 4 – баллов показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Культура

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1	Культура – это набор правил, которые предписывают человеку определённое поведение с присущими ему переживаниями и мыслями.	4 – Полностью согласен (-а) 3 – В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 – Это неверно
2	Культура – это общая характерная особенность людей, которые живут в пределах одной страны или отдельного её региона.	4 – Полностью согласен (-а) 3 – В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 – Это неверно
3	Культурные ценности — это незаменимые материальные и нематериальные предметы и произведения культуры, имеющие художественную и материальную ценность, значимость.	4 – Полностью согласен (-а) 3 – В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 – Это неверно
4	Через культуру осуществляется связь между поколениями и совершенствуется развитие общества.	4 – Полностью согласен (-а) 3 – В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 – Это неверно

10 – 16 баллов – показатель полностью сформирован
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован
0 – 5 – баллов – показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Человек как представитель моего социального окружения

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1	Общение для человека - это главное условие его психического и социального становления.	4 – Полностью согласен (-а) 3 – В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 – Это неверно
2	Коммуникация – это конструктивный процесс взаимодействия между людьми или их группами с целью передачи информации либо обмена сведениями.	4 – Полностью согласен (-а) 3 – В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 – Это неверно
3	Дружба – это искренние, бескорыстные взаимоотношения, построенные на доверии и взаимном уважении.	4 – Полностью согласен (-а) 3 – В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 – Это неверно
4	Командная работа — это огромная возможность для личностного и профессионального роста всех членов команды.	4 – Полностью согласен (-а) 3 – В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 – Это неверно

10 – 16 баллов – показатель полностью сформирован
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован
0 – 5 – баллов – показатель не сформирован