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 № 2 от 10.04.2026

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУДО «ДПШ»
_____ Ю.В. Смирнова
Приказ № 225 от 13.04.2026

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интенсив по интеллектуальным играм»

Направленность Программы: социально-гуманитарная
Возраст обучающихся: 12-18 лет
Количество часов по Программе: 16 часов
Срок реализации Программы: 4 недели
Год разработки Программы: 2026

Автор-составитель:
Губин Александр Владимирович,
педагог дополнительного образования

Челябинск, 2026 г.

Оглавление

Раздел 1. Пояснительная записка 3
Раздел 2. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интенсив по интеллектуальным играм» 8
2.1 Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интенсив по интеллектуальным играм» 8
2.2 Содержание учебного плана дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интенсив по интеллектуальным играм» 8
Раздел 3. Воспитательная деятельность 10
Раздел 4. Формы текущего контроля, промежуточной аттестации и оценочные материалы 12
Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интенсив по интеллектуальным играм» 14
5.1 Методические материалы 14
5.2 Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса по дополнительной общеразвивающей программе «Интенсив по интеллектуальным играм» 16
Приложение 1 17
Приложение 2 18
Приложение 3 19

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.
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. Тема «Мой выбор» рассчитана на профессиональную ориентацию обучающихся (тема 1.2 – 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 «Интенсив по интеллектуальным играм» 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.

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.

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.

1.10 Объем программы: 16 часов.

1.11 Срок реализации программы: 4 недели.

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: игра, игровой турнир.

Раздел 2. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интенсив по интеллектуальным играм»

2.1 Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интенсив по интеллектуальным играм»

Предмет: интеллектуальные игры

№ п/п	Название темы	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	теория	практика	
Раздел 1. Введение		**2**	**1**	**1**	
1.1	Мой Дворец	1	1	-	
1.2	Мой выбор	1	-	1	
Раздел 2. Компоненты успешной игры		**14**	**2**	**12**	
2.1	Алгоритм поиска ответов. Ключевые приемы. Современное понимание вопроса	2	-	2	
2.2	Эрудиция — ключ к успеху. Текущий контроль	2	-	2	игра
2.3	Нетрадиционные формы интеллектуальных игр	2	-	2	
2.4	«Мозговой штурм» в командных интеллектуальных играх	4	2	2	
2.5	Особенности игры в тройках	2	-	2	
2.6	Итоговое занятие. «Брэйн-ринг»	2	-	2	игровой турнир
Итого		**16**	**3**	**13**	

2.2 Содержание учебного плана дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интенсив по интеллектуальным играм»

Раздел 1. Введение

Тема 1.1 Мой Дворец (1 час).

Теория (1 час). История движения «ЧГК». Клубная история в России и зарубежье. Развитие «ЧГК» в городе Челябинске. Проекты и участие в них команд и игроков ЧРМОО «ЛИИ» и команд Челябинской области. Инструктаж по технике безопасности.

Тема 1.2 Мой выбор (1 час).

Практика (1 час). Профориентационная игра «Что? Где? Когда?»

Раздел 2. Компоненты успешной игры

Тема 2.1 Алгоритм поиска ответов. Ключевые приемы. Современное понимание вопроса (2 часа).

Практика (2 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. Отработка теоретического материала на практике.

Тема 2.2 Эрудиция — ключ к успеху. Текущий контроль (2 часа).

Практика (2 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 2.3 Нетрадиционные формы интеллектуальных игр (2 часа).

Практика (2 часа). Практикум по нетрадиционным формам интеллектуальных игр: «Азбука». «Пентагон». «Веришь — не веришь». «Музыкальная своя игра». «Бескрылки». Интеллектуальное многоборье, или «Даугавпилс». «Перевертыши». «Шарады». «Кубраечки». «Дункан», или энциклопедия капитана Гранта. «Цепочки».

Тема 2.4 «Мозговой штурм» в командных интеллектуальных играх (4 часа).

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 интуитов. Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации.

Практика (2 часа). Отработка теоретических знаний на практике. Игровая практика и функциональное применение метода «Мозгового штурма» в работе над вопросом.

Тема 2.5 Особенности игры в тройках (2 часа).

Практика (2 часа). Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Отработка теоретических знаний на практике.

Тема 2.6 Итоговое занятие. «Брэйн-ринг» (2 часа).

Практика (2 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 образованиив Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по ДООП «Интенсив по интеллектуальным играм» 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 «Интенсив по интеллектуальным играм» 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 «Интенсив по интеллектуальным играм» 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 «Интенсив по интеллектуальным играм» 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 «Интенсив по интеллектуальным играм» (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 «Интенсив по интеллектуальным играм»

№ п/п	Название мероприятия, события	Цель мероприятия	Сроки	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
	Мероприятие, посвящённое Дню России.	Воспитание патриотизма: формирование представления о значимости события в истории Родины	июнь 2026	HYPERLINK "https://vk.com/csgodpsh

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

Текущий контроль

Форма контроля	Уровень освоения материала	Зачетные требования
Игра «Своя игра»	Низкий	- ребёнок не может проявить себя ни в одной из предложенных тем; - мышление стандартно и редко выходит за рамки обычного ответа на прямой вопрос.

	Средний	- имеет как «сильные», так и «слабые» темы в своём эрудиционном багаже; - 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.

Промежуточная аттестация

Форма контроля	Уровень освоения материала	Зачетные требования
Игровой турнир «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 «Интенсив по интеллектуальным играм» оцениваются по карте педагогического наблюдения (приложение 3).

Личностные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интенсив по интеллектуальным играм» оцениваются специально подобранным психологическим инструментарием (приложение 3).

Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интенсив по интеллектуальным играм»

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. 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.

4. 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 «Интенсив по интеллектуальным играм»

№ 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

Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интенсив по интеллектуальным играм» в 2025/2026 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 2025 г.

Первый заместитель директора _____ А.А. Завьялов 1 сентября 2025 г.

Календарный учебный график

Центр социально-гуманитарного образования на 2025-2026 год

название программы, группа	Сентябрь				Октябрь				Ноябрь					Декабрь				Январь				Февраль				Март					Апрель				Май					Июнь				Июль				Август			
	1-7 сентября	8-14 сентября	15-21 сентября	22-28 сентября	29 сентября -5 октября	6-12 октября	13-19 октября	20-26 октября	27 октября-2 ноября	3-9 ноября	10-16 ноября	17-23 ноября	24-30 ноября	1-7 декабря	8-14 декабря	15-21 декабря	22-28 декабря	29 декабря-4 января	5-11 января	12-18 января	19-25 января	26 января-1 февраля	2-8 февраля	9-15 февраля	16-22 февраля	23 февраля-1 марта	2-8 марта	9-15 марта	16-22 марта	23-29 марта	30 марта-5 апреля	6-12 апреля	13-19 апреля	20-26 апреля	27 апреля-3 мая	4-10 мая	11-17 мая	18-24 мая	25-31 мая	1-7 июня	8-14 июня	15-21 июня	22-28 июня	29 июня-5 июля	6-12 июля	13-19 июля	20-26 июля	27 июля-2 августа	3-9 августа	10-16 августа	17-23 августа	24-30 августа
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	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	первое полугодие 01.09.2025 - 31.12.2025																	второе полугодие 01.01.2026 - 31.05.2026																																					
1(№1) "Интенсив по интеллектуальным играм"																																								4	Д/т	4	Д/п										
1(№2) "Интенсив по интеллектуальным играм"																																								4	Д/т	4	Д/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)	«Интенсив по интеллектуальным играм»
краткое название ДООП/модуля	«Интенсив по интеллектуальным играм»
направленность программы	социально-гуманитарная
краткое описание 6-8 предложений	Дети научатся приемам и навыкам игры «Что? Где? Когда?» (и смежных с ней игр); 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 Мой Дворец 1.2 Мой выбор Раздел 2. Компоненты успешной игры 2.1 Алгоритм поиска ответов. Ключевые приемы. Современное понимание вопроса 2.2 Эрудиция — ключ к успеху. Текущий контроль 2.3 Нетрадиционные формы интеллектуальных игр 2.4 «Мозговой штурм» в командных интеллектуальных играх 2.5 Особенности игры в тройках 2.6 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	4 недели
общее количество и количество часов в неделю	16/4

Приложение 3

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.

Форма контроля	Уровень освоения материала	Зачетные требования
Игра «Своя игра»	Низкий	- ребёнок не может проявить себя ни в одной из предложенных тем; - мышление стандартно и редко выходит за рамки обычного ответа на прямой вопрос.
	Средний	- имеет как «сильные», так и «слабые» темы в своём эрудиционном багаже; - 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.

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 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.		
		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