

УПРАВЛЕНИЕ НАРОДНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ Г. МИЧУРИНСКА
ТАМБОВСКОЙ ОБЛАСТИ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР КРАЕВЕДЕНИЯ И ТУРИЗМА»
Г.МИЧУРИНСКА ТАМБОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Рассмотрена и рекомендована
к утверждению на заседании
педагогического совета
МБОУ ДО «Центр краеведения и
туризма»
Протокол от 30.08.2023 № 1

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ДО
«Центр краеведения и туризма»
С.В. Родюкова
Приказ от 31.08.2023 № 70



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Интеллектуал»**

Уровень освоения - базовый
Возраст обучающихся 13–17 лет
Срок реализации 2 года

Автор-составитель:
Караваев Сергей Александрович,
педагог дополнительного
образования

Мичуринск, 2023 г.

Информационная карта программы

1. Учреждение	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр краеведения и туризма» г. Мичуринска Тамбовской области
2. Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуал»
3. Ф.И.О., должность автора	Караваев Сергей Александрович, заведующий военно-патриотическим отделом, п.д.о.
4. Сведения о программе:	
4.1. Нормативная база:	<p>Федеральный закон от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями, вступившие в силу с 01.01.2022);</p> <p>Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;</p> <p>Приказ Министерства просвещения РФ от 3.09. 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;</p> <p>Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.);</p> <p>Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020. № 28 «Об утверждении СП от 28.09.2020 № 28 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»</p> <p>Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года</p>
4.2. Область применения	дополнительное образование детей
4.3. Направленность	Социально-гуманитарная
4.4. Тип программы	модифицированная
4.5. Вид программы	общеразвивающая
4.6. Возраст обучающихся	13-17 лет
4.7. Продолжительность обучения	2 года

БЛОК № 1 «Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»

Пояснительная записка

Настоящая программа разработана для обеспечения развития познавательных и творческих способностей учащихся, подготовки их к участию в интеллектуальных играх.

Направленность программы «Интеллектуал» социально-гуманитарной направленности, направлена на повышение познавательной активности и интеллектуального уровня учащихся, а также на развитие их коммуникативных навыков.

Данная программа разработана на основе опыта работы педагога дополнительного образования Караваева Сергея Александровича. Программа разработана с учетом требований Положения о Молодежном Кубке Мира по «Что? Где? Когда?». Согласно требованиям Молодежного Кубка Мира по «Что? Где? Когда?» к играм допускаются обучающиеся определенных возрастных групп (6-8 и 9-11кл.), игры проводятся с целью популяризации молодежного интеллектуального движения и выявления сильнейших игроков. Данные критерии не входят в основу государственного образовательного стандарта, но могут быть предусмотрены для работы групп, кружков, клубов дополнительного образования.

Уровень освоения программы базовый – предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

Актуальность данной программы состоит в использовании модели воспитательного процесса учащихся, направленной на повышение их интеллектуального уровня, познавательной активности, а также развитие коммуникативных навыков, что способствует реализации проблемного вида обучения, основным принципом которого является самостоятельный поиск учащимися решения учебных задач и ответов, в ходе которого у них формируются новые знания, умения, навыки, развиваются интеллектуальные способности, эрудиция, активность, творческое и критическое мышление. Программа позволяет существенно расширить круг знаний учащихся во многих сферах жизни, активировать их познавательную и интеллектуальную деятельность, раскрыть творческий потенциал. Занятия дополняют жизненный опыт учащихся, приобщают их к совместной деятельности в социуме, позволяют определить и оценить уровень собственных знаний.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена тем, что в настоящее время молодые люди не стремятся активно проявлять себя в социуме, заявлять свою позицию по каким-либо актуальным вопросам, не

могут аргументировать свои ответы. Интеллектуальное развитие учащихся на данный момент востребовано в обществе, и начинать его нужно как можно раньше. И объясняется педагогическая целесообразность программы тем, что учащиеся получают дополнительные познания за рамками учебных программ, учатся самостоятельно формулировать и строить логические вопросы и грамотные развернутые ответы на них, тренируют логическое, творческое, ассоциативное и критическое мышление – что, несомненно, должно способствовать всестороннему развитию личности.

В ходе разработки программы были проанализированы материалы дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ: «Интеллектуал» педагога МБОУ СОШ «Средняя общеобразовательная школа №2» г. Радужный Еременко О.В, «Юные интеллектуалы» педагога НРМОБУ «Каркатеевская СОШ» Векшиной С.П., «Эрудит» педагога МАОУ «СОШ № 7» г. Соликамска Неверовой Т.В.

Отличительной особенностью данной программы является то, что она разработана с учетом современных образовательных технологий, которые отражаются в:

индивидуальном подходе к каждому учащемуся, в доступности, результативности;

активных методах обучения, дифференцированных занятиях, интеллектуальных тренингах, играх;

анализе результатов школьных, муниципальных, зональных, региональных и Всероссийских турниров;

средствах обучения (тесты, вопросы интеллектуальных игр разного уровня, интерактивное тестирование).

Специфика предполагаемой деятельности учащихся обусловлена необходимостью самостоятельного интеллектуального развития посредством изучения внеучебной литературы, знакомством с сокровищами мировой культуры, достижениями человечества в различных сферах жизни, умением извлекать разумное, рациональное из информационного поля Интернета. Практические занятия по программе связаны с использованием литературных первоисточников (энциклопедий различной тематики, средств массовой информации), их чтением и анализом.

В структуру программы входят несколько образовательных блоков. Все образовательные блоки предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно-практического опыта. Практические задания способствуют развитию у детей творческих, интеллектуальных способностей, умения применить свои знания в конкретной ситуации интеллектуальной игры.

Особенности реализации программы, заложены в отборе содержания занятий и их структуре. Отбор материала с акцентированием на наиболее важных идеях, логике рассуждения над вопросом, с последовательным усвоением материала.

В работе с учащимися предусмотрены разнообразные методы работы в зависимости от характера познавательной деятельности (объяснительно-иллюстративный, проблемный, частично-поисковый или эвристический).

Предусматриваются активные формы работы: игры, беседы, групповые занятия, творческая и поисковая работа.

На занятиях учащиеся знакомятся с достижениями мировой и отечественной науки, культуры и спорта. Освоение материала в основном происходит в процессе практической творческой деятельности. В работе над первоисточником информации обучающиеся всегда должны добиваться точности употребления терминов, стремиться к логическому изложению материала, выделять основное, важное, применять полученные знания в практических занятиях-играх.

Учащийся должен не только грамотно и убедительно решать каждую из возникающих по ходу его работы задач, но и осознавать саму логику их следования. Поэтому важным методом обучения интеллектуальной игре является разъяснение учащемуся последовательности действий и операций, в основе чего лежит объяснительно-иллюстративный метод.

Адресатами программы являются учащиеся среднего и старшего школьного возраста (13 – 17 лет).

Возрастные психологические особенности:

13-14 лет:

обидчивость, повышенная чувствительность к несправедливости у детей этого возраста требуют от педагога внимательного, доброго отношения к ним;

замкнутость и чувство одиночества – стремления переключать внимание детей, давать поручения, связанные с необходимостью общения;

непослушание, действия наперекор, частые ссоры – умения вникать в интересы детей, сотрудничать с ними;

появление тайн, озорство, шалости – умения сохранять тайны в секрете, разумно их использовать, организовывать интересные игры;

замкнутость, сильная ранимость, вспыльчивость, раздражительность, интерес к себе – стремление находить у подростка лучшие качества и подчеркивать их.

15-17 лет:

конфликтность, как вызов обществу, упрямство, мнение сверстников выше мнения взрослых, неподчинение взрослым, действия «наперекор», критиканство, действия опережают мысли, требуют от педагога стремления понять подростков, разобраться в мотивах их поведения, сотрудничать с ними;

появление чрезмерной самостоятельности – учитывать это и предоставлять этим учащимся как можно больше подконтрольной самостоятельности.

Группы – разновозрастные и разновозрастные, состоящие из учащихся примерно одинакового уровня подготовки.

Для обучения принимаются все желающие, принимавшие участие в игровых интеллектуальных турнирах или имеющие представление о деятельности интеллектуальных клубов.

Количество учащихся в объединении составляет 15 человек и определяется Уставом образовательной организации с учетом рекомендаций СанПиН.

Состав группы постоянный.

Программа рассчитана на 2 года обучения. Объем освоения программы – 216 часов:

1 год – 108 часов;

2 год – 108 часов.

Форма обучения – очная.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 3 академических часа (45х45х45) с двумя перерывами по 10 мин.

Формы организации обучения

По количеству обучающихся: групповая.

По особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и обучающихся:

занятие-игра;

беседы;

лекции;

диспуты;

по дидактической цели: вводное занятие, занятие по углублению знаний, практическое занятие, занятие по систематизации и обобщению знаний, по контролю знаний, умений и навыков, комбинированные формы занятий.

Занятия включают в себя организационную, теоретическую и практическую части. Организационная часть должна обеспечить наличие всех необходимых для работы материалов и иллюстраций. Теоретическая часть занятий при работе максимально компактна и включает в себя необходимую информацию о теме и предмете знания. Далее следует практическая часть, когда обучающиеся, решая конкретную интеллектуальную проблему, приходят к выводу и формулируют ответ.

Цель программы: формирование и становление всесторонне развитой личности учащихся путем вовлечения их в совместную интеллектуальную деятельность.

Содержание программы

1 год обучения

Задачи программы:

обучающие:

познакомить обучающихся с правилами регламентом интеллектуального клуба;

научить обучающихся поиску необходимой информации в различных источниках и в формулировках самих вопросов и заданий;

формировать практические умения коллективной игровой интеллектуальной деятельности;

формировать умения и навыки организаторской деятельности, самоорганизации;

развивающие:

развить интеллектуальные и познавательной активности обучающихся посредством игры;

развивать навыки нестандартного, логического, творческого ассоциативного мышления;

развивать познавательную активность и способность к самообразованию; развивать творческий, культурный, коммуникативный потенциал в процессе участия в совместной игровой деятельности;

воспитательные:

воспитывать всесторонне развитую личность;

воспитать ответственное отношение к коллективному делу;

воспитывать стремление к самообразованию;

воспитывать у учащихся интерес к интеллектуальным видам деятельности и общения.

Учебный план

№ п.п	Наименование раздела/темы	Кол-во часов	Всего		Форма аттестации / контроля
			Теория	Практика	
	<i>Вводное занятие</i>	<i>3</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	Входная диагностика
1.	Раздел «Спорт и Спортивные достижения»	12	6	6	
1.1	Спорт: олимпийские игры	3	2	1	Тест
1.2	Мировые рекорды	3	2	1	Поисковая работа
1.3	Факты из спортивной истории мира и страны	3	2	1	Игра
1.4	Спорт и спортивные достижения	3		3	Интеллектуальный турнир
2.	Раздел «Изобразительное искусство»	15	5	10	
2.1	Творчество отечественных художников	3	2	1	Викторина
2.2	Творчество зарубежных художников	6	3	3	Викторина
2.3	Виртуальное путешествие по художественным галереям мира	3		3	Творческая работа
2.4	Требования к вопросам по теме «Изобразительное искусство»	3		3	Интеллектуальный турнир
3.	Раздел «Литература»	18	9	9	
3.1	Творчество отечественных писателей	3	3		Зачет

3.2	Творчество отечественных и зарубежных писателей и поэтов	3	3		Зачет
3.3	Литературные направления и стили	3	3		Поисковая работа
3.4	Требования к вопросам по теме «Литература»	9		9	Интеллектуальный турнир
4.	<i>Раздел «Кино и театр»</i>	12	4	8	
4.1	Творчество отечественных и зарубежных кинодеятелей, мультипликаторов, театральных режиссеров.	3	2	1	Интеллектуальная игра
4.2	Современное киноискусство, направления, стили	3	2	1	Викторина
4.3	Отработка вопросов по теме «Кино и театр»	6		6	Интеллектуальная игра
5.	<i>Раздел «Музыка»</i>	12	6	6	
5.1	Творчество отечественных и зарубежных композиторов и современных музыкантов	6	3	3	Викторина
5.2	Направления, стили	3	3		Тест
5.3	Отработка вопросов по теме «Музыка»	3		3	Интеллектуальная игра
6.	<i>Раздел «Наука»</i>	18	12	6	
6.1	Достижения мировой науки	6	6		Тест
6.2	Факты из истории открытий в различных науках: физика, химия, математика	3	1	2	Поисковая работа
6.3	Факты из истории открытий в различных науках: биология, география и др.	3	1	2	Поисковая работа
6.4	Отработка вопросов по теме «Наука»	6		6	Блиц-турнир
7.	<i>Раздел «Интернет»</i>	12	3	9	
7.1	Особенности мировой информационной системы	6	3	3	Тест
7.2	Поисковые системы Интернета	3		3	Поисковая работа
7.3	Отработка вопросов по теме «Интернет»	3		3	Интеллектуальная игра
7.4	Проведение МКМ «Что?Где?Когда?»	3	3		Турнир
	<i>Итоговое занятие</i>	3		3	<i>Интеллектуальный диспут</i>
	Итого	108	46	62	

Содержание учебного плана

Вводное занятие

Теория. Знакомство с правилами деятельности интеллектуального Клуба, регламентом проведения интеллектуальных игр.

Практика. Проведение входной диагностики.

Раздел 1 «Спорт и Спортивные достижения»

Тема 1.1. Спорт: олимпийские игры

Теория. Рассмотрение вопросов, связанных с историей и развитием олимпийских игр. Знакомство с олимпийскими рекордами и достижениями спортсменов и тренеров в период проведения олимпийских игр. Изучение интересных и уникальных фактов, имеющих прямое или косвенное отношение к олимпийским играм. **2 ч.**

Практика. Анализ вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ по «Что? Где? Когда?». Тестирование обучающихся по данной теме.

Тема 1.2. «Мировые рекорды»

Теория. Знакомство обучающихся с понятием «Мировой рекорд». Рассмотрение фактов и способов установления мировых рекордов.

Практика. Разбор вопросов по данной теме из различных интеллектуальных турниров. Поисковая работа в сети интернет и других источниках по нахождению фактов установления мировых рекордов.

Тема 1.3. «Факты из спортивной истории мира и страны»

Теория. Краткий обзор спортивной истории мира и нашей страны. Акцентирование внимания обучающихся на важнейших датах и крупных спортивных событиях.

Практика. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, книгой рекордов Гиннеса, ресурсами интернета. «Своя игра» по теме «Спорт. Спортивные достижения».

Тема 1.4. «Спорт и спортивные достижения»

Практика. Интеллектуальный турнир, состоящий из игр «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг». Анализ вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ по «Что? Где? Когда?».

Раздел 2 «Изобразительное искусство»

Тема 2.1. «Творчество отечественных художников»

Теория. Знакомство с творчеством отечественных художников; виртуальное путешествие по художественным галереям мира. Рассмотрение вопросов, связанных с жизнью и творчеством отечественных художников. Истории создания шедевров мирового изобразительного искусства, интересные и малоизвестные факты из жизни художников.

Практика. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, художественными альбомами, ресурсами интернета, рассмотрение репродукций шедевров мирового искусства. Знакомство с шедеврами мировых галерей. Интеллектуальная викторина по теме «Изобразительное искусство».

Тема 2.2. «Творчество зарубежных художников»

Теория. Знакомство с творчеством зарубежных художников; виртуальное путешествие по художественным галереям мира. Рассмотрение вопросов, связанных с жизнью и творчеством зарубежных художников. Истории создания шедевров мирового изобразительного искусства, интересные и малоизвестные факты из жизни художников.

Практика. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, художественными альбомами, ресурсами интернета, рассмотрение репродукций шедевров мирового искусства. Знакомство с шедеврами мировых галерей. Поисковая работа в различных источниках. Анализ вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ по «Что? Где? Когда?». Интеллектуальная викторина по теме «Изобразительное искусство».

Тема 2.3. «Виртуальное путешествие по художественным галереям мира»

Практика. Виртуальные экскурсии в ведущие музеи мира. Составление обучающимися вопросов для интеллектуальных турниров на основе знаний, полученных во время виртуальной экскурсии.

Тема 2.4. «Требования к вопросам по теме «Изобразительное искусство»

Практика. Разбор вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ по «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг». Составление обучающимися вопросов для интеллектуальных турниров на основе знаний, полученных во время виртуальной экскурсии. Интеллектуальный турнир по типу «Что? Где? Когда?».

Раздел 3 «Литература»

Тема 3.1. «Творчество отечественных писателей»

Теория. Знакомство с творчеством отечественных писателей. Рассмотрение вопросов, связанных с жизнью и творчеством отечественных писателей и поэтов, историей создания лучших произведений русской литературы. Изучение интересных и малоизвестных фактов из жизни писателей и поэтов.

Тема 3.2. «Творчество отечественных и зарубежных поэтов и писателей»

Теория. Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных писателей и поэтов. Рассмотрение вопросов, связанных с жизнью и творчеством отечественных и зарубежных писателей и поэтов. История создания шедевров мировой поэзии, прозы, интересные и малоизвестные факты из жизни писателей и поэтов.

Тема 3.3. «Литературные направления и стили»

Теория. Знакомство с литературными направлениями и стилями. Изучение их особенностей, отличительных характеристик, основных представителей и основоположников. Соотнесение литературных произведений со стилями и направлениями литературы.

Тема 3.4. «Требования к вопросам по теме «Литература»

Практика. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, художественными произведениями, ресурсами интернета. Поисковая работа в различных источниках. Разбор вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ по «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг». Составление обучающимися вопросов для интеллектуальных турниров по данной теме. Интеллектуальный турнир по типу «Что? Где? Когда?».

Раздел 4 «Кино и театр»

Тема 4.1. «Творчество отечественных и зарубежных кинодеятелей, мультипликаторов, режиссеров»

Теория. Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных кинодеятелей, мультипликаторов, театральных режиссеров. Рассмотрение вопросов, связанных с жизнью и творчеством отечественных и зарубежных кинематографистов, мультипликаторов, театральных деятелей. История создания шедевров мирового кино и театрального искусства, интересные и малоизвестные факты из жизни отечественных и зарубежных кинематографистов, мультипликаторов, театральных деятелей.

Практика. Интеллектуальная игра по типу «Что? Где? Когда?».

Тема 4.2. «Современное киноискусство, направления и стили»

Теория. Изучение стилей и направлений мирового кино и театрального искусства. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, ресурсами интернета, просмотр записей фильмов, спектаклей мультфильмов.

Практика. Анализ вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ по игре «Что? Где? Когда?». Интеллектуальная киновикторина.

Тема 4.3. «Отработка вопросов по теме «Кино и театр»

Практика. Интеллектуальные игры по типу «Брейн-ринг», «Своя игра», «Играем в кино» по темам, связанным с кино и театром. Разбор и анализ вопросов из данных игр.

Раздел 5 «Музыка»

Тема 5.1. «Творчество отечественных и зарубежных композиторов и современных музыкантов»

Теория. Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных композиторов и современных музыкантов. Рассмотрение вопросов, связанных с жизнью и творчеством отечественных и зарубежных композиторов и музыкантов. История создания шедевров мирового музыкального искусства, интересные и малоизвестные факты из жизни отечественных и зарубежных композиторов и музыкантов.

Практика. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, ресурсами интернета, прослушивание записей музыкальных произведений. Составление обучающимися вопросов для интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?» по данной теме. Музыкальная викторина.

Тема 5.2. «Направления и стили»

Теория. Изучение стилей и направлений мирового музыкального и исполнительского искусства. Знакомство с жанрами популярной музыки. Соотнесение исполнителей и жанровых стилей музыки.

Практика. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, ресурсами интернета, прослушивание записей музыкальных произведений. Интеллектуальные игры по типу «Что? Где? Когда?», «Угадай мелодию», «Музыкальный калейдоскоп». Тестирование обучающихся.

Тема 5.3. «Отработка вопросов по теме «Музыка»

Практика. Анализ и разбор вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ «Что? Где? Когда?». Интеллектуальная игра для школьников с элементами музыкальных викторин и популярных музыкальных шоу.

Раздел 6 «Наука»

Тема 6.1. «Достижения мировой науки»

Теория. Изучение достижений мировой науки. Рассмотрение вопросов, связанных с жизнью и научной деятельностью отечественных и зарубежных ученых. Изучение фактов, связанных с мировой научной деятельностью и ставших основой для вопросов с прошедших игр МКМ по «Что? Где? Когда?».

Тема 6.2. «Факты из истории открытий из истории открытий в различных науках (физика, химия, математика)»

Теория. Изучение фактов из истории открытий в различных науках: физике, химии, математике. Рассмотрение вопросов, связанных с жизнью и научной деятельностью отечественных и зарубежных ученых. Изучение истории открытий в данных науках, а также других интересных фактов, правил и аксиом.

Практика. Поисковая работа в различных источниках. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, ресурсами интернета. Анализ вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ по «Что? Где? Когда?».

Тема 6.3. «Факты из истории открытий из истории открытий в различных науках (биология, география и другие)»

Теория. Изучение фактов из истории открытий в различных науках: биологии, географии и других. Рассмотрение вопросов, связанных с жизнью и научной деятельностью отечественных и зарубежных ученых. Изучение истории открытий в данных науках. Знакомство обучающихся с основами картографии.

Практика. Поисковая работа в различных источниках. Работа с энциклопедиями, географическими и топографическими картами, фотоснимками и ресурсами интернета.

Тема 6.4. «Отработка вопросов по теме «Наука»

Практика. Анализ и разбор вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ «Что? Где? Когда?». Блиц-турнир по типу игры «Ворошиловский стрелок».

Раздел 7 «Интернет»

Тема 7.1. «Особенности мировой информационной системы»

Теория. Знакомство с особенностями мировой информационной системы. Рассмотрение вопросов, связанных с развитием мировых информационных ресурсов.

Практика. Работа с различными ресурсами сети интернет. Интерактивное тестирование учащихся по данной теме.

Тема 7.2. «Поисковые системы интернета»

Практика. Поисковая работа в сети интернет с использованием различных поисковых сервисов, команд и приложений.

Тема 7.3. «Отработка вопросов по теме «Интернет»

Практика. Проведение интеллектуальной игры по типу «Что? Где? Когда?». Анализ вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ по игре «Что? Где? Когда?».

Тема 7.4. Проведение МКМ «Что? Где? Когда?».

Практика. Проведение муниципальных игр МКМ по «Что? Где? Когда?», «Брейн-рингу», Своей игре».

Итоговое занятие

Теория. Подведение результатов работы Клуба за год. Анализ деятельности отдельных участников команд, а также команд в целом. Выявление проблемных тем и разделов, постановка задач на второй год обучения.

Планируемые результаты

К концу учебного года учащиеся будут знать формы проведения, регламент, правила интеллектуальных игр, правила и устав интеллектуального клуба; научатся поиску необходимой информации в различных источниках и в формулировках самих вопросов и заданий; освоят приемы нестандартного мышления; сформируют практические умения коллективной игровой интеллектуальной деятельности; научатся умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации.

Личностные результаты (формируемые личностные УУД): внутренняя позиция обучающегося на уровне положительного отношения к обучению; учебно-познавательный интерес к новому предметному материалу и способам решения новой частной задачи; аккуратность, внимание, ответственность, наблюдательность, осторожность.

Метапредметные результаты (Формируемые регулятивные, познавательные, коммуникативные УУД): умение правильно извлекать необходимую информацию, запоминать ее и применять во время интеллектуальных состязаний; доказывать и обосновывать свою точку зрения; применять полученные знания на практике; уметь быстро решать конкретную задачу; взаимодействовать в микросоциуме.

Содержание программы 2 год обучения

Задачи:

обучающие:

сформировать у обучающихся организаторские и координаторские умения и навыки в совместной и индивидуальной интеллектуальной деятельности;

научить учащихся правильно классифицировать задания и вопросы интеллектуальных турниров;

научить учащихся, грамотно составлять логические вопросы для игровых интеллектуальных турниров;

развивающие:

развивать навыки поиска правильных ответов и решения логических задач;

развивать навыки составления логических вопросов для игровых интеллектуальных турниров;

развивать у учащихся навыки коллективной и персональной работы за игровым столом;

воспитательные:

воспитывать всесторонне развитую личность;

воспитать чувство личной ответственности за коллективный результат;

содействовать профессиональной ориентации подростков.

Учебный план

№п.п.	Название раздела/темы	Кол-во часов	Всего		Форма аттестации / контроля
			теория	практика	
	Вводное занятие	6	2	4	Входная диагностика
1.	Раздел «Функциональные роли участников команды»	12	11	1	
1.1	Функциональные роли участников команды	3	3		Тест
1.2	Игровые задачи и стратегии взаимодействия участников команды за игровым столом	6	6		Тест
1.3	Взаимодействие игроков за	3	2	1	Игровой турнир

	игровым столом				ЧГК
2.	<i>Раздел «Вопросы интеллектуальных турниров, их виды и особенности»</i>	6	3	3	Викторина
3.	<i>Раздел «Классические вопросы»</i>	18	6	12	
3.1	Значение преамбулы вопроса	3	3		Поисковая работа
3.2	Отсылки (отсечки) в вопросах	3	3		Поисковая работа
3.3	Замены в вопросах	3		3	Поисковая работа
3.4	Отработка командных навыков за игровым столом	9		9	Игровой турнир ЧГК
4.	<i>Раздел «Раунды повышенной сложности»</i>	18	9	9	
4.1	Дуплет	3	3		Индивидуальная работа
4.2	Блиц	3	3		Индивидуальная работа
4.3	Супер-Блиц	3	3		Индивидуальная работа
4.4	Отработка индивидуальных игровых навыков за игровым столом	9		9	Игровой турнир ЧГК
5.	<i>Раздел «Вопросы с раздаткой»</i>	18	6	12	
5.1	Виды раздаточного материала	3		3	Поисковая работа
5.2	Как найти подсказку на раздатке?	3	3		Поисковая работа
5.3	Функции игроков команды при ответе на вопрос с раздаткой	3	3		Тест
5.4	Отработка вопросов с раздатками за игровым столом	9		9	Игровой турнир ЧГК
6.	<i>Раздел «Аудиовопросы»</i>	9	3	6	
6.1	Особенности составления аудиовопросов	3	3		Тест
6.2	Отработка аудиовопросов с раздатками за игровым столом	6		6	Игровой турнир ЧГК
7.	<i>Раздел «Видеовопросы»</i>	9	3	6	
7.1	Особенности составления видеовопросов	3	3		Тест
7.2	Отработка видеовопросов за игровым столом	6		6	Игровой турнир ЧГК
7.3.	Проведение МКМ игровым турнирам	9		9	Игровой турнир ЧГК
	<i>Итоговое занятие</i>	3	3		Игровой турнир ЧГК
Итого		108	48	60	

Содержание учебного плана

Вводное занятие

Теория. Актуализация опорных знаний и правил работы Клуба, регламента проведения интеллектуальных игр и турниров. Актуализация особенности регламентов игровых турниров «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра», «Ворошиловский стрелок», «Эрудит-квартет».

Практика. Проведение входной диагностики.

Раздел 1 «Функциональные роли участников команды, их игровые задачи и стратегии взаимодействия за игровым столом»

Тема 1.1. «Функциональные роли участников команды»

Теория. Знакомство с игровыми ролями участников команды. Разъяснение функция каждой игровой роли.

Тема 1.2 «Игровые задачи и стратегии взаимодействия участников команды за игровым столом»

Теория. Распределение игровых ролей в команде: капитан, игрок-писарь, игрок-критик, мозговой центр команды, игрок, отвечающий за формулировку вопроса и ответа.

Тема 1.3 «Взаимодействие игроков за игровым столом»

Теория. Отработка (тренировка) выполнения функциональных ролей участниками команды, внесение изменений в распределение ролей.

Практика. Интеллектуальная игра по типу «Что? Где? Когда?».

Раздел 2 «Вопросы интеллектуальных турниров, их виды и особенности»

Теория. Знакомство с классификацией вопросов для игровых турниров, определение их общего уровня сложности и предназначения для того или иного игрового турнира. Работа с базой вопросов МКМ «Что? Где? Когда?», распределение вопросов по видам и классификациям, определение особенностей путей решения вопросов.

Практика. Интеллектуальный турнир, состоящий из игр «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг». Анализ вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ по «Что? Где? Когда?».

Раздел 3 «Классические вопросы. Значение преамбулы вопроса.

Отсылки (отсечки) в вопросах. Замены в вопросах»

Тема 3.1 «Значение преамбулы вопроса»

Теория. Знакомство с различными частями вопроса: преамбулой, формулировкой. Разложение вопроса на функционально значимые и незначительные части. Определение типа вопроса. Анализ вопросов из прошедших игр МКМ по «Что? Где? Когда?».

Тема 3.2 «Отсылки (отсечки) в вопросах»

Теория. Знакомство с различными частями вопроса: отсечками, заменами, определение их функциональной нагрузки и значения для

нахождения правильного ответа. Определение вида классического вопроса, разборка вопроса по отсечкам (отсылкам), выделение значимых и незначительных частей вопроса. Анализ вопросов из прошедших игр МКМ по «Что? Где? Когда?».

Тема 3.3 «Замены в вопросах»

Практика. Поисковая работа в различных источниках. Работа с энциклопедиями, периодическими изданиями, ресурсами интернета. Анализ вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ по «Что? Где? Когда?».

Тема 3.4 «Отработка командных навыков за игровым столом»

Практика. Интеллектуальный турнир, состоящий из игр «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг». Анализ проведенных интеллектуальных игр.

Раздел 4 «Раунды повышенной сложности:

Дуплет, Блиц, Супер-Блиц»

Тема 4.1 «Дуплет»

Теория. Знакомство с раундами повышенной сложности, определение их особенностей и значения в рамках игровых турниров. Знакомство с понятием «Дуплет», особенностями вопроса, временными рамками. Разбор вопросов-дуплетов из прошедших игр МКМ по «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг».

Тема 4.2 «Блиц»

Теория. Знакомство с понятием «Блиц», особенностями вопроса, временными рамками. Изучение логики построения вопросов и ответов. Разбор вопросов из прошедших игр МКМ по «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг».

Тема 4.3 «Супер-Блиц»

Теория. Знакомство с понятием «Супер-Блиц», особенностями вопроса, временными рамками. Разбор вопросов из прошедших игр МКМ по «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг».

Тема 4.4 «Отработка индивидуальных игровых навыков за игровым столом»

Практика. Интеллектуальный турнир, состоящий из игр «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг». Анализ проведенных интеллектуальных игр.

Раздел 5 «Вопросы с раздаткой»

Тема 5.1 «Виды раздаточного материала»

Теория. Виды и особенности раздаточного материала. Выявление сложностей, встречающихся и затрудняющих нахождение правильного ответа при работе с раздаточным материалом.

Тема 5.2 «Как найти подсказку на раздатке?»

Практика. Работа с вопросами с раздатками. Разбор вопросов из прошедших игр МКМ по «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг».

Составление обучающимися собственных вопросов с использованием раздаточного материала.

Тема 5.3 «Функции игроков команды при ответе на вопрос с раздаткой»

Теория. Распределение ролей игроков команды при работе с раздаточным материалом. Стратегия игроков при ответе на вопросы с раздаткой.

Тема 5.4 «Отработка вопросов с раздатками за игровым столом»

Практика. Индивидуальный турнир «Своя Игра». Проведение анализа индивидуального турнира.

Раздел 6 «Аудиовопросы»

Тема 6.1 «Особенности составления аудиовопросов»

Теория. Знакомство с аудиовопросами. Разбор их специфики и особенностей. Разбор вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ по «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг».

Тема 6.2 «Отработка аудиовопросов с раздатками за игровым столом»

Практика. Интеллектуальная игра для школьников с элементами аудиовопросов. Проведение анализа интеллектуальной игры.

Раздел 7 «Видеовопросы»

Тема 7.1 «Особенности составления видеовопросов»

Теория. Рассмотрение вопросов, снятых самими зрителями и съемочной группой. Определение значения места съемок, атрибутики, внешнего вида автора вопроса. Разбор вопросов по данной теме из прошедших игр МКМ по «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Брейн-ринг».

Тема 7.2 «Отработка видеовопросов за игровым столом»

Практика. Интеллектуальные игры по типу «Что? Где? Когда?». Анализ вопросов по теме «видеовопросы».

Тема 7.3. Проведение МКМ «Что? Где? Когда?»

Практика. Проведение муниципальных игр МКМ по «Что? Где? Когда?», «Брейн-рингу», «Своей игре».

Итоговое занятие

Теория. Подведение результатов работы Клуба за год. Анализ деятельности отдельных участников команд, а также команд в целом.

Планируемые результаты

К концу второго учебного года у учащихся будут сформированы организаторские и координаторские умения и навыки в совместной и индивидуальной интеллектуальной деятельности; учащиеся научатся проводить классификацию вопросов игровых турниров; изучат способы работы с каждым видом вопросов; правильно строить индивидуальную и коллективную работу за игровым столом; выполнять командные и

индивидуальные функции игроков турнира; находить главное, существенное в вопросах; научатся грамотно составлять логические вопросы для игровых интеллектуальных турниров.

Личностные результаты (формируемые личностные УУД): внутренняя позиция учащегося на уровне положительного отношения к обучению; учебно-познавательный интерес к новому предметному материалу и способам решения новой частной задачи; аккуратность, внимание, ответственность, решительность.

Метапредметные результаты (Формируемые регулятивные, познавательные, коммуникативные УУД): умение правильно извлекать необходимую информацию, применять ее во время интеллектуальных турниров; доказывать и обосновывать свою точку зрения; применять полученные знания на практике; уметь быстро решать конкретную задачу; взаимодействовать в микросоциуме.

Блок №2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

Календарный учебный график

Количество учебных недель – 36

Дата окончания и начала учебных периодов

Начало занятий – 1 сентября, окончание занятий – 25 мая
(Приложение1).

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

Занятия проводятся на базе МБОУ ДО «Центр краеведения и туризма» в учебном классе. В классе имеется классная доска, столы и стулья для обучающихся и педагога, стеллаж для хранения дидактических пособий и учебных материалов, проектор, ноутбук, колонки.

Учебный комплект на каждого обучающегося – тетрадь, ручка, карандаш.

Формы аттестации

Оценка качества освоения программы включает в себя входной, промежуточный (рубежный), текущий и итоговый контроль знаний и навыков учащихся.

Входной контроль проводится перед каждым годом в целях проверки знаний обучающихся. Формами контроля являются тестирование.

Текущий (рубежный) контроль проводится в течение учебного года по окончании изучения темы программы. Формами контроля являются интеллектуальный турнир; интеллектуальная игра; блиц-турнир; интеллектуальный диспут;

Итоговый контроль осуществляется в конце курса освоения программы и направлен на определение результатов работы и степени усвоения теоретических и практических ЗУН, сформированности личностных качеств. Формой итоговой аттестации (контроля) является игровой турнир «Что? Где? Когда?».

Оценочные материалы

Достижение обучающимися планируемых результатов освоения дополнительной общеобразовательной программы определяется с помощью тестов, и интеллектуальных турниров.

Методические материалы

Для решения образовательных, развивающих и воспитательных задач программы в работе с обучающимися используются различные методы организации образовательного процесса, а также разнообразные формы занятий. Предусматриваются активные формы работы с детьми: игры, беседы, групповые занятия, творческая и поисковая работа.

Технологии, методы и приемы обучения

В образовательном процессе используются различные технологии: здоровьесберегающие технологии, игровые технологии, личностно-ориентированные технологии.

Методическое обеспечение программы 1 год обучения

№	Названия разделов	Формы занятий	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие	беседа	словесный	наглядно-иллюстрационный материал	опрос
2	Спорт: олимпийские игры, мировые рекорды	занятие-игра; беседа; лекция; диспут;	объяснительно-иллюстративный	наглядно-иллюстрационный материал	тренировочные упражнения
3	Изобразительное искусство	занятие-игра; беседа; лекция; диспут;	объяснительно-иллюстративный	наглядно-иллюстрационный материал	тренировочные упражнения
4	Литература	занятие-игра; беседа; лекция; диспут;	репродуктивный	наглядно-иллюстрационный материал	тренировочные упражнения
5	Кино и театр	занятие-игра; беседа; лекция; диспут;	объяснительно-иллюстративный	наглядно-иллюстрационный материал	тренировочные упражнения

6	Музыка	занятие-игра; беседа; лекция; диспут;	наглядный	наглядно-иллюстрационный материал	тренировочные упражнения
7	Наука	занятие-игра; беседа; лекция; диспут;	эвристический	наглядно-иллюстрационный материал	тренировочные упражнения
8	Интернет	занятие-игра; беседа; лекция; диспут;	наглядный;	наглядно-иллюстрационный материал	тренировочные упражнения
9	Итоговое занятие	занятие-игра	эвристический	наглядно-иллюстрационный материал	тренировочные упражнения

Методическое обеспечение программы 2 год обучения

№	Названия разделов	Формы занятий	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	Введение. Повторное знакомство с правилами работы Клуба, регламентом проведения интеллектуальных турниров.	рассказ – объяснение	словесный	наглядно-иллюстрационный материал	опрос
2	Функциональные роли участников команды	занятие-игра; беседа; лекция	наглядный	наглядно-иллюстрационный материал	тренировочные упражнения

3	Вопросы интеллектуальных турниров, их виды и особенности.	занятие-игра; беседа; лекция	объяснительно - иллюстративный	наглядно-иллюстрационный материал	тренировочные упражнения
4	Классические вопросы	занятие-игра; беседа; лекция;	объяснительно - иллюстративный	наглядно-иллюстрационный материал	тренировочные упражнения
5	Раунды повышенной сложности	занятие-игра; беседа; лекция; диспут	репродуктивный	наглядно-иллюстрационный материал	тренировочные упражнения
6	Вопросы с раздаткой.	занятие-игра; беседа; лекция; диспут;	объяснительно - иллюстративный	наглядно-иллюстрационный материал	тренировочные упражнения
7	Аудиовопросы.	занятие-игра; беседа; лекция;	наглядный	наглядно-иллюстрационный материал	тренировочные упражнения
8	Видеовопросы.	занятие-игра; беседа; лекция;	наглядный	наглядно-иллюстрационный материал	тренировочные упражнения
9	Итоговое занятие: Проведение МКМ подведение результатов работы Клуба	занятие-игра	эвристический	наглядно-иллюстрационный материал	тренировочные упражнения

Список литературы

Литература для педагогов

1. Балязин В.Н. 1000 занимательных сюжетов из русской истории: Кн. для учащихся старших классов. – М.: Просвещение, 2015. – 573с.
2. Веселая З.А. Игра принимает всех. – Мн.: Польша, 2015. – 156с.
3. Волина В.В. Откуда пришли слова: Занимательный этимологический словарь. – М.: Просвещение, 2017. – 373с.
4. Ермоленко И.Ю. Развитие познавательной активности школьников в игровой деятельности. Самара, 2015. – 289с.
5. Знакомые незнакомцы. Сборник конкурсов для педагогов по МХК, литературе, организаторов воспитательной работы в школе. Составители Каледа Г.В. и др. Самара: ИПЦ «САМЕКО», 2020. – 120с.
6. Игротека Мировой художественной культуры. Методическое пособие для преподавателей МХК, учителей истории, литературы, классных руководителей. Составитель Польшина Н.А. Самара. Издательство СИПКиПРО, 2014. – 467с.
7. Из истории русских слов: Словарь пособие. – М.: Школа-Пресс, 2018. – 354с.
8. Интеллектуальные игры. Составитель Домрачев А.В. Чебоксары, 2015. – 90с.
9. Исторический календарь. Десять веков российской истории (от князя Владимира до Николая II) / Сост. В.В. Алексеев, В.А. Степанов. – Д.: Сталкер, 2017. – 780с
10. М.Б.Рабинович, Б.П. Селецкий – 4-е изд., исп. и перераб. – М.: Просвещение, 2015. – 674с.
11. Минский Е.М. От игры к знаниям. – М.:2018. – 245с.
12. Мифологический словарь: Кн. для учителя / М.Н.Ботвинник, Б.М.Коган,
13. Польшина Т.А. От игры к знаниям-Екатеринбург УрГПУ, 2018. – 78с.
14. Польшина Т.А. Эрудиты, вперед! – Екатеринбург, УрГПУ, 2012. – 278с.
15. Рокачевская Н.В., Беркович И.Г., Шолле В.Д. Как решить кроссворд. Справочник эрудита. – М.: «НИН», 2016. – 236с.
16. Таран Ю.Н. На орбите познавательной игры. Методический материал для педагогов детских лагерей, школ, учреждений дополнительного образования. Липецк, 2014. – 234с.
17. Трёмбовольский Я.Л., Чекалов И.В. Ваше слово, эрудиты. М.: Просвещение, 2016. – 178с.
18. Уманский Л.И. Психология организаторской деятельности школьников. М.:Просвещение. 2019. – 320с.
19. Шмаков С.А. Состязаются ум и смекалка. – М.: Новая школа, 2014. – 78с.

Литература для учащихся

1. Детская энциклопедия. 1001 вопрос и ответ / Под ред. В.Иген и Н.Чемпиона; пер. с англ. А.А.Брядинской. – М.: Издательский дом ОНИКС, 2009. – 160с.
2. Иллюстрированная энциклопедия фактов. Р.Пичфорд. Пер. с англ. А.А.Родин. – ОАО «Иван Федоров», 1993. – 190с.
3. Большая детская энциклопедия/ Пер. с англ. А.И.Кимаи В.В.Демыкина. – М.:ООО «Росмэн-Издат», 2019. – 333с.
4. Гиннес. Большая книга знаний. /Под ред А.Маршалла. – М.: АСТ, 2000. – 480с.
5. Энциклопедия для детей. Т.20. Спорт/ Редколлегия: М.Аксенова, В.Володин, Г.Вильчек и др. – М.:Аванта+, 2005. – 624с.
6. Мифы народов мира. Энциклопедия: в 2-х т. /Гл.ред. С.А.Токарев. –М.: НИ «Большая Российская энциклопедия», 2000. – 672с.
7. Энциклопедия для детей. Т.7. Ч 1,2. Искусство/ Редактор В.Володин и др.- М.:Аванта+, 2004. – 688с.
8. Справочно-биографическое издание. 100 художников XX века./ Ред. Е.В.Белиоглов. – Челябинск: Издательство «Урал LTD».1999. – 216с.
9. 100 великих музеев мира. Автор – составитель Н.А.Ионина. М.: Вече, 2005. – 256с.
10. Крупнейшие музеи мира. /Редакторы И.Е.Прусс, Н.Ю.Семенова. Пер. с испанск. С.Силакова.- М.: ООО «Издательство АСТ», 1988. – 400с.
11. Большая литературная энциклопедия. / Красовский В.Е. и др. – М.: Филол. о-во «Слово»: ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2003. – 340с.
12. Энциклопедия мировой литературы. – СПб.: Невская книга, 2000.
13. Энциклопедия для детей. Т.9. Русская литература. Ч.2. XX век/ Глав. ред.М.Д.Аксенова. –М.: Аванта +, 2000. – 655с.
14. Энциклопедия для детей. Т.7. Ч 3. Искусство/ Глав. редактор В.Володин и др. – М.:Аванта+, 2004. – 688с.
15. Энциклопедический словарь юного зрителя. – М.: Педагогика, 1989. – 416с.
16. Я познаю мир: детская энциклопедия: Кино. – М.: «Издательство Астрель», «Олимп», «Фирма «Издательство АСТ», 2000. – 430с.
17. Я познаю мир: детская энциклопедия: Театр. – М.: «Издательство Астрель», «Олимп», «Фирма «Издательство АСТ», 2000. – 448с.
18. Энциклопедия для детей. Т.17. Химия/ ред. коллегия: М.Аксенова, В.Володин и др. – М.: Аванта+, 2006. – 656с.
19. Энциклопедия для детей. Т.16. Физика/ глав.ред. В.Володин. – М.: Аванта+, 2000. – 892с.
20. Энциклопедия для детей. Т.2. Биология/ Глав.ред. С.Исмаилова. – М.: Аванта+, 1994. – 704с.

21. Биология. энциклопедический словарь школьника/ Сост. П.Кошель – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2000. – 542с.

22. Энциклопедия для детей. Т.4. География/ Глав.ред. С.Исмаилова. – М.: Аванта+, 1995. – 622с.

23. Энциклопедия для детей. Т.11. Математика/ Глав.ред. М.Д.Аксенова – М.: Аванта+, 2000. – 688с.

Интернет – ресурсы

1. База вопросов «Что? Где? Когда?» <https://db.chgk.info/> (дата обращения: 20.08.2020).

2.Мегаинциклопедия Кирилла и Мефодия [Электронный ресурс]. - <http://megabook.ru/>(дата обращения: 20.08.2020).

3.Мир энциклопедий [Электронный ресурс]. - <http://www.encyclopedia.ru/>(дата обращения: 20.08.2020).

4.Электронная библиотека [Электронный ресурс]. - http://math.csu.ru/~rusear/Ref/ALLBEST_RU.htm- (дата обращения: 11.08.2017).

5.Электронная библиотека [Электронный ресурс]. -<http://lib.com.ua/>- (дата обращения: 20.08.2020).

**Календарный учебный график
1 год обучения**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Рассказ	3	Вводное занятие	МБОУ ДО ЦКиТ	Опрос
2				Лекция	3	Спорт: олимпийские игры	МБОУ ДО ЦКиТ	Тест
Раздел 1 «Спорт: олимпийские игры»								
3				Видеоурок	3	Мировые рекорды.	МБОУ ДО ЦКиТ	Поисковая работа
4				Мини-конференция	3	Изучение различных фактов из спортивной истории мира и страны.	МБОУ ДО ЦКиТ	Игра
5				Интеллектуальный турнир	3	Отработка вопросов по теме «Спорт и Спортивные достижения»	МБОУ ДО ЦКиТ	Интеллектуальный турнир
6				Беседа	3	Знакомство с творчеством отечественных художников.	МБОУ ДО ЦКиТ	Викторина
7				Беседа	3	Знакомство с творчеством зарубежных художников.	МБОУ ДО ЦКиТ	Викторина
8				Лекция	3	Знакомство с творчеством зарубежных художников.	МБОУ ДО ЦКиТ	Викторина
9				Виртуальная экскурсия	3	Виртуальное путешествие по художественным галереям мира.	МБОУ ДО ЦКиТ	Устный опрос

10				Интеллектуальный турнир	3	Отработка вопросов по теме «Изобразительное искусство»	МБОУ ДО ЦКиТ	Интеллектуальный турнир
11				Беседа	3	Знакомство с творчеством отечественных писателей и поэтов	МБОУ ДО ЦКиТ	Зачет
12				Мини-конференция	3	Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных писателей и поэтов	МБОУ ДО ЦКиТ	Зачет
13				Лекция	3	Знакомство с литературными направлениями и стилями.	МБОУ ДО ЦКиТ	Поисковая работа
14				Интеллектуальный турнир	3	Отработка вопросов по теме «Литература»	МБОУ ДО ЦКиТ	Интеллектуальный турнир
15				Интеллектуальный турнир	3	Отработка вопросов по теме «Литература»	МБОУ ДО ЦКиТ	Интеллектуальный турнир
16				Интеллектуальный турнир	3	Отработка вопросов по теме «Литература»	МБОУ ДО ЦКиТ	Интеллектуальный турнир
17				Игра	3	знакомство с творчеством отечественных и зарубежных кинодеятелей, мультипликаторов, театральных режиссеров;.	МБОУ ДО ЦКиТ	Интеллектуальная игра
18				Лекции	3	Современное киноискусство, направления, стили	МБОУ ДО ЦКиТ	Викторина
19				Игра	3	Отработка вопросов по теме «Кино и театр»	МБОУ ДО ЦКиТ	Интеллектуальная игра
20				Игра	3	Отработка вопросов по теме «Кино и театр»	МБОУ ДО ЦКиТ	Интеллектуальная игра

21				Мозговой штурм	3	Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных композиторов и современных музыкантов;	МБОУ ДО ЦКиТ	Тест
22				Аудиовер	3	Знакомство с творчеством отечественных и зарубежных композиторов и современных музыкантов;	МБОУ ДО ЦКиТ	Викторина
23				Беседа	3	Направления, стили.	МБОУ ДО ЦКиТ	Тест
24				Игра	3	Отработка вопросов по теме «Музыка»	МБОУ ДО ЦКиТ	Интеллектуальная игра
25				Лекция	3	Достижения мировой науки.	МБОУ ДО ЦКиТ	Тест
26				Лекция	3	Достижения мировой науки.	МБОУ ДО ЦКиТ	Тест
27				Лекция	3	Факты из истории открытий в различных науках: физика, химия, математика.	МБОУ ДО ЦКиТ	Поисковая работа
28				Поисковая работа	3	Факты из истории открытий в различных науках: биология, география и др.	МБОУ ДО ЦКиТ	Поисковая работа
29				Индивидуальная работа	3	Факты из истории открытий в различных науках: биология, география и др.	МБОУ ДО ЦКиТ	Поисковая работа
30				Турнир	3	Отработка вопросов по теме «Наука»	МБОУ ДО ЦКиТ	Блиц-турнир
31				Беседа	3	Знакомство с особенностями мировой информационной системы.	МБОУ ДО ЦКиТ	Тест
32				Практическая работа	3	Знакомство с особенностями мировой информационной системы.	МБОУ ДО ЦКиТ	Тест
33				Практическая работа	3	Поисковые системы Интернета	МБОУ ДО ЦКиТ	Поисковая работа

34				Интеллектуальный турнир	3	Отработка вопросов по теме «Интернет»	МБОУ ДО ЦКиТ	Интеллектуальный турнир
35				Интеллектуальный турнир	3	Итоговое занятие: подведение результатов работы Клуба	МБОУ ДО ЦКиТ	Интеллектуальный турнир
36				Турнир	3	Проведение МКМ «Что?Где?Когда?»	МБОУ ДО ЦКиТ	Интеллектуальный турнир
ИТОГО по 1 году обучения					108 часов			

Календарный учебный график 2 год обучения

группа: 2

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Беседа	3	Повторное знакомство с правилами работы интеллектуального Клуба, регламентом проведения интеллектуальных игр и турниров.	МБОУ ДО ЦКиТ	Опрос
2				Игра	3	Повторное знакомство с правилами работы интеллектуального Клуба, регламентом проведения интеллектуальных игр и турниров.	МБОУ ДО ЦКиТ	Игровой турнир
4				Диспут	3	Функциональные роли участников команды,	МБОУ ДО ЦКиТ	Тест
5				Лекция	3	Игровые задачи и стратегии взаимодействия участников команды за игровым столом.	МБОУ ДО ЦКиТ	Тест
6				Практическое занятие	3	Игровые задачи и стратегии взаимодействия участников команды за игровым столом.	МБОУ ДО ЦКиТ	Тест
7				Игра	3	Отработка навыков взаимодействия за игровым столом.	МБОУ ДО ЦКиТ	Игровой турнир ЧГК
8				Лекция	3	Вопросы интеллектуальных турниров, их виды и особенности.	МБОУ ДО ЦКиТ	Тест
9				Беседа	3	Вопросы интеллектуальных турниров, их виды и особенности.	МБОУ ДО ЦКиТ	Устный опрос
10				Лекция	3	Значение преамбулы вопроса.	МБОУ ДО ЦКиТ	Самостоятельная работа
11				Практическая работа	3	Отсылки (отсечки) в вопросах	МБОУ ДО ЦКиТ	Поисковая работа

12				Практическая работа	3	Замены в вопросах.	МБОУ ДО ЦКиТ	Поисковая работа
13				Игра	3	Отработка командных навыков за игровым столом.	МБОУ ДО ЦКиТ	Игровой турнир
14				Игра	3	Отработка командных навыков за игровым столом.	МБОУ ДО ЦКиТ	Игровой турнир
15				Игра	3	Отработка командных навыков за игровым столом.	МБОУ ДО ЦКиТ	Игровой турнир
16				Видеоурок	3	Дуплет.	МБОУ ДО ЦКиТ	Зачет
17				Видеоурок	3	Блиц.	МБОУ ДО ЦКиТ	Зачет
18				Видеоурок	3	Супер-Блиц.	МБОУ ДО ЦКиТ	Зачет
19				Игра	3	Отработка индивидуальных игровых навыков за игровым столом.	МБОУ ДО ЦКиТ	Игровой турнир
20				Игра	3	Отработка индивидуальных игровых навыков за игровым столом.	МБОУ ДО ЦКиТ	Игровой турнир
21				Игра	3	Отработка индивидуальных игровых навыков за игровым столом.	МБОУ ДО ЦКиТ	Игровой турнир
22				Беседа	3	Что такое раздатка?	МБОУ ДО ЦКиТ	Зачет
23				Беседа	3	Как найти подсказку на раздатке?	МБОУ ДО ЦКиТ	Зачет
24				Беседа	3	Функции игроков команды при ответе на вопрос с раздаткой.	МБОУ ДО ЦКиТ	Зачет
25				Игра	3	Отработка вопросов с раздатками за игровым столом.	МБОУ ДО ЦКиТ	Игровой турнир
26				Игра	3	Отработка вопросов с раздатками за игровым столом.	МБОУ ДО ЦКиТ	Игровой турнир

27				Игра	3	Отработка вопросов с раздатками за игровым столом.	МБОУ ЦКиТ	ДО	Игровой турнир
28				Аудиоурок	3	Аудиовопросы.	МБОУ ЦКиТ	ДО	Тест
29				Игра	3	Отработка вопросов с раздатками за игровым столом.	МБОУ ЦКиТ	ДО	Игровой турнир
30				Игра	3	Отработка вопросов с раздатками за игровым столом.	МБОУ ЦКиТ	ДО	Игровой турнир
31				Видеоурок	3	Видеовопросы.	МБОУ ЦКиТ	ДО	Зачет
32				Игра	3	Отработка вопросов с раздатками за игровым столом.	МБОУ ЦКиТ	ДО	Игровой турнир
33				Игра	3	Отработка вопросов с раздатками за игровым столом.	МБОУ ЦКиТ	ДО	Игровой турнир
34				Контрольное занятие	3	Итоговое занятие: подведение результатов работы Клуба	МБОУ ЦКиТ	ДО	Итоговый тест
35				Турнир	3	Проведение МКМ по игровым турнирам	МБОУ ЦКиТ	ДО	Игровой турнир
36				Турнир	3	Проведение МКМ по игровым турнирам	МБОУ ЦКиТ	ДО	Игровой турнир
37				Турнир	3	Проведение МКМ по игровым турнирам	МБОУ ЦКиТ	ДО	Игровой турнир

Оценочные материалы

- участие в муниципальных, региональных, всероссийских конкурсах, научно – практических конференциях;
- тестирование;
- освоение обучающимися программы по годам обучения;
- подготовка творческих проектов;
- текущий (практические занятия или опрос после каждой темы);
- проведение игровых турниров.

Сводный протокол аттестаций знаний, умений, навыков обучающихся

Вид аттестации _____
 (входной контроль, промежуточная аттестация, итоговая аттестация)
 Объединение _____ год обучения _____
 № группы _____ кол-во учащихся в группе _____
 Ф.И.О. педагога _____
 Отдел _____
 Дата проведения аттестации _____
 Форма проведения аттестации _____

РЕЗУЛЬТАТЫ АТТЕСТАЦИИ

№	Фамилия, имя учащегося	Год обучения	Результат аттестации
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			

Критерии оценки уровня знаний учащихся:

- высокий уровень (В)- успешное освоение обучающимся 90-100 % содержания образовательной программы;
- выше среднего(ВС) –75-90 % содержания образовательной программы;
- средний уровень (С) - 50 -75 % содержания образовательной программы;
- ниже среднего – (НС) 25-50 % содержания образовательной программы;
- низкий уровень (Н) – менее 25% содержания образовательной программы

Всего аттестовано _____ учащихся.

Из них по результатам аттестации:

Высокий уровень _____%, Выше среднего _____%, Средний _____%,
 Ниже среднего _____%, Низкий _____%

Подпись педагога: _____ Расшифровка подписи _____
 Подпись заведующего отделом _____ Расшифровка подписи _____

Диагностическая карта
мониторинга результатов обучения по дополнительной общеобразовательной программе

Детское объединение _____ Доп. образовательная программа _____
 Год обучения _____ Группа № _____ Педагог _____ Учебный год _____

№ п/п	Фамилия, имя учащегося	Теоретическая подготовка				Практическая подготовка				Творческие навыки	
		Теоретические знания		Владение специальной терминологией		Практические умения и навыки		Владение специальным оборудованием			
		Начало уч. года	Конец уч. года	Начало уч. года	Конец уч. года	Начало уч. года	Конец уч. года	Начало уч. года	Конец уч. года	Начало уч. года	Конец уч. года
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											

Подпись педагога _____ Расшифровка подписи _____

Подпись заведующего отделом _____ Расшифровка подписи _____

Глоссарий

ЧГК – сокращенное название игры «Что? Где? Когда?»

База - база данных вопросов, написанных и сыгранных знатоками.

Бланк - Листок бумаги, на котором команда должна записать свой ответ на вопрос. Вопросы в спортивном ЧГК сдаются в письменном виде.

Блиц-Три вопроса по 20 секунд обсуждения на каждый (команда получает очко только в случае правильного ответа на все три вопроса).

Дуплет – Два вопроса по 30 секунд обсуждения на каждый (команда получает очко только в случае правильного ответа на оба вопроса).

«Взять вопрос» - Правильно на него ответить.

Замена в вопросе – Распространенный приём, при котором некоторые важные слова в вопросе заменены на другие.

Мета-вопросы – Пара (или больше) вопросов в туре, первый из которых содержит в себе информацию, необходимую для взятия последующих

Нулевой вопрос - Разминочный вопрос, который зачитывается перед началом основного тура. Команды не получают за него очков, но могут размяться перед игрой и попытаться понять стиль, в котором будет выдержаны остальные вопросы.

Отсечка(отсылка) - Информация, которую автор ввел в вопрос, чтобы помочь игрокам отделить верную версию от неверных.

Пакет - Набор вопросов для тура.

Раздаточный материал(раздатка)-Раздающийся командам перед вопросам вспомогательный материал, который нужен для его взятия. Это может быть фотография, длинная цитата и тд.

Супер-Блиц-Три вопроса по 20 секунд обсуждения на каждый, за игровым столом остается 1 игрок (команда получает очко только в случае правильного ответа на все три вопроса).