

**Муниципальное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр детского и юношеского творчества»**

Принята на заседании
Педагогического совета

Протокол №1 от 30 августа 2024

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор
МОУ ДО «ЦДЮТ
Т.В. Матвеева
Приказ №82 от 31 августа 2024

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ОБЪЕДИНЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО - ТВОРЧЕСКИХ ИГР
«Знатоки»**

Возраст обучающихся: 8-18 лет

Срок реализации: 3 года

Разработана
Парамоновой Натальей Георгиевной,
педагогом дополнительного образования
Эксперт
Павлова Алеся Олеговна,
старший методист

ЛУГА 2024

Содержание

Лист коррекции	3
Пояснительная записка	4
Учебно-тематический план на 144 часа	13
Учебно-тематический план на 72 часа, модуль «Школа»	21
Учебно-тематический план на 72 часа, модуль «Тренинг»	30
Содержание программы	33
Методическое обеспечение программы	36
Оценочные материалы	39
Список литературы для педагога	40
Список литературы для обучающихся	41

Программа создана в **2020** году.

В **2021** году в программе приведены в соответствие формы педагогического контроля согласно нормативному локальному акту учреждения, обновлена нормативно – правовая база. Внесены изменения в Пояснительную записку (пункт 1.9.), в разделы «Учебно-тематический план», «Содержание программы» (раздел «Итоговые занятия»), а также в «Методическое обеспечение».

В учебно-тематическом плане второго года обучения изменены темы занятий. Добавлена тема «Эйдетика».

В **2022** году в программе скорректирована нормативно-правовая база и добавлены в учебный план темы дистанционных занятий.

В **2023** году в программе скорректирована нормативно-правовая база, добавлен модуль «Тренинг».

В **2024** году в программе скорректирована нормативно-правовая база.

I. Пояснительная записка

Нормативно-правовая база

Дополнительная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Знатоки» разработана на основе:

Дополнительная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Эйдетика» разработана на основе:

- Федерального закона от 29.12.2012 г. №273-ФЗ « Об образовании в Российской Федерации»

- Концепции развития дополнительного образования детей (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р)

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

- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28).

1.1. Направленность дополнительной общеразвивающей программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Знатоки» социально-гуманитарной направленности основывается на телевизионной игре «Что? Где? Когда?» (Далее – «ЧГК») и других смежных с ней игр, программа предназначена для детей в возрасте 8 -18 лет. Программа рассчитана на 3 года обучения. Для подготовки обучающихся к конкурсам, есть модуль «Тренинг», рассчитанный на 1 год обучения.

Программа представляет целостную систему тренировочных занятий на знание, память воображение, умение работать в команде, правила написания вопросов и игровые соревнования.

Занятия в объединении способствуют активизации умственных процессов, активному восприятию и запоминанию разных видов информации, устойчивости внимания, свободе и выразительности речи, формируют навыки продуктивного общения, расширяют кругозор, общую культуру, раскрывают творческий потенциал ребёнка.

После приобретения необходимых теоретических знаний, обучающиеся разовьют свои практические и игровые навыки на командных играх, различных конкурсах и турнирах: городских, краевых

российских и международных, научатся использовать изученные приёмы при подготовке к школьным урокам.

1.2. Актуальность и педагогическая целесообразность

Актуальность программы заключается в её практической значимости, так как полученные теоретические знания и сформированные компетенции обучающихся дают возможность использования их как в учебной деятельности, так и разных сферах жизни.

Педагогическая целесообразность

Программа развивает личность обучаемого, умение проявлять самостоятельность, критично мыслить, делать осознанный выбор на основе группового анализа, быстро мыслить в рамках заданного времени по условиям игры. Обучающиеся учатся выделять существенное в фактах и явлениях и на этой основе приходят к новым обобщениям, т.е. мыслить. Только воспитание, основанное на активности, может привести к развитию способности к эффективному, творческому мышлению.

Интеллектуальные игры позволяют тренировать и развивать конкретные составляющие интеллекта:

- восприятие (величина, объем, удаленность, скорость, точность);
- внимание (устойчивость, сосредоточенность, избирательность);
- мышление (операции анализа, синтеза, сравнения, конкретизации, классификации);
- логическое мышление (переработка знаний: понятие, суждение, умозаключение);
- память (наглядно-образная, словесно-логическая, эмоциональная).

1.3. Цель и задачи дополнительной общеразвивающей программы

Цель: развитие познавательных процессов обучающихся, через освоение ими способов запоминания и анализа различных видов информации, для продуктивной познавательной, досуговой и проектной деятельности.

Задачи

1- год обучения (стартовый уровень)

Обучающие:

- знать, какие есть каналы для восприятия информации;
- освоить понятие «интеллектуальная игра»;

- познакомить с основными видами викторин;
- познакомить с основами логического мышления;
- овладеть основными навыками речемышления;
- знать базовые термины и понятия для интеллектуальных игр;

Развивающие:

- развивать интерес к познавательной деятельности, ко всем видам памяти и творческого воображения;
- развивать интерес к обучению, активности, самостоятельности, устойчивой потребности в постоянном интеллектуальном и творческом развитии;
- развивать коммуникативные способности.

Воспитательные:

- воспитывать уважительное отношение к иному мнению;
- воспитывать коммуникативные навыки;
- формировать установку на безопасный, здоровый образ жизни.

2-ой год обучения (базовый уровень)

Обучающие:

- научить анализировать информационный материал;
- освоить принципы подбора ассоциаций;
- использовать на практике полученные знания путём применения изученных методов в учебной, познавательной и творческой деятельности;
- научить уверенно играть и понимать варианты правил простейших словарных игр: метаграммы, словокаты, «хоровод», «балда» синонимы, аукционы.

Развивающие:

- активизировать и развить интеллект;
- развивать интеллект, лидерские качества обучающихся;
- развивать активность, самостоятельность, все виды памяти и творческого воображения.

Воспитательные:

- воспитывать навыки сотрудничества;
- воспитывать ответственное отношение к собственному физическому и психологическому здоровью;
- воспитывать гражданские качества личности, активную жизненную позицию.

3-ой год обучения (завершающий уровень)

Обучающие:

- научить навыкам познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- обучить способам решения проблем творческого и поискового характера;
- научить способности к самостоятельному поиску методов решения практических задач;
- научить применять различные методы познания, командные навыки.

Развивающие:

- развивать образно-ассоциативное мышление;
- формировать стойкий интерес к обучению, лидерских качеств обучающихся, активности, самостоятельности,
- развивать устойчивую потребность в постоянном интеллектуальном и творческом развитии.

Воспитательные:

- воспитывать интерес к культурным ценностям, традициям России, ознакомления с культурой других стран, общемировыми культурными ценностями;
- воспитывать у обучаемых таких черт характера как сопереживание, взаимопомощь, доброта;
- воспитывать уважение к окружающим и чувство собственного достоинства, умение корректировать собственное поведение.

1.4. Отличительные особенности дополнительной общеразвивающей программы

Отличительной особенностью от программ данной направленности является то, что программа рассчитана на всех детей, достигших возраста 8 лет и желающих расширить свой кругозор, научиться командным играм. Модуль «Тренинг» дает дополнительные возможности результативным обучающимся для участия в конкурсах.

В программу внесены изменения в содержание и методику проведения игр с учётом возраста участников.

Новым в программе «Знатоки» является:

- рейтинговая балльная система оценивания результатов обучения;
 - проект «Практика», в котором обучающимся предоставляются возможности, начиная со второго года обучения, писать

самостоятельно вопросы, придумывать игры и свои авторские разработки, реализовывать их для детей из школ, где учатся сами;

- совместная деятельность педагога и обучающихся объединения по организации различных городских и краевых конкурсов.

При разработке программы учтены практические и теоретические материалы педагогов, работающих в данном направлении и известных знатоков, а также публикации Т.А. Аристовой – кандидата педагогических наук, старшего преподавателя кафедры начального образования АППО (г. Санкт-Петербург), И.Ю. Матюгина – основателя «Школы Эйдетики» (г. Москва), опыт педагогов-практиков школы «Эйдос».

1.5. Возраст обучающихся

Программа рассчитана на детей 8-18 лет.

1.6. Сроки реализации дополнительной общеразвивающей программы

Продолжительность реализации программы: 3 года. Каждый год в объеме по 144 часа. Модуль «Тренинг» продолжительностью 1 год в объеме 72 часа.

Обучение по программе проходит в три этапа:

1 этап - стартовый (1 год обучения); 2 этап - базовый (2 год обучения), 3 этап - завершающий (3 год обучения).

Каждый этап ставит свои задачи и имеет определенный объем тем с дифференцированным подходом к детям разновозрастной группы.

Прием детей в группу 1 года осуществляется без подготовки, принимаются все желающие. В группы 2 и 3 года могут зачисляться вновь прибывающие дети после специального тестирования и опроса при наличии определенного уровня общего развития и интереса.

1.7. Формы и режимы занятий

Форма обучения: очная, при необходимости некоторые темы могут изучаться дистанционно.

Формы проведения занятий: аудиторная и внеаудиторная.

Форма организации занятий: групповая.

Режим занятий:

2 раза в неделю по 2 академического часа с 10 минутным перерывом (144 часа в год).

Модуль «Тренинг» 1 раз в неделю по 2 академического часа с 10 минутным перерывом (72 часа в год).

По договору со школами возможен модуль «Школа», следующий режим:

1 раз в неделю по 2 академического часа с 10 минутным перерывом или 2 раза в неделю по 1 академическому часу (72 часа в год).

Продолжительность занятия:

90 минут

Занятия в детском объединении проводятся в соответствии с учебной нагрузкой педагога и расписанием занятий. Количество обучающихся и режим занятий соответствует Положению «О количестве обучающихся в детских объединениях, их возрастных категориях, а также продолжительности учебных занятий в Муниципальном образовательном учреждении дополнительного образования «Центр детского и юношеского творчества» в соответствии с направленностями дополнительных общеразвивающих программ».

1.8. Прогнозируемые результаты

Личностные

К концу первого, (стартового уровня) обучения по данной программе обучающийся способен:

- освоить основные социальные и нравственные нормы;
- проводить простейшие аналогии, сравнивать события и факты, самостоятельно делать выводы;
- развить осознанное и ответственное отношение к собственным поступкам.

К концу второго года обучения (базового уровня) по данной программе обучающийся способен:

- соблюдать правила индивидуального и коллективного безопасного поведения, здорового и экологически целесообразного образа жизни;
- сформировать навык открытого и уважительного взаимодействия с участниками коллектива;
- развить мотивацию к обучению и целенаправленной познавательной деятельности, активной жизненной позиции.

К концу третьего года обучения (завершающего уровня) по данной программе обучающийся способен:

- сформировать целостный социально-ориентированный взгляд на мир, его природу, народы, культуру;
- соблюдать социальные и нравственные нормы.

Метапредметные

К концу первого года обучения (стартового) по данной программе обучающийся способен:

- владеть основными навыками познавательной деятельности;
- использовать приемы поиска и обработки нужной информации, самостоятельного поиска решения практических задач;
- уметь применять различные методы познания.

К концу второго года обучения (базового уровня) по программе обучающийся способен:

- владеть логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений;
- владеть способами самостоятельного принятия решений, определения цели, планирования деятельности, соотношения своих действий с планируемыми результатами и оценивания их;
- владеть способами организации учебного сотрудничества, совместно с приемами быстрого переключения сознания от одной информационной области к другой.

К концу третьего года обучения (завершающего уровня) по данной программе обучающийся способен:

- уметь формулировать понятия, определять категории, сравнивать, обобщать, классифицировать;
- владеть навыками учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- владеть способами организации учебного сотрудничества, совместной деятельности с педагогом и обучающимися.

Предметные

К концу первого года обучения (стартового) по данной программе обучающийся способен:

- использовать разные каналы восприятия информации: занятия, книги, экскурсии, сеть Интернет;
- использовать все виды памяти;
- знать основные термины и понятия в интеллектуальных играх, требования к заданиям и вопросам для игр;

- уметь анализировать задание и выстраивать стратегию его выполнения;
- использовать виды ассоциаций;
- пользоваться теорией обдуманного риска;
- принимать участие в интеллектуальных играх на занятиях, турнирах в учреждении.

К концу второго года обучения (базового уровня) по программе обучающийся способен:

- знать и использовать правила ведения диалога в паре, в группе;
- знать и использовать «метод опор»;
- пользоваться приёмами и методами быстрого запоминания;
- выстраивать цепочки ассоциаций;
- разбирать этапы обсуждения вопросов;
- пользоваться основными умениями коллективной работы во время игры;
- пользоваться теорией о правильности первой мысли;
- знать правила распределения функций игроков, раскладки игроков за столом.

К концу третьего года обучения (завершающего уровня) по данной программе обучающийся способен:

- знать способы разучивания стихов и пересказа информации;
- пользоваться алгоритмом пересказа мини-текстов;
- писать качественные вопросы, выявлять результативность игроков;
- владеть навыками подготовки, организации и проведения командных игр;
- знать основы истории литературы, живописи и скульптуры, олимпийского движения;
- использовать навыки быстрой и качественной записи;
- уметь решать многоходовые логические задачи;
- уметь создавать новые версии игр и собственные интеллектуальные игры.

Методы отслеживания результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы:

Процесс обучения предусматривает следующие виды контроля:

- входной - проводится перед началом работы для выявления у обучающихся уровня формирования УУД;

- текущий - организуется в ходе изучения программы, после прохождения разделов и тем, позволяет выявить уровень освоения материала;
- итоговый - проводится после завершения обучения по дополнительной общеразвивающей программе, позволяет определить уровень личностных, метапредметных и предметных результатов.

1.9. Формы подведения итогов

Формы текущего контроля:

- тестирование и анкетирование;
- практическая работа;
- анализ и групповая оценка работ;
- вернисаж работ для родителей в соцсетях;
- проведение мастер-классов и открытых родительских собраний и выставка творческих работ;
- конкурс сочинений;
- конкурс докладов;
- коллективное обсуждение;
- тестовая игра;
- самооценка своих знаний и умений;
- соревнования по интеллектуальным играм;
- анализ проведенных игр;
- литературное кафе.

Текущий контроль освоения программы проводится после изучения отдельных тем (разделов).

Формы промежуточной аттестации:

- викторины, конкурсы;
- анализ проведенных контрольных работ;
- подведение итогов рейтинга;
- олимпиада.

Формы итоговой аттестации:

- подведение итогов рейтинга и награждение лидеров по итогам рейтинга.

1.10. Техническое обеспечение образовательного процесса

Технические средства обучения, необходимые для организации занятий:

- мультимедийная аппаратура;
- маркерная доска и маркеры;
- набор карточек, картин, рисунков для практической работы;
- компьютеры для педагога и обучающихся;
- набор дисков для просмотра тематических роликов и наглядного материала;
- настольные игры;
- материалы для конструирования и моделирования.

II. Учебно-тематический план

Календарный учебный график на учебный год. Всего: 144 часа

Год обучения	Сроки реализации	Кол-во учебных недель	Всего академ. часов в год	Кол-во часов в неделю	Продолжительность одного занятия (мин)
Первый	1 год	36 (10.09-31.05)	144	4	90 (перерыв 10 минут)
Второй	1 год	36 (10.09-31.05)	144	4	90 (перерыв 10 минут)
Третий	1 год	36 (10.09-31.05)	144	4	90 (перерыв 10 минут)

Учебный план

Первый год обучения, 4 часа в неделю. ИТОГО 144 часа.

№ п/п	Название разделов	Теория	Практика	Всего
1.	Введение.	1	0	1
2.	Интеллектуальные игры. Классификация интеллектуальных игр. (возможна дистанционная форма)	6	10	16

3.	Особенности игры «Что? Где? Когда?». (возможна дистанционная форма)	6	12	18
4.	Особенности игры «Брейн-ринг».	4	7	11
5.	Особенности игры «Пентагон».	4	7	11
6.	Особенности игры «Десятка».	2	4	6
7.	Особенности игры «Своя игра»	3	9	12
8.	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр.	3	6	9
9.	Команда в интеллектуальных играх.	2	2	4
10.	История интеллектуальных игр.	8	2	10
11.	История мировой культуры.	10	4	14
12.	История видов искусства.	10	8	18
13.	История спорта.	4	6	10
14.	Проект «Практика».	0	0	0
15.	Промежуточная аттестация - за первое полугодие - за год	0	4	4
	Всего часов:	63	81	144

Учебно-тематический план

Первый год обучения, 4 часа в неделю. ИТОГО 144 часа.

№ п/п	Название разделов	Теория	Практика	Всего	Текущий контроль
1.	Введение. Инструктаж по технике безопасности: безопасность на улице, правилам дорожного движения, поведения на занятиях, мероприятиях. «Несуществующие» дорожные знаки.	1	0	1	Коллективное обсуждение, вернисаж работ родителей в соцсетях.
2.	Интеллектуальные игры. Классификация	0	10	16	Анализ и Групповая

	интеллектуальных игр.				оценка сложности.
3.	Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры «Что? Где? Когда?». Обучение ритуалу и правилам игры. Вопрос – основа игры: требования к вопросам, вопросы блицы, вопросы с раздаточным материалом. Вопросы по степени сложности.	6	12	18	Практическая работа: игра «Что? Где? Когда?». Самооценка своих результатов.
4.	Особенности игры «Брейн-ринг». Правила игры «Брейн-ринг», обучение ритуалу. Теория о правильности первой мысли. Функция «кнопочника». Требования к вопросам для игры в «Брейн-ринг».	4	7	11	Практика: Конкурс «Лучший кнопочник», игра «Брейн-ринг».
5.	Особенности игры «Пентагон». Правила игры «Пентагон». Теория обдуманного риска.	4	7	11	Практическая работа: игра «Пентагон».
6.	Особенности игры «Десятка». Правила игры «Десятка». Задания для игры «Десятка»: пословицы, поговорки. Требования к заданиям для игры «Десятка». Задания к игре: перевертыши, анаграммы, омонимы, фанворды.	2	4	6	Практическая работа: игра «Десятка».
7.	Особенности игры «Своя игра». Правила игры «Своя игра». Виды «Своей игры»: индивидуальная и командная; на кнопках; на бумаге. Принцип «зонной защиты».	3	9	12	Практическая работа: «Своя игра»
8.	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр. Виды игр. Правила игр:	3	6	9	Практика: «Снежный ком» и т.п., и настольные

	головоломки, «Снежный ком», «Переходник» и др. Правила настольных игр.				игры.
9.	Команда в интеллектуальных играх. Возможности распределения функций игроков. Возможности рассадки игроков за столом.	2	2	4	Тестирование по распределению игровых функций.
10.	История интеллектуальных игр. История развития игр в России. Наиболее известные игроки и ведущие игр. Беседы об истории движения знатоков.	8	2	10	Самостоятельный поиск информации в литературе и в сети Интернет.
11.	История мировой культуры. Культура и искусство древних цивилизаций. Культура и искусство средневековья.	10	4	14	Проектно-исследовательские работы.
12.	История видов искусства. Мусические, пространственные и синтетические виды искусства. Основы истории литературы, живописи и скульптуры.	10	8	18	Игры на тему: «История видов искусства».
13.	История спорта. История олимпийского движения.	4	6	10	Игры: история спорта.
15.	Диагностика	0	4	4	Контрольная работа и анализ.
	Всего часов:	57	81	144	

Календарный план

Первый год обучения, 4 часа в неделю. ИТОГО 144 часа.

месяц	Название разделов	Всего
сентябрь	Введение.	1
сентябрь	Интеллектуальные игры. Классификация интеллектуальных игр.	16
октябрь	Особенности игры «Что? Где? Когда?».	18
Октябрь, ноябрь	Особенности игры «Брейн-ринг».	11
Ноябрь,	Особенности игры «Пентагон».	11

декабрь		
декабрь	Особенности игры «Десятка».	6
Декабрь, январь	Особенности игры «Своя игра».	12
февраль	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр.	9
февраль	Команда в интеллектуальных играх.	4
Февраль, март	История интеллектуальных игр.	10
Март, апрель	История мировой культуры.	14
Апрель, май	История видов искусства.	18
Май	История спорта.	10
Май	История олимпийского движения.	10
Декабрь, апрель	Диагностика.	4
	Всего часов:	154

Учебный план

второй год обучения (базовый), 4 часа в неделю. ИТОГО 144 часа.

№	Разделы	Теория	Практика	Всего
1.	Введение.	1	-	1
2.	Интеллектуальные игры. Классификация интеллектуальных игр. (возможна дистанционная форма)	5	15	20
3.	Особенности игры командных игр: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Пентагон», «Десятка», «Своя игра». (возможна дистанционная форма)	10	30	40
4.	Эйдетика. Образная речь. Стихи.	7	23	30
5.	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр.	10	20	30
6.	Команда в интеллектуальных играх.	5	14	19
7.	Диагностика.	1	3	4
	Всего часов:	39	105	144

Учебно-тематический план

второй год обучения (базовый), 4 часа в неделю. ИТОГО 144 часа.

№ п/п	Название разделов	Теория	Практика	Всего	Текущий контроль
1.	Введение. Инструктаж по технике безопасности: безопасность на улице, правилам дорожного движения, поведения на занятиях, мероприятиях. Название видеознака ПДД.	1	-	1	Коллективное обсуждение, вернисаж работ для родителей в соцсетях.
2.	Интеллектуальные игры. Классификация интеллектуальных игр Понятие «классификация». Монолитные и комбинированные, игры на логику и эрудицию :эрудит-лото, «Ассоциации», логические цепочки. Характеристика видов вопросов. Построение фраз в необходимом порядке. Обучение интеллектуальной саморегуляции.	5	15	20	Анализ проведенных игр. Групповая оценка сложности игр.
3.	Особенности командных игр: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Пентагон», «Десятка», «Своя игра». Правила, виды, варианты игр, игры-спутники. Способы обработки информации: пропуск и замена. Вопросы по тематической классификации (отбор, мозаика, этимология, что сказал, проблема, аллегория, исторический фон, логическая задача). Выбор версии. Литературная формулировка вопросов.	10	30	40	Практическая работа: командные соревнования в учреждении, участие в турнирах города, России, международных. Самооценка своих результатов.
4.	Эйдетика. Образная речь. Стихи.	7	23	30	Проведение мастер-

	Мини-рассказы о предмете с опорой на органы чувств. Мини-рассказы о буквах и геометрических фигурах. Понятие «ритм», «Рифма». Стихосложения на заданную тему. Двустигхья.				класса и показательного занятия.
5.	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр. Эмоционально-сенсорные, креативные, ролевые игры.	10	20	30	Практическая работа: игры.
6.	Команда в интеллектуальных играх. Командная атрибутика: названия, форма, кричалки, шепталки, талисманы.	5	14	19	Игры на сплочение команды.
7.	Диагностика.	1	3	4	Олимпиада
	Всего часов:	39	105	144	

Календарный план

второй год обучения (базовый), 4 часа в неделю. ИТОГО 144 часа.

Месяц	Название разделов	Всего
сентябрь	Введение.	1
Сентябрь, октябрь	Интеллектуальные игры. Классификация интеллектуальных игр.	20
Октябрь-январь	Особенности игры командных игр: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Пентагон», «Десятка», «Своя игра».	40
Январь-март	Эйдетика. Образная речь. Стихи.	30
Март-Апрель	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр.	30
Апрель-май	Команда в интеллектуальных играх.	19
Май	Диагностика.	4
	Всего часов:	144

Учебный план

Третий год обучения (завершающий), 4 часа в неделю. ИТОГО 144 часа.

№	Разделы	Теория	Практика	Всего
1.	Введение.	1	0	1
2.	История интеллектуальных игр. (возможна дистанционная форма)	20	0	20
3.	История мировой культуры. (возможна дистанционная форма)	20	10	30
4.	История видов искусства. (возможна дистанционная форма)	20	5	25
5.	История спорта. (возможна дистанционная форма)	24	0	24
6.	Проект «Наставник: «ученик-ученику»».	5	35	40
7.	Диагностика.	0	4	4
	Всего часов:	90	54	144

Учебно-тематический план

Третий год обучения (завершающий), 4 часа в неделю. ИТОГО 144 часа.

№ п/п	Название разделов	Теория	Практика	Всего	Текущий контроль
1.	Введение. Инструктаж по технике безопасности: безопасность на улице, правилам дорожного движения, поведения на занятиях, мероприятиях, играх, соревнованиях.	1	0	1	Командная «Своя игра» по безопасности и ПДД
2.	История интеллектуальных игр. История международного движения знатоков. Движение знатоков в Ленинградской области.	20	0	20	Конкурс сочинений «Если бы я был руководителем клуба знатоков».
3.	История мировой культуры. Этапы развития. История кино.	20	10	30	Проекты по культуре.
4.	История видов искусства. Русское литературное творчество	20	5	25	Литературное кафе, чтение стихов.
5.	История спорта. История российского спорта.	24	0	24	Конкурс докладов о

					спортсменах
6.	Проект «Наставник: «ученик-ученику»». Написание правил и сценария проведения игры. Подготовка вопросов. Обсуждение проекта. Проведение проекта.	5	35	40	Проведение игр на базе ЦДЮТ, школ и д/садов города.
7.	Диагностика.	0	4	4	Награждение лидеров по итогам рейтинга.
	Всего часов:	90	54	144	

Календарный план

Третий год обучения (завершающий), 4 часа в неделю. ИТОГО 144 часа.

Месяц	Название разделов	Всего
сентябрь	Введение.	1
Сентябрь, октябрь	История интеллектуальных игр.	20
Октябрь-декабрь	История мировой культуры.	30
Декабрь-февраль	История видов искусства.	25
Февраль-март	История спорта.	24
Март-май	Проект «Наставник: «ученик-ученику»».	40
Май	Диагностика.	4
	Всего часов:	144

Модуль «Школа»

Календарный учебный график на учебный год
(по договорам со школами) 72 часа

Год обучения	Сроки реализации	Кол-во учебных недель	Всего академ. часов в год	Кол-во часов в неделю	Продолжительность одного занятия (мин)
Первый	1 год	36	72	2	90 (перерыв 10 минут)
		(10.09-31.05)			

Второй	1 год	36	72	2	90 (перерыв 10 минут)
		(10.09-31.05)			
Третий	1 год	36	72	2	90 (перерыв 10 минут)
		(10.09-31.05)			

Учебный план

Первый год обучения, 2 часа в неделю. Итого 72 часа

	Раздел/тема занятия	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Введение.	1	3	4
2.	Интеллектуальные игры. Классификация интеллектуальных игр. (возможна дистанционная форма)	1	3	4
3.	Особенности игры «Что? Где? Когда?». (возможна дистанционная форма)	4	8	12
4.	Особенности игры «Брейн-ринг».	1	1	2
5.	Особенности игры «Пентагон».	1	1	2
6.	Особенности игры «Десятка». (возможна дистанционная форма)	1	1	2
7.	Особенности игры «Своя игра».	1	1	2
8.	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр. (возможна дистанционная форма)	4	12	16
9.	Команда в интеллектуальных играх.	1	4	5
10.	История интеллектуальных игр.	2	6	8
11.	История мировой культуры.	2	2	4
12.	История видов искусства.	1	3	4
13.	История спорта.	1	4	5
14.	Проект «Практика».	0	0	0

15.	Диагностика.	1	1	2
	Итого	22	50	72

Учебно-тематический план

Первый год обучения, 2 часа в неделю. Итого 72 часа

	Раздел/тема занятия	Количество часов			Текущий контроль
		теория	практика	все го	
1.	Введение. Инструктаж по технике безопасности: безопасность на улице, правилам дорожного движения, поведения на занятиях, мероприятиях. «Несуществующие» дорожные знаки.	1	3	4	Коллективное обсуждение.
2.	Интеллектуальные игры. Классификация интеллектуальных игр	1	3	4	Анализ проведенных игр.
3.	Особенности игры «Что? Где? Когда?» Правила и ритуалы игры «Что? Где? Когда?». Требования к вопросам, вопросы блицы, вопросы с раздаточным материалом. Вопросы по степени сложности.	4	8	12	Практическая работа: игра «Что? Где? Когда?».
4.	Особенности игры «Брейн-ринг» Правила игры «Брейн-ринг», обучение ритуалу. Теория о правильности первой мысли. Функция «кнопчика». Требования к вопросам для игры в «Брейн-ринг».	1	1	2	Практическая работа: игра «Брейн-ринг».
5.	Особенности игры «Пентагон». Правила игры «Пентагон». Теория обдуманного риска.	1	1	2	Практическая работа: игра «Пентагон».

6.	Особенности игры «Десятка» Правила игры «Десятка». Задания для игры «Десятка»: пословицы, поговорки. Требования к заданиям для игры «Десятка». Задания к игре: перевертыши, анаграммы, омонимы, фанворды.	1	1	2	Практическая работа: игра «Десятка».
7.	Особенности игры «Своя игра.» Правила игры «Своя игра». Виды «Своей игры»: индивидуальная и командная; на кнопках; на бумаге. Принцип «зонной защиты».	1	1	2	Практическая работа: «Своя игра»
8.	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр. Виды игр. Правила игр: головоломки, «Снежный ком», «Переходник» и др. Правила настольных игр.	4	12	16	Практика: «Снежный ком» и т.п., настольные игры.
9.	Команда в интеллектуальных играх. Возможности распределения функций игроков и рассадка за столом.	1	4	5	Возможность и распределения функций игроков.
10.	История интеллектуальных игр. История развития игр в России. Наиболее известные игроки и ведущие игр. Беседы об истории движения знатоков.	2	6	8	Тестовая игра.
11.	История мировой культуры. Культура и искусство древних цивилизаций. Культура и искусство средневековья.	2	2	4	Тестовая игра.
12.	История видов искусства. Мусические, пространственные и синтетические виды искусства. Основы истории литературы, живописи и скульптуры.	1	3	4	Практическая работа: «История видов искусства».
13.	История спорта. История олимпийского движения.	1	4	5	Практическая работа: История спорта.
14.	Диагностика.	1	1	2	Контрольная работа и

					анализ.
	Итого	22	50	72	

Календарный план

Первый год обучения, 2 часа в неделю. Итого 72 часа

Месяц	Раздел/тема занятия	Кол-во часов
Сентябрь	Введение.	4
сентябрь	Интеллектуальные игры.	4
Сентябрь-ноябрь	Особенности игры «Что? Где? Когда?»	12
ноябрь	Особенности игры «Брейн-ринг».	2
Декабрь, январь	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр.	16
Январь, февраль	Команда в интеллектуальных играх.	5
февраль	История интеллектуальных игр.	8
март	История мировой культуры. История видов искусства.	8
Апрель, май	История спорта.	5
	Диагностика: тестовая игра.	2
	Итого	66

Учебный план

второй год обучения (базовый), 2 часа в неделю. ИТОГО 72 часа.

№	Разделы	Теория	Практика	Всего
1.	Введение.	1	–	1
2.	Интеллектуальные игры. Классификация интеллектуальных игр. (возможна дистанционная форма)	3	7	10
3.	Особенности игры командных игр: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Пентагон», «Десятка», «Своя игра». (возможна дистанционная форма)	4	10	14
4.	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр. (возможна	4	10	14

	дистанционная форма)			
5.	Эйдетика. Образная речь. Стихи.	5	10	15
6.	Команда в интеллектуальных играх.	7	7	14
7.	Диагностика.	2	2	4
	Всего часов:	26	46	72

Учебно-тематический план

второй год обучения (базовый), 2 часа в неделю. ИТОГО 72 часа.

№ п/п	Название разделов	Теория	Практика	Всего	Текущий контроль
1.	Введение. Инструктаж по технике безопасности: безопасность на улице, правилам дорожного движения, поведения на занятиях, мероприятиях. Название видеознака ПДД.	1	–	1	Коллективное обсуждение, вернисаж работ для родителей в соцсетях.
2.	Интеллектуальные игры. Классификация интеллектуальных игр Понятие «классификация». Монолитные и комбинированные, игры на логику и эрудицию :эрудит-лото, Ассоциации», логические цепочки. Характеристика видов вопросов. Построение фраз в необходимом порядке. Обучение интеллектуальной саморегуляции.	3	7	10	Анализ проведенных игр. Групповая оценка сложности игр.
3.	Особенности игры командных игр: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» «Пентагон», «Десятка» «Своя игра». Правила, виды, варианты игр, игры-спутники. Способы обработки информации: пропуск и замена. Вопросы по	4	10	14	Практическая работа: командные соревнования в учреждении, участие в турнирах города,

	тематической классификации (отбор, мозаика, этимология, что сказал, проблема, аллегория, исторический фон, логическая задача). Выбор версии. Литературная формулировка вопросов.				России, международных. Самооценка своих результатов.
4.	Эйдетика. Образная речь. Стихи. Мини-рассказы о предмете с опорой на органы чувств. Мини-рассказы о буквах и геометрических фигурах. Понятие «ритм», «Рифма». Стихосложения на заданную тему. Двустигия.	4	10	14	Проведение мастер-класса и показательного занятия.
5.	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр. Эмоционально-сенсорные, креативные, ролевые игры.	5	10	15	Практическая работа: игры.
6.	Команда в интеллектуальных играх. Командная атрибутика: названия, форма, кричалки, шепталки, талисманы.	7	7	14	Игры на сплочение команды.
7.	Диагностика.	2	2	4	Олимпиада
	Всего часов:	26	46	72	

Учебно-календарный план

второй год обучения (базовый), 2 часа в неделю. ИТОГО 72 часа.

Месяц	Название разделов	Всего
сентябрь	Введение.	1
Сентябрь, октябрь	Интеллектуальные игры. Классификация интеллектуальных игр.	10
Октябрь-январь	Особенности игры командных игр: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Пентагон», «Десятка», «Своя игра».	14
Январь-март	Эйдетика. Образная речь. Стихи.	14

М арт- Апрель	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр.	15
Апрель- май	Команда в интеллектуальных играх.	14
Май	Диагностика.	4
	Всего часов:	72

Учебный план

Третий год обучения (завершающий), 2 часа в неделю. ИТОГО 72 часа

№	Разделы	Теория	Практика	Всего
1.	Введение.	1	0	1
2.	История интеллектуальных игр. (возможна дистанционная форма)	14	0	14
3.	История мировой культуры. (возможна дистанционная форма)	10	5	15
4.	История видов искусства. (возможна дистанционная форма)	10	4	14
5.	История спорта.	12	2	14
6.	Проект «Наставник: «ученик-ученику»».	2	8	10
7.	Диагностика.	0	4	4
	Всего часов:	49	23	72

Учебно-тематический план

Третий год обучения (завершающий), 2 часа в неделю. ИТОГО 72 часа.

№ п/п	Название разделов	Теория	Практика	Всего	Текущий контроль
1.	Введение. Инструктаж по технике безопасности: безопасность на улице, правилам дорожного движения, поведения на занятиях, мероприятиях, играх, соревнованиях.	1	0	1	Командная «Своя игра» по безопасности и ПДД
2.	История интеллектуальных игр. История международного	14	0	14	Конкурс сочинений «Если бы я

	движения знатоков. Движение знатоков в Ленинградской области.				был руководителем клуба знатоков».
3.	История мировой культуры. Этапы развития. История кино.	10	5	15	Беседа по кругу о культуре.
4.	История видов искусства. Русское литературное творчество	10	4	14	Конкурс на чтеца русского поэта.
5.	История спорта. История российского спорта	12	2	14	Тест по истории спорта.
6.	Проект «Наставник: «ученик-ученику»». Написание правил и сценария проведения игры. Подготовка вопросов. Обсуждение проекта. Проведение проекта.	2	8	10	Проведение игр на базе своего учебного заведения мини-группами.
7.	Диагностика.	0	4	4	Награждение лидеров по итогам рейтинга.
	Всего часов:	49	23	72	

Учебно-календарный план

Третий год обучения (завершающий), 2 часа в неделю. ИТОГО 72 часа.

Месяц	Название разделов	Всего
сентябрь	Введение.	1
Сентябрь, октябрь	История интеллектуальных игр.	14
Октябрь, ноябрь	История мировой культуры.	15
Декабрь, январь	История видов искусства.	14
Февраль, март	История спорта.	14
апрель-май	Проект «Наставник: «ученик-ученику»».	10

май	Диагностика.	4
	Всего часов:	72

Модуль «Тренинг»
Календарный учебный график на учебный год
72 часа

Год обучения	Сроки реализации	Кол-во учебных недель	Всего академ. часов в год	Кол-во часов в неделю	Продолжительность одного занятия (мин)
Первый	1 год	36	72	2	90 (перерыв 10 минут)
		(10.09-31.05)			
Второй	1 год	36	72	2	90 (перерыв 10 минут)
		(10.09-31.05)			
Третий	1 год	36	72	2	90 (перерыв 10 минут)
		(10.09-31.05)			

Учебный план, модуль «Тренинг»
Первый год обучения, 2 часа в неделю. Итого 72 часа

	Раздел/тема занятия	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Введение	1		1
2.	Какие бывают вопросы	1	13	14
3.	Как сочиняются вопросы	2	13	15
4.	Знатоки в команде	3	11	14
5.	Виды стратегий в разных играх	10	4	14
6.	Создание новых игр и вопросов	3	7	10
7.	Диагностика	2	2	4
	Итого	22	50	72

Учебно-тематический план
Первый год обучения, 2 часа в неделю. Итого 72 часа

	Раздел/тема занятия	Количество часов			Текущий контроль
		теория	практика	все го	
1.	Введение. Инструктаж по технике безопасности. Задачи обучения по модулю	1	3	4	Коллективное обсуждение.
2.	Какие бывают вопросы Знание, логика, реакция	1	13	14	Контрольный тест
3.	Как сочиняются вопросы Необычные факты, простые знания, аллегория, воображение, многоходовки	2	13	15	Анализ и коллективное обсуждение
4.	Знатоки в команде Коллективная работа, генераторы идей, роль капитана, роли игроков, формулировки вопросов	3	11	14	Мастер-класс для команд знатоков в школах
5.	Виды стратегий в разных играх Анализ правил, разделение функций, шепталки, знаки, талисманы	10	4	14	Конкурс на лучшего автора
6.	Создание новых игр и вопросов Игры для стимулирования авторов, анализ и проверка информации,	3	7	10	
7.	Диагностика	2	2	4	Индивидуальные соревнования
	Итого	22	53	75	

Календарный план
Первый год обучения, 2 часа в неделю. Итого 72 часа

Месяц	Раздел/тема занятия	Кол-во часов
Сентябрь	Введение.	1
Сентябрь	Какие бывают вопросы	14

Октябрь, ноябрь	Как сочиняются вопросы	15
Декабрь, январь	Знатоки в команде	14
Февраль, март	Виды стратегий в разных играх	14
апрель май	Создание новых игр и вопросов	10
Декабрь, апрель	Диагностика	4
	Итого	72

Календарный учебный график дополнительной общеразвивающей программы «Знатоки» на 2024- 2025 год

Программа реализуется в коллективе: «Знатоки» 3 года обучения.

Продолжительность учебного года в МОУ ДО «ЦДЮТ».

Комплектование коллективов – 01.09.2024 - 09.09.2024

Начало учебного года -10.09.2024 года

Окончание учебного года - 31.05.2025 года

Продолжительность учебного года - 36 недель

Промежуточная аттестация - 15 - 30.12.2024 года - 15 – 30.04.2025 года

Итоговая аттестация - 15.04 по 15.05.2025 года

Количество праздничных дней:

а) шестидневная учебная неделя – 04.11.2024, , 23.02.2025; 08.03.2025; 01.05.2025, 08.05; 09.05.2025.

б) пятидневная учебная неделя – 04. 11. 2024; 23.02.2025; 08.03.2025 , 01.05.2025, 04.05.2025; 08.05. – 11.05.2025.

Каникулы с 01.01.2025. г. по 08.01.2025 г

1-й и последующие года обучения

І-е полугодие	Зимние Каникулы	ІІ-е полугодие	Летние каникулы	Всего в год
10.09-30.12 16 недель	01.01.- 08.01.	09.01-31.05 20 недель	01.06-31.08	36 недель

III. Содержание дополнительной общеразвивающей программы

1-ый год обучения (стартовый)

1. Введение.

Инструктаж по технике безопасности: безопасность на улице, правилам дорожного движения, поведения на занятиях, мероприятиях.

2. Интеллектуальные игры

Определение понятия «интеллектуальная игра». Определение понятия «викторинный тип». Простейшие словарные игры: метаграммы, словокаты, «хоровод», «балда» синонимы, аукционы. Кроссворды, загадки, шарады, ребусы, квизы.

Практическая работа: Анализ проведенных игр.

3. Особенности игры «Что? Где? Когда?»

Правила игры «Что? Где? Когда?». Обучение ритуалу и правилам игры. Вопрос – основа игры: требования к вопросам, вопросы блицы, вопросы с раздаточным материалом. Вопросы по степени сложности.

Практическая работа: игра «Что? Где? Когда?»

4. Особенности игры «Брейн-ринг»

Правила игры «Брейн-ринг», обучение ритуалу. Теория о правильности первой мысли. Функция «кнопочника». Требования к вопросам для игры в «Брейн-ринг».

Практическая работа: Конкурс «Лучший кнопочник», игра «Брейн-ринг».

5. Особенности игры «Пентагон»

Правила игры «Пентагон». Теория обдуманного риска.

Практическая работа: игра «Пентагон».

6. Особенности игры «Десятка»

Правила игры «Десятка». Задания для игры «Десятка»: пословицы, поговорки. Требования к заданиям для игры «Десятка». Задания к игре: перевертыши, анаграммы, омонимы, фajnворды.

Практическая работа: игра «Десятка».

7. Особенности игры «Своя игра»

Правила игры «Своя игра». Виды «Своей игры»: индивидуальная и командная; на кнопках; на бумаге. Принцип «зонной защиты».

Практическая работа: игра «Своя игра».

8. Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр:

Виды игр. Правила игр: головоломки, «Снежный ком», «Переходник» и др. Правила настольных игр.

Практическая работа: игры «Снежный ком», «Переходник», головоломки и настольные игры.

9. Команда в интеллектуальных играх

Возможности распределения функций игроков. Возможности рассадки игроков за столом.

Практическая работа: Самостоятельно распределить игровые функции. Игры на сплочение команды.

10. История интеллектуальных игр

История развития игр в России. Наиболее известные игроки и ведущие игр. Беседы об истории движения знатоков.

Практическая работа: Самостоятельный поиск информации в литературе и сети Интернет. Проектно-исследовательские работы.

11. История мировой культуры

Культура и искусство древних цивилизаций. Культура и искусство средневековья.

Практическая работа: Поиск информации в литературе и в сети Интернет. Проектно-исследовательские работы.

12. История видов искусства.

Музыкальные, пространственные и синтетические виды искусства. Основы истории литературы, живописи и скульптуры.

Практическая работа: Интеллектуальные игры на тему: «История видов искусства». Поиск информации в литературе и в сети Интернет.

13. История спорта

История олимпийского движения.

Практическая работа: Интеллектуальные игры на тему: «История спорта. Практическая работа: Поиск информации в литературе и в сети Интернет.

14. Диагностика.

2-ый год обучения (базовый)

1. Введение.

Инструктаж по технике безопасности: безопасность на улице, правилам дорожного движения, поведения на занятиях, мероприятиях.

2. Интеллектуальные игры.

Классификация интеллектуальных игр. Понятие «классификация». Монолитные и комбинированные, игры на логику и эрудицию :эрудит-лото, «Ассоциации», логические цепочки. Характеристика видов вопросов. Построение фраз в необходимом порядке. Обучение интеллектуальной саморегуляции.

Практическая работа Классификация интеллектуальных игр по степени сложности. Практическая работа: Анализ проведенных игр.

3. Особенности игры командных игр: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Пентагон», «Десятка», «Своя игра».

Правила, виды, варианты игр, игры- спутники. Способы обработки информации: пропуск и замена. Вопросы по тематической классификации (отбор, мозаика, этимология, что сказал, проблема, аллегория,

исторический фон, логическая задача). Выбор версии. Литературная формулировка вопросов.

Практическая работа: Самостоятельное составление вопросов к играм.

4.Эйдетика. Образная речь. Стихи.

Мини-рассказы о предмете с опорой на органы чувств. Понятие «ритм», «Рифма». Двустипшья.

Практическая работа: Мини-рассказы о буквах и геометрических фигурах. Стихосложения на заданную тему.

5.Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр.

Эмоционально- сенсорные, креативные, ролевые игры.

Практическая работа: игры «Перевертыши», «Эрудит-лото».

6.Команда в интеллектуальных играх.

Командная атрибутика: названия, форма, кричалки, шепталки, талисманы.

Практическая работа: Самостоятельная разработка командной атрибутики. Игры на сплочение команды.

7.Диагностика.

3-ый год обучения (завершающий)

1.Введение.

Инструктаж по технике безопасности: безопасность на улице, правилам дорожного движения, поведения на занятиях, мероприятиях, играх, соревнованиях.

2.История интеллектуальных игр.

История международного движения знатоков. Движение знатоков в Ленинградской области.

Практическая работа: Сочинение «Если бы я был руководителем клуба интеллектуальных игр». Поиск информации в литературе и сети Интернет.

3.История мировой культуры.

Этапы развития. История кино.

Практическая работа: Интеллектуальные игры на тему «История мировой культуры».

4.История видов искусства.

Русское литературное творчество.

Практическая работа: Интеллектуальные игры на тему: «История видов искусства».

5.История спорта.

История российского спорта.

Практическая работа: Интеллектуальные игры на тему: «История спорта».

6.Проект «Наставник: «ученик-ученику»».

Написание правил и сценария проведения игры. Подготовка вопросов. Обсуждение проекта. Проведение проекта.

7.Диагностика.

IV. Методическое обеспечение программы.

Структура занятия

Современная система обучения предусматривает использование нетрадиционных, активных форм проведения занятий.

I. Вводная часть

1.Разминка:

- Домашнее задание: «А я узнал, что...»;
- упражнения, задания для пополнения объема знаний с использованием литературы, сети Интернет;
- упражнения (индивидуальные) на развитие памяти, восприятие, тренировки реакции, креативности, ассоциативного и логического мышления.

2.Повтор изученного материала, с постоянным усложнением заданий.

II. Основная часть:

- Теоретическая часть нового учебного материала;
- Коллективное выполнение практического задания в группе;
- Тематическая физкультминутка с играми, закрепляющими теоретический материал;
- Выполнение индивидуальных заданий по учебному материалу;
- Представление индивидуальных работ;
- Коллективное обсуждение индивидуальных работ;
- Просмотр тематических видеороликов, презентаций, альбомов, книг;
- Игры в мини-группах на развитие коммуникативных качеств;
- Командная игра (5-6 человек);
- Проведение настольных игр.

В программе также используются тренинги на развитие памяти, фантазии, игровые хороводы, «литературные разминки» (чтение и пересказ своими словами заранее собранных интересных фактов и событий), всевозможные игры, конкурсы. Информативная и игровая части занятия обычно подкрепляются видеорядом с применением презентаций и видеофильмов. Большое внимание на тренировочных занятиях уделяется работе с карточками. Например, «Игра-Шифровка». Каждый пишет одно слово, потом карточки со словами перемешивают и уже полученное слово надо «зашифровать» по заданию педагога, а именно, найти разные формы использования данных предметов, их сходство с другими, найти их как героев сказок и т.п. Таким образом, Снегурочка может превратиться в

«Субстанцию». Использование ролевых игр помогают формировать такие важные ключевые компетенции, как коммуникативные способности, толерантность, умение работать в малых группах, самостоятельность мышления и т.д. Обучающимся предлагается войти в разные роли: руководитель (капитан), индивидуальная игра, игра в тройках. В роли тренера-педагога обучающиеся постоянно готовят сами для своих товарищей приготовленные авторские вопросы.

III. Заключительная часть

1. Подведение итогов. Анализ занятия и самоанализ (удачи-неудачи) обучающихся.

Интересным является участие в игровой деятельности родителей. Создаются семейные команды из родителей и детей, которые участвуют в различных конкурсах, турнирах.

Также используются выходы и посещения различных мероприятий для развития эрудиции и получения опыта: программа «перекрестная тренировка» – выход на тренировки обучающихся в другие клубы, приглашение обучающихся из других клубов на свои тренировки, экскурсии в музеи, объекты культуры.

В программе уделяется внимание вопросам коммуникации на занятии, умению слышать друг друга, так как для достижения результативности необходим постоянный анализ техники обсуждения вопросов, эффективности коллективной работы.

Средства обучения

Основными дидактическими материалами для занятий является: специальная познавательная и специальная тематическая литература, словари, справочники, тематические подборки по искусству, биографиям известных людей и описанием важных событий, алгоритмы и памятки, упражнения для детей. Для выполнения диагностических работ используются специальные бланки для выполнения работ, карточки, ведомости.

Широко применяются наглядные средства обучения и оборудование: игрушки, наборы карточек с картинками, таблицы, наборы геометрических фигур. Активно используются возможности работы с маркерной доской для выполнения заданий.

Технические средства (компьютер и мультимедийное оборудование) используется на всех этапах процесса обучения: при объяснении (введении) нового материала, закреплении, повторении, контроле знаний.

При этом для обучающегося они выполняют различные функции: педагога, рабочего инструмента, объекта обучения, сотрудничающего коллектива. Наличие видеокамеры в учебном процессе предоставляет возможность каждому обучающемуся анализировать собственные достижения.

На занятиях детям необходимы рабочая тетрадь и ручка, при уроках по эйдетике нужны альбомы для рисования, цветные карандаши.

Воспитательная работа

Значительная часть воспитательных моментов реализуется непосредственно во время учебного процесса: вырабатывать навыки совместной работы в коллективе, толерантность, уважение к чужому мнению. Основной принцип командной и индивидуальной работы «Умей молчать, умей слушать, умей говорить» основан на воспитание у обучающихся, необходимых черт цивилизованных форм человеческого общежития.

В процессе учебных занятий большое значение уделяется формированию нравственных и морально-этических качеств личности детей и подростков, воспитанию ценностей, установок, мотивов. Кроме того, открытые занятия для родителей, участие детей в конкурсах и выставках позволяют обучающимся повышать собственную самооценку.

Неформальное общение в процессе культурно-массовых и досуговых мероприятий (бесед, конкурсов, туристических походов, общественной деятельности) способствует достижению воспитательных целей.

Перечень традиционных познавательно-развлекательных мероприятий для детей и родителей.

Физкультурно-спортивные и оздоровительные мероприятия: подвижные и малоподвижные игры, семейные интеллектуальные турниры на городских праздниках: «Завалинка», «Биатлон», «Крестики- нолики», открытые уроки, экскурсии в музеи, на выставки.

Познавательно-развлекательные мероприятия: «Удивительно рядом» (город, природа, жители), «100 вопросов взрослому», игровая программа «Страничка радости».

Конкурсы и выставки: изготовление снежинок для оформления класса; изготовление елочки, кораблика, веера, флюгера; конкурсы чтецов, вернисажи; конкурс рассказов о домашнем питомце, семейные фотовыставки, тематические интеллектуально-творческие игры.

У Оценочные материалы

Виды контроля

Предварительный контроль проводится в первые дни обучения, имеет своей целью выявить исходный уровень подготовки обучающихся, скорректировать программу.

Текущий контроль проводится в течение учебного года и отслеживает уровень усвоения программного материала, достижения обучающихся в творческой и исследовательской деятельности.

Итоговый и промежуточный контроль (аттестация) проводится в конце года и определяет уровень развития обучаемых, качество усвоения программного материала, овладения теоретическими и практическими знаниями, умениями, навыками, отношение и интерес к занятиям.

Мониторинг образовательного процесса осуществляется по двум направлениям:

- мониторинг уровня формирования метапредметных и предметных компетенций;
- мониторинг личностного развития.

Компетенции оцениваются по следующим показателям: теоретическая подготовка (теоретические знания, владение специальной терминологией) и практическая подготовка (практические навыки и участие в выставках, конкурсах, играх). Диагностика осуществляется после изучения каждой темы, а также 3 раза в год, в конце первого полугодия и в конце учебного года.

Мониторинг личностного развития отслеживается по следующим параметрам:

- интеллектуально-познавательные качества (внимание, память, креативность);
- мотивационные качества (самооценка, интерес к занятиям, творческая активность);
- межличностные качества (коммуникабельность, конфликтность, тип сотрудничества).

Диагностика осуществляется педагогом с использованием следующих методов: наблюдение, анкетирование, тестирование, проведение конкурсных и показательных мероприятий.

Критерии, по которым оцениваются знания, умения, навыки и личностное развитие обучаемых представлены в разделе «Оценочные

материалы». Результаты исследования ЗУН и личностного развития фиксируются в карте роста обучаемых.

Критерии оценки.

Для оценки уровня сформированности знаний, умений, навыков и личностного развития используется десятибалльная система.

- низкий уровень: от 0 до 3 баллов;
- средний уровень: от 4 до 6 баллов;
- высокий уровень: от 7 до 10 баллов.

Мониторинговые карты с критериями оценивания представлены в приложении.

Список литературы для педагога:

1. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. Брейн-ринг. Своя игра. Эрудит-аукцион. – Ярославль: Академия развития, 2006.
2. Аристова Т.А. Учиться успешно: Развивающие возможности обучения: Учебно-методическое пособие. – СПб.: Бостон, 2010.
3. Бурда Б. Угощает Борис Бурда. – Таллинн: Avita, 1999 г.
4. Ворошилов В.Я. Феномен игры. – М.: Советская Россия, 1982.
5. Житникова Л. Учите детей запоминать. – М.: Просвещение, 1978.
6. Интеллектуальные игры в детской музыкальной школе искусств: учебно-методическое пособие / И.Р.Черешнюк. – Пермь. 2013.
7. Левин. В. Что? Где? Когда?» для чайников. – М.: Сталкер, 1999.
8. Лурия А.Р. Эйдети́зм: Большая советская энциклопедия. Т. 63. М.: ГСЦИ Советская энциклопедия, 1933.
9. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 093242.
10. Методические рекомендации по созданию клубов интеллектуальных игр. – Минск. 2000.
11. Необычные уроки для обычных детей и... учителей.– М., выпуск 2, 2003.
12. Поташев. М. Как не надо делать вопросы.
13. Примерные требования к программам дополнительного образования» от 11.12.2006г. №06-1844.
14. Пчелкина Е.Л., Кислов А.В. Маленькие секреты большой памяти / первый год обучения: Методическое пособие по развитию образноассоциативного мышления и памяти методами эйдетики. – М.: Солон-Пресс, 2018.

15. Пчелкина Е.Л., Кислов А.В. Маленькие секреты большой памяти / второй год обучения: Методическое пособие по развитию образноассоциативного мышления и памяти методами эйдетики. – М.: Солон-Пресс, 2019. 7. Пчелкина Е.Л. Развитие внимания и памяти / первый год обучения: Рабочая тетрадь по курсу. – М.: Солон-Пресс, 2018.
16. Пчелкина Е.Л. Развитие внимания и памяти / второй год обучения: Рабочая тетрадь по курсу. – М.: Солон-Пресс, 2019.
17. Пчелкина Е.Л., Кислов А.В. ассоциации по действию: Комплект для игр и методические рекомендации к системе игр, развивающих речь, память и мышление. М.: Солон-Пресс, 2019.
18. Русанова. И. Что? Где? Когда? – М.: Русский язык, 1992.
19. Хайчин Ю.Д. Журнал «Игра», подписка 1992-2005 гг.
20. Харитонов Н.П. Технология разработки и экспертизы образовательных программ дополнительного образования детей // Дополнительное образование и воспитание, 2011 №1 с.3-37.

Информационные ресурсы:

- <http://zhenskayatema.ru/ejdetika-cto-eto-ejdetika-dlya-detej-uprazhneniya-dlyarazvitiya.html>
- <http://shkolala.ru/razvivashki/eydetika-dlya-detey> <http://www.vse-pro-detey.ru/uprazhneniya-ejdetiki-dlya-detej/> <https://brjunetka.ru/cto-takoe-eydetika/>
- <http://doc.knigi-x.ru/22pedagogika/28197-1-associaciya-rossijskihrazrabotchikov-prepodavateley-polzovateley-teorii-resheniya-izobretatelskihzhadach-ra.php>
- <https://ihappymama.ru/5-luchshih-igr-dlya-razvitiya-pamyati-i-detevzroslyh/>
- <https://klub-drug.ru/doshkolniki/razvitie-pamyati-u-detej.html>
- https://b-trainika.com/games/igry_dlja_razvitiya_pamjati
- <http://www.game-game.com.ua/tags/470/>
- <https://iledebeaute.ru/ile-girl/travel/2014/3/4/41759/>

Список литературы для обучающихся:

1. Бородачев О.И. Занимательная экология для умных. – Самара, 2003
2. Волков С.В. Иллюстрированный словарь для детей. Фразеологизмы. пословицы и поговорки. Афоризмы и крылатые фразы. – М.: Восток-Запад, 2012.
3. Волков С.В. Детский фразеологический словарь в картинках. – М.: АСТ: Астрель, 2010
4. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон», 2006

5. Всё обо всём. Популярная энциклопедия для детей. - М.: Филологическое общество «Слово», 1998.
6. Даль В.И. Толковый словарь живого русского языка. В 4-х тт, М., 1995
7. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2007
8. Кротов Б.В. Словарь парадоксальных определений, М., Крон-Пресс, 1985
9. Корин А, Феномен «Что? Где? Когда?». – М.: Эксмо, 2002.
10. Кун Н. Легенды и мифы Древней Греции.
11. Левин Б.Е. Что? Где? Когда? Энциклопедия головоломок. – М.: Олимп: Астрель, 2010.
12. О, счастливчик. – М.: Эгмонт Россия ЛТД, 1999.
13. Розе Т.В. Большой мифологический словарь для детей. – М.: ОЛМА Медиа Групп, 2011.
14. Своя игра. Книга I / И.Л.Бер и др.– М.: ЭКСМО, 2010.
15. Семейные интеллектуальные игры. Хочу все знать / А.П.Кондрашев. – М.: Рипол классик, 2009.
16. Хайчин Ю, Главная книга умных и весёлых . – Донецк: Сталкер, 1998.
17. Хайчин Ю, Твоя игра/Новая книга для умных и весёлых. – Донецк: Сталкер, 2001.
18. Что? Где? Когда? Вопросы турниров. / Сост. Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. - М.: Рольф, 2000
19. Энциклопедия 100 великих ... – М.: Вече, 2010.
20. Энциклопедия для детей. – М.: Аванта, 2009.
21. Энциклопедия «Всё обо всех». – М.: Филологическое общество «Слово», 1997.
22. Я познаю мир: Детская энциклопедия, – М.: ООО «Издательство АСТ», 2009.