

**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 30 августа 2024

**АДАптированная дополнительная  
общеразвивающая программа  
Объединения интеллектуально - творческих игр  
«Знатоки»,  
модуль «ВОТ» (вопросы и ответы)**

Возраст обучающихся: 7-18 лет

Срок реализации: 2 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	12
Содержание программы	17
Методическое обеспечение программы	19
Оценочные материалы	22
Список литературы для педагога	23
Список литературы для обучающихся	25

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 «Интеллектуальные игры». Добавлен модуль «ВОТ» (вопросы и ответы).

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.

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

## **I. Пояснительная записка**

### **Нормативно-правовая база**

Адаптированная 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).

- Методических рекомендаций по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально – психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их особых образовательных

### **1.1. Направленность адаптированной дополнительной общеразвивающей программы**

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа интеллектуально-творческих игр «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. Группы, занимающиеся по данной программе, входят в объединение «Знатоки». Программа рассчитана на 2 года обучения, занятия проводятся на базе средних образовательных школ, в классах с обучаемыми ОВЗ.

Школьники с ОВЗ испытывают затруднения в планировании предстоящих действий, в речевом их оформлении, как в устной, так и письменной форме.

В программе предусмотрены часы для углубленных занятий эйдетикой. Занятия эйдетикой способствуют активизации умственных процессов, активному восприятию и запоминанию разных видов информации, устойчивости внимания, быстрому освоению новых знаний, свободе и выразительности речи, формируют навыки продуктивного общения, расширяют кругозор, дают начальные знания терминов и умений в интеллектуальных играх, общую культуру, раскрывают творческий потенциал ребёнка.

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

После приобретения необходимых теоретических знаний, обучающиеся, впоследствии развивают свои практические и игровые навыки командных играх на 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.

В современном мире усиливается тенденция изучения и решения образовательных проблем лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).

Все большую актуальность приобретают задачи погружения обучающихся в активную творческую и практическую деятельность, которая позволяет развивать мотивацию к обучению и помогает достичь успеха в любом виде деятельности.

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Знатоки» содействует решению данной цели.

### **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 адаптированной общеразвивающей программы**

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

#### **Задачи**

#### **1-ый 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.

### **1.4. Отличительные особенности адаптированной дополнительной общеразвивающей программы**

Отличительной особенностью от программ данной направленности является то, что программа рассчитана на всех детей, достигших возраста 7 лет и желающих расширить свой кругозор, научиться командным играм. 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 7-18 лет.

### **1.6. Сроки реализации адаптированной дополнительной общеразвивающей программы**

Продолжительность реализации программы: по общей договоренности, на базе школ, реализация программы реализуется по модулю «ВОТ» (вопросы и ответы) в объеме по 72 часа.

Обучение по программе проходит в два этапа:

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

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

Уровень подготовки детей при приеме в группу 1 года - без подготовки. В группы 2 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 быть дистанционными.

Формы проведения занятий: аудиторная и внеаудиторная.

Форма организации занятий: групповая.

Программа предусматривает обучение детей с ОВЗ в отдельных группах, на базе средних образовательных учреждений.

Особенности организации «безбарьерной» образовательной среды для учащихся с ОВЗ по данной программе не требуются, т.к. группы создаются на базе коррекционных классов средних школ.

Режим занятий:

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

На занятиях соблюдается смена видов деятельности, так как учащиеся с ОВЗ характеризуются быстрой истощаемостью,



утомляемостью, снижением работоспособности. Занятия насыщены физ. минутками, артикуляционными гимнастическими, дыхательными упражнениями, упражнениями на развитие мелкой и общей моторики.

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.

### **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 приёмами быстрого переключения сознания от одной информационной области к другой.

### **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, рассадки игроков за столом.

**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;
- итоги рейтинга;
- олимпиада.

### Формы итоговой аттестации:

- 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

### Модуль «ВОТ» (вопросы и ответы)

#### Календарный учебный график на учебный год, всего: 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)			

### Учебный план

первый год обучения (стартовый), 2 часа в неделю. ИТОГО 72 часа.

№	Разделы	Теория	Практика	Всего
1.	Введение.	1	–	1
2.	Интеллектуальные игры. Классификация интеллектуальных игр.	3	7	10
3.	Особенности игры командных игр:	4	10	14

	«Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Пентагон», «Десятка», «Своя игра».			
4.	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр.	4	10	14
5.	Эйдетика. Образная речь. Стихи	5	10	15
6.	Команда в интеллектуальных играх.	7	7	14
7.	<b>Промежуточная аттестация</b>	2	2	4
	Всего часов:	<b>26</b>	<b>46</b>	<b>72</b>

### Учебно-тематический план

первый год обучения (стартовый), 2 часа в неделю. ИТОГО 72 часа.

№ п/п	Название разделов	Теория	Практика	Всего	Текущий контроль
1.	<b>Введение.</b> Инструктаж по технике безопасности: безопасность на улице, правилам дорожного движения, поведения на занятиях, мероприятиях. Название видеознака ПДД.	1	0	1	Коллективное обсуждение, вернисаж работ для родителей в соцсетях.
2.	<b>Интеллектуальные игры.</b> 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.	<b>Особенности игры командных игр: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» «Пентагон», «Десятка» «Своя игра».</b> Правила, виды, варианты игр, игры-спутники. Способы	4	10	14	Практическая работа: командные соревнования в учреждении,

	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.				участие в турнирах города, России, международных. Самооценка своих результатов.
4.	<b>Эйдетика. Образная речь. Стихи.</b> 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.	<b>Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр.</b> Эмоционально-сенсорные, креативные, ролевые игры.	5	10	15	Практическая работа: игры.
6.	<b>Команда в интеллектуальных играх.</b> Командная атрибутика: названия, форма, кричалки, шепталки, талисманы.	7	7	14	Игры на сплочение команды.
7.	<b>Промежуточная аттестация.</b> Аттестация за полугодие и за год.	2	2	4	Олимпиада
	<b>Всего часов:</b>	<b>26</b>	<b>46</b>	<b>72</b>	

### Календарный план

первый год обучения (стартовый), 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	14

Январь-март	Эйдетика. Образная речь. Стихи.	14
Март-Апрель	Особенности нетрадиционных форм интеллектуальных игр.	15
Апрель-май	Команда в интеллектуальных играх.	14
Декабрь, апрель	Промежуточная аттестация.	4
	<b>Всего часов:</b>	<b>72</b>

### Учебный план

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

№	Разделы	Теория	Практика	Всего
1.	Введение.	1	-	1
2.	История интеллектуальных игр.	14	-	14
3.	История мировой культуры.	10	5	15
4.	История видов искусства.	10	4	14
5.	История спорта.	12	2	14
6.	Проект «Практика».	2	8	10
7.	Промежуточная и итоговая аттестация.	0	4	4
	Всего часов:	<b>49</b>	<b>23</b>	<b>72</b>

### Учебно-тематический план

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

№ п/п	Название разделов	Теория	Практика	Всего	Текущий контроль
1.	<b>Введение.</b> 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.	<b>История интеллектуальных игр.</b> История международного движения знатоков. Движение знатоков в Ленинградской	14	0	14	Конкурс сочинений «Если бы я был руководител

	области.				ем 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 чтение русского поэта.
5.	История спорта. История российского спорта	12	2	14	Тест по истории спорта.
6.	Проект «Практика». 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.	<b>Промежуточная и итоговая аттестация.</b> Аттестация за полугодие и за 2 года.	0	4	4	Награждение лидеров по итогам рейтинга.
	<b>Всего часов:</b>	<b>49</b>	<b>23</b>	<b>72</b>	

### Календарный план

Второй год обучения (базовый), 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 «Практика»	10
Декабрь, май	Промежуточная и итоговая аттестация.	4
	<b>Всего часов:</b>	<b>72</b>



--	--	--

**Программа реализуется в коллективе: «Знатоки», 2 года обучения.**

**Календарный учебный график дополнительной общеразвивающей программы «Знатоки» на 2023- 2024 год**

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 - 15 – 30.04.2025 года

Итоговая аттестация - 15.04 по 15.05.2025

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 с01.01.2024. г. по 08.01.2024 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

**ІІІ. Содержание адаптированной 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.**

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». Двустушья.

*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.**

*2-ый год обучения (базовый)*

**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 «Практика».**

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 видеofilьмов. 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 этикетике 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.

Познавательные-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.

## **V 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. Эйдетизм: 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-rossiyskihrazrabotchikov-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](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.